

TILT

MICROLOISIRS



**36 15 TILT
10 consoles NEC
à gagner!**

EXPLOSIF! *Dédalus, Savage, Weird Dreams, Fatal Error...* ● **NEC, Sega, Nintendo: le match** ● *Très fort: les nouveaux casse-briques* ● *Pratique: 50 astuces pour mieux utiliser votre micro* ● **Arcades: tous les jeux de demain** ●

M 3085 - 63 - 22,00 F



RAMBO III UN JEU SEGA



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

Aujourd'hui, ce n'est plus la peine de fréquenter assidûment les salles de gym pour devenir un super-héros. Il suffit de posséder le light-phaser* et de glisser RAMBO III dans votre console Sega. Avec votre petite tête et les gros bras de RAMBO, vous allez pouvoir faire le ménage.

Votre mission commence dans un camp militaire truffé d'ennemis qui n'en veulent qu'à votre peau. Pour les combattre, vous avez 80 balles dans votre kalashnikov, un obus de mortier, une grenade, votre agilité, vos muscles et votre esprit d'anticipation.

Vous pouvez balayer l'écran au fusil-mitrailleur, l'effet est destructeur à souhait. Mais attention, en gaspillant vos munitions, c'est peut-être vos chances de survie que vous gaspillez.

Après en avoir fini avec ce maudit camp, vous vous retrouverez parachuté sur un village mexicain où se cachent des rebelles sanguinaires, puis vous explorerez des ruines et des hangards toujours plus sordides, face à des guerriers toujours plus perfides.

Au fait, si vous en réchappez, vous pourrez éventuellement attrapper la grosse tête.

*LE LIGHT PHASER est un pistolet optique qui se branche directement sur la console; vous le trouvez dans tous les points de vente SEGA (tapes 3615 code Sega).



SEGA[®]
MASTER SYSTEM

SEGA est distribué par VIRGIN LOISIRS.



TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48 24 46 21. Téléx : 643932 Edmond

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Rastoin
Directeur artistique
Jean-Pierre Adolant
Secrétaire de rédaction
Catherine Bournière
Chef de rubrique
Mathieu Bétou, Jean-Loup Renault
Rédaction
Dany Bouchard, Jean-Philippe Delalandre
Maquette
Christine Gourdail
Photographie
François Julienne
Secrétaire
Félicienne Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Nicolas Brunon, Carolel Baignerier, Dabouk Baster, Eric Cabrita, Daniel Châret, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hauteclercq, François Hermelin, Alain Hughebaes-Lacour, Laurent Lanchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Soanen, Béatrice Soutaloff, Laurent Tormade, Jérôme Tessier, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villotrex, Alex Zeno.

MINITEL 36 15 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48 24 46 21.
Directrice de la publicité
Claire Vésine
Chef de publicité
Luc Mennier
Assistante
Claudine Lachetore
Éducation
Sophie Batin
Ventes
S.O.C. Philippe Brunie, Chef des ventes
26, rue Passaneur, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45 23 23 40.

Service abonnements
Tél. : (1) 64 58 01 23.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 202 F (monnaie nationale)
(Tarifs avis : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque, mandat ou virement postal (30 jours) BP 53 77592 Perthuis, Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Braxelles

ÉDITEUR
"Tilt Microloisirs" est un mensuel édité par Editions Mondiales S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. 592 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/07/1960. Prénoms associés : Sédar Sédar social 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-directeur général : Francis Moreau
Directeur délégué : Jean-Pierre Rogé

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt Microloisirs" sont libres de toute publication. Les actions numérotées Tilt sont disponibles Tilt Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt sont gratuits pour les abonnés. Tilt est certifié. Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro : 92 000 exemplaires.
Conventions : Jérôme Tessier avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Député législatif - 1^{er} trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.L., 94700 Maisons-Alfort.
Impression : S.M. P.E.C.-Impression, 72000 Torcy - Tél. : 937 78400.
Distribution : N.M.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE
N° 63

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Polémique autour de l'Amiga. Une lettre très fouillée reprend l'article paru dans le Guide 89 et laisse entendre que nous critiquons de manière exagérée le micro chéri des Commodoristes. Jacques Harbonn, auteur de l'article en question, répond point par point à ce lecteur. Le piratage, comment se faire éditor locuteur l'on est auteur de jeu, les digitalistes, que les consis, autant de points abordés dans le Forum de ce mois-ci.

18 AVANT-PREMIÈRES

En direct de Londres, Munich, Paris, New York. Savage et Weird Dreams, de Télécomsoft ; Spaceball, un savant mélange de casse-briques, de bowling, de flipper et de space invaders signé Les Studios de Minuit ; Tiger Road, un jeu sympathique (1) où les enfants sont kidnappés et subissent un lavage de cerveau avant d'être envoyés en guerre ; Grand Monster Slam, autrement dit la grande bataille des orcs, dragons, nains, elfes, magiciens ; Dédalus, jeu d'aventure/arcade ; Battlewalks, qui vous met dans la peau d'un pilote de chasse de la deuxième guerre mondiale et Fatal Error, un shoot'em up classique.

28 TILT JOURNAL

Nouveaux Atari, match NEC, Sega, Nintendo

Avec tous les avis des journalistes de Tilt, les tests des jeux disponibles sur la NEC, des éléments pour savoir s'il vaut mieux acheter un micro ou une console, attendre la Sega 16 bits... A ne pas manquer également : toutes les nouveautés d'arcades prévues pour 1989 et un comparatif des dernières courses de voitures : Crazy Cars II, Turbo Cup, Lombard Rally...

38 HITS

Titan, Falcon, Crazy Cars II, Pacmania

et les autres... Et qui sont les autres ? Speed Ball, un match de foot du futur ; R-Type, un shoot'em up qui donne des sueurs froides même aux meilleurs joueurs ; Bombuzal, le meilleur jeu de réflexion depuis Sentinel ; Armalyte, un shoot'em up géant sur C 64 ; Soldier of Light, Hybris, Castlewain, Opération Wolf dans sa version Spectrum, Rambo III, Sword of Soudan, Baal, Fox Fights Back ; bref, vingt pages de hits, avec toutes les photos d'écrans, de course.

68 ROLLING SOFTS

Ils n'ont pas mérité d'être en Hits

mais vous devez les connaître pour ne pas louper votre première interview écrite, le jour où la micro-informatique de loisir fera partie des épreuves de Polytechnique, ce qui ne saurait tarder, vu le nombre de lecteurs que nous avons dans cette prestigieuse institution.

78 ACTUEL

Comment mieux utiliser votre micro,

où trouver les meilleurs réparateurs, comment remédier vous-même aux pannes les plus courantes, conserver votre matériel en bon état, choisir vos logiciels ? Où acheter ? Peut-on éviter les virus ? Y a-t-il de « bonnes » boutiques ou de mauvaises ? Les journalistes de Tilt répondent à toutes ces questions — et à bien d'autres — et dévoilent pour vous leurs « trucs » personnels, petites bidouilles et astuces pratiques. Indispensable aux possesseurs d'un nouveau micro, utile pour les autres qui trouveront ici les moyens d'optimiser leur machine préférée.

81 SOS NINTENDO

Les secrets de trois nouveaux jeux

que nous vous laissons le soin de découvrir. Les softs japonais sont d'une richesse et d'une sophistication inouïes et les consis les permettent vraiment de se faire plaisir !



R-Type II, sur console NEC : une suite digne de R-Type, premier du nom...

86 DOSSIER

Tout le monde se souvient de la fameuse

« Affaire Casse-Briques » qui défraya la chronique et tint en haleine la communauté scientifique mondiale en 198... Les publications les plus audacieuses s'étaient alors répandues, fautes bien évidemment pour la plupart, encore que certains spécialistes en dévoilent parfois de bien près la vérité. Tilt dévoile aujourd'hui le dossier qui fut à l'origine du drame...

96 SOS AVENTURE

La Quête de l'Oiseau du Temps

divise nos testeurs : Danny Bouchard le trouve bon mais aurait aimé un soft plus complexe ; Jacques Harbonn est enthousiasmé par la qualité du soft d'Infogrames. Meurtres à Venise ne recoit que des louanges. Enfin, Nobunaga's Ambition, wargame japonais, mêle réflexion et stratégie avec une souplesse rare.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.



Gignom (Amiga) la référence incontestée de l'univers casse-briques.

104 MESSAGE IN A BOTTLE

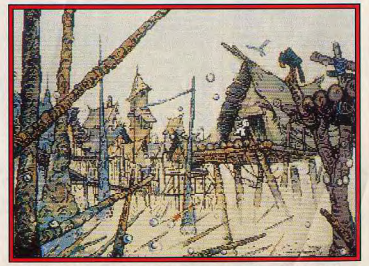
Jacques Harbonn distille les secrets

de Dungeon Master sans pour autant tout vous dire, ce qui gâcherait tout le plaisir du jeu. Les aventuriers vous continuent à échanger news, infos, pokes divers et variés. Et Alain Hughebaes-Lacour vous livre pieds et poings liés le plan de Druid II. Un plan Panoramic, comme le rappelle AHL, qui ne recule jamais devant un bon mot.

118 PETITES ANNONCES

Arrêtez ! Stop ! Ne vendez plus !

Nous croulons sous les petites annonces et le retard s'accumule, ce qui nous fâche toujours. Vous avez raison mais nous en recevons trop et nous ne pouvons y consacrer trop de pages. Essayez le minitel, c'est quasiment gratuit si vous tapez vite et beaucoup plus rapide), envoyez-en de notre part à nos concurrents, je ne sais pas moi, mais faites quelque chose ! (On sature !)



La Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames) est à la hauteur de la B.D.

LA FORCE D'OCEAN

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER



ROBOLOP



OPERATION NEW

TATO
COM-OP



Ocean

ZAC DE MOUSQUETTE 06 740
CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93 42 7145

ATARI 520 ST1 y a du génie dans cette boîte-là.

IL DESSINE A MERVEILLE.

IL EST FOU DE MUSIQUE.

IL EST TRES JOUEUR.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE

IL EST TRES SAVANT.



ATARI 520 ST: 3 490F TTC*

ATARI 520 ST+MONITEUR COULEUR: 5 490F TTC*

16 / 32 Bits - 512 Ko de Ram - Lecteur de disquette - *Prix publics conseillés - Tél. 45 06 31 31

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.

ATARI®

serait pas en effet un problème majeur s'il ne fallait pas 70 secondes pour accéder au CLI à partir de la disquette Workbench d'origine ! De plus, s'il est vrai que le logiciel des commandes en RAM dispense d'un second lecteur dans certains cas, il ne faut pas oublier que le moindre reset oblige à redémarrer.

Il est parfaitement possible d'écrire sur une disquette protégée, sur ST et sur Amiga. Je me garderais bien de fournir à nos lecteurs les producteurs de virus en seraient trop contents. En ce qui concerne les 40% de RAM pris par le second lecteur, il s'agit en effet d'une énorme coupable d'impression. Il n'en reste pas moins vrai que les 40 Ko pris par le second lecteur peuvent perturber gravement certains programmes. On peut donc tout à fait envisager d'augmenter toute la RAM d'un Amiga 500.

Je persiste et tiens : l'extension mémoire n'est pas transparente sur Amiga 500. On ne peut pas compter tendance à s'arranger avec les derniers softs sortis mais Ultima IV (qui n'a que quelques mois) est inoubliable si l'on n'a pas pris en précaution de déconnecter l'extension soit physique, soit, mieux encore, par soft. (Il existe des utilitaires du domaine public qui permettent de tester la mémoire et de déconnecter l'extension soit physique, soit, mieux encore, par soft.)

Le langage de Baseic est un langage limité (encore que les derniers...) mais la très grande majorité des programmeurs ont continué faire leurs premières armes sur lui. Aussi, l'arrivée sur Amiga du GFA Basic (qui se fait attendre) risque de faire bien des heures.

Il est possible, Atari ST et Mac se taillent la part du lion. Francis Mandin, directeur de Music Land, et des haut-lieu de l'informatica musicale, estime à 20% la pénétration des Atari ST chez les musiciens, même si les grands d'entre eux ont une préférence pour le Mac. Les capacités de l'Amiga ne sont pas en cause, mais les logiciels que l'on peut trouver en boutique sont plus restreints, c'est un fait. Je laisserai à François Herminel le soin de soutenir le GS et de nous encourager les uns et les autres. Je ne pense pas que le piratage dévalorise tant

seize couleurs pour gagner en rapidité et place mémoire. Quant au Mac, Apple ne le définit pas comme une machine de jeu, c'est le moins que l'on puisse dire ! L'oublier est donc pourtant que la logithèque la plus phénoménale en quantité est toujours détenue par l'Apple II, machine à vocation prioritaire pour les concepteurs. De très nombreux utilisateurs de Mac possèdent un ou plusieurs jeux et il n'est pas dans notre habitude de faire des sélections arbitraires.

Un dernier mot en conclusion : non Amiga 500 est ma machine préférée pour les jeux (surtout d'action). Mais quand je veux programmer, ou utiliser un logiciel « sérieux », je passe sur Atari ST ! Je ne suis d'ailleurs pas le seul dans ce cas, loin de là. Un programmeur de logiciels Ubi met tout à l'heure confié qu'il effectuait toute la phase de programmation des jeux Amiga sur ST.

Amiga 500 est sans aucun doute la meilleure machine de jeu actuelle mais ses défauts en limitent l'usage pour une utilisation professionnelle. Mieux vaut alors, dans ce dernier cas, vous tourner vers l'Amiga 2000, qui, lui, répond parfaitement à ce type de besoin.

Jacques Harbonn

CONTRIBUTION AU DÉBAT

Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour ce revue est vraiment générale (merci NDLR). J'ai lu avec beaucoup d'intérêt votre dossier sur le piratage et je me permets de vous transmettre quelques avis sur ce sujet. Je possède trois originaux (Out Run, Gauntlet II et Carrier Command) et environ une trentaine de copies piratées (je les utilise de temps en temps). J'ai eu une version piratée d'Out Run dernièrement et celle-ci m'apporte de nouveaux avantages par rapport à ma version originale. Le programme possède un fast-load (chargement plus rapide et on peut y jouer en semi-plein-écran). Je trouve décevant que cette version ne soit pas agrémentée de celle que j'ai payée 200 francs, ceci pour dire que les éditeurs pourraient faire de plus gros efforts et que cet effort ne soit pas récompensé. D'autre part, je ne pense pas que le piratage dévalorise tant

que cela ! L'achat des jeux : chère fois que je possède suffisamment d'argent pour acheter un logiciel, je le fais avec un grand plaisir, et le ferais plus encore si les prix étaient moins chers. Enfin, je trouve inadmissible que les éditeurs osent vendre des jeux édités avec une notice en langue étrangère, car un des gros avantages d'acheter un original devrait être de comprendre comment on peut réellement jouer.

M R X

Si l'on l'a fait objectivement le bilan des avantages et des inconvénients du piratage pour l'utilisateur, il faut aussi tenir compte des virus fréquemment transmis par des disquettes piratées ! Contrairement à ce que vous affirmez, nombre de distributeurs font l'effort de traduire les notices des logiciels qu'ils importent. Ces efforts ne sont récompensés ni par ceux qui pratiquent l'importation, ni par ceux qui pratiquent le piratage. Quant aux conséquences à long terme du piratage sur l'édition de logiciels, on les imagine aisément.

L'AVENTURE PROGRAMMÉE

J'ai quinze ans et demi et je suis passionné par les logiciels d'aventure. Mon rêve serait d'un jour être un développeur de jeu destinés aux autres ordinateurs, auxquels ils sont en tout point comparables. La nouvelle consigne à la fois plus dure et plus tôt que prévu en Europe ou la console 8 bits a bien du mal à s'imposer face aux ordinateurs.

Eric Barotte.

Créer un jeu d'aventure est une aventure en soi, mais si vous désirez éviter d'avoir à traquer les bugs dans d'interminables défilés de lignes de programmation en vous accrochant à des lianes de papier-lit, il existe des moyens simples d'arriver à vos fins. Les logiciels d'aide à la création de jeux d'aventure. Certes, les résultats seront sans doute loin d'atteindre le niveau des meilleures réalisations existantes, mais en comparant de nombreuses routines disponibles, de puissants analyseurs syntaxiques, etc. Mais il est possible de se faire plaisir sans trop galérer et de noter sans cesse la création de lignes de programmation de jeux. Reportez-

vous au test de Jade sur Amstrad CPC dans le numéro 58 de Tilt, en page 72. Il existe une version ST de ce logiciel. Vous pouvez également vous reporter au test de STOS dans le numéro n° 62.

BANZAI !

Tout d'abord, un grand bravo pour votre revue magnifique. Voici mes questions. Primo : j'aimerais savoir pourquoi vous avez arrêté la rubrique Banzai qui parlait des cartouches disponibles et des nouveautés Nintendo-Sega. Et si vous allez la remettre bientôt. Secundo : j'aimerais savoir combien de cartouches Nintendo sont disponibles en France d'ici sept mois. Quant à Nintendo 16 bits sorti-elle en France et quel sera son prix ? Allez-vous faire un Tilt « bis » Nintendo-Sega ?

Anne Honymy

Vous pourrez constater à la lecture de Tilt que nous n'avons aucunement délaissé les consignes des côtés des programmes de jeu destinés aux autres ordinateurs, auxquels ils sont en tout point comparables. La nouvelle consigne à la fois plus dure et plus tôt que prévu en Europe ou la console 8 bits a bien du mal à s'imposer face aux ordinateurs.

GRAPHISME ET MUSIQUE

Salut ! Je me présente. Hacène Labrèche, 15 ans, j'ai été graphiste du mois de juin 1988 dans la revue (...). Je t'ai envoyé des images dont une m'a pris le cœur. Je t'ai envoyé aussi 15 heures de travail (je réalise toujours tout point par point) et je compte en envoyer d'autres que je suis en train de réaliser. Peux-tu m'envoyer un logiciel graphiste du mois ? Il ne s'agit pas de gagner un cadeau mais de voir son travail récompensé. Au moins, une image dont un est

contient le reste pas dans l'ombre. J'ai l'intention d'apprendre à programmer et je pensais me mettre au GFA 3.0. Ce langage est-il assez puissant pour réaliser ce que j'ai en tête ? Je suis un jeu intéressants ? Peut-il gérer de façon satisfaisante des animations et des analyseurs syntaxiques ? Peut-on facilement écrire des programmes en langage des dessins et des programmes réalistes avec des programmes tels que Art Director ou Notator pour les introduire dans un logiciel de jeu ou dans une démonstration ? Si oui, pourrait-on publier un tel programme ? Si le GFA Basic ne répond pas à mes exigences, quel autre ?

J'ai l'intention de faire de la musique et, à cet effet, je compte acheter un ordinateur 10 ou un Yamaha DX II. Seulement, voilà mes problèmes : des logiciels performants, tels que Notator, ou Pro 24.0, utilisent des puces de microprocesseur de mémoire vive. Il me faudrait donc une extension. Qui pourrait m'en installer une sur dix si possible inférieur à votre attention, j'ai été surpris par les maintes fois d'un nouvel Atari : le E.S.T. Peut-être me parler de lui, de sa date de mise en vente ?

Hacène Labrèche

Plan ne s'oppose à ce que vous soyez plusieurs fois « graphiste du mois », si ce n'est l'appréhension de la compétition entre graphistes. Le fait est qu'il est possible de faire de très belles choses à l'utilisation que vous souhaitez en faire. STOS Game Creator, testé dans le numéro 62 de Tilt, est une autre réponse possible à votre attente. Il est possible de reprendre des images réalisées avec Art Director sous Basis GFA. Mycène, l'éditeur de la revue, a permis à Hacène de publier ses créations. L'utilisation de morceaux de musique écrit avec Notator exigerait en revanche de pénibles acrobaties de programmation. Hacène Labrèche ne gère pas le processeur sonore du ST mais des synthétiseurs MIDI via la prise du même nom. Secundo : les fichiers d'échantillons MIDI créés par Notator ne sont pas exploitables directement, il faut impérativement que le séquenceur soit chargé en mémoire.

Les logiciels de musique que vous citez sont utilisables avec un 520 ST jusqu'à la longueur des morceaux pourra se ressentir du manque de mémoire. A moins d'être un mégalomane wagnerien, on ne peut pas passer d'une extension mémoire. Quant à l'E.S.T., reportez-vous au Tilt journal de ce numéro.

TILT, C'EST PLANANT...

La première fois, c'était en 1983, je crois, j'ai essayé et j'ai complètement décollé. J'ai continué le mois suivant et là, je ne pouvais plus m'en passer. Faute d'argent, l'année dernière, j'avais réussi à décrocher pendant quelques mois, mais cela ne dura pas. J'ai repris de plus belle. De plus, l'effet était de plus en plus fort au fur et à mesure que la formule s'améliorait. Eh oui, Tilt est et restera le seul magazine capable de proposer de telles sensations de vertige ! (Denné NDLR). Mais venons en à l'objet de ma lettre. Je suis mordu de musique électronique et de tous les effets l'accompagnant. Or, je suis l'heureux possesseur d'un Atari 520 ST. Je me demandais si l'existence des logiciels d'échantillonnage plus sophistiqués que l'ADAP.1. Je veux dire dans les 1000 à 1000 F. Je souhaiterais avoir un logiciel capable d'échantillonner et de jouer des échantillons à différentes fréquences, et de les coupler dans tous les sens. Et de plus, possesseur d'un C64, j'ai vu le logiciel Rockmancer 2.0, qui permet d'avoir simultanément trois voies de musique et un rythme échantillonné (soit un élément de batterie, soit des voix, etc.). Révisé je suis par les programmes existants sur 520 ST ? Je pense qu'à 1632 bits devrait être au moins capable de cela. Dans le même lit j'ignorais, je m'en rends compte.

Lauréate Haye

Que de questions pertinentes, je vous remercie de les avoir posées. L'Adap Soundtrack est, pour l'heure, une des Rolls de l'échantillonnage, ou plus exactement une Jaguar, ce qui n'est pas à dédaigner. Il est possible de retrouver la même qualité sonore (16 bits de qualification, 44,1 KHz de fréquence d'échantillonnage) et les mêmes fonctions de manipulation, travail graphique sur la courbe, pilotage

par un instrument MIDI) avec des échantillonneurs coûtant entre 500 et 1000 F. Sur ST, vous pouvez utiliser ST Relay, ou Pro Sound Designer qui valent tous deux moins de 1000 F. Vous avez en outre parfaitement raison de souligner la qualité sonore du C64, dont le « chip » égale celui du ST. L'intégrité du ST dans le domaine musical ne provient pas de sa qualité sonore (assez limitée, il faut le reconnaître) mais de son orientation MIDI à prise intégrée et logithèque MIDI très riche. Dans ce domaine, cet ordinateur s'impose actuellement comme un nouveau standard. A mon tour de vous poser une question : pourquoi, dans votre cas, ne pas acheter d'occasion un classique échantillonneur MIDI plutôt qu'un échantillonneur plus sophistiqué d'échantillonnage pour votre ST ? Etiez-vous certains que l'ordinateur vous apporterait quelque chose de plus ?

Je suis sûr que vous pouvez piloter votre échantillonneur MIDI depuis votre ST, avec un logiciel séquenceur...

MICRO-TOAISME

Ayant lu avec bonheur votre numéro de novembre, j'ai été très intéressé par un article de la rubrique « Tam Tam Soft » qui parlait de la CAO (robotique assistée par ordinateur). J'aimerais prendre contact avec la société ou les personnes qui développent cette application sur Macintosh. Mais surtout, j'ai lu dans votre article plusieurs fois, il m'a fallu me rendre à l'évidence : l'adresse manquait cruellement.

Laurance Caparroy

L'adresse manquait, certes, mais vous auriez pu l'obtenir en vous connectant au serveur informatique de votre ordinateur. La voici donc : Gachot S.A., 2636, avenue de Paris, BP 14, 95230 Soisy-sous-Montmorency.

CONSOLEZ-MOI...

Etant donné que je suis possesseur de la console Sega, est-ce une bonne idée de la vendre et d'acheter une console IBM compatible ? Un ami est aussi intéressé par cette console. J'ai une question qui me trotte dans la tête et que tous les possesseurs de cette console IBM compatible peuvent se poser quand donc les jeux américains arriveront-ils en

France ? Sont-ils disponibles ? Où peut-on se procurer Ghosts Goblins, 1942 et Commando, de la firme Capcom, que vous avez déjà testés dans ce journal.

Stasien.

Vous trouverez la réponse à votre première question en consultant les bancs d'essai des consoles Sega et Nintendo (Tilt) n° 43, page 76 et n° 45, page 92). A la rigueur, si le cœur se porte sur le jeu de Ghosts Goblins, vous pouvez acheter une console Nintendo afin de disposer des deux. Quant aux jeux, nous vous avons déjà signalé que la société Bandai-France qui importe les produits Nintendo dans notre pays comptait n'en faire venir qu'un game très restreint, ce qui explique certains retards, les softs nous étant assez souvent envoyés directement par les éditeurs étrangers. Les trois jeux que vous citez seront distribués en France au cours du premier semestre 1989, Bandai-France dixit.

DIGITALISERS

Je vous écris pour avoir un renseignement sur les possibilités d'un digitaliseur pour un Amiga 500. Concrètement, qu'est-ce que c'est possible de faire ou de ne pas faire ? Quels appareils devra-t-il adapter avec ? Quel est le prix moyen d'un digitaliseur ? Comment faire pour digitaliser ?

Frédéric Dubouire.

Un digitaliseur se compose d'un logiciel et d'un boîtier qui se raccorde entre la source vidéo (caméra ou magnéto) et l'ordinateur. Il numérise les images provenant de la source en les transformant en une mosaïque de pixels. Les logiciels associés à ces appareils permettent de compléter un certain nombre de fonctions de modifications de l'image initiale : palette redéfinissable, effets spéciaux (solarisation, inversion de l'image, etc.), voire même quelques accessoires propres aux logiciels de dessin (brosses et loupes par exemple). On peut d'acheter une console IBM compatible. Un ami est aussi intéressé par cette console. J'ai une question qui me trotte dans la tête et que tous les possesseurs de cette console IBM compatible peuvent se poser quand donc les jeux américains arriveront-ils en

36-15

TILT

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL



Un ennemi doué reste un ennemi dangereux. Méfiance !

Savage

Les héros barbares sont pris dans la tourmente d'une inflation inexorable. Sauvage, le dernier né de ces Rambos de l'écran, évolue dans un monde dont la splendeur masque des périls mortels.



Du labyrinthe menaçant...



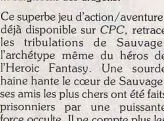
Des monstres improbables.



... surgissent des dragons.



Des squelettes inquiétants.



Un décor d'une sinistre beauté.

moment où tout espoir s'évanouit, une piste ! Et quand Sauvage découvre un fragile fil d'Ariane, il ne le perd jamais. Maintenant, sa longue quête touche à sa fin, l'entrée du donjon que ce vieux



La Vallée de la Mort !



Pas engageant, le copain !



Plutôt effrayants, ceux-là !



Et l'haléine fétide, en plus !

berger lui a indiqué est en vue. Toute la rage voltaireenne contenue explose dans la poitrine de Sauvage, sa main se porte instinctivement à sa ceinture pour ôter sa formidable hache. Les traits de son visage se durcissent, tous les muscles de son corps sont tendus, la terrible machine à tuer qu'est Sauvage est prête.

Il lui faudrait pourtant tempérer son ardeur et son audace, les dangers que cache cet ancre du mal sont nombreux et il aura besoin de toute sa lucidité pour les déjouer. Dès le franchissement de l'entrée, Sauvage sait à quoi il a affaire : « Un labyrinthe » murmure-t-il... l'aventure avec un aller simple est lancée, pour le retour... « On verra ! » marmonne Sauvage en attaquant le labyrinthe par le centre.

Conçu et programmé par Probe Software, ce logiciel possède tous les ingrédients pour le succès du genre. Monstres fabuleux tels que des serpents, gnomes, chau-

ves-sous, squelettes (et bien d'autres), pièges diaboliques et des objets utiles pour la santé de Sauvage ou pour la suite de la quête, voilà qui résume grossièrement l'ensemble des dangers et découvertes que recèlent les donjons. Une fois hors des donjons, les problèmes vraiment sérieux commencent car vous entrez dans la Vallée de la Mort ! A ce stade, l'écran offre une vision en 3D sur un superbe décor. Les monstres y sont encore plus impressionnants comme, par exemple, les géants monolithes ou encore les fantômes. Bref, Sauvage promet d'être un programme bien alléchant pour un amateur d'émotions fortes ! Sa sortie sur Amiga est prévue pour février 89. Les versions ST et PC suivront. (Disquette Firebird / Probe Software pour Amiga.) D.B.

Weird Dreams

Un logiciel bizarre comme son titre : *Weird Dreams* dégage un onirisme profond. Graphisme étrange et couleurs pastel créent une ambiance qui métamorphose les plus beaux rêves en cauchemars. Époustouflant !

Tilt a découvert *Weird Dreams* la première fois au PCS (Personal Computer Show) de Londres. Intrigué, nous nous sommes longuement attardés devant l'écran de démonstration. Le personnage, pieds nus et vêtu d'un pyjama à damiers (très british, ce look... berk !) évoluait dans un décor fantasmagorique. L'ensemble dégageait une impression à la fois dérangeante et fascinante. Était-ce une adaptation outrement revue et corrigée de « Alice au Pays des Merveilles » ? S'agissait-il du résultat des séances de psychanalyse du programmeur ?

En fait, nous n'étions pas si loin que ça de la vérité. *Weird Dreams* vous transporte dans l'univers oni-

rique de l'homme. Il faut bien dire que l'histoire commence mal pour le héros : blessé, son état comateux l'oblige à rester allongé dans un lit d'hôpital.

Tous ses organes vitaux fonctionnent au ralenti, enfin pratiquement tous car certaines régions de son cerveau présentent (sur l'encéphalogramme) des signes d'une intense activité. Lentement, il glisse vers le monde de l'irréel et de l'irrationnel, le monde aux couleurs changeantes du subconscient ! Son esprit tourmenté forme la clef qui libère inexorablement ses cauchemars les plus tortueux. Surprise et Terreur, le réel et l'irréel, impossible de faire la différence.angoisse... peur... psychose des songes claustrophobiques, voilà ce que vous réserve *Weird Dreams*.

Vote « réveil » vous place dans un décor surréaliste digne de Magritte et de Dalí, le cauchemar devient réalité !

Tous les objets et personnages de votre quotidien sortent de leurs vôtres habitudes pour devenir les



Est-ce un miroir intérieur ?



L'œil était dans la tombe...



... et cabin-càca, ça va.

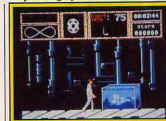


Dalí, Giacometti et Rodin ont peut-être inspiré le graphiste.



La danse des touches.

miroirs de vos inhibitions, tous à la fois hostiles, grotesques, honneux... fourbes ! En fait, nous ne devrions pas parler de plantes carnivores, vos jouets d'enfant reviennent des tréfonds de vos

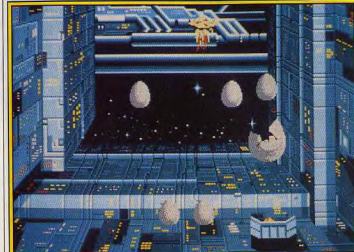


Un cauchemar pour somnambules ?

souvenirs sous la forme de créatures démoniaques ! Vous vivez ou revuez des scénarios fantastiques et désaxonnés, les situations muent et changent constamment au gré de votre « probe-

nade ». Ne cherchez pas à comprendre, c'est le monde des rêves, ils sont comme ça : impalpables. Weird veut dire bizarre et vous allez être servi avec ce logiciel qui est annoncé comme un des meilleurs produits de l'année 89. A vous de résoudre tous les puzzles de cette aventure pour revenir

sain et sauf (surtout sain) vers le monde réel. Pour finir ajoutons simplement que James Hutchby en est le concepteur et Herman Serrano, le graphiste. La sortie de *Weird Dreams*, programmé pour février 89, se fera sur ST, Amiga et PC. (Disquette Rainbird, pour ST.) Dany Bullock



Une station spatiale pour un jeu de ballon futuriste.

Spaceball

Cocktail bouillant à faire tourner les têtes, jeu d'action intense en trois dimensions, *Spaceball* va mettre bien des nerfs à l'épreuve !

Voici un autre produit des Studios de Minuit qui *Tilt* se fait un plaisir de vous présenter en avant-première. C'est surtout l'originalité de ce jeu de balles qui nous a frappé. On y trouve un savant mélange de casse-briques, de bowling, de flipper et de space invaders ! Jeu d'action en 3D par excellence, *Spaceball* comporte huit niveaux aussi déroutants les uns que les autres. Le premier niveau nommé « spaceball » (comme le jeu), ressemble à un flipper avec à sa base, un trou. En cliquant sur les boutons de la souris, le joueur fait rebondir une balle grâce aux bandes latérales ayant des propriétés élastiques. La balle dotée d'abord renverser les bâtons de dynamite ou les quilles puis les pousser vers le trou. Sachez que le tour ingénuite volontiers les balles maladroites !

Vous constaterez, au fil de la partie, l'originalité de chaque niveau. Citons, par exemple, le niveau nommé *The Attack* où la balle



Ne pas rater la cible...



... et éviter les intrus.

évolue verticalement en rebondissant sur un tapis roulant ! Des quilles ou des crufs posés sur le tapis roulant apparaissent à intervalles réguliers, à vous de viser juste avec la balle ! L'étonnement

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL



Un bowling à rebonds...



...démoré par la perspective.



Cubes de glace et oies roses.



On marche sur des œufs!

continue quand on aborde le niveau nommé « The Ice cubes ». Là, il s'agit bien d'un casse-briques en 3D. Le joueur contrôle la balle à l'aide d'une raquette et doit toucher des cubes de glace qui, une fois détruits, se transforment en oies roses ! Bon, stop ! Ça suffit ! Arrêtons là les confidences. Il vaut mieux ne pas dévoiler toutes les nombreuses surprises de ce jeu complet qui ne demande qu'à être commercialisé (ce qui ne saurait tarder). Pas de date de sortie, pas encore de label pour ce logiciel créé à l'aide du STOS. Mais Tilt ne manquera pas de vous informer sur le devenir de ce titre. (Disquette Les Studios de Minuit par Atari ST.) D.B.



Un cadre orientaisant pour des supplices chinois.



Il faut passer la porte.



La salle des tortures?



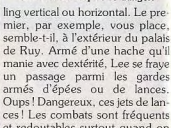
Un shire à abattre...



Cet endroit respire le danger.



... et un autre dortoir.



Extravagance des décors.



Combat de haut en bas.

Rien que ça ! Réponse de Lee Wong : « Je vaincrai maître ! » Déjà passé maître dans la pratique des arts martiaux, Lee Wong dispose également d'une veste magique qui lui permet de sauter et de voler

et des armes spéciales (chaînes, serpents, etc.). Sur votre Amiga chair, la suite de Lee Wong se traduit par la traversée de niveaux aux décors extrêmement variés et dotés d'un scrol-



Attention à l'empolement !



Des sauts périlleux !

lains vases ou autres réceptifs qui contiennent parfois des armes. Comme vous pouvez le constater la tâche s'annonce palpitante. Pour l'instant, il nous est impossible de vous donner un avis sur la jouabilité du logiciel. Toutefois, au vu de la prévision encore incomplète, nous pensons que Tiger Road fera le bonheur des Amiganomanes. Déjà disponible sur CPC et Spectrum, Tiger Road, version Amiga ne devrait plus tarder à sortir sur le label Capcom.

Dany Boolack



Un style de dessin insolite, surréaliste, très germanique



Coup de pied arrêté.

« rencontre » des personnages fantastiques. Jusqu'à aujourd'hui, les dieux-concepteurs nous avaient montré ces monstres, magiciens ou quêtiers dans des situations de danger ou dans le cadre d'une passionnante histoire. Aussi, nous sommes à peu près certains que peu d'entre vous étaient au courant des grandes fêtes traditionnelles qui occupent le temps libre de ces créatures.

Grand Monster Slam

Tournoi de monstres, où, sur le green, s'affrontent elfes, orcs et gnomes. Une compétition inouïte, sublime, spectaculaire ! « Fantasy World », cela évoque le rêve, la magie, les monstres, les combats épiques. Malheureusement la connotation anglosaxonne de ce mot n'a pas d'équivalent dans sa traduction française. Dans la micro-ludique, le monde dont il est question fait référence aux jeux de rôle (*Bard's Tale*) d'aventures (*Knigt Orc*) ou d'action (*Barbarians II*) où le joueur



Les cibles semblent voraces.



Présentation des compétiteurs.



Ballons vivants et angoissés !



Le dragon trichera-t-il ?

dans un combat à la fois étrange et hilarant. Les compétiteurs doivent « shooter » (terme footballistique pour le coup de pied) dans des Beloms. Ces derniers sont de petites créatures en forme de bou-

les dont l'unique fonction est de se faire botter l'arrière train ! Pour gagner, les adversaires doivent envoyer tous les Beloms présents sur leur ligne de tir dans le camp adverse. Les joueurs adroits ne se contentent pas de cela, ils shootent en direction de leurs adversaires pour les renverser, leur faisant perdre ainsi quelques précieuses secondes. Le champion qui n'a plus de Beloms dans son camp doit se ruer vers la ligne de tir adverse, c'est le « home run », la course vers la victoire de ce premier tour. Eh oui ! nous avons bien dit premier tour, n'oubliez pas qu'il s'agit d'un tournoi. En fait, Grand Slam Monster comporte une série de matches éliminatoires, suivis de jeux intermédiaires ou « qualificatives ». Par exemple, la séquence de qualification où le joueur doit shootier dans les gueules béantes des six Fallouts est particulièrement difficile. Le grand final n'a lieu qu'après neuf épreuves et les deux grands champions s'affrontent sous les vivats de la foule ! Grand Slam Monster est un produit d'une compagnie allemande nommée The Golden Gobins. La prévision que nous possédons est encore incomplète mais cela nous a suffi pour craquer devant l'excellent qualité de la réalisation. The Golden Gobins, retenez ce nom, fera sûrement parler de lui au moment de sa sortie (mars/avril) sur Amiga. (Disquette The Golden Gobins pour Amiga.) D.B.▶





Une horde de créatures agressives peuple ce dédale inconnu.

Dedalus

Scénario prometteur pour une aventure intergalactique : une planète ignorée et des créatures et plus singulières.

Curieux, ce signal radio capté par les instruments de mon vaisseau spatial. Son origine : une planète inconnue située dans un espace qui borde la zone affiliée à la Fédération Intergalactique des Humanités Lactifères. Curieuse aussi en elle-même cette planète, les



Les combats font rage...



... dans un édifice futuriste.

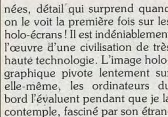
scanners n'y délectent qu'une unique construction ! Humm... les structures signalent également la présence en quantité importante de radioactivité interdisant toute incursion humaine. L'âge de l'édifice se compte en millions d'an-



Le héros est en bien mauvaise posture avec un tel adversaire.



Un mauvais moment à passer.



nées, détail qui surprend quand on le voit la première fois sur les holo-écrans ! Il est indéniablement l'œuvre d'une civilisation de très haute technologie. L'image holographique pivote lentement sur elle-même, les ordinateurs du bord l'évaluent pendant que je la contemple, fasciné par son étrange... Les résultats de l'évaluation ne tardent pas... L'architecture de l'édifice démonte une solémité des créateurs pour interdire toute entrée ou... sortie.

« Fonction publique : Tombe, Prison, Sanctuaire sacré », voilà le verdict des machines. Restes à



Les amazones sont charmantes...



... mais à éviter absolument.



Exploration du labyrinthe.



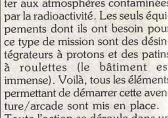
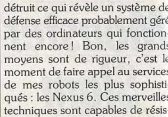
Là, il faut attaquer !



Voilà sûrement des gentils...



... mais bien nombreux !



Un tiréc diabolique. savoir si il n'a pas une autre fonction non envisageable par un cerveau humain. Le métal dont est fait la bâtisse est inconnu mais autorise la téléportation... c'est déjà ça de gagné. Le sondeur léger qui est téléporté est aussitôt

habité ! Des créatures venues de galaxies lointaines ont, au cours des millénaires, trouvé refuge ici. Il est fort probable que cette invasion a eu lieu bien après la disparition des bâtisseurs de ce formidable édifice. La plupart de ces créatures sont agressives et dangereuses. Certains habitants sont, toutefois, très amicaux comme par exemple les Zogs, petit peuple capable de vous aider. L'aspect aventure réside justement dans les dialogues que l'on peut entamer avec certains de ces êtres. Combats, dialogues, mystères, explorations, voilà qui résume bien l'ensemble de ce superbe jeu.

Développé par Les Studios de Minuit, les créateurs de Skateball, Dedalus, va, en principe, être commercialisé sous le label Ubi (rien n'a été signé au moment où Tilt écrit ces lignes). Attention, la version définitive de Dedalus pourra vraisemblablement voir juin 89 et subira (peut-être) des modifications. Nous vous en reparlons au moment de sa sortie. (Dieu que Les Studios de Minuit pour Atari ST.) D.B.

Battlehawks 1942

Une spécialité américaine : la simulation historique. Ici, vous pouvez revivre les grands combats aériens de la bataille du Pacifique en 1942.

Ce logiciel signé Lucasfilm Games vous place dans la peau d'un pilote de chasse de la deuxième guerre mondiale. Cette simulation en 3D, très réaliste, permet de revivre les combats aéro-navals qui ont opposé l'armée américaine et japonaise dans le Pacifique. L'importante et exhaustive documentation vous donne d'entrée la possibilité de choisir l'avion, la mission et le pays pour lequel vous désirez combattre. A l'aide des menus, vous avez accès aux différentes options qui offre Battlehawks. Le point de passage obligatoire est évidemment les « Training Missions » (Missions d'entraînement). C'est à ce stade que le joueur apprend à maîtriser toutes les notions de pilotage et de combats aériens soigneusement détaillées dans la documentation. Prenons une des quatre mis-



Intéressante vision latérale.



Indicateur des munitions ou bombes disponibles. Un voyant attire tout de même l'attention, celui de la caméra. Un coup d'œil dans l'indispensable documentation et on nous y apprend que cette option permet d'enregistrer, pendant un certain temps, toutes vos évolutions. Le joueur peut, à tout moment de la mission, revoir ses

FURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE !

<h3>GAMME SINCLAIR</h3> <ul style="list-style-type: none"> LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48 + / 128 / PLUS 2 / PLUS 3 PIÈCES DÉTACHÉES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc... MANETTES DE JEUX ET INTERFACES MANETTES 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 ILL. A.S., ROMS, et circuits intégrés en tous genres. INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL 	<h3>ATARI ST et AMIGA</h3> <ul style="list-style-type: none"> Commande directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant ! (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)
<h3>COMMODORE 64</h3> <ul style="list-style-type: none"> 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) 	<h3>COMMODORE 64</h3> <ul style="list-style-type: none"> Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers
 51, Saint-George Road, CHESTPOW NP6 5LA - ANGLETERRE
 Téléphone : International
EXPÉDITION IMMÉDIATE PAR AVION dans le Monde entier
 Nous sommes les règlements par :
MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHÈQUES, 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



En combat aérien, Battlehawks est un vrai simulateur de vol. évolutions en vue cockpit ou hors-cockpit. Dans le dernier cas, le programme autorise une vision multi-angle ! Ceci fait, la simple pression d'une touche vous ramène à la mission. Un entraînement au pilotage ne suffit pas pour briller dans Battlehawks 1942, il faut également être rompu aux techniques de combats aériens. La documentation y consacre dix pages. Voilà de quoi réveiller votre fibre étudiante ! Les missions effectuées dans des « conditions réelles » sont abordées dans la dernière ligne droite de votre formation. C'est là que le logiciel prend sa véritable dimension : une véritable remontée dans le temps pour revivre des temps héroïques ! Battlehawks 1942, déjà disponible aux USA depuis bientôt deux mois, ne sera commercialisé en France que vers février 89. La raison de ce décalage entre sa sortie américaine et française s'explique par les travaux de traduction du manuel. (PC et Compatibles) Dany Boualock

Fatal Error

Les Studios de Minuit frappent encore, et fort ! Fatal Error, un shoot-them-up spécial et spatial, est un jeu où, bien sûr, les erreurs sont fatales.

Dernière ce titre se cache un shoot-them-up sympathique, sans autre prétention que celui de distraire. À bord de votre vaisseau d'exploration, vous survolez le bouclier protecteur de la planète Titania. Cette dernière est située aux confins de la galaxie, colonisée en 6512 par les Vurils, des mutants originaires de la nébuleuse d'Orion. But de la mission : détruire la base des Vurils. Il vous faudra donc survoler le bouclier protecteur (phase en scrolling vertical) et tenter d'ouvrir les sas qui permettent de descendre à la surface de la planète pour continuer le combat (phase en scrolling horizontal).



Roue-mottes sur Titania. aisée avec tous ces robots, mines dérivantes, chars etc. L'ouverture de ces fameux sas se déclenche par six niveaux aux décors variés. Mais nous n'en sommes pas là, il faut d'abord parcourir le bouclier protecteur, fort bien



C'est parti pour une partie! Dans l'état actuel de développement, le jeu est fort jouable. Mais la version définitive sera éventuellement sujette à des modifications. Fatal Error est une création du prolifique groupe nommé Les Studios de Minuit. Développé à l'aide du STOS (un utilitaire pour la création des jeux), ce logiciel n'a toujours pas de prendre chez les



On verra les montages ?



Une planète bien défendue où le danger guette à tout instant.



Spectacle grandiose.

développeurs, il intègre Mandarin Software mais aucun accord n'a été encore signé. Avis aux amateurs ! Vous devez maintenant vous poser une question en voyant ces avant-premières des Studios de Minuit : mais qui sont-ils donc ces créateurs ? En fait, il s'agit d'une famille de passionnés de micro, un père et ses trois fils. Alain Fillion, le père, programme et supervise le développement des logiciels. Laurent, 20 ans, étudiant à l'Académie Carpentier, prépare son entrée aux Beaux-Arts. La création de jeux est un passe-temps pour lui, c'est le graphiste du

activé essentiellement nocturne. Des idées, ils en ont à en revendre et travaillent généralement sur plusieurs jeux à la fois. On sait déjà ce dont ils sont capables, rappelez-vous Skateball, création achetée par Ubi et le Jeu du Roy édité par FIL. (Disquette Les Studios de Minuit pour ST.) D.B.

Des micros pour tous !

Vous qui possédez ou qui voudriez bien acquérir un PC, vous hésitez souvent à pénétrer dans des boutiques qui paraissent par trop destinées à ceux dont l'employeur règle les achats. Une nouvelle chaîne de magasins, originaire des U.S.A., devrait les inciter à plus de hardiesse. Elle se nomme PC Warehouse et prévoit l'ouverture de 30 points de vente en 1989. Plusieurs d'entre eux sont déjà opérationnels à Paris, Lille, Rennes, Marseille, Antibes

et Toulouse. La gamme de produits proposés, très ouverte, va du micro-ordinateur au logiciel en passant par les périphériques et les consommables (papier, disquettes, rubans, etc.). Ses marques de préférence sont Arche et Kenetic pour les micros et Epson pour les imprimantes. Dès février, PC Warehouse propose un mini-scanner pour 1 990 F et un trackball pour 890 F. PC Warehouse, BP 317, 9526 Cergy-Pontoise.

Lucasfilm US Gold : ça tourne !

Malgré l'auréole scintillante que lui confère ses réussites au cinéma (Starwars, le système solaire THX, Willow etc.), la compagnie Lucasfilm Games n'a pas encore connu un succès retentissant dans l'industrie de la micro-logique. Qui se rappelle de Rescue on Fractalus ? Personne ? Ce n'est pas étonnant :

produire des films de qualité est un art, créer des jeux vidéo en est un autre. Lucasfilm, qui a mis un certain temps à comprendre cet état de fait, a enfin engagé les moyens nécessaires. Résultats : Battlehawks 1942 et Zak Mc Kraken que Tilt a jugé bon de présenter en avant-première. La distribution de ces deux titres, en Europe, concrétise un accord signé entre Lucasfilm et US Gold. Lucasfilm, précédemment distribué par Activision en France, a racheté un marketing plus agressif et a donc choisi la célèbre société britannique pour la distribution et l'édition des logiciels à venir. Parmi les futurs titres, Indiana Jones The Last Crusade, l'adaptation du prochain film de Georges Lucas, est le plus attendu. En attendant, Battlehawks 1942, et Zak Mc Kraken, déjà disponibles, dans les pays anglo-saxons sur PC, ne seront distribués en France qu'en février 89. Eh oui ! Il faut bien traduire la documentation très fournie de ces logiciels. Des versions ST, Amig, Apple II et Apple II GS sont prévues.

Livres et micro

Auto-Formation MS-Dos

(Livre et une disquette Micro-Application ; 349 F.) Ce guide du MS-Dos est une étude à suivre page à page. Il se compose en effet d'exercices ajoutés à chacun des ordres du langage d'exploitation. La rédaction comporte beaucoup de texte. La lecture peut paraître austère si l'on connaît déjà bien le Dos et que l'on ne recherche qu'une aide ponctuelle. En revanche, il sert le temps de suivre tous les exercices, le novice devrait rapidement assimiler les fonctions du Dos. Ce volume comporte également une disquette. Une centaine de programmes y sont sauvegardés, programmes explicites et décomposés dans le livre. Il s'agit ici de comprendre la mise en place de petits listings de type gestion de fichiers ou gestion de la mémoire interne. Le package est finalement assez cher pour son contenu (car relativement luxueux...).

Conseillé pour une toute première et complète initiation. O.H.

SOS PC Tools

(Micro-Application ; 99 F.) PC Tools est l'un des outils de gestion disque et disquette les plus performants sur PC. Ses possibilités concernent notamment la copie, lecture ou modification des dates et surtout le nettoyage et la « compression » du disque dur. Ce manuel reprend et explicite une à une les options du programme. Il sera de ce fait très utile aux possesseurs des versions américaines du soft traité (notices anglaises). Les explications sont claires, appuyées par de nombreuses vues d'écran. Pas de mauvaise surprise en ce qui concerne la table des matières. À signaler enfin que près de la moitié du livre est occupée par une liste très complète des messages d'erreur de PC Tools, en anglais et en français. Un ajout qui manque à la plupart des livres micros traitant de programmes puissants. O.H.

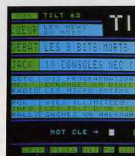
3615 TILT: MEGA CONCOURS !

GENIAL ! Du 26 janvier au 27 février, faites tourner le Jackpot et soyez les premiers à posséder une CONSOLE NEC d'une valeur de 2500 F. Et ce n'est pas tout ! En plus des 10 CONSOLES NEC, il y aura d'autres cadeaux : 10 SWEAT-SHIRTS US GOLD, 10 TEE-SHIRTS THUNDER BLADE et 10 TEE-SHIRTS OPERATION WOLF. Alors Foncez ! Tapez 3615 code Tilt mot clé JACK ! Tilt vous donne rendez-vous chaque lundi et chaque vendredi pour connaître la liste des gagnants. Faites vite, il n'y en aura pas pour tout le monde !

FAITES TOURNER LE JACKPOT ET GAGNEZ :

10 CONSOLES NEC
10 SWEAT-SHIRTS US GOLD

10 TEE-SHIRTS THUNDER BLADE
10 TEE-SHIRTS OPERATION WOLF



D'une valeur de 2500 F, cette console est aujourd'hui disponible chez Shoot Again (75).



Knight Force, un jeu aux facettes multiples (ST).



Knight Force (ST).



Carrier Command (PC).



Targhan (ST).



Targhan (ST).



Dynamic Duo (CPC).



Fish (C 64).

... mais avec un produit FIREBIRD-GI Hero, un jeu de commando devrait déjà être disponible sur CPC. **Dynamic Duo**, un jeu d'action pour, un ou deux joueurs, sortira probablement vers février 89, sur le label **Firebird**, qui ne sera d'ailleurs pas en janvier sur PC! Sous le label **Firebird**, les PCistes pourront



Pac-Land (Amiga).



Spitting Image (Amiga).



Oswald (Amiga).



Crazy Cars II (CPC).



Lucky Sprite (ST).



Transputer (Amiga).

immimentel) sur ST et Amiga. **GRAND SLAM**, après **Pac-Man**, voici **Pac-Land**, un jeu d'action d'une genre assez spécial! Date de sortie prévue pour ce premier trimestre 89. **Transputer** (Amiga), cette société nous propose

un casse-briques en 3 D nommé **Transputer**. Date de sortie inconnue sur Amiga. **STARVISION INTERNATIONAL** présente un jeu d'action nommé **Oswald** sur Amiga. Là encore, nous ne pouvons vous communiquer une date de sortie. **SILMARILS**: **Targhan**, c'est le nom du jeu d'arcade/aventure qui sort en février sur ST, Amiga et PC. **LES STUDIOS DE MINUIT** travaillent actuellement sur un jeu d'action, sur ST, nommé provisoirement **Lucky Sprite**. Tilt vous en dira plus dans les prochains numéros. **TITUS** se lance dans l'aventure! **Knight Force** allie stratégie,

action, aventure et réflexion. Choisissez errant, vous allez être torturé pour retrouver des sorciers échappés de leur espace-temps et refermer les portes spatio-temporelles du grand-maître. Si le jeu est aussi beau que les premières photos d'écrans... **LES RETARDS** **Bushido** de US GOO subit un retard du fait d'invalidation temporaire du programmeur: il est malade! **Dungeon Master II** de FTL est prévu sur ST pour le mois de février. **Dragon Flight**, sur le jeu de rôle fameux jeu de rôle allemand voit sa sortie repoussée à février ou mars. D. B. - O. H. - A. Z.

Crazy Cars II / Turbo Cup Stratégie contre hyperréalisme

Finis le bon temps où, pour conduire un microbolide il suffisait de s'accrocher au joystick! Maintenant il faut passer les vitesses et chercher sa route! Bref,

il faut réfléchir.

Les simulations de conduite auto semblent passionner de plus en plus de programmeurs. Conséquences directes de cette envolée, un avalanche de très bons softs venus inonder nos logarithmes 1988 et des nouveautés 1989 à faire frémir les fous du volant! Il est utile de faire aujourd'hui le point sur les valeurs sûres de cette compétition.

Il faut déjà différencier les softs de course auto strictement ludique, comme **Out Run** par exemple, des softs plus évolués, programmes qui agument l'action d'un réalisme ou d'une stratégie nouvelle. Ce sont ces derniers titres qui nous intéressent ici. Pour le réalisme, **Nigel Mansell** (Amiga, Spectrum et ST) et **Grand Prix Circuit** (PC) offrent des courses très ludiques mais malheureusement trop classiques. Le travail technique de leur programmation est, certes, intéressant et apporte toujours plus de réalisme au pilotage... Mais qui de réellement neuf comparé au **Pole Position** des années passées? Rien du tout. **AS**: cette société nous propose

domaine né l'y a très longtemps avec **Reus et Reus** sur C 64 et ça qui a le mérite d'innover par rap-



Test Drive (Amiga).

port aux softs cités plus haut, deux titres restent en compétition: **Test Drive** (Amiga, ST, C 64 et PC) et **Lombard Rally** (ST et Amiga). Le premier, relativement ancien, avait innové en matière de conduite hyperréaliste. Son jeu était pourtant trop ardu et ses parcours trop monotones pour qu'il conserve très longtemps la pole position. **Lombard Rally** a décroché récemment le timbale du meilleur réalisme de conduite sur piste. La course de ce dernier titre est très difficile à vaincre. Graphismes variés, animation supérieure et mise en place graphique originale («pompée» à **Test Drive...**), le

jeu puise une énergie nouvelle dans la stratégie qu'il met en place, stratégie qui brise l'action de la simple action de piloter. Car c'est là qu'est toute la différence: le jeu a certain des softs de la nouvelle génération. La stratégie en course automobile a pourtant attendu le mois de décembre 1988 pour réellement crever les écrans sous le nom de l'excellent **Crazy Cars II de Titus** (voir Hits de ce même numéro). L'astuce: des routes qui se croisent et une carte où le pilote doit sans cesse définir sa route. Plus question de tout miser sur les réflexes, il faut maintenant réfléchir! Dur... Mais passionnant puisque l'action bénéficie malgré tout d'une animation superbe et de graphismes très variés. De quoi concurrencer directement **Porsche Turbo Cup**, **Tilt d'Or 1988!** Impossible, en effet, de ne pas comparer ces deux titres. **Turbo Cup** axé son jeu sur le pilotage et surtout sur l'éternelle opposition de nos nombreux concurrents (le plus délicat, doubler les autres voitures...). Idéal pour les

ferment toutes les routes du terrain de jeu. D'où une nouvelle stratégie et un intérêt ludique prolongé. On ne le redira jamais assez: seuls les softs (et surtout les simulateurs) qui cumulent vraiment action et stratégie dans **Barbarian II**, combat aérien chez **F 18 Interceptor** (Amiga), combat et stratégie style wargame chez **F 19 (PC)** de **Microprose** (qualité graphique des machines mise à part). **Crazy Cars II** offre ainsi plus d'intérêt ludique que **Porsche Turbo Cup**, surtout à long terme. Mais il ne s'agit toujours que d'une guerre entre deux «grands» du monde micro.

Autrement dit, voici le meilleur conseil: achetez les deux! O. H.



Lombard Rally (ST).



Turbo Cup (Amiga).



Crazy Cars II (ST).

passionnés, mais que faire quand on connaît tous les circuits par cœur? Battre des records? Avec **Crazy Cars II**, la compétition s'ouvre sur l'aventure. Il ne s'agit plus d'une course, mais d'une course-poursuite à travers le labyrinthe que

Livres et micro Amiga: le livre du Graphisme

Cet imposant ouvrage de près de 800 pages regroupe un très grand nombre d'informations concernant le graphisme sur Amiga. Les domaines traités sont de difficultés très diverses. Vous y trouverez en particulier les instructions graphiques de l'Amiga Basic et leurs applications, la gestion des couleurs, des explications sur les sprites et bobs (édition, chargement et sauvegarde). D'autres sont plus complexes comme l'usage de l'interface Intuition pour créer un pointeur de souris, gérer l'écran, le Rasport, les primitives graphiques. Le Viewport est détaillé avec ses modes graphiques, la programmation des images, les Layers. D'autres chapitres concernent les jeux de caractères, les images graphiques (format IFF-ILBM, hardcopy d'écran, haute résolution en 1026 x 1024), programmation graphique en C et enfin les instructions Blitter, ColorMap, la mémoire-écran. La disquette fournie vous élargira une grande rebutante. Un livre indispensable tant au débutant qu'au spécialiste chevronné pour tout le domaine graphique (Livre Micro-application); Prix: 249 F sans disquettes et 349 F avec disquette. Jacques Harbourn

Savage, Pac-Land, Dungeon Master II

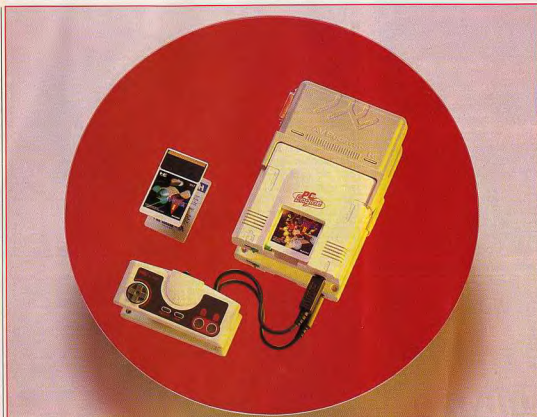
Nouvelles moutures plus élaborées d'anciens hits ou nouveautés originales, voici les jeux de demain.

Les voici ces fameuses nouveautés du mois que Tilt s'empresse de vous présenter. **TITUS**: **Crazy Cars II** sur Amstrad est attendu pour le 15 janvier 89. Cette version possèdera un réseau routier plus sinueux et aux routes plus étroites que la version ST. Une course à ne pas manquer. **BRITISH TELECOM**: sous le label **Rainbird**, **Fish**, un superbe jeu d'aventure sera bientôt disponible sur C 64. Toujours sous le même label, **Carrier Command**, qu'on ne présente plus, sera en janvier sur PC! Sous le label **Firebird**, les PCistes pourront



Savage (PC).

se lancer dans le monde de **Savage**, un jeu d'action/aventure. Sortie prévue février/mars. **GI Hero**, un jeu de commando devrait déjà être disponible sur CPC. **Dynamic Duo**, un jeu d'action pour, un ou deux joueurs, sortira probablement vers février 89, sur le label **Firebird**, qui ne sera d'ailleurs pas en janvier sur PC! Sous le label **Firebird**, les PCistes pourront



Nec, Sega, Nintendo Premier round

Avis aux fans d'arcade : les nouvelles consoles arrivent. NEC, parti en tête, est maintenant suivi de près par Sega. De leur côté, Atari et Konix foudroyent leurs armes. Pour le moment, Nintendo observe avant d'entrer en jeu.

Jamais deux sans NEC, pardon, sans trois ! Les consoles Sega et Nintendo devront désormais compter avec un concurrent des plus sérieux. Aussi petite de taille que grande en performances techniques et donc ludiques, la console NEC lance ses 350 grammes de matière grise au service des adeptes d'arcade. Présentée en exclusivité dans le *Tilt d'avril*, (reportage sur la micro au Japon, *Tilt 53*), cette petite merveille a entamé l'année 1989 en France, derrière la vitrine de *Shoot Again*, un magasin spécialisé « console » et 16 bits. Coup de téléphone à la rédaction de *Tilt*, rencontre de Monsieur Breuël, le « boss » de Shoot Again... Résultat, une avalanche de pixels et d'action... Première constatation, la console NEC est toute petite... Connectée

de tous côtés à ses périphériques, l'engin ressemble à une araignée prête à dévorer sa proie, le joueur ! Le *PC Engine* gobe des cartes épaisses de deux millimètres (capacité de 256 Ko). L'interupteur on/off bloque la carte et lance immédiatement le jeu : une rapidité bien agréable. Pour les connexions, la NEC est cernée de prises. Manette incluse sur l'avant, l'alimentation, sortie Péritel ou antenne sur les côtés et prise « cinch » audio sur l'arrière. L'engin mesure en tout à peine 20 cm sur 15. Mais pour la technique, on plonge dans la démesure. Les graphismes sont gérés par un processeur spécial. Les capacités de la NEC sont impressionnantes. 512 couleurs simultanées sous 216/256 points (performances supérieures à celle du ST au

niveau du nombre de couleurs en configuration standard). Il suffit de jeter un œil sur les tableaux de jeu de *R-Type II* pour comprendre ! Les animations étonnent aussi les possesseurs de ST ou d'Amiga. Sprites de grosse taille, mouvements fluides et très rapides, la NEC mise à fond sur l'action, domaine de prédilection des consoles. Côté bruitages, la machine développe six voix musicales sur huit octaves en sortie audio séparée (on branchera un câble sur une chaîne hi-fi...). Cette fois bien mieux que ST et Amiga. Reste à parler du joystick, une manette très semblable à celles de Nintendo ou Sega mais cependant plus joufflue que ses concurrents, ce qui assure une bonne prise en main. On retrouve bien sur les classiques boutons

Run (pause instantanée) et Select ainsi que le pousoir directionnel et deux boutons de tir. Cette manette est pour conclure très confortable, même si elle ne remplace pas un véritable joystick (extension à venir...). À noter également les « plus » prévus dans le futur du *PC Engine* de NEC : interface pour connecter quatre manettes, connexion d'un clavier par le port joystick. Enfin, le support des jeux NEC 1989 ne devrait pas tarder à être le disque laser... Voici pour la technique... Pour le reste, il suffit de jouer une minute à *R-Type I* ou II pour comprendre le jeu de la supériorité de NEC sur les consoles Sega ou Nintendo actuelles ! Mais pour plus de précision, je cède la place d'expert au prince console himself, Alain Haugheux-Lacour le preux, qui vous présente ci-dessous un comparatif « pointu » des trois consoles qui vont se partager le gâteau 1989. Faut-il vendre ou acheter, le cours ludique de la bourse « arcade », en attendant bien sûr les consoles 16 bits de Sega et Nintendo (1 Console NEC disponible chez Shoot Again au prix de 2.350 F, 145, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : 40 38 02 38.)

Olivier Hautefeuille Dans le numéro d'avril 1988, nous avons parlé de la console NEC, en vous montrant quelques alléchantes photos d'écran. Elle s'est fait attendre, mais aujourd'hui elle est enfin là. Aaaaah ! On s'en approche la langue pendante, les yeux exorbités et la bave aux lèvres. Tiens, mais elle est toute petite cette console ! Ce n'est pas très impressionnant, mais c'est pratique pour les intoxiqués, qui pourront l'emporter en week-end ou bien pour passer une soirée chez des amis. Au niveau du confort d'utilisation, shoot again Run fait office de pause. En revanche, la fonction Reset est absente, contrairement aux consoles Sega et Nintendo. Autre mauvaise surprise, il n'y a qu'une manette. Voilà qui est surprenant alors que l'évolution des jeux va dans le sens de la convivialité et que de plus en plus de programmes se jouent à deux simultanément (on branchera une interface qui permettra de brancher quatre manettes, mais tous les jeux disponibles actuellement sont conçus uniquement pour un joueur). Quant à la manette, elle est du même type que celles des autres consoles japonaises, avec deux boutons de tir et un bouton à quatre direc-

tions, comme pour les jeux à cristallins liquides. Cela s'explique sans doute par le fait que les Japonais ne conçoivent que ce système, mais pour nous, qui sommes habitués à des joysticks très performants, c'est la galère. Mais allons droit à l'essentiel : de quoi se compose le ludobitché de cette console 16 bits ? Pour l'instant il n'y a que quatre jeux disponibles en France : *R-Type*, *Chan and Chan*, *Victory Road* et *R-Type II*. Ce n'est pas beaucoup, mais d'autres titres devraient arriver prochainement. Parmi les programmes attendus, on peut citer *Kung Fu* (un jeu de combat avec de gros sprites de toute beauté), *Galaga 88*, *Shanghai*, *World Cup Tennis*, *Base Ball* et *Wonder Boy in Monster Land* (la conversion d'un excellent jeu d'arcade déjà disponible sur la console Sega). Ces programmes se présentent sous la forme de petites cartes, très proches de celles de la console Sega. Si ces cartes ne payent pas de mine, il faut reconnaître que sur l'écran, le résultat est assez convaincant. Seulement voilà, il n'y a pas que les graphismes qui soient impressionnants, le prix de vente de ces programmes l'est tout autant : 450 F en moyenne. Ce n'est vraiment pas donné, mais il faut tenir compte du fait qu'il s'agit d'imports directes et que, par la suite, ces programmes devraient se situer dans la même fourchette de prix que ceux des consoles Sega et Nintendo. La NEC est-elle promise à un bel avenir en France ? Il est encore trop tôt pour répondre à cette question, mais il est intéressant de comparer les programmes de cette console à ceux de la Sega et de la Nintendo.

Le cas de *R-Type* est particulièrement significatif puisque cet excellent shoot again Run fait office de pause. En revanche, la fonction Reset est absente, contrairement aux consoles Sega et Nintendo. Autre mauvaise surprise, il n'y a qu'une manette. Voilà qui est surprenant alors que l'évolution des jeux va dans le sens de la convivialité et que de plus en plus de programmes se jouent à deux simultanément (on branchera une interface qui permettra de brancher quatre manettes, mais tous les jeux disponibles actuellement sont conçus uniquement pour un joueur). Quant à la manette, elle est du même type que celles des autres consoles japonaises, avec deux boutons de tir et un bouton à quatre direc-

Sega. Dans les deux cas, l'adaptatif est fidèle au jeu d'arcade original et les deux versions sont aussi passionnantes l'une que l'autre. Mais, bien sûr, la version NEC l'emporte sur bien des points : animation, graphisme, couleurs et bruitage... On peut également comparer *Victory Road* à *Out Run*, puisque la course automobile de la NEC s'inspire nettement du succès d'arcade de Sega. Là encore, les deux jeux sont intéressants, mais *Victory Road* est nettement plus performant au niveau de la réalisation, principalement en raison de la supériorité de son animation. Le cas de *Chan and Chan* n'est pas aussi tranché. C'est en quelconque sorte une variante, nouveau style, de *Super Mario Bros*. Si *Chan & Chan* offre un graphisme de bien meilleure qualité, il n'en va pas de même en ce qui concerne l'intérêt de jeu. Même si on laisse de côté l'humour plus que douteux de C & C, ce programme est bien loin de pouvoir prétendre égaler la richesse de *Mario Bros*.

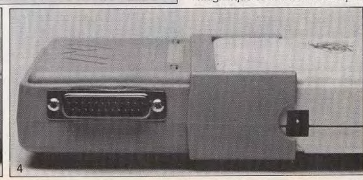
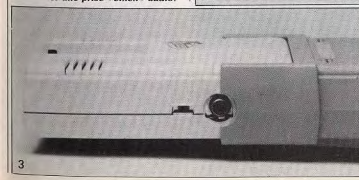
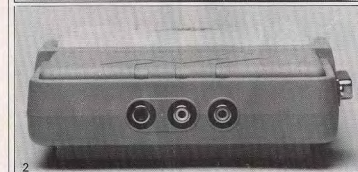
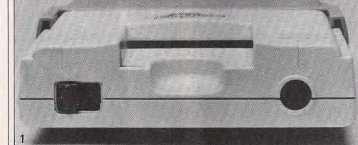
De plus, on ne retrouve pas la fantaisie que soulèvent des commandes qui fait de Mario le personnage le plus maniable de l'histoire du jeu vidéo. On peut déjà affirmer deux choses. La première, c'est que la NEC est largement supérieure aux autres consoles 8 bits et que celles-ci ne tiendront pas longtemps le coup face à elle si NEC se lance dans la commercialisation en France. La seconde, c'est que la NEC s'attaque particulièrement au créneau tenu par la console de Sega. En effet, elle présente des jeux similaires, avec même un certain nombre de titres en commun. Alors que la Nintendo est plus orientée vers des programmes d'arcade/aventure assez spécifiques exploités dans sa totalité. La console 16 bits d'Atari est en embuscade et ce serait sans doute un redoutable adversaire grâce à l'importance logithèque du ST. Et vient, un outsider pourrait créer la surprise : Konix, la société anglaise célèbre pour ses joysticks, prépare en grand secret une console qui devrait être révolutionnaire. Quant à Nintendo, fors de leur succès, ses dirigeants affirment ne pas vouloir lancer un nouveau produit, car ils n'estiment pas avoir encore épuisé les potentialités de leur console. Néanmoins, il semblerait qu'ils aient une console 16 bits en réserve et il serait étonnant qu'ils restent longtemps absents de la bataille. Mais en Europe, les véritables adversaires sont les micros. CPC et C 64 sont bien installés et PC, ST et Amiga sont en pleine ascension. Ce ne sera pas facile de les détrôner.

elle devra se mesurer avec la nouvelle console 16 bits de Sega qui vient de sortir au Japon. Le triomphe de la Nintendo, au Japon et aux Etats-Unis, a suscité bien des convoitises. Aussi, il ne se passe guère de mois sans rumeurs sur le lancement d'une nouvelle console.

La guerre des consoles est pour demain et la mêlée risque d'être confuse. Faisons le point des forces en présence : la NEC promet beaucoup, mais on ignore encore les intentions de son constructeur en ce qui concerne l'Europe. La console 16 bits de Sega, qui ne manque pas d'atouts, devrait être commercialisée en France vers la fin 1989 et pas avant le potentiel d'arcade de la console 8 bits est loin d'avoir été exploité dans sa totalité. La console 16 bits d'Atari est en embuscade et ce serait sans doute un redoutable adversaire grâce à l'importance logithèque du ST. Et vient, un outsider pourrait créer la surprise : Konix, la société anglaise célèbre pour ses joysticks, prépare en grand secret une console qui devrait être révolutionnaire. Quant à Nintendo, fors de leur succès, ses dirigeants affirment ne pas vouloir lancer un nouveau produit, car ils n'estiment pas avoir encore épuisé les potentialités de leur console. Néanmoins, il semblerait qu'ils aient une console 16 bits en réserve et il serait étonnant qu'ils restent longtemps absents de la bataille. Mais en Europe, les véritables adversaires sont les micros. CPC et C 64 sont bien installés et PC, ST et Amiga sont en pleine ascension. Ce ne sera pas facile de les détrôner.

Les logiciels disponibles

R-TYPE
On ne présente plus le grand jeu d'arcade de Sega, le meilleur shoot them-up de sa génération, célèbre pour ses armements possibles et ses magnifiques monstres. Cette version est absolument magnifique et devrait faire craquer



plus d'un amateur du genre. C'est la carte de visite idéale pour la console NEC, avec sa réalisation à-t-elle été tout particulièrement soignée. Il est pratiquement impossible de faire la différence entre cette version et le jeu d'arcade original. Les graphismes sont très fins et les couleurs parfaitement bien utilisées. La bande sonore est



R-Type



R-Type II

également de bonne facture avec des effets convaincants qui se mêlent agréablement à un excellent thème musical. Mais le plus impressionnant, c'est l'animation, aussi rapide que précise. Le scrolling horizontal, très fluide, est un modèle du genre. Particulièrement intéressante : le scrolling vertical lorsque votre vaisseau monte ou



R-Type II



Chan and Chan



Chan and Chan



Victory Run



Victory Run

descend. Cela se passe d'une façon si naturelle que l'on ne s'en aperçoit pas tout de suite ! C'est un véritable régal pour l'œil, mais l'intérêt du jeu n'a pas été oublié pour autant. L'action est passionnante, le niveau de difficulté parfaitement dosé et le joueur dispose d'une option continue, ce qui est bien utile. Il faut vraiment s'accrocher, mais avec de bon réflexes, on s'en sort une fois ses réflexes pris. Bien sûr, les premières parties ne sont guère brillantes, surtout si vous vous laissez aller à admirer le décor. A lui seul, ce logiciel justifierait l'achat de la console. Un must.

R-TYPE PART 2
Ce programme n'est pas la suite du précédent, en fait, il s'agit des niveaux supérieurs du jeu d'arcade original, ceux que vous n'avez jamais vu à moins que vous ne soyez très fort. Alors, bien sûr, le niveau de difficulté est particulièrement élevé. R-Type n'est pas un jeu facile, mais cette deuxième partie est infernale. Il faut vraiment se défoncer pour terminer le premier niveau, dur, dur ! Cette fois encore, la réalisation égale pratiquement celle du jeu d'arcade original. D'énormes sprites évoluent dans des décors très fins, c'est superbe. La grande qualité de ce shoot-them-up est vraiment tentante, mais il veut mieux commencer par la première partie et si vous parvenez à franchir quatre ou cinq niveaux, alors vous pourrez attaquer ce programme. Sinon vous risquez de vous retrouver frustré. Un grand jeu pour des milliers.

peuements de votre véhicule : pneus, boîte de vitesses, moteur, suspension et freins. Ensuite la course commence et vous foncez à toute allure sur la route en doublant motos, voitures et énormes camions. L'impression de vitesse est bien rendue, grâce à une animation aussi rapide que fluide, et on se laisse tout de suite prendre au jeu.

La route monte et descend et les dénivellements sont également bien rendus. Lorsque vous entrez en collision avec un obstacle, votre voiture s'envole et fait une série de tonneaux très spectaculaires (à ne vous rappeler rien ?). Vous reparez, le soleil se couche et vous terminez de nuit le premier parcours. Une fois arrivé, vous pouvez réparer les dommages causés à votre véhicule avant de repartir.

Il y a de nombreux parcours différents, avec une circulation de plus en plus importante. Dans certains niveaux, vous traversez des déserts. Il faut, alors, faire très attention.

La course s'accompagne d'un bon thème musical avec des mélodies et des effets sonores convaincants. Les commandes sont précises, mais on regrettera toutefois le mode de changement de vitesses qui s'effectue, avec le bouton de direction haut et bas. Au début on se retrouve souvent à rétrograder par inadvertance, ce qui est particulièrement frustrant. Une excellente course automobile.

Alain Huyghues-Lacour
Suite page 34.

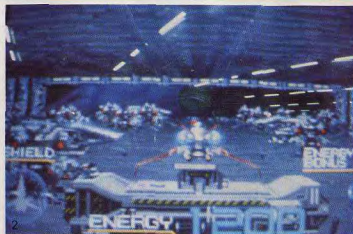
Où trouver la NEC
Alors vous craquez pour la NEC ? Vous en voulez une tout de suite. Les adresses sont : **7 Las**, sachez que la NEC est importée en France par un seul magasin et qu'elle n'est disponible que sur commande. Se procurer est toutefois relativement aisé : il suffit de prendre contact avec **Shoot Again**, Situé 145, rue de Flandres dans le 19^e arrondissement de Paris, ce spécialiste de la console de jeux et des ordinateurs 16 bits propose la NEC à 2350 F TTC. Celle-ci est livrée complète (câble écran sans TV Péri) mais sans jeu. Peu nombreux pour le moment (quatre titres disponibles sur un catalogue de douze), ces derniers sont proposés par **Shoot Again** aux alentours de 500 F. Une interface permettant la connexion de plusieurs manettes sur la NEC devrait de plus être prochainement disponible... Avis aux amateurs !

VICTORY RUN

La NEC se devait de disposer d'une course automobile, c'est chose faite avec **Victory Run**, un programme dans la lignée d'**Out Run**. Tout d'abord, vous devez répartir les 20 unités dont vous disposez, parmi les différents équip-



Photo François-Julienne



Arcades: toutes les nouveautés 1989

Alain Huyghues-Lacour, qui a bien de la chance, revient du salon de l'Arcade. Il vous présente en exclusivité les toutes dernières nouveautés. Vous les verrez bientôt chez les forains et dans les salles spécialisées.

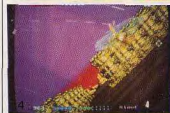
Le salon annuel des jeux automatiques s'est tenu dans le parc des expositions du Bourget, du 6 au 9 décembre. L'appellation jeux automatiques recouvre tous les jeux qui sont utilisés principalement dans les cafés, les fêtes foraines et les salles d'arcades. Dans ce salon, strictement réservé aux professionnels, on pouvait découvrir toutes les nouveautés en matière de flippers, billards, bowling, babyfoot et, surtout, les jeux vidéo. Dans le domaine de l'arcade, on constate une dominante très nette de jeux qui peuvent être joués simultanément à deux, voire à quatre. Deux types de machines sont représentées : le mobile standard, dont le prix moyen se situe dans les 15 000 F, et des machines très sophistiquées qui valent entre 100 et 200 000 F.

Ces superbes machines ne sont évidemment pas à la portée de toutes les bourses et vous avez peu de chances d'en voir une dans votre salle d'arcade habituelle et encore moins un café du coin. Celles-ci sont généralement achetées par des forains qui sont les seuls à pouvoir les rentabiliser en passant d'une ville à l'autre. Lorsqu'une fête foraine passe dans votre ville, allez donc jeter un coup d'œil, ça vaut le déplacement car certaines de ces machines sont fantastiques.

Les Japonais sont vraiment les rois de l'arcade et cette année, les deux machines les plus impressionnantes étaient présentées par Sega et Taito. **Galaxy Force**, un magnifique shoot-them-up de

Sega, était disponible en trois versions différentes : standard, version assise avec inclinaison du siège et une version luxe, absolument incroyable. Celle-ci est montée sur un socle sphérique de deux mètres de diamètre qui pivote sur lui-même et s'incline dans toutes les directions. Vous vous asseyez face à l'écran dans un siège confortable, une main sur la manette de vitesse à votre gauche, l'autre sur le manche à balai pourvu d'un bouton de tir et vous voilà parti dans les étoiles... Quelle aventure !

Le jeu est du type **Afterburner** dans l'espace. Vous descendez quelques vaisseaux ennemis et vous arrivez face à un astéroïde sur lequel se trouve l'entrée d'un tunnel. Votre vaisseau s'y engage et force entre les gigantesques parois, il négocie des virages très raides pour se retrouver souvent face à des tourelles de tir ennemies. Et pendant ce temps, vous tounez en même temps que votre vaisseau d'une manière très réaliste. On ne sait plus où on habite et lorsqu'on est là-haut, on n'a plus du tout envie de redescendre. Les courses de voitures sont toujours aussi populaire, aussi étaient-elles omniprésentes dans ce salon. On pouvait essayer la version assise, pour deux joueurs,



- 1 - Alain Huyghues-Lacour, sur un siège fluctuant...
- 2 - ...part pour les étoiles de Galaxy Force (Sega).
- 3 - ...et sur écran Taito.
- 4 - Apache 3 (Taito).
- 5 - Power Drift (Sega).
- 7 - Main Event (Konami).
- 8 - Cabral (Taito).



Time Scanner - un jeu édité en forme de Flipper.

de Final Lap dont nous vous avons parlé dans le numéro précédent. Et puis il y avait surtout Power Drift, le nouveau hit de Sega. Il s'agit d'une extraordinaire course sur vingt-cinq circuits avec des points dérivants et des virages en épingle à cheveux. Après Out Run, Sega démontre une nouvelle fois sa maîtrise de l'animation en 3 D. Les graphismes sont superbes et tout va très vite. Quand le pont descend, puis remonte, on est saisi par le réalisme de la course et on se laisse griser par une fantastique impression de vitesse. Il faut terminer un parcours dans les trois premières places pour pouvoir passer au suivant et, pour y parvenir, il faut vraiment des réflexes à toute épreuve. L'humour est également au rendez-vous : on choisit le conducteur parmi une galerie de personnages assez drôles et, pendant la course, celui-ci se retourne souvent pour vous adresser des signes de victoire. Power Drift sera indiscutablement l'un des plus gros hits de l'année. Taito n'était pas de reste et présentait Chase HQ et Continental Chase. Ce dernier est une course de Formule 1, assez classique, du type Pole Position. Sa particularité repose sur la présence d'une sorte de voiture qui permet une vue en relief de l'écran. Mais l'effet ainsi obtenu n'est qu'à moitié convaincant et ne justifie pas à lui seul que l'on investisse ses économies dans cette machine peu excitante. En revanche, Chase HQ est une petite merveille. Vous conduisez une voiture de police, mais comme cela se passe aux USA, il s'agit quand même d'une Porsche.

Che. Le quartier général vous envoie un message vous indiquant que des criminels sont en fuite à bord d'une voiture dont on vous donne le signalement. Vous mettez le gyrophare et c'est parti. Vous Porsche fonce à toute allure à travers la ville, en suivant les indications qui vous sont données sur la route à suivre. Pour gagner du temps, il faut parfois enfoncer des barrières et couper à travers un terrain vague, ce qui ne peut vous libérer qu'à trois reprises (dans une poursuite). Vous devez alors heurter l'autre véhicule, à plusieurs reprises, pour l'arrêter. Mais celles-ci sont redoublées si vous procédez à l'arrestation des criminels avant de repartir pour une nouvelle poursuite. C'est un jeu passionnant qui bénéficie d'une superbe animation, dirigée en tous points de celle d'Outrun. Chase HQ rappelle ce grand succès de Sega, mais avec, en plus, l'excitation de la poursuite et un côté auto-tamponneuse des plus plaisants. Dans le cas de la version assise, on monte dans une petite voiture qui se penche dans les virages et, lorsqu'on utilise le turbo, on se retrouve collé à son siège, comme sous le coup d'une forte accélération. Chase HQ est un grand jeu d'arcade qui devrait beaucoup faire parler de lui.

Les jeux de combats étaient également présents en force, mais n'avaient guère de nouveautés. On retrouvait avec plaisir le superbe Dragon Ninja, qui devrait bientôt arriver sur nos micros, ainsi que Ninja Warriors, un programme qui se déroule sur trois écrans disposés dans le sens de la longueur. Bien qu'il ne soit pas très récent, Robocop remportait toujours un succès, et il faut bien reconnaître que c'est un excellent programme. Konami présentait Main Event, un nouveau programme de catch superbement réalisé. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément en d'incurables matchs de catch à quatre Taito, décidément omniprésents dans ce salon, présentait Best Beating, un jeu de combat dans lequel on utilise aussi bien le kung-fu que le sabre.

Apache 3 est un shoot-them-up de Taitsumi dans lequel on pilotait un hélicoptère, très récemment en 3D. C'est un bon programme, mais qui n'atteint pas la qualité de Thunder Blade. Dans les salles remakes, il y avait également Cabal de Taito, qui ne peut pas sans rappeler Operation Wolf. L'action est représentée en 3D et il faut éviter abattre des soldats ennemis ainsi que des tanks et des véhicules. En revanche, votre personnage est représenté sur l'écran et vous devez vous déplacer pour éviter les tirs de l'adversaire. On peut ramasser différentes armes qui se laissent échapper. C'est un programme plaisant, bien qu'il manque nettement d'originalité.

Le jeu de Sega fait penser à un autre classique : Gunfight. L'action est vue de dessus et on peut choisir parmi plusieurs personnages disposant d'armes différentes. Dans chaque tableau, il faut combattre de nombreux adversaires avant de se diriger vers la sortie pour accéder au tableau suivant. Ce n'est pas sans intérêt. On a aussi vu le jeu Play Choice-10, la nouvelle machine d'arcade de Nintendo, une percée sur le marché. Il s'agit d'une machine de taille moyenne contenant dix cartes, qui peuvent être changées par la suite. Le joueur a le choix entre dix jeux différents, avec des titres célèbres comme Super Mario Bros, Double Dragon, Bubble 2 ou Operation Wolf. Autre particularité de ce système : elle vient du temps de jeu. En effet, l'Idé est basé sur le fait que les très bons joueurs jouent très long

temps tandis que les novices font, pour le même jeu, des parties très courtes. D'où la solution Nintendo : acheter du temps d'occupation de la machine, pendant lequel on peut même changer de jeu. Cette formule, assez révolutionnaire, pourrait remporter un certain succès... A suivre. Autre surprise : la présence de Systeme, une société française installée à Montpellier qui représente Punk & Jump, son premier jeu d'arcade, commercialisé depuis janvier. Cette jeune société est la première firme française à tenter une percée sur ce marché très fermé, dominé par les Japonais. Il faut bien du courage pour se lancer dans l'aventure, d'autant plus qu'une telle société est bien loin de disposer des moyens colossaux des géants japonais. Malgré ce lourd handicap, Systeme prépare déjà un second jeu d'arcade et prévoit de réaliser les conversions sur ST et Amiga.

Alain Huyghues-Lacour

Kid's School



... comme des billes.

Melodik. Selon le vieil adage, la musique adoucit les mœurs : alors ne soyons pas étonné de voir apparaître sur le marché des éducateurs, des logiciels de sensibilisation à la musique. Jériko, en collaboration avec Corax Editions, nous propose donc une gamme de produits destinés aux jeunes utilisateurs. Melodik, qui s'adresse particulièrement aux enfants de 5 à 12 ans, est plus un logiciel de mémorisation musicale qu'un logi-

ciel d'apprentissage à proprement parler. Tout se passe dans ce programme sur un mode visuel et sonore. Avec ses trois niveaux de difficulté, Melodik propose de rejouer une mélodie de longueur différente. Un clavier stylisé correspondant à des petites boules de couleurs différentes qui correspondent chacune à une note de la gamme, entonne allègrement la mélodie choisie dans sa globalité. On assiste, brève par brève, en étant doté répéter le morceau joué en tapant sur les boules adéquates et toujours en repartant du début. En cas de panne sèche, il peut à tout moment faire appel à une aide qui permet de réentendre l'air joué. Jusque là, rien de bien extraordinaire. Le plus étonnant est tout de même la façon dont sont sanctionnés les erreurs. En effet, un affreux bruit de tonnerre indique assez violemment la faute qu'il faut éviter. Hormis le fait qu'il fasse travailler autant la mémoire auditive que visuelle, ce qui constitue un bon exercice pour de jeunes enfants, ce logiciel reste très répétitif, paradoxalement, ce qui n'est pas toujours apprécié par les enfants n'ayant pas des vocations ! (Disquette Jériko pour Atari ST).

Maître... *éveil musical*
Contenu pédagogique... ★★★
Intéressant... ★★
Prix... 14 B

Le Labyrinthe des Sciences Te Thésée guidé par le fil rouge de l'Arctique, découvre la Crête, dans le Labyrinthe des Sciences, ce n'est pas le Minotaure que vous aurez à affronter, mais plutôt des questions portant sur le programme de sciences de 6^e. Voici donc une façon, on ne peut plus originale, d'aborder une matière scientifique et d'entrer dans le monde de la science. L'objectif principal consiste à sortir de la jeu, mais, pour cela, il vous faudra affronter un certain nombre d'épreuves de diverse nature. Ce programme est en fait conçu sur le mode du jeu d'aventure. Vous partez avec un capital de 35 points de vie. Chaque bonne réponse vous rapporte 2 points supplémentaires et une mauvaise ne retire rien. Et vous voyez partir à travers le dédale de pièces, à faire des rencontres parfois étonnantes, mais à vous en lasse la répétition. Vous pouvez à tout moment visualiser vos résultats simplement en appuyant sur une touche qui fait apparaître le labyrinthe. L'idée est intéressante surtout pour apprendre à se

repérer dans un plan donné et à passer à la progression. Les questions posées portent sur le volume et la masse des solides et liquides, la température, l'ampoule et la pile, les circuits électriques, la combustion, l'air et sa constitution. Le scénario se répète pour chaque chapitre et l'on regrette que nos yeux soient parfois agrés par des



D'étranges rencontres...

Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Atari va-t-il passer à l'EST ?

Le savoir-vous ? L'EST n'EST pas le ST qu'on croit plus qu'il n'EST pas EST ! Vous trouvez peut-être que dit de cette manière, c'est un peu confus ? Certes, mais lorsque l'on sait qu'EST signifie en fait Extended ST. Bon, alors, il sort quand cet ordinateur fabuleux hâtivement annoncé en avant-première par certains, deux ans après les autres ?

Très franchement, sa venue à court terme est assez contestable car Atari a pour le moment bien d'autres chats à fouetter. La firme de Jack Tramiel doit, en effet, développer le CD ROM attendu par tous. De son côté, le Transputer se fait bien discret et Atari n'ose même plus avancer de date à son sujet. De la même manière, la console de travail Atari lance sur le système d'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Cette thèse confirme toutefois le manque d'originalité de la console Unix ! On peut aussi reprocher à Atari l'absence de coup médiatiques, l'air pour l'air, que l'exploitation Unix se fait attendre depuis octobre. Destinée à convertir les professionnels à l'univers Atari, cette machine s'avère particulièrement dans la stratégie actuelle de l'entreprise. N'avez-t-on pas un prix inférieur à 35 000 F pour une machine dotée d'une puissance similaire à celle d'un Mac 2 ? Microprocesseur 68020, 4 Mo en standard, résolution de 640 par 512 avec 16 couleurs parmi 4096, environ 1000 graphismes sont automatiquement alloués certes à certaines sous-écrans... ou qui se prétendent comme telles ! Et justement, ces diverses caractéristiques à avoir en tête sont celles d'un potentiel Extended ST. Doù la question : y aurait-il pas confusion entre ces deux machines ? Cela nous semble logique. En effet, les graphismes de la machine actuelle Atari, l'EST ne serait qu'un faux frère pour les 1040 ST et Mega ST 2. D'autre part, Atari s'active autour de sa gamme d'EST destinée à concurrencer l'Amiga 500 alors qu'Atari compte sur les bases de l'Amiga (la console 68 000) et sur le haut de gamme (Mega ST et Laser, console de haut niveau) pour mener son développement. Evidemment, rien ne peut contredire la thèse avancée par certains et qui explique que la technologie mise en oeuvre sur l'EST sera directement issue de celle utilisée par la console Unix.

Dernière minute

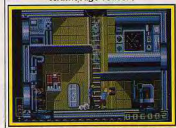
La sorte de Tintin, d'Infogrames, est diffusée. Le logiciel n'est pas encore complètement terminé et ses auteurs veulent le peaufiner avant de le lancer. Il prédisait donc retarder la date de sortie initialement prévue pour présenter un jeu qui soit le plus abordable possible. Une sage décision dans l'environnement concurrentiel actuel.

Le jeu, aujourd'hui, offre un superbe générique, d'une fluidité parfaite, suivi de trois phases de jeu. Dans la première, pour mettre la fusée en évitant ou en détruisant des astéroïdes. Dans la seconde, vous devez alimenter en retournant la fusée et donc en actionnant des rétrofusées pour éviter un choc trop brutal. Ces deux phases apparaissent, à l'heure actuelle, trop simples, trop primaires et seront sans doute améliorées.

Enfin, il vous faut déjouer les plans de l'infâme Giorgio, qui sème des bombes un peu partout dans la fusée, bombes que vous

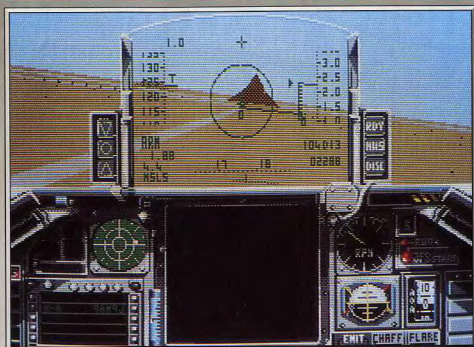


Atari lance aussi !



L'intérieur de la fusée.

devez trouver et désamorcer. Manquant 15 ans à la stratégie plus complexe et un réel challenge. Les graphismes et l'animation sont superbes mais il est aujourd'hui, dans l'état d'avancement du logiciel, difficile de se prononcer sur la qualité réelle du jeu. Faire une critique de ce soft équivaldrait en effet, dans un autre domaine, à critiquer un film en ayant simplement vu son générique et quelques rushes. Dans ces conditions, impossible bien évidemment de vous donner un avis crédible.



Les amateurs ne s'y trompent pas, ils errent en Falcon, le plus prend des simulateurs.

Falcon

ATARI ST

Cette simulation est un véritable bijou de programmation, tant par la qualité de sa réalisation que par la richesse des situations proposées. Aux commandes de votre F-16, expérimentez les vertiges euphorisants du « voile noir » ! Un excellent logiciel.

Spectrum Holobyte. Programmation : Chris Orton, Colin Bell, Russel Payne ; **graphisme :** Martin Wainwright, David Whitened ; **bruitage :** Russel Payne, Judy Fischer.

Flight Simulator II est demeuré longtemps un logiciel de référence sur nombre de micro-ordinateurs (PC, XT, AT) pour mettre en évidence des caractéristiques aussi diverses que leurs graphismes, leur animation, leur vitesse de calcul. En effet ce type de programme, comme leur dénominateur l'indique, ne sont pas des jeux, mais de véritables systèmes de modélisation de la réalité. La qualité d'un simulateur sera donc tributaire du nombre de paramètres utilisés et de la vitesse de traitement de ces informations. Autant le dire tout de suite, peu de programmeurs parviennent à trouver le compromis idéal entre les possibilités limitées de nos petites machines et le réalisme, qui est le critère déterminant dans ce domaine. Dans le cas de Falcon, il faut constater que ce programme est un véritable bijou de programmation, tant par la qualité de sa réalisation que par la richesse des situations proposées. C'est aux commandes d'un F-16 (chasseur polyvalent US) que vous devez remplir un nombre varié de missions, allant de la simple pénétration des lignes ennemies à la destruction d'objets déterminés. En fonction de votre niveau d'habileté, le logiciel vous propose plusieurs niveaux de difficultés illustrés par une palette honorifique allant du grade de lieutenant à celui de colonel. Au niveau le moins élevé, le programme vous dispense des tests de collisions et de



Vue arrière du cockpit.

ennemis, de neutraliser leur système de communication, ou d'annihiler leurs sites de missiles. Pour ce faire, vous devez disposer d'un système d'armes adéquats.

Aussi, avant chaque mission, le logiciel vous propose une entrevue avec un artificier, afin d'équiper votre appareil en fonction de ses possibilités d'emport (un appareil trop lourd devient vulnérable en cas de rencontre avec un autre chasseur) et des stocks d'armes disponibles. La palette de missiles dont vous disposez va du vecteur air-air à recherche infrarouge au missile air-terre à visée optique (cela implique le vol piqué ou en rase-mottes) en passant par des bombes de très forte puissance destinées à détruire des objectifs importants. L'ennemi n'est pas sans défense, puisqu'il vous conteste la suprématie aérienne avec un appareil, lui aussi de haute technologie : le Mig 21 (chasseur intercepteur soviétique). Tout comme vous, l'adversaire dispose d'une impressionnante palette d'armes. Aussi le manuel du logiciel s'attèle avec un soin particulier à vous enseigner les différentes techniques de combats et d'évitement (immelman, Dive loop, etc.) nécessaires pour survivre aux joies aériennes (le nombre d'expressions est paramétrable). D'une manière générale, le vol en rase-mottes est vivement conseillé puisqu'il permet de ne pas être repéré par les radars adverses et par conséquent de ne pas être facilement intercepté. La reconstitution du cockpit de l'appareil est réaliste et vous propose comme dans les chasseurs modernes un système de visualisation « tête haute » (le pare-brise sert d'écran).

Parmi les nombreux paramètres affichés, on compte des indicateurs de décrochage, d'attaques ennemies d'ouverture de volets, de post-combustion, en bref tout ce qu'il est nécessaire de voir dans un cockpit de F-16. Vous disposez même d'un compteur de G (unité de mesure d'une accélération positive ou



Choisissez vos armes en fonction des missions.



Vous en avez assez ou pas.

négative), ce qui s'avère utile pour ne pas dépasser vos limites de résistance physique : en cas de non respect de ces contraintes, le programme provoque un obscurcissement de l'écran qui illustre le fait que vous perdez conscience. L'interface graphique de ce logiciel est d'une remarquable qualité. De multiples vues vous sont proposées (à l'intérieur et hors du cockpit) et donnent au logiciel une tonalité cinématographique. Les différents éléments du logiciel utilisent avec brio le graphisme 3D en surfaces pleines : le résultat fait inévitablement penser aux simulateurs de vol militaires. Les concepteurs de Falcon ont porté un grand soin aux décors terrestres, les zones que vous tra-



Contact visuel avec un Mig.



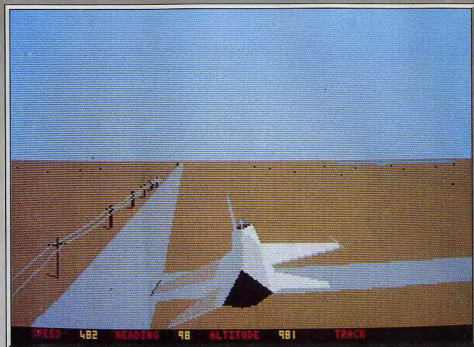
Un souci de détail très poussé pour Falcon.



Toutes les données en un coup d'œil.

verser doivent être identifiables) : vous pouvez voir par exemple des convois de camions militaires emprunter une route dont les bords sont garnis de poteaux électriques. Les animations sont, elles aussi, d'excellente qualité, en ce sens elles illustrent parfaitement les progrès qui ont été réalisés ces deux dernières années dans le domaine des objets en surface pleine (Starglider II, Carrier Command, F-18).

Les bruitages, contrairement à l'accoutumée sur ST, sont, eux aussi, parfaitement réalisés (digitalisation oblige). Il faut noter en dernier lieu que ce superbe logiciel peut être joué à plusieurs simultanément via le port mode de votre ordinateur (la connexion



L'effet de perspective est convaincant.



Attaque au missile air-sol.



Destruction d'un jet !



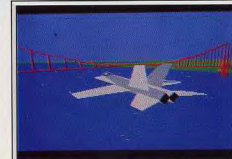
Des graphismes très agréables.

est possible entre machines de marques différentes). Les amateurs de simulations ne s'y trompent pas, ils verront en Falcon, le plus prenant des simulateurs de vol actuellement sur micro. Eric Gaberia

Type	simulation
Intérêt	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Comparatif

Jet, qui déjà ne nous avait pas convaincu lors de sa sortie, est définitivement relégué au rayon des « vieilles sans intérêt » (en particulier sur ST). Falcon le dépasse en tout, en particulier dans le domaine du réalisme, de la rapidité des animations, des bruitages et de la variété des missions. Au risque de dépasser certains fanatiques de F-18, Falcon surcouvre aussi ce programme (moins nettement), puisqu'il s'agit dans le cas de Falcon d'une vraie simulation de vol et non d'une récréation ludique comme celle qui est proposée dans F-18. Même dans le domaine des graphismes, Falcon assure sa suprématie grâce à la richesse et à la finesse des décors au sol. Les animations de Falcon n'ont rien à envier à celles de F-18 (ce qui, déjà, constitue un exploit).



Falcon et F-18 se valent.



Accélérations puissantes qui soulèvent la poussière, l'adversaire perd du terrain !

Crazy Cars II

AMIGA
Après une première version superbe mais bien trop monotone, Crazy Cars II trouve le juste équilibre entre action et stratégie. La course se poursuit dans tout l'ouest des États-Unis. Pilotage, étude de carte et carambolages, un must à ne pas manquer !

Titus. Programmation : Jean-Michel Masson ; **Graphismes :** Florent Moreaux ; **Scénario et bruitages :** Equipe de Titus. Utah, Colorado, Arizona et Nouveau Mexique, quatre états qui sont la proie d'un gang international de casseurs... Plus une seule Mercedes, Porsche ou Lamborghini ne peut circuler librement sur les routes de la région. Face au tableau de bord d'une superbe Ferrari F40, un pilote hors classe va tenter de démanteler le complot. Crazy Cars II se présente comme un soft d'aventure policier. Il mêle en fait stratégie et action dans l'une des courses auto les plus réussies de l'histoire de la micro ludique.

Suite à une superbe présentation sonore, l'écran de jeu principal dévoile une très large partie de la route. Les éléments du tableau de bord (détecteur de radar, indicateurs de bifurcation, etc.) sont situés en haut du tableau de jeu, ce qui laisse au pilote une très bonne visibilité. La piste se compose de trois voies délimitées par des lignes blanches. Le décor est très réaliste : au bord de la route, des panneaux ou simples bornes et, plus loin, un paysage soigné et détaillé pour chacun des états que vous allez visiter.

Dès les premières minutes de jeu, Crazy Cars II montre clairement l'importance de sa scénarisation face à l'action de son jeu. A la différence des courses classiques, vous n'êtes en effet confronté ici à aucun concurrent. Votre mission consiste à servir d'appât, à sillonner l'espace routier pour démasquer les policiers véreux qui prennent part au trafic du gang ! Pas de compte à rebours, pas de ligne de départ ou de tour de piste... Il s'agit tout simplement de rejoindre

des sans encombre différents points stratégiques que vous sont indiqués sur la carte routière. Une mission qui met en place un pilotage des plus délicats. Une pression sur le bouton de la souris ou du joystick déclenche les « cc » de la F40. Quelques crissements de pneu, passage de vitesse (l'engin ne possède que deux rapports), le compteur affiche bientôt quelques 300 km/h ! Manié à la souris (c'est le mode de contrôle le plus précis à mon avis), le bolide



Une feinte gauche/droite pour doubler.



Ce choc vous fera perdre un temps précieux.



Notes le relief de la piste... Dangereux !

réagit avec un réalisme captivant. La route est généralement large et dégagée, ce qui ne veut pas dire que la conduite est facile. En fait, les concepteurs de ce logiciel ont parfaitement respecté l'inertie de la voiture en virage. On peut rapidement définir les vitesses maxi qui assurent à la Ferrari une tenue de route rassurante. Au-delà, c'est le dérapage, le risque de voir exploser la voiture contre un pylône ou même le tête-à-tête si on lance un virage trop serré ou que l'on rétrograde sans feinter. L'animation du jeu est d'une souplesse exceptionnelle. Aucun à-coup, le relief de la route (l'un des atouts de Crazy Cars I) donne le frisson lorsqu'il cache au pilote un virage ou un barrage de police. Le pilotage de Crazy

Cars II est alors vraiment passionnant. Difficile à maîtriser, le reste suffisamment réalisé pour ne pas décourager le joueur novice. Pas de faux problème, tout juste le risque bien légitime d'un petit 327 sur le premier atout de cet excellent logiciel ! Les hits de la nouvelle génération ne peuvent cependant plus se contenter du simple facteur « action ». Suivant cette règle essentielle à la réussite, Crazy Cars II décortique tous ses concurrents côté stratégie. Si le scénario de votre mission est, en effet, complexe, il ne s'agit pas d'un simple artifice plaqué sur la noie pour aider à la vente du produit. La stratégie du jeu est issue de la carte routière que l'on



Les barages sont difficiles à passer.

peut étudier à tout moment pendant la conduite. Cette carte dévoile, en effet, un impressionnant terrain de manœuvre où se défile par scrolling dans une fenêtre spéciale (ouverte par une touche du clavier). Toutes les routes y sont mentionnées et repérées par leur numéro. Pour atteindre votre objectif, il faudra donc sans cesse faire appel à cette carte pour ne pas louper un croisement. Eh oui, la route propose de très nombreuses intersections, phénomène trop rare dans l'univers de la course micro ! Imaginez vous à 233 km/h, l'œil vissé sur l'horizon pour anticiper la moindre courbe, le plus petit dos d'âne... Le pilote doit constamment garder un œil sur l'un des témoins du tableau de bord de l'engin qui indi-



Tout-terrain pour rejoindre une route avancée.



Devant vous, la voiture signalée par le radar !

que l'approche des croisements. La départementale 54 est pilotée sur la droite, un habile raccourci que le pilote confirme avec découvré sur la carte. Il lui suffit d'attendre l'écartement de la route, de passer de près les bornes de droite (quitte à risquer le crash) pour bientôt se retrouver sur une voie unique de prédilection. Le pilotage est ici très délicat du fait de l'étroussure de la route. Il faudra réduire la vitesse à 150 maxi pour ne pas admirer l'une des superbes explosions prévues au programme ! Deuxième aspect stratégique du soft, vous allez être confronté sur toutes les routes aux polices de l'État. Polices omnipotentes qui veulent votre mort ou, plus honnêtes qui vous prennent pour l'un des membres du gang... Les voitures ennemies sont très dangereuses. Car si la piste est large, elles font tout pour vous barrer la route. Un seul renvoi, la femme à droite et le « coup de boure » à gauche au dernier moment. Pas facile malgré tout ! Il reste enfin à parker du chronomètre qui égène le temps imparti pour chaque parcours et qui ne s'arrête même pas lorsque l'on regarde la carte...

La recette à succès est toujours la même : une réalisation graphique et sonore générale doublée d'une stratégie convaincante ! Crazy Cars II a combié sur ce dernier point le handicap de sa piste saur. Merci ! Un seul défaut à mentionner : dommage que le trafic (superbe) du jeu ne soit interrompu par un clic (non moins superbe...) des croisements de pneus lors des dérapages. Je voudrais conclure sur le soin apporté à l'environnement de ce logiciel. Crazy Cars II charge vite et enchaîne les parties sans aucun temps mort. Merci également pour

la pause très « reposante » (!) et la possibilité de piloter la Ferrari tant au joystick qu'à la souris ou au clavier. Let's go pour les Tit d'Or de l'année prochaine !

Type	course auto
Intéret	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★ C

Avis

Crazy Cars II marque l'arrivée de Titus dans le club des grandes sociétés de softs. Ce logiciel est proprement génial et offre au joueur tout ce qu'il est en droit d'attendre d'un hit aujourd'hui. Sensations fortes, scénario à suspense, graphismes et bruitages éblouissants, Titus ne se contente plus de logiciels simplement bons et nous présente un soft qui peut partir sans trembler à la conquête du monde... Après Turbo Cup, de Loricels, Crazy Cars II place un peu plus haut la barre des simulations de conduite automobile. Lequel choisir ? Comparatif dans le 15/15 de ce numéro, force ! J.H.

La société d'édition Titus confirme avec ce logiciel, ce que déjà Golbach Conquérator nous avait fait pressentir : le haut niveau de qualité désormais apporté à chaque nouveau produit. Crazy Cars II, outre son impeccable réalisation technique présente de nombreuses originalités telles que la sollicitation de votre sens de l'orientation et un certain sens de la stratégie de la part du joueur. Un superbe hit.

Eric Caberia.

Pacmania

AMIGA
Très réussi sur Amiga - moins sur ST -, Pacmania reprend le principe du célèbre glouton amateur de pastilles gardées par des fantômes eux-mêmes friands de Pacman... Animations, nouveaux boutons ou dangers, tout a été amélioré sur cette nouvelle version. Indispensable. **Grandslam. Programmation :** Peter Harrat & Shaun Hollingworth ; **assistant :** James Tripp ; **graphisme :** Jason Wilson ; **musique :** Benn Daglish.

La nouvelle se répard comme une trainée de poudre : Pac Man est de retour. La pacmania va de nouveau sévir. Les nostalgiques assurant une large part d'émotion. Pac Man est indiscutablement le plus célèbre héros du jeu vidéo de tous les temps et son succès reste encore inédit. Il y a bien des années qu'il a fait une apparition triomphale et aujourd'hui encore, alors que les jeux ont une durée de vie de plus en plus brève, bon nombre de salles d'arcade en possèdent toujours un et nombreux sont ceux qui y jouent encore. Depuis il y a eu de nombreux rééditions : Mrs Pacman, Pacman Jr (moins célèbre) et plus récemment, Pacland, un agréable jeu de plates-formes dans lequel il lui faut passer des jambes. Cette fois, avec cette superbe conversion du jeu d'arcade de Namco/Atari Games, on revient à un Pacman très traditionnel mais complètement réjouis.

La force de cette nouvelle version est de reprendre le principe de base du programme original, qui a fait ses preuves depuis longtemps, et d'y incorpo-



Un principe génial toujours aussi efficace !

lié du labyrinthe mais seulement une petite partie. On ignore donc la position de certains fantômes et souvent on les découvre au dernier moment qui arrivent en face. Pas question d'anticiper mais il faut des réflexes à toute épreuve pour s'en tirer. Et puis il arrive fréquemment de ramasser une pastille en pensant que c'est la dernière et, surprise, rien ne se passe. On en a oubliée une, mais où ? Il faut reprendre l'exploration systématique du labyrinthe pour la découvrir. Tant pis pour les distraits ! Le principe du jeu est resté le même. Le célèbre glouton doit manger toutes les pastilles en évitant les fantômes et lorsqu'il mange une pilule il dispose de quelques secondes pour les détruire. Dans cette nouvelle version, Pacman saute au-dessus de ses poursuivants, ce qui lui permet fréquemment de se tirer d'un mauvais pas. Mais certains fantômes en profitent et changent alors de direction, ce qui peut se révéler fatal. Et puis, dans les niveaux supérieurs l'un d'eux a également la possibilité de sauter, ce qui complique encore les choses. D'autre part, on retrouve les fruits qui rapportent des bonus lorsque Pacman les dévore, mais certains d'entre eux ont des propriétés particulières : la pilule rouge permet de détruire les fantômes pendant quelques secon-



Un superbe Pac Man qui revient très fort avec toutes les qualités des premiers du genre décapités.



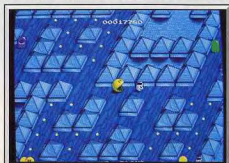
Admirez les graphismes de certains tableaux.



Beaucoup plus complexe que le programme original.

des tandis que la verte augmente sa vitesse de déplacement pendant quelques temps. Pacman bénéficie alors d'une accélération foudroyante dont il faut profiter pour ramasser le plus possible de pastilles. Attention à ne pas se laisser emporter, il faut garder la tête froide et réagir très vite lorsqu'on arrive sur un fantôme à toute allure. En compensation de ces avantages, les spectres sont plus nombreux que dans le programme original et l'un d'eux est beaucoup plus rapide que notre héros ce qui ne peut alors s'échapper que grâce à un brusque changement de direction.

On a vraiment l'impression d'avoir le jeu d'arcade chez soi tant la réalisation est superbe. C'est la



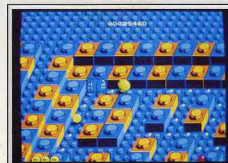
Le scrolling multi-directionnel est remarquable.

conversion la plus fidèle que l'on ait pu voir à ce jour. Il est vrai que la conversion de Pac Mania ne pose pas les mêmes problèmes que celles de Thunder Blade ou d'Out Run, mais Grandslam a quand même réalisé un exploit. L'image est plein écran, le graphisme excellent et les couleurs sont parfaitement utilisées. On remarquera tout particulièrement un scrolling multidirectionnel qui est un modèle du genre. La bande sonore est également réussie, avec des thèmes musicaux agréables et des effets convaincants. Et puis, la gestion du personnage est parfaite, il est vraiment très maniable et on peut même le faire changer de direction en plein milieu d'un

Type	_____	arcade
Intéret	_____	19
Animation	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

Version ST

La version ST est loin d'être aussi bien réalisée que celle de l'Amigo. Non seulement l'image n'est pas plein écran, mais elle n'est occupée qu'à peu près les tiers. C'est bien moins agréable sur un plan esthétique, mais cela a également un effet sur le jeu car seule une petite partie du labyrinthe est représentée. Le graphisme est réussi, mais les couleurs sont un peu pâles. Le jeu lui-même est tout aussi passionnant et, que l'on ait un ST ou un Amigo, c'est



Admirez l'angoisse des fantômes pris au piège !

un programme indispensable. Les possesseurs de ST ne seront pas déçus, car Pacmania est un grand jeu. Il est préférable qu'ils évitent de regarder la version Amigo, cela risquerait de leur gâcher un peu le plaisir. Grandslam aurait pu tirer un meilleur parti des possibilités de cette machine.

Type	_____	arcade
Intéret	_____	16
Animation	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

Version Amstrad CPC

Grandslam Cette conversion du jeu d'arcade de Namco nous permet de retrouver le célèbre glouton au meilleur de sa forme.

Le jeu est très proche de l'original avec juste ce qu'il faut d'innovation pour relancer l'intérêt du jeu sans le dénaturer. La scène est représentée en 3D, on ne voit qu'une partie du labyrinthe et il faut donc être très vigilant.

D'autre part, Pacman peut sauter au-dessus de ses adversaires, mais attention ils sont particulièrement sornois et certains sont bien plus rapides que lui. C'est un jeu simple, mais passionnant, qui vous



Pacmania sur Amstrad : une excellente conversion.



On ne peut pas en dire autant de la version ST.

tendra tout de suite en haleine ! Les graphismes sont agréables et le scrolling multidirectionnel est satisfaisant, il a vraiment tout pour plaire ce pac-man qui ne fait pas son âge. Pacmania est l'une des meilleures conversions d'un jeu d'arcade sur CPC. Un jeu indispensable.

Type	_____	arcade
Intéret	_____	19
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

Avis

La version Amiga est tout simplement splendide. Le plateau de jeu occupe tout l'écran. Le rendu du relief est exceptionnel et le scrolling multidirectionnel parfait. La musique d'accompagnement est très bonne ainsi que les bruitages.

On ne peut pas en dire autant de la version ST qui a été réalisée à l'économie. Certes l'intérêt du jeu demeure mais on ne joue plus désormais que sur la moitié de l'écran, le relief est plus classique et aucun bruitage ne complète la musique d'accompagnement. On pouvait faire nettement mieux sur cette machine. De grâce, messieurs les éditeurs, contentez vous adaptations respectives aux spécialistes des machines conçues qui sauront eux en tirer la quintessence ! Jacques Harbonn

Speed Ball

ATARI ST

Mieux vaut ne pas avoir de scrupules ni de fair-play pour jouer à Speed Ball.

L'ordinateur, s'il tient les commandes d'une équipe, est impitoyable. Les parties à deux humains sont par contre géniales.

Image Works. Générique : programme : Bitmap Brothers ; graphisme : Mark Coleman designs ; musique : David Whitaker.

Avec Speedball, vous participez à un match de football du futur. S'inspirant du film de science-fiction « Roller Ball », la partie que vous livrez à l'équipe adverse est sans merci : tous les coups sont permis.



Des joueurs redoutablement efficaces.

Que l'on soit déjà fana de la version arcade ou que l'on découvre Pacmania pour la première fois, l'effet est saisissant. Au début, c'est l'originalité de ce Pac Man 3D qui poussera le joueur à vaincre le labyrinthe. La difficulté, très progressive, des divers tableaux fera le reste ! Olivier Hautefeuille

Paradoxalement, la version ST, moins spectaculaire que celle de l'Amiga est plus fidèle à la borne d'arcade. En effet le mode d'affichage réduit de la version ST, est très proche de celui du jeu de café, qui utilise un moniteur en position verticale. En bref cela revient à dire que dans son non-conformisme, l'adaptation sur Amiga a surpassé même la borne d'arcade grâce à un champ de vision beaucoup plus vaste. Eric Cabena



se déplacer librement. Le format des données change au gré des parties. Plusieurs options vous sont proposées. Il est possible de jouer à deux simultanément (chaque joueur dispose d'une équipe) ou seul contre l'ordinateur, en mode éliminatoire ou en jeu de championnat.

Selon l'option choisie, l'accès à l'étape suivante est plus ou moins ardu : en mode éliminatoire, les équipes sont de plus en plus difficiles à battre, alors que dans le mode championnat, les équipes que vous affrontez sont très au hasard et sont par conséquent de niveaux inégaux. Dans ce mode, un match gagné rapporte cent points, un match nul vingt points, et cinq pour chaque but marqué. Au terme de cha-

cher peuvent se transformer en items avantageux si vous parvenez à les ramasser malgré l'adversité. Certains d'entre eux ont un effet immédiat (paralyse de l'équipe adverse, ins de particules qui neutralisent tous vos adversaires durant dix secondes, inversion des commandes de l'adversaire, etc.), d'autres ont un effet différé (corruption du responsable, vigueur supplémentaire pour votre équipe, corruption du chronométrage, etc.). L'une des options les plus intéressantes de ce programme demeure la sauvegarde des parties en cours. Les graphismes présentent incontestablement un air de parenté avec ceux de Xénon (le même look « heavy metal »). La personnalisation des capitaines d'équipe avec leur portrait est très réussie. Mais la palme de la réalisation doit être décernée à l'animation qui, outre les spectaculaires empoignades des matchs, présente de saisissants interludes animés (football frappant son poing de manière menaçante, rictus du capitaine d'équipe choisi, mise en place d'un gant de protection). Durant les matchs les déplacements des joueurs sont rapides et ne prêtent pas à confusion. On peut souligner la qualité du mode de gestion des joueurs qui permet de contrôler le plus proche du ballon. Les bruitages reproduisent bien

Les graphismes de présentation sont très soignés et l'impression de relief bien rendue alors que la vue du dessus adoptée ne facilitait pas les choses. L'animation et le scrolling sont vraiment très fluides. Par contre, les bruitages auraient pu être meilleurs. Jacques Harbon

Speedball est un excellent programme qui devrait séduire tous les amateurs de sport. Il faut s'accrocher pour vaincre l'ordinateur, mais on est motivé par ce sport original. La réalisation est irréprochable avec de bons graphismes et une animation parfaite. Les matchs sont difficiles et passionnants. Alain Huyghues-Lacour

R-Type

ATARI ST

Un des Shoot'em up les plus durs qu'aient jamais affrontés les joueurs. Mais peu importe la difficulté. R-Type est passionnant, même si son animation n'est pas un modèle du genre, surtout si on le compare à Dénaris, sur Amiga...

Electric Dreams

Quelques semaines après la version console, voici la première version micro du grand hit d'arcade de Sega. Ce shoot-them-up du troisième type est déjà célèbre pour ses horribles monstres comme pour sa série de cette version officielle, des programmes s'en inspirent déjà. Dénaris sur Amiga, Armalyte sur C64. Gageons que ce n'est qu'un début. Axi



Speed Ball : trap violent, ou pas assez ?

les chocs sourds de collisions entre joueurs ou contre les murs d'acier. Pour la petite histoire, une rumeur avance que ce logiciel à l'origine était beaucoup plus saignant, mais des âmes bien pensantes auraient jugé bon d'éviter ce trop plein de violence. Pour ma part, je considère que les créateurs de logiciels sont des artistes, dont les œuvres sont maintenues dans un infantinisme naïf. A part ces considérations personnelles, Speedball est un excellent programme.

Eric Cabetria

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

Avis

Voilà un jeu riche en possibilités et très bien réalisé. Les graphismes sont dignes du ST et l'animation est impeccable. Toutefois, l'effet de perspective ne m'a pas vraiment convaincu. Pour finir, j'avoue que ce type de jeu ne me plaît que quand je joue contre un humain. Ingressant. Dany Bolouack

Ce logiciel a réussi la gageure de faire un jeu de sport futuriste qui ne soit ni trop compliqué, ni trop proche d'un jeu classique. La réalisation est excellente.



Touché, vous perdez non seulement une vie...



... mais aussi toutes les armes spéciales déjà trouvées.



Contre la sophistication des armes ennemies, vous ne pouvez rien faire si vos réflexes ne sont pas au top !

confins de l'espace se trouve l'humaine Bydo qui veut éliminer son empire maléfique dans tout l'univers. Vous êtes le seul espoir de l'humanité et vous partez à l'attaque aux commandes du R-9, un vaisseau de combat hypersophisticaté. Dès les premières secondes on se rend compte qu'il n'y sera pas facile de survivre. Avant même de pénétrer dans la base ennemie, des nuées de vaisseaux attaquent en force. Dès que vous abattez un robot qui saute en face de vous, une icône apparaît. Lorsque vous la ramassez, un module traverse l'écran pour venir se fixer à l'arrière ou à l'avant de votre vaisseau. Il s'agit d'un module qui arrête les tirs tant qu'il n'est accroché

A la fin de ce niveau, vous vous trouvez face à face avec le premier monstre. Il s'agit d'un énorme Alien qui tente de vous balayer avec sa longue queue, tandis qu'une tête apparaît au milieu de son ventre, en tirant dans votre direction. Vous disposez d'un temps limité pour vous en débarrasser, faute de quoi le scrolling redémarre et, comme le monstre occupe toute la hauteur de l'écran, vous ne lui échapperez pas. Le meilleur moyen de le détruire consiste à envoyer le module juste à l'endroit où sort la tête, ce qui est son talon d'Achille. Le premier niveau n'est pas trop difficile, mais au second c'est l'enfer. Toutes sortes de créatures sur-



A partir d'un certain moment, vous devez faire...

à votre vaisseau, mais vous pouvez également l'envoyer vers l'avant. Dans ce cas, si vous ouvrez le chemin en détruisant bon nombre de vos adversaires, d'autant qu'à chaque fois que vous ramassez une nouvelle icône sa puissance de tir augmente. Au cours de votre progression vous pouvez vous procurer d'autres armes très puissantes, comme des lasers qui rebondissent sur les parois ou des missiles à tête chercheuse. Vous n'aurez pas trop de puissance de feu pour venir à bout de tous les ennemis qui vous harcèlent. Il faut tenir le coup car si vous êtes touché vous perdez une vie, mais également tous ces armements supplémentaires qui vous feront grandement bénéficier par la suite.



Confiance ou tir instinctif...

gissent dans toutes les directions, tandis que des bombes traversent l'écran. Seuls des réflexes vous permettront de vous tirer d'affaire. C'est vraiment le moment de s'accrocher parce qu'il est très difficile de traverser ce secteur avec les armes ramassées dans le niveau précédent. Si vous les perdez, vous n'avez plus beaucoup de chances d'y parvenir. Si vous y arrivez, il vous faudra encore affronter un nouveau monstre : un énorme cœur avec un serpent qui sort de ses arrières pour dérouler ses anneaux autour de votre vaisseau. D'autres dangers vous attendent par la suite, dont le moindre n'est pas l'atmosphère de votre vaisseau, qui vous attaque dans le niveau suivant.

R-Type est réussi sur le plan des graphismes avec de beaux décors, des sprites colorés et surtout de magnifiques monstres, à vous donner des cauchemars. En revanche, l'animation est assez lente et parfois saccadée. L'action s'accroche d'un homme à thème musical. On regrette toutefois l'absence d'effets sonores. C'est un shoot-them-up pronant, mais très difficile qui donne des sueurs froides aux joueurs les plus expérimentés. Cela est en partie compensé par la présence d'une option continue qui permet de reprendre le jeu à cinq reprises. On aura malgré tout du mal à venir à bout du second niveau. Une adaptation fidèle du jeu d'arcade pour ceux qui



Damage que l'animation ne soit pas parfaite.



Les effets sonores auraient mérité mieux.



Un jeu prenant dont on ne se lasse pas.

n'ont peur de rien. (Notice en français ; deux disquettes.) Alain Huyghues-Lacour

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

Version Spectrum

Cette adaptation est une réussite complète sur cette machine. Contrairement à la majorité des transcodages qui se facilitent la vie en adoptant un mode monochrome, cette version bénéficie d'une mise en



Denaris, sur Amiga, concurrent direct de R-Type.

couleur riche et variée. Les bruitages sont corrects mais on peut regretter cependant que les programmes n'aient pas eu bon de mettre à profit les capacités très supérieures de Spectrum + 2 dans ce domaine. Il demeure cependant le meilleur Shoot-Them-Up sur Spectrum (K7). Jacques Harbon

Type shoot-them-up
Intéré 17
Animation *****
Graphisme *****
Bruitage *****
Prix ***** B

Bombuzal

ATARI ST

Jeu de réflexion ou jeu d'action ? Bombuzal est l'un et l'autre. L'action est bien intégrée et l'aspect réflexion innove par son originalité. Deux bonnes raisons de découvrir ce soft.

Image Works, auteurs : Tony Crowter et David Bishop.

Certains jeux de réflexion n'auraient pu être réalisés si la micro informatique n'existait pas. En effet, nos chères petites bécanes permettent de créer des

Aviv

Oui... bon... ce n'est pas Denaris, mais il n'est pas si mal que ça. Les graphismes sont très agréables, les monstres très variés. Alain judicieusement fait ressortir la pauvreté de l'environnement sonore et la grande difficulté dans le passage des niveaux. Il y a aussi ce scrolling légèrement saccadé. Malgré tout, on se laisse prendre au jeu et on y prend du plaisir. Un bon soft. Dany Boulouk

Comparatif :

R-Type / Denaris. Il est intéressant de comparer la conversion officielle de R-Type avec Denaris, sa copie à peine déguisée. On comprend tout de suite pourquoi Activision a tenu à empêcher la sortie de ce dernier. Les graphismes sont à peu près équivalents, avec un léger avantage pour R-Type en ce qui concerne les monstres, qui sont magnifiques. Mais en revanche, au niveau de l'animation, Denaris possède une supériorité écrasante sur son concurrent, tant pour la rapidité que pour la précision. Quant à la bande sonore, là aussi Denaris surclasse largement son concurrent. Mais, après tout, il n'y a pas de véritable concurrence car R-Type est sur ST et Denaris sur Amiga... heureusement pour Activision. A.H.L.



Vous avez le choix entre une vue trois D...



... ou une vue du dessus, en 2D.

Grâce à leurs vastes possibilités, les micros permettent aussi d'interpénétrer harmonieusement réflexion et action (ce qui rend les jeux autrement plus prenants). Bombuzal appartient à cette nouvelle catégorie de programmes, fruits des amours de la micro et des jeux de réflexion. Pour l'anecdote, il faut savoir que ce programme a eu, outre ses concepteurs, de nombreux Parrains, tous aussi fameux les uns que les autres. Parmi eux, on peut citer Jon Ritman ou encore le programmeur le plus baba cool de sa génération : Jeff Minter (Limaxof). Le but du jeu est simple : il vous faut, sous les traits d'une charmante créature, parcourir un assemblage de



Certaines dalles n'autorisent qu'un seul passage.

tuelles reposant sur une surface dont le contact est mortel, ceci afin de faire éclater toutes les bombes présentes à l'écran avant l'écoulement du temps imparti (un chronomètre détermine rapidement). Votre mission d'artificier est rendue complexe par un grand nombre de contraintes, telles que le type de tuiles composant l'assemblage sur lequel vous progressez. En effet, certaines des dalles présentent de graves fêlures et l'autorisent qu'un seul passage, d'autres sont gelées et vous font partir dans un dérapage incontrôlé (vous gardez votre trajectoire primitive), d'autres sont blindées et résistent, contrairement aux autres, au souffle et à l'impact d'une explosion proche.



Un certain nombre d'articles reposent sur des tuiles. On peut y voir les inévitables bombes que vous devez faire exploser en activant leur détonateur. Ces engins infernaux sont de tailles différentes, ce qui affaiblit grandement leur puissance de destruction : plus les grosses ont un grand rayon d'action, puisqu'elles détruisent toutes les tuiles situées à deux cases du point de déflagration (alors que vous ne pouvez être qu'à une case d'une bombe activée). Les plus petites ne détruisent que la tuile sur laquelle elles reposent. En cas de mauvais calcul ou de déplacement intempêtif, c'est la mort.

D'autres items viennent agrémenter ce savoureux logiciel, parmi lesquels des temples de puissance qui absorbent le souffle des bombes (ce qui dans certains cas peut vous mettre à l'abri d'une destruction qui semblait inévitable), ou encore des systèmes de téléportations qui vous transportent en l'instant quel point de dialage. Vous disposez d'éléments précieux (malheureusement disponibles à des niveaux élevés du jeu), tels que les droïd-bubbles ou le droïd-speek dont vous pouvez prendre le contrôle et qui vous permettent de se sacrifier de déminer une zone dangereuse. Malheureusement des très beaux ou moins amicaux hantent cet univers. En effet, deux créatu-



Une bombe, c'est bien mieux, mais lorsque faut-elle ?

res, rondo, au doux noms de Sinister-Ennemi et Dexter-ennemi parcourent sans cesse les tuiles (Un tourne toujours à gauche, l'autre toujours à droite) ; pour éviter leur mortel contact, vous devez vous en débarrasser soit en faisant exploser la tuile sur laquelle ils se trouvent, soit en les isolant sur une tuile. Graphiquement le logiciel est prodigieusement réussi, puisque vous disposez de deux modes de visualisation interchangeables à volonté : un affichage en 2D (vu en haut), et un spectaculaire 3D en mode isométrique qui donne au programme un réalisme et un esthétique rare. Les animations sont rapides et de très bonne qualité quelque soit le mode d'affichage. Les bruitages sont corrects sans plus. À noter que le logiciel dispose d'un mode « carte » qui permet d'avoir une vue d'ensemble de l'assemblage de tuiles (ce qui s'avère indispensable à partir d'un certain niveau de complexité). Dernier bon point, Bombuzal permet de réjouir à partir du dernier niveau atteint (ce qui évite de tout recommencer à chaque fois). Le meilleur jeu de réflexion sur micro depuis Sentinel. Eric Cabela

Type action/réflexion
Intéré 18
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix ***** C

Version Amiga

Cette version est strictement identique à la précédente en dehors d'une musique de présentation plus travaillée et surtout mieux rendue grâce au processeur sonore plus évoluée de l'Amiga. J.H.

Type shoot-them-up
Intéré 17
Animation *****
Graphisme *****
Bruitage *****
Prix ***** B

Aviv

Il n'est pas évident de concevoir un jeu de réflexion original. Pourtant Bombuzal y est parfaitement parvenu. La progression de difficulté est très bien étudiée et la possibilité de jouer sur un plateau 2 ou 3D permettra à chacun d'y trouver son compte. La réalisation est sans reproche. J.H.

Armalyte

C 64

Belle réalisation sur Commodore, Armalyte prouve que le brave C 64 n'a pas dit son dernier mot ! Les versions ST et Amiga sont cependant attendues...

Thalumus

Thalumus est un petit éditeur anglais qui poursuit depuis quelques années une politique exemplaire : peu de jeux publiés (deux ou trois par an), mais il s'agit toujours de programmes d'une grande qualité. On leur doit déjà deux excellents shoot-them-up à scrolling horizontal : Sanxion et Delta. Aujourd'hui il nous envoie un troisième qui est ce qu'on a fait de mieux, dans le genre, sur C64. Passons sur le scénario qui



Des graphismes remarquablement fins.

explique longuement qu'Armalyte est en fait la suite de Delta, qu'importe, dans ce type de programme tout ce qui compte c'est de passer de l'alien.

C'est un programme assez classique : scrolling horizontal, armement évolutif et présence d'un énorme gardien à la fin de chaque secteur. Malgré cela, Armalyte se distingue très nettement de ses nombreux concurrents par l'extraordinaire qualité de sa réalisation et grâce à de nombreuses innovations qui relancent l'intérêt de jeu. C'est réalisation, on est tout de suite conquis par la finesse des graphismes, l'excellente utilisation des couleurs, ainsi que par l'animation, aussi rapide que précise. Mais Armalyte ne fait pas partie de ces programmes dont les beaux



Des armements supplémentaires bien utiles.



Tir automatique ou pas, un choix difficile.

graphismes manquent un manque d'intérêt de jeu. En effet, l'action est très efficace et le niveau de difficulté très étudié, ce qui en fait un programme passionnant auquel on revient sans cesse. L'un des particularités de ce programme est de permettre de jouer à deux simultanément, ce qui donne lieu à des parties acharnées. On peut s'entraîner, en ramassant à tour de rôle les équipements supplémentaires, ou bien repousser l'about pour s'en emparer. Les aliens sont aussi rapides que nombreux et on n'est pas trop de leur pour les affronter. Mais Armalyte reste tout aussi jouable lorsque l'on est seul, car on dispose alors d'un module, qui n'est pas vraiment celui de R-Type. Ce module, indétricable, tire en permanence et vous pouvez le garder à l'avant de votre vaisseau ou le laisser pointer son chemin indépendamment de vos déplacements.

Une autre innovation importante réside dans les pastilles qui vous apportent des équipements supplémentaires. Lorsque vous leur tirez dessus, cela a pour effet de changer les symboles qui correspondent à divers équipements disponibles. En revanche, et sous les ramassez sans avoir tiré dessus au préalable, votre vaisseau devient indétricable pendant 5 secondes, ce qui est fort utile dans certains passages délicats. De plus, vous disposez d'armements spéciaux, spectaculaires et efficaces, que vous pouvez activer de temps à autres en maintenant le bouton de tir appuyé. Cela impose un choix difficile car l'utilisation d'une manette de tir automatique rend les choses plus faciles, mais vous pouvez pas d'avoir recours à ces armements spéciaux. Armalyte est un grand shoot-them-up et il est actuellement en cours de développement sur ST ou Amiga. Alain Hughues-Lacour

Type shoot-them-up
Intéré *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix ***** B



Un grand coup de chaîne en pleine figure, rien de tel pour vous remettre les idées en place.

Castlevania

CONSOLE NINTENDO

Bien connu des possesseurs de MSX II sous le nom de Vampire Killer, Castlevania répond aux critères de sélection japonais. Action impressionnante, pièges nombreux, astuces soigneusement dissimulés garantissent des heures de plaisir.

Konami

La console Nintendo triomphe aux Etats-Unis et au Japon, alors qu'elle ne remporte qu'un succès mitigé en France. L'une des principales explications de ce phénomène est que la plupart des nombreux programmes de qualité publiés aux USA ne sont pas disponibles en France. Mais cela va peut-être changer et l'un de ces jeux mythiques arrive enfin. Les possesseurs d'une console vont se régaler avec le fantastique Castlevania de Konami. Nous vous en avions déjà parlé lorsque Konami l'avait adapté sur MSX2, sous le titre de Vampire killer. Le voici rebaptisé Castlevania, mais il s'agit bien du même jeu. Bien sûr, la réalisation n'est pas aussi impres-



Vous ne transportez qu'une arme spéciale à la fois.



Des pièges vous attendent à tout instant.



Des bonus ou des armes sont soigneusement cachés.

sionnante que celle du MSX 2, mais il n'en est pas moins passionnant et plus d'un joueur sera envoûté par ce programme d'une grande richesse.

Un comte vampire sème la terreur dans la région et personne n'ose l'affronter... sauf vous ! L'action commence alors qu'un fouet à la main, vous approchez du château maudit. A l'intérieur, il y a un monde qui vous attend : zombis, squelettes, fantômes, chauves-souris et bien d'autres créatures redoutables. De plus, à la fin de chaque niveau, qui se compose de trois secteurs, vous devez combattre



Foncez, mais avec discernement, autrement...



Des semaines et des semaines de plaisir...

un monstre différent, des momies, Frankenstein, etc. Il faut descendre des escaliers et sauter sur des plateformes tout en repoussant les attaques des monstres. Tout au long de votre progression, vous rencontrez des bougies disposées sur les murs. Celles-ci jouent un rôle déterminant. Lorsque vous les frappez d'un coup de fouet, elles laissent apparaître différents objets, comme des sacs d'or ou des armes spéciales. Vous abattez la plupart des créatures à l'aide du fouet et vous gardez les armes les plus puissantes pour les moments difficiles. Mais attention, vous ne pouvez transporter qu'une arme spéciale à la fois, à vous de faire le bon choix. L'une des plus utiles est la montre qui vous permet d'immobiliser vos adversaires pendant quelques secondes, ce qui permet souvent de se tirer d'un mauvais pas. Le château est vraiment immense et il faut triompher de bien des dangers avant de parvenir jusqu'au comte, pour l'affronter en combat singulier. Heureusement, vous disposez d'une option « continue » qui permet de reprendre le jeu au début du niveau qui a été atteint lors de la partie précédente. Castlevania est un programme d'une grande richesse avec de très nombreuses salles qui présentent des situations assez variées. Il faut beaucoup d'habileté et des réflexes à toutes épreuves pour en sortir vainqueur, mais ce n'est pas tout. C'est un jeu à la manière de Super Mario bros, comme seuls les



Photos d'écran sur Atari ST



Mail Order : Postromix Ltd, Naine Enterprise Centre, Freshford Street, Northampton, NN2 6EW. 0604 791771. Consumer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ISS

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE



Distribué par



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



INCROYABLE ! CETTE SPHERE SE RÉTRICIT !

Matt Ridley, colonel en chef frustré par son travail sédentaire, décide de prendre les commandes de ISS, pour participer à la course mortelle de Sangfalmore. Conçu pour tester la vitesse, la ruse et les réflexes des participants, il faut être très habile et très rapide pour survivre. Des tremblements de terre ont provoqué des crevasses sur la surface terrestre.

L'épreuve est plus difficile !

Ridley est piégé, à vous d'aller le délivrer... Si vous pouvez survivre !





japonais savent en faire et que l'on ne trouve que sur console ou sur MSX. Il y a des tas d'astuces à découvrir : Rester quelques instants à un certain endroit fait apparaître un trésor, donner un coup de fouet dans une pierre qui n'est pas différente des autres vous permet de remonter votre niveau d'énergie, etc. Et c'est cela qui fait la force de ce type de jeu, car on peut y jouer pendant des semaines et faire encore de nouvelles découvertes. De plus, comme la plupart des programmes sur console, le niveau de difficulté est particulièrement bien étudié.

Si le début est assez aisé, à partir du quatrième niveau, il faut vraiment s'accrocher. Tout devient très difficile, mais jamais impossible : il faut trouver des astuces et suivre un timing très rigoureux pour continuer à progresser. En fait ce type de jeu est totalement à l'opposé des jeux d'action sur micro, qui sont séduisants, mais ne possèdent qu'une longévité très courte. Un must.

Alain Huaygues-Lacour

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

Avvis

Ce qui fait la richesse de ce soft ne tient certes pas à son scénario mais plutôt à la complexité de son jeu. Comme tout les best de l'aventure/action, Castlevania offre un impressionnant cocktail de pièges, armes et bonus, de quoi motiver le joueur au-delà de la simple action, du simple tir même si la stratégie ne dépasse jamais la collecte de ces indices cachés dans les moindres recoins du château. L'animation des sprites est tout aussi intéressante. Seul défaut, les décors sont parfois trop complexes pour les possibilités graphiques de la machine. O.H.



Vous qui entrez ici, perdez tout espoir...



Pas de panique, la solution n'est pas loin.



Votre mission : libérer le colonel Troutman en faisant le maximum de dégâts dans la forteresse ennemie.

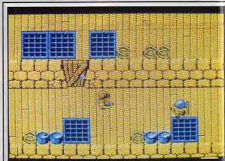
Rambo III

AMSTRAD CPC

De l'action bien sûr avec le héros musclé qui fait rêver tous les adeptes de body-building. On aime ou on n'aime pas mais la réalisation pour CPC est une réussite et exploite parfaitement les possibilités de l'Amstrad. Les spécialistes de ce type de jeu apprécieront...

Ocean

Les jeux qui s'inspirent de films à succès sont souvent décevants, mais ce mois-ci Ocean réalise un beau doublé avec *Robocop* et *Rambo III*, qui sont tous deux très réussis. Vous connaissez tous *Histor*. En Afghanistan, *Rambo* va faire passer un mauvais quart d'heure aux méchants russes qui ont eu le colonel de s'emparer de son ami le colonel Troutman. L'action commence alors que Stallone vient de pénétrer dans la forteresse russe. l'action est vue de dessus, à la manière d'Eye Nest. Il faut explorer les nombreuses salles en massacrant au passage des soldats ennemis. Au début, *Rambo* se sert d'un couteau, mais ensuite il peut se procurer des flèches qui lui permettent d'abattre ses ennemis à distance et bien d'autres armes encore. A n'impose quel moment, vous pouvez accéder à un tableau d'inventaire pour sélectionner l'arme que vous désirez utiliser. *Rambo* doit toujours attaquer ses ennemis par le côté, car s'il arrive de face, ils donnent l'alerte et tous les gardes à proximité l'attaquent immédiatement. Bien sûr, il pourra s'en débarrasser, mais cela lui coûtera une bonne partie de son énergie. Le visage de *Rambo* est représenté à droite de l'écran et il se transforme en tête de mort au fur et à mesure qu'il s'affaiblit. La base ennemie est vraiment grande et il n'est pas inutile d'établir une carte des lieux pour s'y retrouver. Votre objectif consiste à libérer des prisonniers algériens et, surtout, le colonel. Lorsque vous y êtes par-



N'attaquez jamais de face mais de côté.



N'est pas inutile de dessiner une carte.

Le plus branché des micros!

Ordinateur 6128 Amstrad

3990^{FTTC*}



NOUVEAU
TÉLÉCHARGEZ NOS PROGRAMMES!
36.15 code AMSTRAD



3990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de jeux, de programmes éducatifs et de logiciels professionnels! Et pour multiplier votre plaisir, branchez votre 6128 ou 464 sur le Mintel. Pour 99 F, le kit de téléchargement vous permet d'accéder directement aux centaines de programmes du serveur Mintel 3615 Amstrad. N'hésitez pas!

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'AMSTRAD (frais de port et emballage inclus). Amstrad 72 - 78, Grande Rue - Boite Postale 73 - 92310 Sèvres.

*Prix TTC généralement constaté

Je désire recevoir:

- une documentation gratuite sur l'ordinateur 6128 Amstrad
- le kit de téléchargement pour lequel je joins un chèque de 99 francs à l'ordre d'Amstrad (frais de port inclus),
- Pour AMSTRAD 464 version cassette
- Pour AMSTRAD 6128 version disquette.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____ Tél _____

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus



Version ST

La version ST est également très réussie tant au niveau de l'intérêt de jeu qu'au niveau de la réalisation. Un bon programme d'action, moitié Eagle's Nest, moitié *Operation Wolf*. Si vous avez aimé le film, ce jeu devrait vous satisfaire. A.H.L.

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



La version ST, bien sûr beaucoup plus belle.



Rambo peut compléter son armement.



La tête de Rambo se transforme en tête de mort.



Un jeu complet qui passionnera les amateurs.

venu, il faut vous échapper de la forteresse en vous débarrassant des gardes. Ensuite, alors que vous vous dirigez vers la frontière, vous tombez face à face avec les troupes russes. Mais, qu'importe, ce n'est pas suffisant pour arrêter Rambo. Vous tirez dans le tas et vous vous emparez d'un tank pour poursuivre votre chemin. Cette scène, qui est représentée en 3D, rappelle étrangement *Opération Wolf*. Le plus gros reste à faire car il faut encore affronter des soldats équipés de lance-roquettes, des tanks et l'hélicoptère du commandant russe. Ce programme utilise très bien les possibilités du CPC : les graphismes, très colorés, sont excellents et l'animation n'est pas en reste. On apprécie tout particulièrement la variété des différentes scènes. Il est à noter que depuis *Thunder Blade*, il est de plus en plus fréquent de rencontrer, dans le même programme, une alternance entre des scènes en 3D et d'autres en scrolling.

Rambo III est un programme d'action très accrocheur. (Notice en français.)

Alain Huygheux-Lacour

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

Sword of Sodan

AMIGA

Attention : ce hit est un anti-hit ! Késaco ? Tout simplement un logiciel très réussi graphiquement et musicalement mais dont la « jouabilité » est très faible. Bref un soft que vous rangerez très vite dans votre placard.

Discovery Software. Programmation : Soren Gronbeck ; graphismes : Torben Bakager ; musique : Julian Lefay.



Ce que la photo ne montre pas : une animation très rapide et caricaturale, une stratégie trop sommaire.

Au même titre que *Roger Rabbit* mais dans un tout autre domaine, *The Sword of Sodan* est sans aucun doute l'un des softs les plus décevants de ce début d'année. Graphiquement superbe, soutenu par un bruitage exceptionnel, l'action qui vous pousse tout au long des tableaux est d'une pauvreté affligeante. Le scénario de cette aventure est classique, éternelle quête contre le mal au travers d'un château mille fois diabolique. Vous choisissez tout d'abord votre personnage, homme ou femme, avant de forcer le portail de cette sinistre demeure. Au premier coup d'œil, la réalisation du soft est superbe. Vous héros est grand, il occupe presque toute la hauteur de l'écran. Le décor, très fouillé, défile devant vous



Premier tableau, beaucoup trop facile !

SODAN

LA TERRE

EST EN

DANGER !

LA guerre nucléaire est déclenchée. L'Est et l'Ouest s'affrontent. Grâce à votre impressionnante réserve cachée d'armes nucléaires, supprimez vos ennemis et sauvez la planète de l'ultime catastrophe !



Prologue d'écran sur Atari ST

Disponible sur

- Commodore 64, Cassette et Disquette
- Spectrum, Cassette et Disquette
- Amstrad, Cassette et Disquette
- Atari ST et Amiga.



Distribué par
UVEI
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX FRANCE
Téléphone : 76 (1) 48 98 99 00



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



Du pont sortent des pieux affûtés : danger !



Des bozils arrivent en roulant : sautez !

dans un scrolling sans heurt. La désillusion intervient au premier coup d'épée. Face à tant de recherche au niveau du graphisme, comment apprécier la précipitation et la sécheresse des coups. Ce qui aurait pu approcher la qualité « dessin-animé » se transforme en une déroulante partie de « frappe à répétition ». Bien plus, le joueur s'aperçoit très vite qu'il ne dispose que de trois coups d'épée, de la marche avant et arrière et de sauts que le trop grande vitesse d'écoulement rend ridicules. Et ce n'est pas tout... Il suffit de garder appuyé le bouton de tir sans même avancer pour vaincre la plupart des ennemis. D'autant plus regrettable que ceux-ci sont à l'ail très variés et superbement dessinés. Pour un



Certains ennemis sont vraiment impressionnants.



Des sorts vous protègent pendant un temps limité.



Admirez l'arrière-plan : l'ambiance est là !



Damned, une troupe... Mais où est mon parachute ?

logiciel de réalisation moyenne, la tension stratégique de ce combat aurait largement suffi à motiver, pour un temps, les amateurs de « frappe-them-up ». Mais face à la qualité graphique et sonore du présent logiciel, comment supporter de tels défauts. Manque de place mémoire ? Non, il suffit de jouer à *Barbarian II* pour rejeter l'excuse ! Manque de sérieux en tout cas pour les programmeurs qui ont cru que le rendu visuel et sonore suffisaient à promouvoir leur création. Il reste de *Sword of Sodin* de très belles ambiances qui laissent espérer que *Discovery Software* rattrapera cette erreur !

Olivier Hautefeuille

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

Avis

Pourquoi même mettre 10 à ce logiciel ? Pour les graphismes ? Pour l'ambiance musicale ? Pour le travail qu'il a fallu pour accoucher de ce soft ? *Sword of Sodin* ne vaut pas un centime. Il mérite un regard dans une boutique ou chez un copain avant de passer à autre chose (*Crazy Cars II* par exemple, ça c'est du jeu) ! Et pourtant ! La base de départ était, et reste, bonne. Alors, à quand *Sword of Sodin II*, avec, cette fois une « playability » — quand donc l'académie se décidera-t-elle à nous trouver un mot moins affreux et plus français que « jouabilité » — digne de ses graphismes ou de sa musique ? — E.C. *Sword of Sodin* est l'exemple même du logiciel que vous achèterez si vous vous contentez de la vision d'un écran dans une boutique. Beau, muséum d'inspiration impressionnante, il séduira tous ceux qui ne joueront pas avec lui. Au tout début de la partie, par contre, commence une vague inquiétude. Il suffit de s'agenouiller et allons-y : à chaque coup d'épée les soldats tombent. Le deuxième tableau est un peu plus dur. La première fois. Après, ça devient la routine... Bref, une cata... J.H.

HITS

Opération Wolf

SPECTRUM

Adapté du jeu d'arcade du même nom, ce logiciel est la référence des jeux de guerre sur Spectrum. L'action, très rapide et très soutenue, s'allie à la réalisation de tout premier plan.

Ocean. Programmation : Andrew Deakin ; graphiques : Ivan Horn ; musiques et bruitages : Jonathan Dunn.

Ce superbe jeu d'arcade de Taito vient de voir le jour sur Spectrum après deux excellentes adaptations pour ST et Amiga. Le thème est tout à fait simple : vous devez vous frayer un chemin à travers six niveaux tous plus difficiles les uns que les autres et délivrer les prisonniers. Pour cela il vous faudra combattre sans relâche. En effet, soldats, parachutistes, blindés et hélicoptères se succèdent sans discontinuer et tous ont une cible commune. Ce qui fait la grande nouveauté d'*Opération Wolf* par rapport à d'autres jeux guerriers du même type, c'est le mode de représentation adopté. Au lieu d'une banale vue du dessus ou de côté en deux dimensions, ce logiciel bénéficie d'une vue latérale



On peut regretter le mode monochrome adopté...



...Mais le jeu reste passionnant et très fidèle.

ENTREZ DANS LE MONDE DINGUE DE.....

LUCASFILM PRESENTS
ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

UNE AVENTURE COMPLÈTEMENT DINGUE ET FARFÈLE VOUS ATTEND DANS LE MONDE FOU DE ZAK MCKRACKEN = UN MONDE PLEIN DE TOURS ET DE SURPRISES AVEC UN MYSTÈRE RICHE ET À NIVEAUX MULTIPLES À PÉNÉTRER. UNE COPIE À PLAIN FORMAT DU "NATIONAL INQUIRITOR" REMPLIE DE CONSEILS, TUYAUX ET DE RIRE ACCOMPAGNE GRATUITEMENT CE JEU POUR VOUS AIDER.

IBM PC et COMPATIBLES
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128
DISK

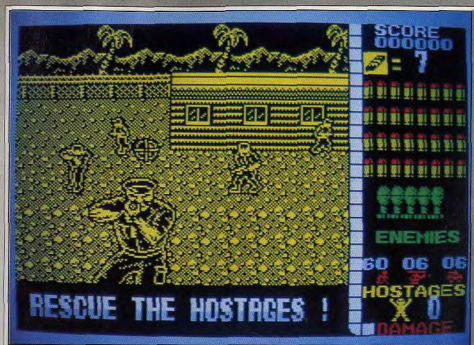
UN ÉCRIVAIN DE PACOTILLE ET UNE BAGUETTE DE PAIN RASSIS PEUVENT-ILS SAUVER LE MONDE D'UN COMLOT GALACTIQUE? ...

Pas sans votre aide!

TEXTE À L'ÉCRAN ET INSTRUCTIONS INTÉGRALEMENT EN FRANÇAIS

LUCASFILM GAMES

© 1988 Lucasfilm Ltd. Zak McKracken and the Alien Mindbenders and the Alien Mindbenders sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. (LFL), U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Hordoff Way, Hordoff, Birmingham B5 7JL.



Avouez que, pour un Spectrum, le résultat est tout de même impressionnant.



La rapidité de l'animation et sa fluidité...



...Et nommer ceux qui pensaient que le Spectrum...



...Est une machine lente et limitée.

Seul regret: le mode monochrome adopté, mais sans doute n'était-il pas possible de faire autrement. L'animation est un modèle du genre. Le scrolling latéral est assez rapide et d'une fluidité remarquable ainsi que le déplacement des personnages et véhicules. De plus, on ne note aucun ralentissement même quand il y a très grand nombre de sprites à l'écran. Une bonne musique sur plusieurs voix en 128 K présente le jeu et l'action est soutenue par des bruitages variés aux effets travaillés. Une superbe adaptation pour cette machine. (K7).

Type — action
 Inséré — 1/2
 Graphisme — ★★★★★
 Animation — ★★★★★
 Bruitage — ★★★★★
 Prix — B

Baal

ATARI ST

Le nouveau soft de Psyclapse, société que vous connaissez sous le nom de Psynogis, offre toutes les qualités des softs déjà parus sous ce label, plus une souplesse d'utilisation bien agréable.

Psyclapse. Programmation: Wayne Smithson; graphismes: Chris Warren; musique: Paul et Mike.

Pour ceux qui l'ignorent, *Baal* est le nom d'un antique et maléfique dieu Cananéen. Après des milliers d'années de discrétion, ses hordes sauvages de démons sont revenues sur terre et se sont emparées d'une arme ultra-moderne afin de dominer la plaine. C'est dans les entrailles de la terre que le Dieu-Ilyan a établi son quartier général. Grâce à un système de téléportation sophistiqué, et à une équipe d'hommes déterminés, vous pénétrez dans les lieux où chaque pouce de terrain gagné est chèrement acquis. En effet des mines anti-personnelles, des bombes énergétiques, d'insondables gouffres, et des myriades de monstres viennent gêner votre progression. Heureusement vous êtes armé d'un



Wayne Smithson, l'auteur, a fait très fort...

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE RANGER



DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64

Peut aussi être sur: AMSTRAD CPC
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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



à éviter votre laser. Le programme est, d'autre part, pourvu d'un nombre impressionnant d'effets spéciaux qui participent beaucoup à l'atmosphère délirante qui s'en dégage (votre arrivée par téléporteur ainsi que votre destruction sont particulièrement spectaculaires).

Les graphismes, signés Chris Warren, sont d'un très grand qualité, usant avec bonheur d'un style très baroque (chaque écran est bourné de détails), et d'une palette de couleurs aussi variées qu'agréables. Les animations sont particulièrement réussies, surtout en ce qui concerne les déplacements de votre personnage (treasuragements de son arme lors d'un marche et scrolling horizontal très fluide). Les évolutions des monstres sont, eux aussi, d'une grande qualité.

Dernier bon point, l'exceptionnelle qualité des bruitages, qui font largement appel aux techniques de digitalisations. Même les plus basés seront contraints d'admettre que les concepteurs de ce programme ont fait du bon travail (surtout dans la liaison entre son et image).

Avec ce programme, Pnygnosis parvient à éliminer un grief qui revenait à chacun de ses précédents 'logiciels' (Barbarian, Obliterator) : l'absence de



Admirez l'esthétique baroque et la palette de couleurs aussi variées qu'agréables...



Plus de deux cent cinquante écrans.



Et quatre cent pièges différents attendent...



... Ceux qui auront pu passer la première salle.

laser qui, malgré sa puissance, nécessite souvent plusieurs impacts pour parvenir à un résultat (certaines créatures sont particulièrement résistantes). Outre cet aspect arcade qui ne manque pas de charme, le programme présente un aspect stratégique du fait qu'il est impossible de passer certaines barrières (indispensables à la progression du jeu) si l'on ne détruit pas préalablement les générateurs d'énergie qui les alimentent. Ceci implique nécessairement que le joueur mémorise chacun de ses emplacements stratégiques et s'applique à effectuer la bonne séquence d'action pour ouvrir une barrière (il peut être indispensable de détruire plusieurs barrières pour détruire celle qui vous intéresse particulièrement). D'autre part, des items sont disséminés tout le long du jeu et peuvent être d'une aide précieuse lors de certaines étapes. Ainsi, dans certains cas, il est indispensable de disposer de carburant pour un véhicule volant qui s'avère fort utile pour atteindre certaines zones (haute de quoi vous vous écriez ployablement). Toujours dans le registre objets trouvés, vous pourrez ramasser des unités d'alimentation pour votre laser qui, selon leur puissance, augmentent votre pouvoir de destruction. L'utilisation intensive de votre arme peut nécessiter que vous la rechargez, aussi vous devrez très vite trouver une borne de recharge, ce qui n'est guère facile compte tenu des attaques incessantes

dont vous faites l'objet. L'immensité du logiciel (plus de 250 écrans et 400 pièges) a poussé ses concepteurs à y inclure un système de sauvegarde qui ne fait que renforcer le haut niveau de finition du programme. Comme un jeu d'aventure, il vous est désormais possible de reprendre le jeu là où vous l'avez laissé la veille. Les programmeurs ont pourvu le logiciel d'un impressionnant bestiaire qui lui donne une atmosphère satanique (sans compter l'impressionnante page de présentation). Des créatures qui n'ont rien à envier aux gargouilles de Notre-Dame tentent de vous barrer le chemin en lançant sur vous des projectiles enflammés. On peut constater qu'elles se comportent intelligemment puisqu'elles cherchent

Il faut recharger votre arme malgré ses ennemis...

jeu en temps réel qui nécessitait de jouer avec des scènes (ce qui faisait perdre beaucoup de spontanéité aux programmes). Baal avec sa gestion au joystick en temps réel devient le premier vrai jeu d'action de cette excellente maison d'édition.

Eric Caberia

Type action
Intéret 2/3
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Avis

Pnygnosis nous offre un nouveau jeu d'action avec une réalisation aussi soignée que d'habitude. Et, pour une fois, on dirige le personnage avec un joystick au lieu de la souris, voilà une surprise agréable.

Baal est un programme accrocheur et on se laisse tout de suite prendre par l'action, bien qu'elle soit assez répétitive. Alain Huyghues-Lacour
Tous les amateurs de labyrinthe devraient aimer Baal, qui associe des graphismes de qualité (encore que les décors aient pu être plus colorés), quelques combats contre des monstres variés et bien animés et surtout un labyrinthe au cheminement assez complexe. Jacques Barbon

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

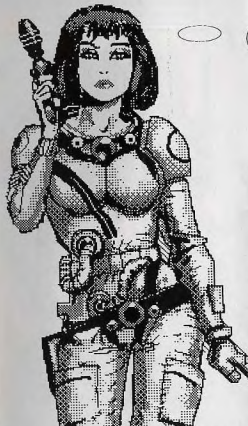
12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER-SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS ATARI

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

LAS VEGAS	100 F	QUADRALIEN	100 F
INDOOR SPORTS	100 F	TETRAQUEST	100 F
ATTAX	100 F	BARBARIAN	100 F
GROWTH	100 F	TERRORPODS	100 F
BETTER DEAD	100 F	OBLITERATOR	100 F
SUBBATTLE	100 F	DEEP SPACE	100 F
SPY VS SPY	100 F	MENACE	120 F
BOULDER DASH	100 F	AIRBALL	120 F
CHUBY GRISTLES	100 F	HIT DISK (4J.)	150 F



JE L'AI TOUJOURS DIT.
ELECTRON, IT'S
SO GOOD !!!

OU PAR MINTEL
36 15 CODE :
ELECTRON

OUVERT
7 JOURS SUR 7,

ET TOUTES LES
NOUVEAUTES IMPORT

Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
4990 F

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
6490 F

A PARTIR DE 1000 FR\$
D'ACHAT EN LOGICIELS
ELECTRON VOUS OFFRE
UN TRACKBALL
POUR ATARI ST

Offre 3: Amiga 500
+ écran couleur
+ 5 jeux au choix +
6490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM PRENOM

ADRESSE

C.P. VILLE

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

N° DATE EXP.

OFFRE N°

LOGICIEL ST AMIGA

LOGICIEL ST AMIGA

LOGICIEL ST AMIGA

LOGICIEL ST AMIGA

LOGICIEL ST AMIGA

* LOGICIELS AMIGA A CHOISIR PARMIS LES PROMOTIONS
* C'EST SI BON !!

FRAIS DE PORT LOGICIEL + 25 F
FRAIS DE PORT MACHINE OU + 50 F
TOTAL TTC



Les chiens qui courent votre héros utilisent des motos pour le doubler et le prendre à revers.

Foxx Fights Back

C64

Il sort de sa tanière, croque une poule, quelques lapins, dégomme un motard « canin » et va compter fleurette à sa renarde bien-aimée ! Foxx Fight Back mise sur l'humour, la simplicité et... la difficulté de son jeu. Et le Commodore 64 s'en tire à merveille !

Disquette Image Works.



Collecte d'énergie, on croque du lapin !

Vous incarnez un renard qui n'hésite pas à jouer de la gâchette pour parvenir à ses fins. Votre but est simple : vous devez ramener le maximum de nourriture (saucisses, pommes, tortues et autres volailles) dans votre tanière pour satisfaire le féroce appétit de votre épouse. Armé de votre fidèle pistolet, vous faites lâter du plomb à tous ceux qui tentent de vous prendre en chasse. Autant le dire tout de suite la campagne anglaise n'est pas de tout repos pour les renards : une foule d'empêcheurs de tourner en rond « cherche à avoir votre peau. Parmi les agresseurs, on note la présence de chiens de chasse qui n'hésitent pas à utiliser des vélocitères pétaradants pour vous rattraper si vous prenez trop d'avance,



Les poules larguent des œufs mortels...



Dilogue amoureux sur scène de ménage ?



Le décor extérieur utilise plusieurs plans.



Langue trop longue, attention à la fatigue...

met en même temps de rechercher de la nourriture. Pour vous donner une contenance et suivant la topographie du terrain vous pouvez utiliser votre arme pour « refroidir » les ennemis trop audacieux. Heureusement, pour lutter contre l'adversité vous augmentez votre puissance de feu en rassemblant certaines armes laissées à par des chasseurs distraits (quatre types d'armes qui vont du fusil au canon en passant par le bazooka).

L'intérêt du jeu réside dans la bonne gestion des forces du renard et surtout dans le fait qu'il ne peut transporter plus de quatre objets à la fois, ce qui le force à d'incessants allers-retours vers son terrier. Un amusant système d'affichage de votre forme vous renseigne constamment sur votre état de santé : en bas de l'écran on peut voir une tête de renard dont la longueur de la langue est directement proportionnelle à votre niveau de vitalité. Si ça va mal, il faut vous presser de trouver un poutailier afin d'y manger tous les poussins qui s'y trouvent, ou des terriers bourrés de petite « poisson lapins » qui vous redonneront des forces. Lors de votre progression, il faut éviter de faire trop de collisions avec des murs (les chocs vous affaiblissent rapidement) ou de tomber à l'eau (vous n'avez pas eu le temps de prendre des cours de natation). À noter que certains des terriers s'avèrent être des raccourcis entre votre terrier et votre position courante. Ce programme dispose



the name of the game

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
ÉVÉNEMENTS POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE
TÉLÉPHONEZ AU 93427145

Chacun de garde vicieux, un Océus Souffleur de feu, un Géant portant une Arme, et le Géant Ninja, vert et horrible - qui s'habituera désaccoutumé de sa multiplicité un armée sont décidés à gâcher votre journée.

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



de graphismes très campagnards qui tirent moyennement parti des possibilités du C64. Les animations sont les éléments les plus importants du programme. Elles constituent l'armature comique dans toutes les phases : les postures du renard en position de tir et la correction que lui inflige son épouse s'il revient penaud sont à mourir de rire.

Les bruitages, comme à l'accoutumée, donnent de bons résultats sur le C64 (bruits de tirs, bruissement des vélonoteurs).

Un logiciel simple, original et agréable, qui a le mérite d'utiliser l'humour avec aisance. Eric Caberna

Type _____ action/humour
Intérêt _____ 15
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Version Spectrum

La conversion sur Spectrum est de bonne qualité. Le graphisme des personnages et leur animation sont très bien réalisés et le scrolling un modèle de douceur, tout en étant rapide.

En revanche, la mise en couleur et les décors sont à peu pauvres. La version 128K offre en présentation un pourcentage d'items classés éblébes et de bons bruitages accompagnent le jeu.

Jacques Harbnon

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

Avis

Ce logiciel n'est pas parvenu à me passionner réellement. Certes, l'humour est présent mais l'action est assez répétitive. Il ne se démarque guère, à mon



Version Spectrum, des graphismes très précis.

avis, des dizaines d'autres du même genre. La réalisation, d'un bon niveau, n'est pas en cause mais plutôt le manque d'originalité de l'action elle-même.

Jacques Harbnon

Ce logiciel est séduisant pour l'originalité de son thème et la bonne humeur de ses personnages, de son animation. Le parcours que doit assumer ce malheureux renard est vraiment varié et relativement bien dessiné.

Il ne s'agit, certes, que d'un jeu d'action, sans grande stratégie. Mais le rendu graphique et sonore sur C64 est convaincant

Olivier Hautefeuille



Un décor et des ennemis qui diffèrent nettement selon la planète visitée.

Soldier of Light

ATARI ST

Excellent jeu d'action pure, *Soldier of Light* n'est pourtant pas que cela. Chaque planète découverte au cours de votre voyage intergalactique recèle en effet bien des mystères, qu'il vous faudra percer...

Ace. Graphisme : Tahir Rashid ; programme : Glyn Kendall ; musique : Tiny Williams.



La protection de votre armure est relative.



Le voyage inter-planétaire peut être mortel.

Soldier of Light comme *Alien Syndrome*, du même éditeur, est à l'origine un jeu de café. Son scénario est simple. Vous incarnez un valeureux musquetaire du futur dont la tâche consiste à libérer, à lui tout seul, un système solaire envahi par l'empire du mal. Les planètes à investir sont au nombre de trois : Cleetos, Cleemart et Lagto. Chacune présente son environnement bien particulier : la jungle tropicale ou la steppe désertique. Le programme se joue de deux manières : vous pouvez investir, à chaque partie, la planète de votre choix, ou commencer par l'une d'elles et en cas d'annexion, passer à la suivante (votre score est alors très important).

Quelle que soit la planète sur laquelle vous atterrissez, des hordes agressives d'ennemis vous harcèlent. Leurs agressions ne sont pas sans effet sur vous malgré la relative protection que vous procurent vos armures. Vous disposez d'une arme de petit calibre qui ne vous permettrait pas d'aller bien loin s'il ne vous était pas permis d'améliorer votre armement en ramassant des items au gré de votre progression. Parmi les nouvelles armes, on compte des lasers à trois tirs simultanés ou des lances-grénades rapides qui s'avèrent indispensables à un certain niveau de jeu.

Pour clore le tout, chaque des planètes renferme des dangers spécifiques. La planète tropicale cache des plantes carnivores, des essais de mouches

8 JEUX EXPLOSIFS!





KARNOV Invoque vous et Karnef! Proposant un jeu de rôle qui sollicite l'habileté, un groupe de diplomates prêt au péril de leur vie, vous les entraînez dans les mystérieuses Babylones. Karnov est un jeu de stratégie de grande envergure qui élargit les horizons de votre jeu.



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle de l'histoire! La Course Américaine de Cross Country! Participez à la Course de France, celle qui permet de battre des Etats-Unis en Afrique, en Europe, et à travers l'A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Only One! Only One!



PREDATOR Immense jeu d'attente et d'attente dans la jungle qui sollicite l'habileté, un groupe de diplomates prêt au péril de leur vie, vous les entraînez dans les mystérieuses Babylones. Karnov est un jeu de stratégie de grande envergure qui élargit les horizons de votre jeu.



DRILLER Vous participez à la course la plus folle de l'histoire! La Course Américaine de Cross Country! Participez à la Course de France, celle qui permet de battre des Etats-Unis en Afrique, en Europe, et à travers l'A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Only One! Only One!



SALAMANDER Au-delà de l'effort se trouve la victoire du jeu vidéo. Les joueurs de l'ordinateur ont la possibilité de découvrir les mystères de la planète. Les joueurs de l'ordinateur ont la possibilité de découvrir les mystères de la planète.



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle de l'histoire! La Course Américaine de Cross Country! Participez à la Course de France, celle qui permet de battre des Etats-Unis en Afrique, en Europe, et à travers l'A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Only One! Only One!



PREDATOR Immense jeu d'attente et d'attente dans la jungle qui sollicite l'habileté, un groupe de diplomates prêt au péril de leur vie, vous les entraînez dans les mystérieuses Babylones. Karnov est un jeu de stratégie de grande envergure qui élargit les horizons de votre jeu.



DRILLER Vous participez à la course la plus folle de l'histoire! La Course Américaine de Cross Country! Participez à la Course de France, celle qui permet de battre des Etats-Unis en Afrique, en Europe, et à travers l'A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Only One! Only One!



SALAMANDER Au-delà de l'effort se trouve la victoire du jeu vidéo. Les joueurs de l'ordinateur ont la possibilité de découvrir les mystères de la planète. Les joueurs de l'ordinateur ont la possibilité de découvrir les mystères de la planète.



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle de l'histoire! La Course Américaine de Cross Country! Participez à la Course de France, celle qui permet de battre des Etats-Unis en Afrique, en Europe, et à travers l'A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Only One! Only One!



PREDATOR Immense jeu d'attente et d'attente dans la jungle qui sollicite l'habileté, un groupe de diplomates prêt au péril de leur vie, vous les entraînez dans les mystérieuses Babylones. Karnov est un jeu de stratégie de grande envergure qui élargit les horizons de votre jeu.



DRILLER Vous participez à la course la plus folle de l'histoire! La Course Américaine de Cross Country! Participez à la Course de France, celle qui permet de battre des Etats-Unis en Afrique, en Europe, et à travers l'A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Only One! Only One!

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

62



Ames puissantes : leser à trois tirs simultanés.



Le petit pont de bois qui travaillait naguère...

tueries et même des diploclous hargneux qui obstruent des passages obligatoires. Les super-ames sont alors indispensables, en particulier pour tuer le gardien de la base qui se trouve au terme de chaque étape planétaire. Le renouvellement que procure chaque planète, tant au niveau du décor que des types d'agresseurs, donne au jeu un aspect trépidant qui excite la curiosité et pousse à aller toujours plus loin. Toutes ces caractéristiques suffiraient déjà à faire de *Soldier of Light* l'un des meilleurs jeux de sa génération. Mais ce programme fait dans la surenchère. Situé une base ennemie défilée, votre vaisseau spatial vient vous chercher pour accéder à la prochaine planète. Le voyage transplanétaire n'est pas de tout repos et sert de prétexte à une magnifique phase d'arcade comparable aux meilleurs productions actuelles du genre (*Demaris, R-Type*) en ce qui concerne la rapidité de l'action et la variété des agresseurs. Assurément vous aurez le plus grand mal à vous remettre de la brutalité de cette joute spatiale, alors que déjà une bataille s'annonce sur la prochaine planète. Les graphismes sont parmi les plus beaux qui le nous ait été donné de voir dans le domaine des shoot-them-up. Les couleurs sont chatoyantes.

Les animations sont d'une impressionnante rapidité. A certains moments, il devient difficile de savoir combien de créatures ou d'ennemis sont à l'écran, ceci sans relâchement notable. L'animation réuse (de splètes aux beaux qu'immenses) est aussi à porter au crédit du logiciel. Les brutes ne sont pas à la hauteur des précédentes composantes du programme, mais une bande musicale continue peut être substituée aux agaçants grésillements qui constituent l'entonnement sonore du jeu. Dans le genre « tac-tac-boum-boum », ce logiciel est une réussite. Il laisse une large place à l'inattendu. Eric Cabetria

Type action 17
Intéret *****
Animation *****
Graphisme *****
Bruitage *****
Prix: C



Couleurs chatoyantes et variété des munices.

Compartir R-Type/Exolon : *Soldier of Light*, outre sa parfaite réalisation, évite ce que les amateurs de théâtre appellent l'unité de lieu. Fins les interminables safaris planétaires (*Exolon*), ou les non moins ennuyeuses expéditions spatiales que nous intilgent *R-Type* et autres *Menace*. *Soldier of Light* récupère les ingrédients des différents genres pour en faire un harmonieux et savoureux résultat.

Eric Cabetria

Avis

Au premier abord, ce logiciel apparaît comme un shoot-them-up assez classique. Ne nous arrêtons pas à cette première impression. *Soldier of Light* est beaucoup plus que cela. Tout d'abord l'existence de plusieurs planètes avec leurs décors et leurs monstres propres diversifie le jeu. Ensuite les phases de jeu sont variées et s'intègrent bien entre elles. Les graphismes sont de bonne facture, l'animation correcte sans être exceptionnelle et les brutes d'un bon niveau. Jacques Harbont *Soldier of Light* n'est pas le plus grand jeu d'arcade de Tatlo, mais il en manque pas d'intérêt pour autant. Cette conversion est assez réussie. Après le succès *Alien Syndrome*, Ace/Edge adopte une nouvelle voie sa capacité à réaliser de bonnes adaptations de jeux d'arcade. Alain Flaygues-Lacour



R-Type, concurrent sérieux de Soldier of Light.



Exolon, bien monotone par rapport à Soldier.

HYBRIS

AMIGA

La plus belle réalisation du mois pour les fous de shoot'em up. Action époustouflante, décors splendide. Le plaisir pur dans sa plus parfaite définition.

Discovery. Programmation : Martin Pedersen ; **Graphisme :** Torben B. Larsen ; **Musique :** Paul Van der Valk.

Voici un nouveau grand shoot-them-up qui vous donne l'impression que votre Amiga s'est transformé en une machine d'arcade. Bien sûr on ne le proposera pas pour le Tili d'or du programme le plus original, puisqu'il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical assez classique, mais quelle classe ! Les amateurs vont se régaler. Comme il est loin le temps des Space Invaders avec les vauvaises ennemis, bien



Un shoot'em up vertical à scrolling classique.



La perfection de la réalisation est sidérante.

carés, qui descendait sagement vers un petit canon tirant de pauvres oies. Les guerres de l'espace ont bien changé depuis et maintenant de superbes vaisseaux foncent à toute allure en détruisant des aliens défilés avec des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Avec *Hybris* on n'en croit ni ses yeux, ni ses oreilles. Que la guerre est belle... sur un moniteur. Allez pépé, pas de nostalgie, les Space Invaders, c'est la préhistoire.

Un vaisseau-mère vous largue au-dessus d'une planète ennemie, deux modules de terre viennent se heurter sur les ailes et le combat commence. Des vaisseaux ennemis foncent sur vous tandis que les tourelles de tir disposées sur la face de la planète

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

Pour vos commandes...
05 05 13 00
NUMERO VERT
APPEL GRATUIT

AMTRAD

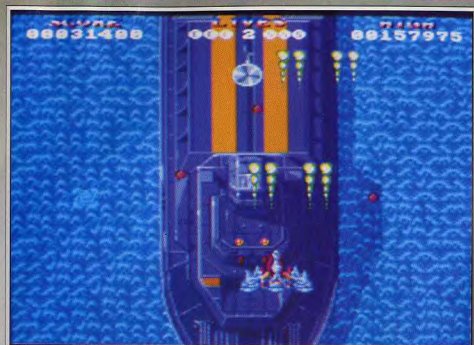
A-11	92	143
ADVENTURER	90	144
ALPHABETIC SORT	90	144
ALPHABETIC SORT 2	90	144
ALPHABETIC SORT 3	90	144
ALPHABETIC SORT 4	90	144
ALPHABETIC SORT 5	90	144
ALPHABETIC SORT 6	90	144
ALPHABETIC SORT 7	90	144
ALPHABETIC SORT 8	90	144
ALPHABETIC SORT 9	90	144
ALPHABETIC SORT 10	90	144
ALPHABETIC SORT 11	90	144
ALPHABETIC SORT 12	90	144
ALPHABETIC SORT 13	90	144
ALPHABETIC SORT 14	90	144
ALPHABETIC SORT 15	90	144
ALPHABETIC SORT 16	90	144
ALPHABETIC SORT 17	90	144
ALPHABETIC SORT 18	90	144
ALPHABETIC SORT 19	90	144
ALPHABETIC SORT 20	90	144
ALPHABETIC SORT 21	90	144
ALPHABETIC SORT 22	90	144
ALPHABETIC SORT 23	90	144
ALPHABETIC SORT 24	90	144
ALPHABETIC SORT 25	90	144
ALPHABETIC SORT 26	90	144
ALPHABETIC SORT 27	90	144
ALPHABETIC SORT 28	90	144
ALPHABETIC SORT 29	90	144
ALPHABETIC SORT 30	90	144
ALPHABETIC SORT 31	90	144
ALPHABETIC SORT 32	90	144
ALPHABETIC SORT 33	90	144
ALPHABETIC SORT 34	90	144
ALPHABETIC SORT 35	90	144
ALPHABETIC SORT 36	90	144
ALPHABETIC SORT 37	90	144
ALPHABETIC SORT 38	90	144
ALPHABETIC SORT 39	90	144
ALPHABETIC SORT 40	90	144
ALPHABETIC SORT 41	90	144
ALPHABETIC SORT 42	90	144
ALPHABETIC SORT 43	90	144
ALPHABETIC SORT 44	90	144
ALPHABETIC SORT 45	90	144
ALPHABETIC SORT 46	90	144
ALPHABETIC SORT 47	90	144
ALPHABETIC SORT 48	90	144
ALPHABETIC SORT 49	90	144
ALPHABETIC SORT 50	90	144
ALPHABETIC SORT 51	90	144
ALPHABETIC SORT 52	90	144
ALPHABETIC SORT 53	90	144
ALPHABETIC SORT 54	90	144
ALPHABETIC SORT 55	90	144
ALPHABETIC SORT 56	90	144
ALPHABETIC SORT 57	90	144
ALPHABETIC SORT 58	90	144
ALPHABETIC SORT 59	90	144
ALPHABETIC SORT 60	90	144
ALPHABETIC SORT 61	90	144
ALPHABETIC SORT 62	90	144
ALPHABETIC SORT 63	90	144
ALPHABETIC SORT 64	90	144
ALPHABETIC SORT 65	90	144
ALPHABETIC SORT 66	90	144
ALPHABETIC SORT 67	90	144
ALPHABETIC SORT 68	90	144
ALPHABETIC SORT 69	90	144
ALPHABETIC SORT 70	90	144
ALPHABETIC SORT 71	90	144
ALPHABETIC SORT 72	90	144
ALPHABETIC SORT 73	90	144
ALPHABETIC SORT 74	90	144
ALPHABETIC SORT 75	90	144
ALPHABETIC SORT 76	90	144
ALPHABETIC SORT 77	90	144
ALPHABETIC SORT 78	90	144
ALPHABETIC SORT 79	90	144
ALPHABETIC SORT 80	90	144
ALPHABETIC SORT 81	90	144
ALPHABETIC SORT 82	90	144
ALPHABETIC SORT 83	90	144
ALPHABETIC SORT 84	90	144
ALPHABETIC SORT 85	90	144
ALPHABETIC SORT 86	90	144
ALPHABETIC SORT 87	90	144
ALPHABETIC SORT 88	90	144
ALPHABETIC SORT 89	90	144
ALPHABETIC SORT 90	90	144
ALPHABETIC SORT 91	90	144
ALPHABETIC SORT 92	90	144
ALPHABETIC SORT 93	90	144
ALPHABETIC SORT 94	90	144
ALPHABETIC SORT 95	90	144
ALPHABETIC SORT 96	90	144
ALPHABETIC SORT 97	90	144
ALPHABETIC SORT 98	90	144
ALPHABETIC SORT 99	90	144
ALPHABETIC SORT 100	90	144

ATARI ST

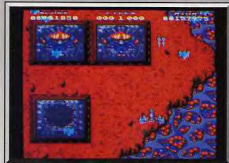
A-11	92	143
ADVENTURER	90	144
ALPHABETIC SORT	90	144
ALPHABETIC SORT 2	90	144
ALPHABETIC SORT 3	90	144
ALPHABETIC SORT 4	90	144
ALPHABETIC SORT 5	90	144
ALPHABETIC SORT 6	90	144
ALPHABETIC SORT 7	90	144
ALPHABETIC SORT 8	90	144
ALPHABETIC SORT 9	90	144
ALPHABETIC SORT 10	90	144
ALPHABETIC SORT 11	90	144
ALPHABETIC SORT 12	90	144
ALPHABETIC SORT 13	90	144
ALPHABETIC SORT 14	90	144
ALPHABETIC SORT 15	90	144
ALPHABETIC SORT 16	90	144
ALPHABETIC SORT 17	90	144
ALPHABETIC SORT 18	90	144
ALPHABETIC SORT 19	90	144
ALPHABETIC SORT 20	90	144
ALPHABETIC SORT 21	90	144
ALPHABETIC SORT 22	90	144
ALPHABETIC SORT 23	90	144
ALPHABETIC SORT 24	90	144
ALPHABETIC SORT 25	90	144
ALPHABETIC SORT 26	90	144
ALPHABETIC SORT 27	90	144
ALPHABETIC SORT 28	90	144
ALPHABETIC SORT 29	90	144
ALPHABETIC SORT 30	90	144
ALPHABETIC SORT 31	90	144
ALPHABETIC SORT 32	90	144
ALPHABETIC SORT 33	90	144
ALPHABETIC SORT 34	90	144
ALPHABETIC SORT 35	90	144
ALPHABETIC SORT 36	90	144
ALPHABETIC SORT 37	90	144
ALPHABETIC SORT 38	90	144
ALPHABETIC SORT 39	90	144
ALPHABETIC SORT 40	90	144
ALPHABETIC SORT 41	90	144
ALPHABETIC SORT 42	90	144
ALPHABETIC SORT 43	90	144
ALPHABETIC SORT 44	90	144
ALPHABETIC SORT 45	90	144
ALPHABETIC SORT 46	90	144
ALPHABETIC SORT 47	90	144
ALPHABETIC SORT 48	90	144
ALPHABETIC SORT 49	90	144
ALPHABETIC SORT 50	90	144
ALPHABETIC SORT 51	90	144
ALPHABETIC SORT 52	90	144
ALPHABETIC SORT 53	90	144
ALPHABETIC SORT 54	90	144
ALPHABETIC SORT 55	90	144
ALPHABETIC SORT 56	90	144
ALPHABETIC SORT 57	90	144
ALPHABETIC SORT 58	90	144
ALPHABETIC SORT 59	90	144
ALPHABETIC SORT 60	90	144
ALPHABETIC SORT 61	90	144
ALPHABETIC SORT 62	90	144
ALPHABETIC SORT 63	90	144
ALPHABETIC SORT 64	90	144
ALPHABETIC SORT 65	90	144
ALPHABETIC SORT 66	90	144
ALPHABETIC SORT 67	90	144
ALPHABETIC SORT 68	90	144
ALPHABETIC SORT 69	90	144
ALPHABETIC SORT 70	90	144
ALPHABETIC SORT 71	90	144
ALPHABETIC SORT 72	90	144
ALPHABETIC SORT 73	90	144
ALPHABETIC SORT 74	90	144
ALPHABETIC SORT 75	90	144
ALPHABETIC SORT 76	90	144
ALPHABETIC SORT 77	90	144
ALPHABETIC SORT 78	90	144
ALPHABETIC SORT 79	90	144
ALPHABETIC SORT 80	90	144
ALPHABETIC SORT 81	90	144
ALPHABETIC SORT 82	90	144
ALPHABETIC SORT 83	90	144
ALPHABETIC SORT 84	90	144
ALPHABETIC SORT 85	90	144
ALPHABETIC SORT 86	90	144
ALPHABETIC SORT 87	90	144
ALPHABETIC SORT 88	90	144
ALPHABETIC SORT 89	90	144
ALPHABETIC SORT 90	90	144
ALPHABETIC SORT 91	90	144
ALPHABETIC SORT 92	90	144
ALPHABETIC SORT 93	90	144
ALPHABETIC SORT 94	90	144
ALPHABETIC SORT 95	90	144
ALPHABETIC SORT 96	90	144
ALPHABETIC SORT 97	90	144
ALPHABETIC SORT 98	90	144
ALPHABETIC SORT 99	90	144
ALPHABETIC SORT 100	90	144

COMMODORE 64

A-11	92	143
ADVENTURER	90	144
ALPHABETIC SORT	90	144
ALPHABETIC SORT 2	90	144
ALPHABETIC SORT 3	90	144
ALPHABETIC SORT 4	90	144
ALPHABETIC SORT 5	90	144
ALPHABETIC SORT 6	90	144
ALPHABETIC SORT 7	90	144
ALPHABETIC SORT 8	90	144
ALPHABETIC SORT 9	90	144
ALPHABETIC SORT 10	90	144
ALPHABETIC SORT 11	90	144
ALPHABETIC SORT 12	90	144
ALPHABETIC SORT 13	90	144
ALPHABETIC SORT 14	90	144
ALPHABETIC SORT 15	90	144
ALPHABETIC SORT 16	90	144
ALPHABETIC SORT 17	90	144
ALPHABETIC SORT 18	90	144
ALPHABETIC SORT 19	90	144
ALPHABETIC SORT 20	90	144
ALPHABETIC SORT 21	90	144
ALPHABETIC SORT 22	90	144
ALPHABETIC SORT 23	90	144
ALPHABETIC SORT 24	90	144
ALPHABETIC SORT 25	90	144
ALPHABETIC SORT 26	90	144
ALPHABETIC SORT 27	90	144
ALPHABETIC SORT 28	90	144
ALPHABETIC SORT 29	90	144
ALPHABETIC SORT 30	90	144
ALPHABETIC SORT 31	90	144
ALPHABETIC SORT 32	90	144
ALPHABETIC SORT 33	90	144
ALPHABETIC SORT 34	90	144
ALPHABETIC SORT 35	90	144
ALPHABETIC SORT 36	90	144
ALPHABETIC SORT 37	90	144
ALPHABETIC SORT 38	90	144
ALPHABETIC SORT 39	90	144
ALPHABETIC SORT 40	90	144
ALPHABETIC SORT 41	90	144
ALPHABETIC SORT 42	90	144
ALPHABETIC SORT 43	90	144
ALPHABETIC SORT 44	90	144
ALPHABETIC SORT 45	90	144
ALPHABETIC SORT 46	90	144
ALPHABETIC SORT 47	90	144
ALPHABETIC SORT 48	90	144
ALPHABETIC SORT 49	90	144
ALPHABETIC SORT 50	90	144
ALPHABETIC SORT 51	90	144
ALPHABETIC SORT 52	90	144
ALPHABETIC SORT 53	90	144
ALPHABETIC SORT 54	90	144
ALPHABETIC SORT 55	90	144
ALPHABETIC SORT 56	90	144
ALPHABETIC SORT 57	90	144
ALPHABETIC SORT 58	90	144
ALPHABETIC SORT 59	90	144
ALPHABETIC SORT 60	90	144
ALPHABETIC SORT 61	90	144
ALPHABETIC SORT 62	90	144
ALPHABETIC SORT 63	90	144
ALPHABETIC SORT 64	90	144
ALPHABETIC SORT 65	90	144
ALPHABETIC SORT 66	90	144
ALPHABETIC SORT 67	90	144
ALPHABETIC SORT 68	90	144
ALPHABETIC SORT 69	90	144
ALPHABETIC SORT 70	90	144
ALPHABETIC SORT 71	90	144
ALPHABETIC SORT 72	90	144
ALPHABETIC SORT 73	90	144
ALPHABETIC SORT 74	90	144
ALPHABETIC SORT 75	90	144
ALPHABETIC SORT 76	90	144
ALPHABETIC SORT 77	90	144
ALPHABETIC SORT 78	90	144
ALPHABETIC SORT 79	90	144
ALPHABET		



Pas question de perdre du temps à admirer le paysage, les aliens ne plaisent pas...



Des masses de matière vivante agressive...

lancent des bombes. Les décors, très réussis, défilent en un scrolling irréprochable, mais il n'est pas question d'admirer le paysage car les aliens ne plaisent pas. Les vaisseaux ennemis sont rapides et il est très difficile de les atteindre en raison de leur petite taille. De plus, certaines tourelles sont protégées par un mur et pour les détruire il faut prendre le risque de venir se place juste devant elles, en priant pour qu'elles ne lâchent pas une bombe à ce moment précis. Et puis, on doit également affronter de redoutables vaisseaux-mères particulièrement résistants. Ce n'est que le premier niveau.

Dans le second, on survole la mer en attaquant des îles bordées de tourelles de tir. Dans ce niveau les adversaires les plus redoutables sont des canons sous-marins qui apparaissent pour tirer et qui remplissent presque aussitôt, tandis que les escadilles ennemies font une attaque de diversion. On survole également des installations portuaires, particulièrement bien défendues, qui abritent d'énormes bateaux brisés de canons. Quand on parvient enfin à terminer ce secteur, on a l'impression qu'il ne peut rien arriver de pire. Erreur, le plus dur reste à faire. Dans le troisième niveau, on pénètre dans la base ennemie et l'enfer se déchaîne. Sur le sol des rangées de têtes grimées de vous soient sans un défile de bombes, puis des masses de matière vivante se joignent à elles, ainsi que des sortes de vers rampent au milieu.



Récultez des armes incroyables en cours de route.

Tous ces adversaires sont particulièrement difficiles à détruire et il faut s'y reprendre à plusieurs reprises pour y parvenir. Comme si cela ne suffisait pas, les escadilles de vaisseaux ennemis en profitent pour surgir derrière vous. Si on tient le coup, on livre ensuite le combat final contre un gigantesque vaisseau : combat épique qui durera plusieurs minutes. Vous vous demandez peut-être comment on peut survivre à toutes ces épreuves. En fait, c'est possible grâce aux armes incroyables que l'on peut se procurer en cours de route. De temps à autres des containers numérotés traversent l'écran. Vous tirez et ils se laissent échapper de nouveaux modules de tir qui s'adaptent sur votre vaisseau. De plus, lorsque vous pressez la touche « return » ces modules s'écartent de votre vaisseau et se mettent à tirer dans toutes les directions. Si vous ne disposez que de l'option 3, c'est pas mal, mais si vous avez la 4, ils se mettent à tourner autour de vous en balayant d'innombrables rayons d'énergie dans toutes les directions. C'est vraiment impressionnant ! Vous disposez également de quelques super bombes qui font disparaître tous les aliens présents sur l'écran dans les moments difficiles.

Hybris est un shoot-them-up aussi beau que ceux des salles d'arcade. Il est également aussi difficile, pourtant il est possible de le terminer. En effet, comme dans les salles d'arcade, vous disposez d'une option continue qui vous permet de reprendre le jeu

sans avoir à recommencer depuis le début. C'est exactement pareil, sauf qu'il n'est pas nécessaire de remettre une pièce. Et pourtant, il y a des moments où on a presque envie de le faire tant on se croit en dans une salle d'arcade. Heureusement ce n'est qu'un Amigo, sinon ce jeu n'aurait déjà coûté une fortune. Hybris présente encore un avantage sur les jeux d'arcade : c'est la bande sonore qui est fantastique. Si vous connectez votre Amigo à une chaîne stéréo, vous allez être impressionné. L'action est soutenue par un superbe thème musical, très rock, avec des riffs de guitare assez déments. Des bruits d'explosion, très convaincants, viennent s'y mêler. C'est l'une des meilleures bandes sonores à ce jour, autant pis pour les voisins, il faut pousser le son à fond. Hybris est un programme très soigné qui permet, notamment, de modifier la plupart des paramètres de jeu : vitesse des tir ennemis, temps entre deux tirs, durée de l'expansion des modules, etc. Un shoot-them-up qui décoiffe ! Alain Huguies-Lacour

Type	shoot-them-up
Intéret	16
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	★★★★★



Au secours, ça tire de tous les côtés à la fois !



Un jeu sur Amigo aussi bon que ceux d'arcades...

Avis

L'action est complètement délirante et le tir automatique quasi-indispensable. Les vagues se succèdent toujours différentes, tant en graphismes (superbe) qu'en manière d'attaque. Le scrolling est très fluide. Quant à la musique, elle est superbe et rythme parfaitement l'action. Il n'y a peut-être que trois niveaux, mais ils sont longs et variés.

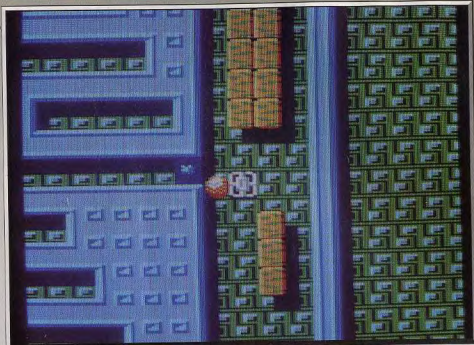
La notion de « qualité arcade » suffit à définir ce shoot-them-up. Riche et variée, l'action est dynamique, la musique géniale et le contexte graphique dignes des plus belles prouesses de l'Amiga. O. H.

Titan

AMSTRAD CPC
Le meilleur casse-briques aujourd'hui disponible est-il réservé aux possesseurs de CPC ? Titan, de Titus, laisse penser que oui. Un nouveau coup de chapeau à Titus !

Titus. Programmation, graphisme, brutage : Paul.

Le dossier casse-briques était encore chaud. Tout juste sorti des presses de Tit quand... coup de fil de Titus : un nouveau soft vient de naître, il s'appelle Titan, il est superbe et... c'est un casse-briques ! Oh rage, oh raquette ennemi, oh abandonne ? Non, on teste ! Titan, le soft, est étonnant pour deux raisons : la rapidité du scrolling et la taille du terrain de jeu. Premier point, ce casse-briques, développé sur Amstrad/CPC, offre au joueur un scrolling multidirectionnel hyper-rapide. Où que vous déplacez la raquette, l'écran dévoile aussitôt une nouvelle aire de jeu. Et quelle fluidité dans le mouvement ! Aucun



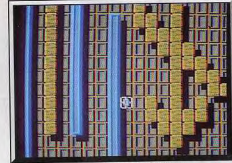
Un casse-briques qui a su pénétrer dans les softs d'aventure/action comme Gauntlet.

de jeu original de Titan, le principal moteur de cette nouvelle aventure...

Comme le montre le dossier de ce même numéro, le casse-briques a trouvé depuis peu une nouvelle inspiration : la scénarisation de son jeu. Si Titan ne présente pas une aventure précise (comme Bank Busters par exemple), il dote sa stratégie d'un nombre incroyable d'innovations puisées en partie aux softs d'aventure/action style Gauntlet : pièges, trap, labyrinthe ou bonus éparpillés dans un labyrinthe de salles. Ici, il n'est pas question d'empêcher la balle de quitter l'écran. Les tableaux sont généralement clos de tous côtés et vous allez juste guider la balle pour détruire les briques apparentes. La raquette peut

premier tableaux, le « casseur » peut en effet laisser le hasard des rebonds travailler à sa place. Ensuite, même lorsque la stratégie fait son apparition, la difficulté que l'on ressent à manier la balle donne souvent l'impression que l'on atteint une certaine brique plus par chance que par virtuosité ! Comme beaucoup de softs « action » stratégiquement complexes, Titan ne séduit en fin de compte que le joueur qui s'accroche, celui qui passe outre la lenteur des premiers écrans pour ensuite se passionner sur les techniques savantes des niveaux suivants.

Titan est en définitive un soft « intelligent » du fait de sa stratégie très logique de ses tableaux. Il est tout



Les premiers écrans peuvent décevoir.



Il faut s'accrocher pour découvrir Titan.

relancer la balle dans toutes les directions et toute la stratégie est issue de ce point. Vous allez par exemple pousser votre table dans une galerie très étroite, éviter des briques mortelles ou au contraire frapper d'autres murs qui se solidifient à chaque choc. Des manèges complexes et surtout très différents pour chaque tableau qui mettent en place un jeu très long, un jeu qui ne plaira malheureusement pas à tout le monde...

Car si des softs très scénarisés comme Bank Busters arrivent tout de même à séduire les plus passionnés de casse-briques — le risque de perdre la balle y est toujours présent —, Titan donne souvent l'impression de jouer tout seul. Pour les deux

à fait possible de plonger dans l'ambiance du jeu et de ne plus « décrocher » pendant plusieurs heures. En contrepartie, il risque de décevoir les amateurs d'action rapide, au moins dans les tableaux de jeu.

En espérant finalement que l'adaptation prévue prochainement sur Amiga comportera un scrolling plus « soft ». (Existe en disquette et K7)

Oliver Hautefeuille

Type	casse-briques évolué
Intéret	15
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Passionnés de casse-briques	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	★★★★★

ROLLING SOFTS

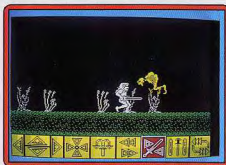
Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Les Aventuriers

TO8, TO9+

Disquette Infogrames

Cette compilation devrait satisfaire les Thomsonistes, puisque les thèmes abordés sont d'une grande variété. Las Vegas est un jeu d'aventure classique, dont le scénario ne manque pas de charme. Avec Bob Morane *Jungle* (un jeu d'aventure animé), vous découvrirez les mystères de la jungle amazonienne et par la même occasion, le trésor des indiens Chichbas. *Marche à*

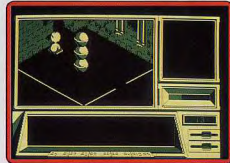


Type	aventure-action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	B

Barbarian

K7 Melbourne House, Spectrum

Ce superbe logiciel de *Psychosis*, qui avait fait un tabac à sa sortie sur ST, est maintenant adapté sur Spectrum. Vous allez guider Helgor le Barbare, armé de sa redoutable épée, sur une route semée de pièges et de monstres les plus divers. Votre but : localiser et détruire le cristal, source du pouvoir maléfique de Nécron et sortir du volcan avant son éruption. Le principe d'actions par icônes est conservé et se gère à la manette de jeu ou au clavier, 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 que l'on lui demande et refuse de s'en re-servir même en la reprenant. De même il ne court que quand l'ennemi lui chante. Le graphisme des créatures est très bien fait



Les Futuristes

TO 8, TO 9+, disquette Infogrames

Les amateurs de thèmes avant-gardistes seront aux anges avec cette compilation aux accents futuristes. En effet parmi les thèmes abordés, on peut noter *Saphir* qui vous met dans la peau d'un prospecteur de saphirs armé d'un laser, ou encore *Bob Morane SF* (qui rappelle *Prohibition*) qui est

un jeu de tir du futur. Le meilleur programme de cette compilation est incontestablement *Entropie* : un logiciel d'aventure-action disposant d'une bonne réalisation technique et d'une superbe représentation en 3D. Une compilation correcte.

Eric Caberia

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

Action Service

PC, disquette Cobra Soft

Tratté en hit sur ST (Titl 59H), cette mission



ne parle la vision d'ensemble du terrain. *Action Service* profite enfin d'un mode « construction » qui vous permet de créer vos propres parcours. Un soft convaincant sur PC, mais à part la bande son très « légère » qui le supporte.

Olivier Hautefeuille

Type	action, entraînement militaire
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	C

Version Amiga, disquette

Cobra Soft

Vous vous êtes engagé dans les commandes cobra et maintenant vous allez en baver



A 320

Amstrad CPC, disquette

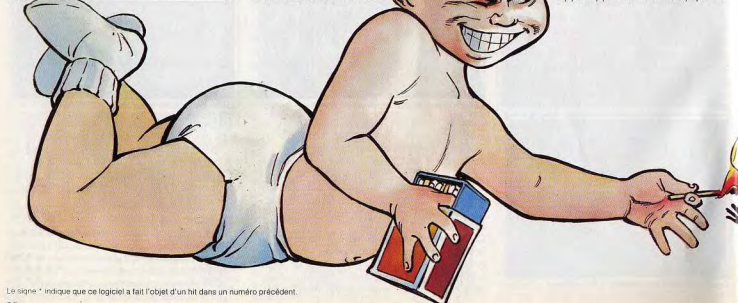
Loricels

Cette aventure n'est pas sans rappeler *Pharaon*, un soft édité également par Loricels. La disposition graphique du jeu place à l'écran plusieurs fenêtres graphiques et textuelles. Le joueur va manier l'aventure au joystick en déplaçant un curseur sur les éléments du décor. Pilote de l'A 320, vous arrivez en voiture à l'aéroport. Il vous faut maintenant atteindre le cockpit de l'appareil et résoudre par là même un certain nombre

l'ombre, qui est aussi un jeu d'aventure, se propose de vous faire connaître les charmes de la culture banlieusarde, et ceci bien entendu à l'ombre des H.L.M. Avec l'*Héritage II*, vous menez une enquête dans un vieux manoir écossais, afin de retrouver votre livret de famille, seul moyen de récupérer votre héritage. Une compilation de niveau correct pour la machine.

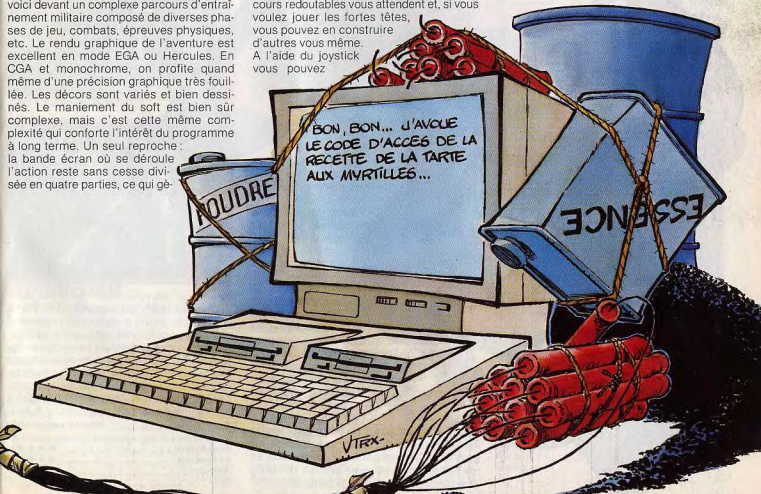
Eric Caberia

Type	aventure
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B



conservé sur PC toute son originalité. Vous voici devant un complexe parcours d'entraînement militaire composé de diverses phases de jeu, combats, épreuves physiques, etc. Le rendu graphique de l'aventure est excellent en mode EGA ou Hercules. En CGA et monochrome, on profite quand même d'une précision graphique très fouillée. Les décors sont variés et bien dessinés. Le manèment du soft est bien sûr complexe, mais c'est cette même complexité qui conforte l'intérêt du programme à long terme. Un seul reproche : la bande écran où se déroule l'action reste sans cesse divisée en quatre parties, ce qui gê-

dans le camp d'entraînement. Trois parcours redoutables vous attendent et, si vous voulez jouer les fortes têtes, vous pouvez en construire d'autres vous-même. A l'aide du joystick vous pouvez



ROLLING SOFTS



Skate or Die Apple II GS, disquette Electronic Arts

Cette simulation de skate vous demande d'abord de vous équiper dans le magasin de planches à roulettes de la ville. C'est également dans cette boutique que vous décidez si vous voulez vous entraîner ou commencer la compétition. Les épreuves sont au nombre de cinq. Six axes partent du magasin, chacune conduisant à une épreuve différente. Vous pouvez ainsi glis-

ser sur une « banane », c'est-à-dire une estrade de bois incurvée à ses deux extrémités, vous vous exercez à virer de façon plus ou moins acrobatique ou bien vous lentez de sau-

re sur une « banane », c'est-à-dire une estrade de bois incurvée à ses deux extrémités, vous vous exercez à virer de façon plus ou moins acrobatique ou bien vous lentez de sau-

Type aventure et simulation
Intérêt 12
Graphisme ***
Animation ***
Brutalité *
Prix B



Skate or Die est très bien réalisé, les décors sont splendides, l'animation fluide et les sons très bons. Pourtant ce logiciel a deux problèmes : le réglage du joystick et sa gestion. Un vrai cauchemar. Il faut dérégler complètement son joystick en se basant sur l'image de la boutique et en partant, l'animation est un peu lente. C'est vraiment dommage.

François Hermellin

Type arcade
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutalité *****
Prix D

Turbo Cup Amiga, disquette Loriciels

Cette superbe course automobile, qui a obtenu le Tilt d'or 88, est maintenant disponible sur Amiga. Vous choisissez l'un des quatre circuits proposés, puis vous faites un tour d'essai et la place qui vous est attribuée sur la grille de départ est fonction du temps réalisé. Ensuite la course commence et pendant deux tours vous devez obtenir le maximum de votre véhicule en tirant avantage des particularités du parcours. Grâce aux précieux conseils prodigués par René Metzge, cette simulation colle parfaitement à la réalité tant en ce qui concerne l'exactitude des circuits que pour la vitesse limitée à laquelle vous négociez un virage sans perdre le contrôle de votre véhicule. La version Amiga bénéficie d'une réalisation très soignée, elle est presque identique à celle



de l'Amiga, exception faite des effets sonores qui sont bien plus convaincants. On a le choix entre cinq modes de changements de vitesses différents, de la boîte automatique à un changement qui s'effectue en faisant au joystick les mêmes mouvements que dans la réalité. On peut juste regretter l'absence d'une option permettant de modifier la durée de l'épreuve, qui est limitée à deux tours de circuit.

Type course automobile
Intérêt 18
Graphisme *****
Animation *****
Brutalité *****
Prix C



ser le plus haut possible. Deux autres voies vous mènent vers des épreuves plus musclées. La première oppose skater et concurrent armé d'une batte de base-ball, qui tentent à tour de rôle de se faire tomber. L'autre épreuve est aussi physique : à travers une course, l'utilisation judicieuse de coups de poing combinée à celle d'obstacles naturels (poubelles, bouches d'égoût, cagots...) doit vous permettre de vous débarrasser de votre adversaire, qui poursuit d'ailleurs le même but ! La dernière épreuve consiste en une course en temps limité où vous pouvez recueillir des bonus sous la forme de petits diappaux.



Version CPC
La version CPC est excellente et le retour toutes les qualités qui font de Turbo Cup une simulation d'un grand réalisme. Graphisme et animation sont réussis, on notera cependant que le mode de contrôle à deux joysticks est absent dans cette version. Un programme de qualité. A.H.L.

Type course automobile
Intérêt 17
Graphisme *****
Animation *****
Brutalité *****
Prix B



Version Thomson
Cette version bénéficie d'une réalisation irréprochable. Graphismes et animation sont d'un niveau de qualité rarement atteint sur cette machine. Un must. A.H.L.

Type course automobile
Intérêt 18
Graphisme *****
Animation *****
Brutalité *****
Prix B

Mini-Golf Atari ST, disquette Magic Bytes

Ce golf est très facile à utiliser. Pour chaque coup, vous déplacez votre curseur sur la souris, ce qui règle tout à la fois la direction et la force du tir. Le graphisme est simple une vue aérienne qui ne montre pas toujours au mieux les reliefs du terrain. Ce dernier est fort heureusement très complet et surtout différent selon le niveau de difficulté choisi. Soutenu par un bruitage sans prétention, Mini-Golf est un bon mais « petit » jeu de stratégie action, très proche du jeu de billard en fait. A noter pour finir quelques

Type course de moto
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutalité *****
Prix C



Crucial Test

TO 9, TO 8, disquette Tomhawk
Dans la lignée des jeux de société s'inspirant du mythique Trivial Pursuit, voici Crucial Test. Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer au challenge. Plus de deux mille questions sont disponibles, portant sur dix grands thèmes généraux. Les réponses peuvent être données avec ou sans contraintes de temps. La version Thomson est correctement réalisée. On peut cependant regretter que le logiciel ne dispose pas

options de jeu convaincantes, « retry » qui permet de rejouer un coup ou « replay » qui vous montre votre dernier tir, et surtout la possibilité de mener des tournois à quatre joueurs.

Olivier Hautefeuille
Type golf/vue aérienne
Intérêt 13
Graphisme ***
Animation ***
Brutalité **
Prix B

Iron Trackers Atari ST, disquette Microids



Aux commandes d'une curieuse moto à quatre roues, vous allez participer à une course de longue haleine se déroulant en plusieurs étapes. Vous pouvez d'ailleurs choisir votre trajet et constituer pas à pas le visage de votre pilote. Votre armement vous sera utile pour débayer les nombreux obstacles qui encombrant la route. Mais vous pourrez aussi sauter par-dessus certains d'entre eux en utilisant les rampes. Attention en cas de mauvaise présentation, vous verserez sur le côté. Après chaque étape victorieuse, vous toucherez une somme d'argent qui vous servira à améliorer votre équipement ou surtout à payer les frais de soins en cas de blessures importantes. Deux fenêtres indépendantes montrent l'action pour chacun des joueurs. Les graphismes sont de bonne qualité et les décors assez variés d'un parcours à l'autre. L'animation est rapide et fluide. Une bonne musique accompagne le jeu mais il n'y a guère de bruitage. Jacques Harbnon

Type course de moto
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutalité *****
Prix C

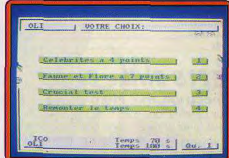


d'un plus grand nombre d'illustrations graphiques et d'animations. D'autre part, la relative lenteur des tests clavier nuit à l'ergonomie générale. Sur Thomson, ce logiciel est néanmoins un produit intéressant.

Eric Cabrera
Type jeu de société
Intérêt 12
Graphisme **
Animation **
Brutalité **
Prix B

Version CPC

La version CPC dispose de l'essentiel des



caractéristiques de la version TO. On peut cependant constater la présence de quelques bugs à l'affichage. Le programme présente toujours la même lenteur. Compte tenu de la rude concurrence qui règne pour ce type de programme sur cette machine (Trivial Pursuit et autres quiz), ce logiciel n'est pas tout le CPC ce qui se fait de mieux.

Eric Cabrera
Type jeu de société
Intérêt 10
Graphisme **
Animation **
Brutalité **
Prix B

ROLLING SOFTS

■ Airborne Ranger

PC et compatibles, disquettes Microprose
Tout commence par le choix de votre objectif. Délivrer des prisonniers ou attaquer une base de commandement ou de transmission... Vous complétez votre armement (grenades, fusils, etc.) avant de diriger votre parachute vers un point stratégique du territoire ennemi. Dans un décor semi-3D bien rendu, votre soldat va tantôt courir, tantôt ramper puis tirer sur ses



s'allumera. A petit niveau, il n'est pas trop difficile d'éliminer l'avis adverse et de détruire la cible, d'autant que vous n'aurez ici ni à décoller, ni à atterrir. Mais à fort niveau, cela tient presque de la gageure. En cas de panique, une seule solution : le bouton d'éjection ! Les graphismes sont corrects et l'animation rapide et fluide, l'impression de vitesse étant rendue par le défilement de bandes au sol. L'avison réagit rapidement aux commandes. Quelques brutaiges bien choisis complètent l'ambiance. Une bonne simulation variée et assez fidèle. (Notice en français.)

Jacques Harbort
Type simulateur de vol avec combat
Intérêt 17
Graphisme ****
Animation *****
Brutaige *****
Prix ***** B

■ Wanted

Amiga, disquette Infogrames
Quatre truands protégés par une armée impressionnante de « gâchettes »...



chasseur de primes, allez traverser les lignes ennemies pour atteindre les têtes d'affiche qui rapportent ! Un peu à la manière de *Commando* ou, plus récemment, de *Fernando*. *Must Die*, ce shoot-them-up type « western » est très convaincant sur Amiga. Le personnage évolue dans un scrolling vertical constant. L'ennemi tire de tout côté et il faut sans cesse sautoter entre les balles (suffisamment lentes pour cela), collecter des bonus ou lancer des bâtons de dynamite. Le jeu est simple mais « beau » sur Amiga. Un coup de chapeau pour les brux d'Amiga, superbes cris des mourants et rafaie

de « six coups ». De l'action pure et dure. A voir !

Olivier Hautefeuille
Type shoot-them-up « western »
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutaige *****
Prix ***** B

Version ST

Le jeu est plus facile ici car le personnage se déplace sensiblement plus vite entre les balles. Les graphismes sont par contre moins fins et les brutaiges ne retraduisent



pas l'ambiance mise en place sur Amiga. Cette version ST, plus « jouable » mais sans belle que sa consœur, mérite tout de même votre attention. O.H.

Type aventure
Intérêt 14
Graphisme ****
Animation *****
Brutaige *****
Prix ***** B

■ SDI Atari ST, deux disquettes Acetivision

Ce jeu, qui n'a rien à voir avec le programme de Cinémaître du même nom, est la conversion d'un jeu d'arcade Sega. Les grandes puissances ont appuyé sur le bouton et la guerre nucléaire vient d'éclater. Une navette spatiale vous largue dans l'espace et votre mission consiste à détruire les missiles qui se dirigent sur leurs cibles pour sauver le monde de la destruction. Votre vaisseau doit également faire face à toutes sortes d'objets volants qui tentent d'entrer en collision avec votre appareil. Dans le second niveau vous devez protéger votre station spatiale contre les attaques de l'ennemi.

Acitivision, qui a obtenu les conversions de bon nombre de jeux d'arcade Sega, soigne tout particulièrement la réalisation de ces programmes. Le graphisme et l'animation sont de bonne qualité et le thème musical qui accompagne l'action est très réussi. Le contrôle s'effectue par l'intermédiaire de la souris, ce qui est assez rare pour un shoot-them-up. Grâce à la présence de deux boutons on obtient un mode de contrôle qui se rapproche de celui de la machine d'arcade. C'est une bonne conversion qui présente des graphismes réussis et une bonne animation. Certaines prises sont très spectaculaires et l'on peut juste regretter que la bande sonore soit assez pauvre. Le seul véritable défaut de cet excellent programme vient de l'option « continue » qui permet de reprendre le jeu à volonté. Dès la première fois on termine le jeu sans trop de problème et lorsqu'on a triomphé à trois



trôle se révèle agréable et performant. Un shoot-them-up prenant, différent de ce que l'on a l'habitude de voir.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Double Dragon

Amiga, disquette Melbourne House

Ce grand succès d'arcade n'a rien perdu de son charme lors du passage sur micro. Billy doit combattre de redoutables gangs pour retrouver sa fiancée qui a été enlevée (décidément les héros de jeux vidéo ont bien souvent des problèmes sentimentaux). Ce sont des combats de rue et tous les coups sont permis. Le plus important est d'éviter de se laisser encercler par ses adversaires et de s'emparer des armes qu'ils utilisent. Avec un fouet, ou mieux encore, une batte de base-ball, il devient assez aisé de faire mordre la poussière aux plus redoutables luteurs. Dans le cas ou



ou quatre reprises, le jeu perd une bonne partie de son intérêt. Un programme excellent, mais dont on risque de se lasser assez vite. Alain Huyghues-Lacour

Type arcade
Intérêt 15
Graphisme *****
Animation *****
Brutaige *****
Prix ***** C

■ Nigel Mansell's Grand Prix

Atari ST, disquette Martech

Martech nous présente une course de Formule 1 qui ne manque pas de qualités : on a le choix entre seize circuits différents et il est possible de s'entraîner pour se familiariser avec le parcours avant d'entamer l'épreuve. La course est représentée en 3D dans la partie supérieure de l'écran et en dessous on trouve deux rétroviseurs ainsi que de nombreux renseignements sur l'état de votre véhicule. On dispose d'une boîte de vitesses six rapports ainsi qu'un turbo



Version Amiga

La version Amiga est identique à celle du ST, exception faite des effets sonores qui sont ici particulièrement convaincants.

Un programme agréable qui se situe à mi-chemin entre arcade et simulation. A.H.-L.

Type course automobile
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutaige *****
Prix ***** C



très petite. En revanche, la course est prenante et le véhicule très maniable. Un bon programme, moins réaliste que *Turbo Cup*, mais une course exaltante dans la lignée de *Pole Position*. Alain Huyghues-Lacour

Type course automobile
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutaige *****
Prix ***** C



World Class Leader Board

Amiga, disquette US Gold
Après *Leader Board* et *Tournament*, voici la troisième version du grand classique de golf sur Amiga. On retrouve tous les éléments qui ont fait le succès de la série, mais cette fois le réalisme est encore plus poussé puisque trois des plus célèbres parcours mondiaux sont scrupuleusement reproduits : Saint Andrews, Doral Country Club et Cypress Creek. Il y a également un quatrième parcours, imaginaire cette fois, Gauntlet Country Club, qui est le plus difficile. Le mode de contrôle reste le même que dans les programmes précédents, mais on a la possibilité de s'entraîner pour améliorer sa technique pour des drives et les putts. Cela mis à part *World Class Leader Board* ne présente guère d'innovations, mais c'est le meilleur programme de la série. Un must. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Supersports

CPC, disquette Merlin

Après avoir exploité le filon des jeux Olympiques d'été et d'hiver, les concepteurs de logiciels sportifs se tournent vers des épreuves plus « folkloriques ». Celles de ce programme sont diverses et mettent l'accent sur l'originalité : le plongeon (la tête la première dans un seau d'eau), le tir sur cibles mobiles dans une ruelle, la destruction de piles de planches (les amateurs de Taekwondo se reconnaîtront), le slalom sous-marin en apnée, le tir à l'arbalète.

Chacune des épreuves est gratifiée des commentaires d'un personnage situé dans la partie supérieure de l'écran. Les graphismes et les animations sont ce qui se fait de mieux sur *CPC*. Les décors sont soignés, les sprites, colorés et dotés d'animations fluides. Les bruitages de *Supersports*, bien que discrets, donnent entière satisfaction compte ten-



de nos épreuves proposées. Un excellent logiciel. Eric Cabela.



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

Version Spectrum, cassette Merlin

Cette adaptation est une réussite complète. Les graphismes sont variés, fins et colorés (ce qui n'est malheureusement pas le cas de beaucoup d'autres adaptations). L'animation est d'un bon niveau, tant en rapidité qu'en fluidité. Les bruitages sont corrects



et une musique sur plusieurs voies présente les épreuves en 128K, bien que le choix des tonalités ne soit pas des plus heureux. Un jeu varié et satisfaisant. (Notice en français.) Jacques Harbnon

Type	simulation sportive
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Circus Games

Atari ST, deux disquettes Tynesoft

C'est une excellente idée d'avoir réalisé un programme sur des numéros de cirque. *Circus Games* est un multi-épreuves original qui nous change des disciplines que l'on retrouve dans bon nombre de programmes de ce type. Vous êtes tour à tour funambule, cavalier, trapéziste et dompteur de tigres. Il y a de quoi rêver, mais les jeux de cirque sont dangereux et demandent une grande précision. Dans les trois premières épreu-



ves vous devez réussir de périlleuses acrobaties en respectant un timing des plus rigoureux et la moindre erreur est fatale. Quand au dompteur, il faut faire effectuer un parcours à trois tigres en les tenant en respect sans se faire attaquer. Après ça, jeu tentative, on a la possibilité d'utiliser la fonction replay, ce qui est à la fois agréable et fort utile pour corriger ses erreurs. L'ambiance très particulière du cirque est mesurée musicaux, ainsi que par des séquences intermédiaires tout à fait dans l'esprit de ce type de spectacle. Une animation et des graphismes de qualité contribuent pour

beaucoup au plaisir du jeu. Il faut beaucoup de patience et d'habileté pour réaliser de bonnes performances, mais cela en vaut la peine. Un programme original et séduisant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	multi-épreuves
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

The Football Simulation

C 64, disquette Microprose

Avec ce logiciel, *Microprose* vous propose plus qu'un jeu, puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'une simulation de foot. De nombreux paramètres jusqu'alors inédits donnent au programme un cachet particulier. Les matchs peuvent se dérouler en extérieur ou en lieu couvert. Lors des confrontations à l'air libre, vos évolutions et celles de la balle peuvent être gênées par les conditions atmosphériques (vent, pluie, ton-



nerre). Vous disposez, contrairement aux autres programmes de ce type, d'une palette de mouvements techniques variés : vous pouvez faire des « poutchettes » arrière, des « tackles », de brusques accélérations, des tirs directs ou lobés et même des effets de balles latérales. L'interface graphique du programme est de qualité, puisqu'elle permet d'avoir une vision globale de l'action (vue de dessus). Les sprites figurant les joueurs sont fins et agréablement colorés. Les animations sont rapides et participent avec efficacité à la qualité du jeu. Les bruitages sont corrects. Un bon produit. Eric Cabela

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

Grand Prix Circuit

PC, disquette Accolade

Les possesseurs de *PC* seront heureux avec cette superbe simulation de course de *F1*. En effet ce programme a fait l'objet de grands soins tant au niveau de la prépara-



tion des courses que des compétitions elles-mêmes. Vous pouvez, avant les qualifications, choisir votre circuit (Monza, Silverstone, Monaco). Si vous y parvenez à avoir une bonne place lors des épreuves qualificatives, vous aurez alors toutes vos chances pour vous imposer lors de la grande course. Les graphismes sont une réussite. Ils sont fins et disposent d'une foule de détails qui contribuent à donner un grand réalisme (retroviseurs, piste 3D). Les animations ne déçoivent pas, puisque les sensations de déplacement du véhicule sont convaincantes. Seuls les bruitages déçoivent, mais sur *PC*, ça n'est pas vraiment étonnant. Un bon programme.

Eric Cabela

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

Serve and Volley

C 64, disquette Accolade

Avec ce logiciel, *Accolade* parvient à donner un sang nouveau à l'un des types de



jeux le plus couramment adaptés sur micro : le tennis. Le logiciel se propose en effet d'adopter à l'aspect réflexe propre à tous les tennis, une nouvelle dimension, celle de la réflexion. Grâce à un système de fenêtres animées, le logiciel vous permet d'utiliser une vaste palette de coups en fonction de l'action de votre adversaire. A chaque rebond vous devez prendre des décisions stratégiques (un lift, un lob, ou une volée). Vous pouvez varier des paramètres tels que le type de cours (arcticiel ou pelouse), ainsi que sur la vitesse ou la puissance de votre coup droit (ou de votre reverse). Le graphisme 3D du logiciel

est de bonne qualité. Les animations procurent un grand réalisme, en particulier dans la décomposition des mouvements des joueurs. Les bruitages sont sobres mais de qualité. Un excellent produit. Eric Cabela

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

Night Hunter

Atari ST, deux disquettes Ubi Soft

L'humanité est protégée des vampires par plusieurs médaillons sacrés, mais Dracula a décidé de s'emparer pour instaurer un règne de terreur. Vous êtes Dracula et vous sortez d'un cercueil pour explorer le château et ses environs à la recherche des précieux talismans. Au cours de votre quête vous affrontez votre vieil ennemi le professeur Van Helsing et toute la population qui vous attaque avec des armes diverses. Mais le vampire a la possibilité de se transformer à volonté en loup-garou ou en



chauve-souris, ce qui est souvent fort utile pour se tirer d'un mauvais pas. Dans chaque niveau vous ramassez huit objets avant de passer au suivant. Vous survollez votre niveau d'énergie qui diminue chaque fois que vous êtes touché et pour le remonter rien ne vaut une bonne rasade de sang frais. Et puis il faut se méfier du temps qui passe et lorsque le jour arrive le comte doit se réfugier dans une crypte.

Night Hunter présente d'agréables graphismes et une animation souple qui s'accompagne d'une bande sonore dans l'esprit des films d'épouvante. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure assez classique, mais les transformations et tous les archétypes du fantastique lui donnent une ambiance particulière. Et puis, pour changer on ne joue pas le rôle d'un noble héros qui sauve le monde, mais d'un ignoble vampire assoiffé de sang, ce qui est agréable. Un régal pour les joueurs aux dents longues. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

ROLLING SOFTS

Fire Power

PC, disquette Micro Illusion

Ce programme qui mêle action et stratégie vous offre un combat de chars que l'on peut jouer à deux ou contre l'ordinateur. Si vous êtes seul, vous voyez votre position en plein écran et, à deux, l'écran est divisé en deux parties, ce qui vous permet de suivre votre char et de surveiller ce que fait votre adversaire. Votre mission consiste à détruire la base ennemie et à récupérer vos soldats qui y seront retenus prisonniers. Tout d'abord, vous devez choisir l'un des trois chars



dévoile un paysage semi-3D vaste et varié. L'ennemi surgit de partout, des soldats embusqués derrière des sacs de sable, des trains, des blindés, toute une armée qui dirige ses balles et obus contre vous. L'animation du joueur est suffisamment souple pour que l'on puisse slalomer entre les balles. Mais il faut bien sûr tirer, lancer des grenades, collecter des munitions, délivrer des prisonniers, etc... De par la dynamique de son jeu (pas un moment de répit) et la richesse de sa stratégie (nombreux bâtiments et engins ennemis), Fernandez Must Die est un soft classique mais vraiment captivant. Une vraie partie de plaisir !

Type	action-guerre
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	B



disponibles. Cela est important pour la suite du jeu car selon la stratégie que vous comptez adopter, vous devez choisir entre un tank plus rapide et celui qui permet de transporter un plus grand nombre d'hommes. Ensuite, le combat commence. Vous quittez votre base à la recherche de l'ennemi. La leur est entourée de murs et dès que vous tentez d'y pénétrer, des tourelles vous prennent sous un feu nourri. Des hélicoptères vous attaquent également, mais vous pourrez vous venger en écrasant les soldats ennemis.

Fire Power est disponible en mode EGA ou CGA. Il n'y a guère de différence entre les deux, car les possibilités de l'EGA sont loin d'être pleinement utilisées et tout est à base de rouages et de gris. C'est un jeu intéressant, on a bien du mal à vaincre l'ordinateur qui est un redoutable adversaire. Fire Power prend toute sa valeur lorsqu'on joue à deux. Les choix stratégiques sont alors déterminants.

Alain Huyghues-Lacour	
Type	action/stratégie
Intérêt	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	C

Fernandez Must Die

Amiga, disquette Mirrorsoft

Un dictionnaire à assassiner, plusieurs dizaines d'écrans meurtriers à traverser, cette mission d'action/guerre est aussi classique que séduisante. On retrouve ici le scénario qui fit le succès de Commando ou Rambo ! Il y a quelques temps. Le scrolling multidirectionnel



Version Atari ST

La version ST est en tout point semblable à la version Amiga. Les bruitages sont là encore excellents. A ne pas manquer ! O.H.

Type	action guerre
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	B

Outrun

Amiga, disquette US Gold



Les possesseurs d'Amiga ont dû attendre longtemps une version du grand hit de Sega. Mais leur patience est aujourd'hui récompensée puisque Outrun est enfin arrivé et que cette conversion est très réussie. Dès le chargement, on se plonge dans l'ambiance grâce à une superbe image de présentation accompagnée d'un excellent thème musical avec une voix digitalisée du meilleur effet. Puis c'est le départ et vous foncez au volant de la Ferrari Testarossa. La course, rapide et excitante, se déroule au milieu de paysages variés. On fonce à toute allure sur l'autoroute en évitant les autres véhicules et il faut jouer habilement avec les deux vitesses pour éviter les accidents.

La version Amiga est proche de celle du ST, mais

les décors sont plus fouillés et l'animation plus fluide. Les différents thèmes musicaux bénéficient de la grande qualité sonore de cette machine, mais hélas ce n'est pas le cas des bruitages qui sont assez pauvres. La meilleure conversion de ce grand jeu d'arcade. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour	
Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	C

Flying Shark

Atari ST, disquette Firebird

Illens, une conversion de coin-op par Firebird sur ST ! Il s'agit de Flying Shark, un sympathique jeu d'arcade signé Taito. Rien de spécial à signaler dans la réalisation de ce shoot-them-up. Vous dirigez un petit avion monoplace muni d'un stock illimité de munitions et de quelques bombes récupérables tout le long du parcours. Là est que vous êtes censé incarner dot affronter les incessantes vagues d'avions, chars blindés et autres bâtiments de guerre. Le scrolling vertical du décor est indépendant du déplacement de votre avion qui, lui, est multidirectionnel.

Honnêtement réalisé, Flying Shark, version ST possède les caractéristiques essentielles du jeu d'arcade. Des beaux graphismes, une bonne animation et un bruitage correct. Non, rien à dire, sauf que des logiciels comme celui-ci, on en a vu des centaines ! Bref, voilà un soft qui fera très plaisir aux inconditionnels du genre. Dany Boudauck

Lombard Rally

Amiga, jeux disquettes Mandarin

Cette première véritable simulation de rallye est une réussite totale. Le rallye comporte cinq manches de trois parcours, mais tout y participe ! Il faut donc faire ses preuves en concourant dans toutes les preuves et en remportant au moins un prix. On peut se rendre à l'atelier, à l'impor-



quel moment, pour y effectuer des réparations ou pour apporter des améliorations à son véhicule. Mais pour cela il faut payer avec le ST avec, en plus, une bande sonore de qualité. De plus, tous les textes sont en français, avec d'énormes fautes d'orthographe, mais l'intention est bonne. Lombard Rally est une excellente simulation sportive, difficile et passionnante, qui séduira tous les amateurs du genre. Un must.

Alain Huyghues-Lacour	
Type	simulation sportive
Intérêt	18
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	C

R.C. Pro-Am

Console Nintendo, cartouche Nintendo

Ce programme vous propose de participer à une série de courses qui opposent quatre voitures télécommandées. La course est rapide, il faut prendre garde à ne pas dépasser sur des flaques d'huile et, par la suite, à éviter différents obstacles. En revanche, des antidérapants vous permettront des accélérations foudroyantes et vous pourrez ramasser différentes armes, très utiles pour se débarrasser d'un adversaire dans les moments difficiles. En effet, la partie prend fin lorsque vous terminez un parcours en dernier ; aussi la seule façon de vous tirer d'affaire consiste souvent à éliminer un concurrent juste avant l'arrivée. De plus, on peut améliorer, de façon permanente, les performances de son véhicule en ramassant au passage divers équipements. R.C. Pro-Am bénéficie de graphismes agréables et colorés, ainsi que d'une animation rapide et s'accompagne d'une bande sonore entraînante. Le principe est proche de celui de Super Sprint, mais avec beaucoup plus de possibilités et l'on s'amuse beaucoup dans cette folle course.

Jacques Harbom	
Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	B



Un jeu passionnant. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

course automobile	
Type	15
Intérêt	*****
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	C

After Burner

Spectrum, K7 Actiovision

Après son adaptation sur console, cet excellent jeu d'arcade est désormais disponible sur Spectrum. Le thème est simple. Aux commandes de votre jet, vous allez combattre de multiples escadilles d'avions ennemis. Vous disposez pour cela d'une mitrailleuse lourde au tir continu et automatique et aux munitions inépuisables et de quelques missiles indispensables pour venir



à bout de certains avions, mais eux en nombre limité. L'écran vous montre votre avion vu de l'arrière ainsi que vos attaques, le tout en 3D. La maniabilité de l'avion est en tout point remarquable. Il réagit instantanément et effectue des retournements spectaculaires pour se dégager des attaques arrière. L'animation est un modèle de rapidité et de fluidité. Une bonne musique sur plusieurs voix en 128K présente le jeu. Au cours de l'action deux types de bruitages sont proposés au choix : musique agréable ou bruitages travaillés. Un excellent travail d'adaptation pour ce difficile shoot-them-up (Notice en français.)

Jacques Harbom	
Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	B



ACTUEL

Mon micro et moi...

Quel est le meilleur emplacement pour votre micro ? Où trouver les meilleurs réparateurs en cas de pépin ? Comment remédier vous-même aux pannes les plus courantes, conserver votre matériel en bon état, choisir vos logiciels ? Où les acheter ? Peut-on éviter les virus ? Y a-t-il de « bonnes » boutiques ou de mauvaises ? Les journalistes de Tilt répondent à toutes ces questions — et à bien d'autres — et dévoilent pour vous leurs « trucs » personnels, petites bidouilles et astuces pratiques. Indispensable aux possesseurs d'un nouveau micro, utile pour les autres qui trouveront ici les moyens d'optimiser leur machine préférée...



Il y a quelques semaines, vous avez acheté ou l'on vous a offert un micro. Après avoir arraché les rubans adhésifs d'une main fébrile, vous avez installé vaillamment votre ordinateur et vous vous êtes précipité pour lui faire avaler sa première disquette. Tout s'est bien passé ? Tant mieux ! Mais êtes-vous sûr d'avoir bien pris toutes les précautions nécessaires afin de jouer le mieux et le plus longtemps possible de votre nouvelle acquisition ? Les ordinateurs ont aujourd'hui un comportement moins erratique que ceux d'hier, c'est vrai. Il n'empêche que ce sont des produits qui restent relativement fragiles. Sachez les traiter avec délicatesse. Brûlant de vous faire partager les leçons de sa longue expérience, Tilt vous propose une série de conseils utiles à cet effet.

Un micro-ordinateur, c'est aussi un être vorace qui se nourrit de

logiciels et qui ne donne toute sa mesure que s'il est relié à toute une gamme de périphériques. Comment et lesquels choisir sans se tromper ? Tilt, là encore, se décarresse pour vous guider dans le dédale des choix.

Les premiers gestes

Le premier mouvement à exécuter est de dégager un emplacement pour installer la machine. L'idéal est de lui attribuer une place définitive. D'abord parce que, malgré leur solidité apparente, les micro-ordinateurs sont des petites natures qui supportent mal les voyages trop fréquents — sans compter les risques de chutes. Et puis vous vous apercevrez vite qu'il est particulièrement horripilant de brancher et débrancher continuellement leurs différents composants. D'autre part, plus les opérations de branchement sont fréquentes, plus les risques

d'erreurs de connexion sont grands. Et il en est de fatales. Un exemple au hasard : les premiers Amiga 1000 provenaient directement des USA et fonctionnaient sur du 110 volts. Il fallait donc interposer un transformateur pour l'utiliser en France. Et bien, nous avons connu quelqu'un qui, trop impatient, a oublié le transformateur et a branché directement son Amiga sur le 220 français. Ce qui devait arriver arriva. La machine a rendu l'âme sur le champ. Et dans ce cas, la garantie ne joue pas. Justement, puisqu'on en parle, n'oubliez pas de remplir et de renvoyer le bon de garantie.

En principe, les micros sont entièrement garantis, pièce et main d'œuvre, pendant un an à dater de l'achat. Quelques PC font exception : certains — rares — ne sont garantis que six mois (méfiance !), d'autres — tout aussi rares — sont garantis pendant

deux ans (ceux-là sont chers) ! Si cela vous est possible et s'il n'est pas déjà trop tard, ne jetez pas les cartons. Conservez-les à la cave, au grenier, dans un placard ou au-dessus d'un meuble. Ils pourront vous être utiles pour empaqueter votre machine lors d'un déménagement ou si par malheur vous devez la transporter pour la faire réparer. Si vous jetez les emballages, surtout les petits sachets en plastique, vérifiez qu'il ne reste pas une petite pièce cachée dans un recoin. Elle est peut-être indispensable.

Même si vous êtes déjà un vieil habitué de l'informatique, dites-vous qu'il faut mieux faire suivre les consignes à la lettre. Si vous ne l'avez pas déjà fait, faites l'effort de lire le mode d'emploi — et pas seulement le parcourir d'un œil hâtif. Chaque ordinateur a ses petites caractéristiques. Chacun demande un traitement différent.

UN PETIT TRUC RÉPARÉ EN...
UNE SECONDE.



Un Amstrad GPC, c'est assez facile, il y a un minimum de connexions. Un PC, c'est déjà plus ardu, avec des cartes, des câbles et des tas d'instructions à donner. Dans tous les cas, il est bon de connecter votre machine à une prise électrique reliée à la terre (une prise avec deux trous et une fiche mâle).

Une dernière recommandation, et non des moindres avant que vous approchiez un doigt tremblant d'impatience du bouton de mise en marche : assurez-vous que tous les éléments sont reliés les uns aux autres.

Il ne faut rien connecter à un ordinateur sous tension !

Cela signifie, pour être encore plus clair, qu'il doit être éteint quand vous lui ajoutez un périphérique ou une extension. La plupart du temps, mais pas tous jours — ce n'est pas grave, vous ne vous apercevez de rien et tout continue à marcher comme sur des roulettes. À la longue, pourtant, ce type de manipulation peut provoquer des dégâts parfois irréversibles. C'est comme si vous flanquiez une grande baffes à votre micro. La première, il encasse sans se rebiffer. Mais plus vous le frappez, plus il s'affaiblit... jusqu'au jour où il se retrouve K.O. Dans le même ordre d'idée, il faut toujours allumer les périphériques avant le micro-ordinateur. Par périphériques, entendez tous les appareils qui sont reliés en même temps au micro et au secteur. Les plus évidents sont le moniteur, le lecteur de disquette ou le disque dur supplémentaire et l'imprimante. En règle générale, là aussi, aucun effet direct ne se fait sentir si vous ne suivez pas ce

conseil. Mais vous provoquez à chaque fois une surtension qui, au mieux, réduit la durée de vie de votre matériel.

Les pannes

Le grand moment est enfin arrivé : vous appuyez sur le bouton. Votre écran s'éclaire. Tout va bien. Vous n'avez plus qu'à suivre les instructions du manuel pour charger votre premier jeu. Mais ne partez pas, la suite peut vous intéresser. Avec un peu de malchance, ce ne durera pas. Il est possible que vous ayez des connexions dans quelques heures, quelques jours ou quelques mois. Vous rejoindrez alors dans l'affliction ceux qui, en allumant leur micro, constatent avec effacement qu'il ne réagit pas vraiment comme il le devrait : il affiche des lignes et des couleurs mouvantes ou incompréhensibles, il n'affiche rien du tout, il ne veut pas lire les disquettes, il fait un bruit de cafetière en colère... Pas de panique, ne vous affolez pas ! L'expérience prouve qu'une fois sur deux, cela provient d'une mauvaise connexion des câbles. Éteignez la machine, débranchez les câbles, puis remettez-les en place après avoir vérifié que les contacts se font bien.

Si les difficultés ne sont toujours pas résolues, respitez un bon coup et tâchez de reprendre votre calme. Vous allez en avoir besoin. Faire réparer un micro est une entreprise toujours délicate et souvent parsemée d'embûches. Nous allons tenter de vous les éviter.

Le S.A.V.

Si la panne se produit sur une machine dès le premier jour, il n'y a pas à hésiter. Remballez, retournez chez votre revendeur et exi-

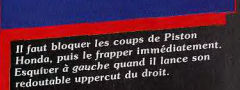
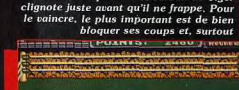
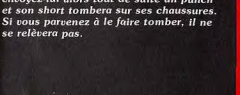
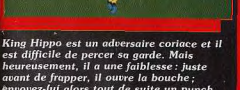
gez un échange contre une machine neuve. Insistez jusqu'au scandale public s'il le faut. Si vous ne le faites pas, vous retrouverez la cohorte de ceux qui ont eu une panne après un certain temps d'utilisation. Leur sort est généralement peu enviable.

Il y aura beaucoup à dire sur les réparations elles-mêmes. Il arrive que des machines subissent des pannes à répétition qui jettent le doute sur le sérieux de certains ateliers de réparation. Ces cas sont cependant l'exception. La durée mise pour effectuer le dépannage est par contre un véritable scandale. Le fait que vous soyez encore sous garantie ne change rien à l'affaire, bien au contraire. La garantie couvre les pièces et la main-d'œuvre, mais ne vous certifie pas une réparation rapide. Il existe bien des contrats spéciaux assurant une intervention dans les 24 ou 48 heures, mais le montant de la prime à payer les réserve aux entreprises. Ces contrats ne concernent de toute façon que les micros haut de gamme : Atari 1040 ST, Amiga 2000, Macintosh ou Compatibles PC.

Le seul avantage de la garantie est la gratuité de l'intervention. Les exemples de délais considérables, compliqués assez souvent par des réparations incomplètes, sont trop nombreux pour être cités tous. Ils abondent dans le courrier de Tilt. H.Y., qui se présente comme un abonné abonné de Moutais nous communique son désespoir en date du 9 novembre 1988 : « Je vous écris à mon grand désespoir, mon ordinateur (Amiga 500) n'arrive plus à lire mes disquettes et incurable (l'image de l'écran bouge et défile sans aucune raison valable). La première fois, mauvaise réparation ! Le clavier est devenu inutilisable et le deuxième fois à l'usine et je n'ai pas eu de nouvelles depuis deux mois... Le service après-vente Commodore est-il en jeu ? Mon ordinateur est-il atteint d'un nouveau virus ?... J'incise est assez difficile de répondre de ce genre d'appel : il manque trop d'informations. Nous pouvons faire état de vos plaintes dans le rubrique Forum et éventuellement intervenir. Mais, puisque des sociétés sont mises en cause, il nous est impossible de publier des lettres anonymes. Nous avons donc besoin de vos noms et adresses, du nom et de l'adresse de la personne incriminée, des dates précises (jour de l'achat et jour de la panne), de la marque de l'ordi-

Punch-Out

Voici les conseils de Mike Tyson pour venir à bout de vos adversaires : pas question de taper comme un sourd, il faut utiliser la bonne stratégie et frapper à coup sûr. Tout est dans le timing.



Il faut bloquer les coups de Piston Honda, puis le frapper immédiatement. Esquiver à gauche quand il lance son redoutable uppercut du droit.

Le rubis qui orne le turban de Tiger clignote juste avant qu'il ne frappe. Pour le vaincre, le plus important est de bien bloquer ses coups et, surtout

ses punches magiques. Un bon conseil : frappez dès le début du premier round, puis esquissez la contre-attaque à plusieurs reprises pour l'envoyer au tapis.

Vous ne pouvez le vaincre que par KO. Il sautille trois fois lorsqu'il attaque à la troisième reprise il faut placer un coup au troisième timing très précis, pour corps, selon un timing très précis, pour le tapis. Quand Bald Ball baisse son épaulé droit, envoyez un uppercut suivi de 3 punches et vous serez près de la victoire.

King Hippo est un adversaire coriace et il est difficile de percer sa garde. Mais patiemment, il se une faiblesse : juste avant de frapper, il ouvre la bouche. Envoyez-lui alors tout de suite un punch et son short tombera sur ses chaussures. Si vous parvenez à le faire tomber, il ne se relève pas.



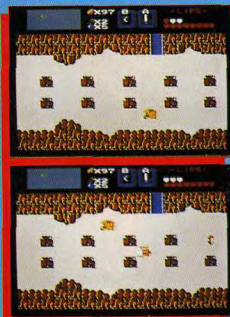
S.O.S. Nintendo

La légende de Zelda

Voici quelques précieux renseignements pour vous aider à progresser dans votre quête de la Triforce : des passages mystérieux, des salles secrètes et des objets indispensables à la réussite de votre mission.

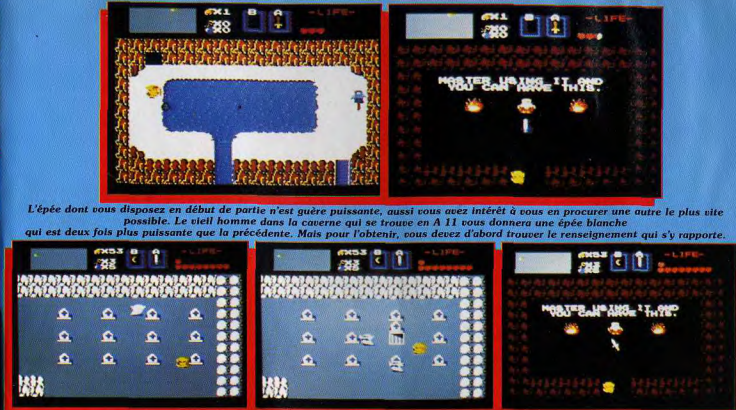
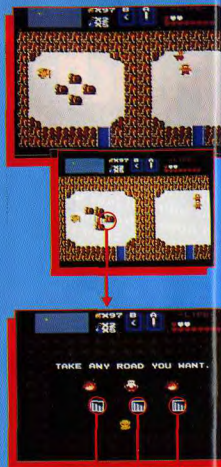
Et ensuite ce sera à vous de jouer, car vous êtes le héros de cette aventure.

Savez-vous qu'il existe des passages qui vous permettent de vous rendre instantanément en divers points du monde d'Hyrule ? Mais pour les découvrir, vous devez d'abord vous procurer le bracelet de force. Dans l'écran C5, vous touchez un soldat de pierre qui revient alors à la vie. Lorsqu'il se lance à votre poursuite, le bracelet apparaît, il ne vous reste plus qu'à vous en emparer.



Rendez-vous ensuite dans l'écran C4. Le bracelet vous donnera la force de déplacer l'objet secret. Vous descendez les marches et vous avez alors le choix entre 3 chemins. Ces raccourcis vous feront gagner un temps précieux lors

Les entrées de certains niveaux sont bien cachées. En E3 se trouve un lac et si vous jouez un air de flûte (décidément elle est bien utile) il se vide, laissant apparaître l'entrée du niveau 7.



L'épée dont vous disposez en début de partie n'est guère puissante, aussi vous avez intérêt à vous en procurer une autre le plus vite possible. Le vieil homme dans la caverne qui se trouve en A 11 vous donnera une épée blanche qui est deux fois plus puissante que la précédente. Mais pour l'obtenir, vous devez d'abord trouver le renseignement qui s'y rapporte.

A partir du niveau 6, vous devez affronter de redoutables adversaires et l'épée magique est presque indispensable (elle est quatre fois plus puissante). Vous la trouverez dans une salle secrète cachée sous une tombe dans le cimetière (C2). Mais, pour l'obtenir, il faut être en possession de 12 cœurs.



les statues qui barrant l'entrée du passage qui mènent en E10, H10 ou B15. Ces déplacements.



Dans l'écran G14, faites brûler un arbre grâce à la bougie et vous découvrirez l'entrée du niveau 8.



S.O.S. Nintendo

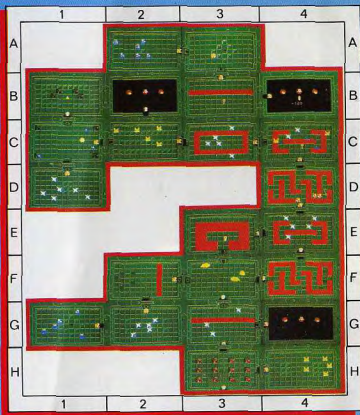
Dans le niveau 4 vous rencontrerez la première pièce secrète et il y en a beaucoup d'autres dans les niveaux suivants. Pour y accéder, dégagez une ouverture dans un mur en faisant sauter une bombe. Après avoir sauté le Manhandla, posez votre bombe au milieu du mur de droite et pénétrez dans une pièce pleine de ruyties.



NIVEAU 4



Vous ne viendrez à bout du niveau 5 qu'avec beaucoup d'astuce et d'habileté. En effet, il faut découvrir des salles secrètes et des passages, gardés par de redoutables adversaires. Pour vous aider, voici le plan des lieux.

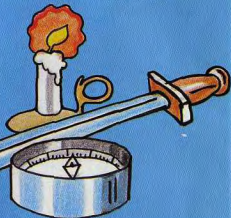


En C1, vous devez affronter le Didogger, un énorme adversaire. Pour le vaincre, il faut d'abord l'affaiblir en lui jouant un air de flûte. Comment, vous ne l'avez pas ? Pour la trouver, placez une bombe contre le mur de gauche dans la salle G 2, puis, dans la salle G 1, débarrassez-vous de tous les gardiens et bougez un bloc. Prenez alors le passage qui mène en A 3. En A 2, abattez les gardiens et déplacez un bloc pour faire apparaître l'escalier de la salle secrète où se trouve la flûte.



NIVEAU 5

Avant de pénétrer dans ce niveau, assurez-vous de ne pas avoir une bourse vide. Dans la salle B4, un vieil homme vous donnera la possibilité de transporter 12 bombes à la fois, pour 100 ruyties. N'hésitez pas, ce n'est pas du luxe car vous en aurez vraiment besoin par la suite.



COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



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

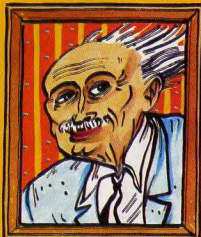


NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

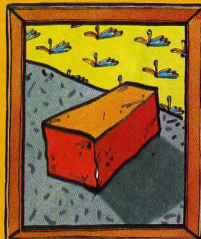
L'AFFAIRE CASSE-BRIQUE



PROFESSEUR CHARBONNEAU



L'ASSISTANT DU PROFESSEUR



LA BRIQUE



UN MAÇON

Tout le monde se souvient de la fameuse « Affaire Casse-Brique » qui défraya la chronique et tint en haleine la communauté scientifique mondiale en 198... Les supputations les plus audacieuses s'étaient alors répandues, fausses bien évidemment pour la plupart, encore que certains spécialistes eussent frolés parfois de bien près la vérité. Tilt, aujourd'hui, est en mesure de dévoiler le dossier qui fut à l'origine du drame...

Notre dernier challenge spécial « casse-briques » ne présentait en août 87 que quatre titres... On compte aujourd'hui une vingtaine de « raquettes » sur micro qui couvrent tous les styles de jeu, toutes les machines et toutes les ambitions des passionnés ! Issue de l'arcade avec le grand succès d'Arkanoïd, l'aventure des casse-briques s'ouvre maintenant sur plusieurs domaines. Il existe en fait trois familles de programmes. Tout d'abord, les casse-briques de type « Arkanoïd », aventures désormais classiques qui mettent en œuvre une multitude de tableaux et surtout des briques aux pouvoirs très spéciaux. Viennent ensuite les casse-briques dits « évolués » qui se caractérisent par une disposition spéciale du terrain de jeu (type tennis horizontal, scrolling du paysage, mur infini, etc...) et enfin les casse-briques « scénarisés » qui ajoutent leur jeu sur un scénario d'aventure-action. Le plus pur spécimen de cette dernière famille est bien sûr le célèbre *Bank Busters* traité en fin de dossier. Si chacune de ces familles utilise la bonne vieille recette « brique-raquette-balle », leurs finalités restent très diverses. Ce dossier permettra aux amateurs de faire le point sur le marché du casse-briques 89 ! Nous avons regroupé les logiciels testés selon l'évolution présentée plus haut. A l'intérieur de chaque famille, les titres sont présentés de façon à mettre en évidence leurs points communs et leurs différences. Un tableau conclura enfin ce dossier de façon à évaluer chacun des atouts nécessaires au succès d'un casse-brique. Les critères de choix sont les suivants : contexte graphique et sonore, stratégie et variété des briques spéciales, variété des murs, contrôle du rebond et évolution de la difficulté.

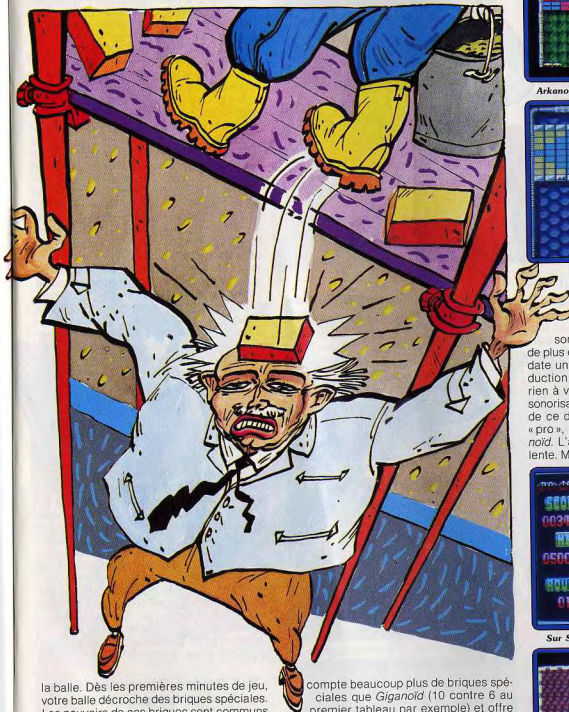
Arkanoïd et Giganoid

Les Géants

Le casse-briques est issu des premiers titres disponibles sur console. On renvoyait une balle sur la raquette de l'adversaire... Lassant, il fallait un plus ! Est alors apparu le premier mur de briques. Ces mêmes briques ont ensuite acquis des pouvoirs spéciaux, les murs ont pris des formes de plus en plus complexes jusqu'à... *Arkanoïd*, le sort qui a l'honneur d'ouvrir ce dossier. Disponible sur quasiment toutes les machines et maintenant agrémenté d'une deuxième version, *The Revenge of Doh*, *Arkanoïd* est sans aucun doute le plus célèbre casse-brique du monde de la micro. Les clones issus de ce thème sont en fait très nombreux, si l'on se tient à une analyse rigoureuse du tableau de jeu, de la forme des sprites et du pouvoir des briques. *Giganoid* est en fait le seul concurrent direct d'*Arkanoïd*. *Arkanoïd II* n'offre aucun menu de préparation, si ce n'est le choix entre les modes 1 et 2 joueurs. L'écran de jeu est très classique mais surtout, et ce est un atout essentiel, les décors de fond du jeu est très simple, ce qui garanti une très bonne vision de

LA DECOUVERTE DE LA BRIQUE

PAR LE PROFESSEUR CHARBONNEAU

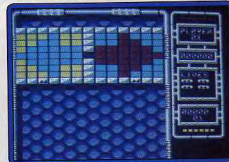


la balle. Dès les premières minutes de jeu, votre balle décoche des briques spéciales. Les pouvoirs de ces briques sont communs à bien des casse-briques. Même la couleur de ces briques se retrouve de titre en titre, ce qui montre bien l'impact qu'a eu ce célèbre jeu auprès des programmeurs de mur ! De la brique qui colle la balle au fameux laser, *Giganoid* et *Arkanoïd* utilisent des sortilèges assez semblables. La stratégie de jeu n'est pourtant pas identique pour les deux programmes. *Arkanoïd*

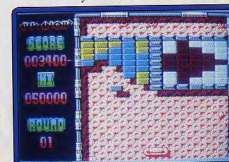
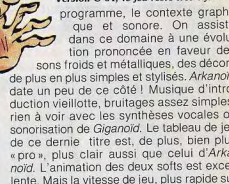
compte beaucoup plus de briques spéciales que *Giganoid* (10 contre 6 au premier tableau par exemple) et offre surtout plus de diversité dans ses sortilèges. On trouve aussi des balles qui traversent et détruisent toutes les briques sur leur passage, une raquette qui s'agrandit en laissant derrière elle une traîne (superbe animation !), etc... Voici donc le premier atout du « bon » casse-brique, une variété de briques spéciales convaincantes ! Autre atout très important pour ce type de



Arkanoïd II, le « casse » par excellence (ST).



Version C 64, le jeu reste très vif.



Sur Spectrum, le meilleur titre disponible.



Graphismes très précis pour le CPC.

Giganoid, fait un petit peu pencher la balance... En première conclusion, *Giganoid* et *Arkanoid II* restent tout de même les deux jeux les plus intéressants de la catégorie (dans toute la pureté du terme) disponible à ce jour.

Notons enfin qu'*Arkanoid* est disponible sur toutes les machines de la génération, du Mac au PC, ce qui n'est pas le cas pour *Giganoid I* sur huit bits, *CFC* et *C64*. *Arkanoid* reste très compétitif. Les écrans de jeu sont très semblables à ceux des versions treize bits. Sur *Thomson*, le jeu est conçu pour être joué en mode graphique de l'animation. Sur *PC*, seule la première version d'*Arkanoid* est actuellement disponible. Il est disponible depuis peu sur *Amiga*. Cette version est assurément la meilleure du lot, vue la qualité de ses contextes graphiques et sonores.



Impact et Tonic Tile La stratégie avant tout

Dernière ces deux têtes de série, nous avons vu surgir dans les logithèques un jeu de casse-briques plus ou moins simple, plus ou moins innovateur. Là plupart du temps, les concepteurs ont mis avant tout sur la stratégie du jeu, essayant de trouver de nouvelles techniques de combat, notamment en ce qui concerne les briques à bonus. *Impact* présente des tableaux de jeu très semblables à ceux d'*Arkanoid*. Mais la collecte des briques spéciales est très différente ici. Tandis que vous cassez le mur de briques, des sprites de bonus tombent à l'écran. Il s'agit de les sélectionner collectivement à faire progresser un curseur dans un tableau de sortilege. Le joueur ne va plus déclencher ces sortilèges au coup par coup comme c'était le cas dans les titres précités. Il va devoir garder l'œil sur le tableau pour déclencher (bouton de la souris) tel ou tel bonus à un moment précis. Ce manie-ment modifie considérablement les techniques de jeu, puisqu'il vous donne sans cesse le choix de déclencher un tel ou tel sort, ou bien d'en attendre un plus puissant, au risque de tout perdre si la balle échappe à la raquette. Autre avantage, le joueur peut ici cumuler certains sortilèges, ce qui apporte un plus à l'écran. Par contre, ces deux spécificités, *Impact* resté très simple et traditionnel dans son jeu. Les graphismes, très proches d'*Arkanoid*, sont à mon goût, un peu simplistes. Ils ont pourtant l'avantage d'être très sombres ce qui assure une très bonne visibilité de la balle. L'animation est très fluide et la difficulté progressive des tableaux rend la partie accessible à tous. *Impact* est disponible sur *C64* (très bonne version), sur *PC*, *Spectrum*. Les versions *ST* et *Amiga* sont très semblables et bien sûr plus « propres » que les versions huit bits.



Impact, sélection des sorts originale (Spect.).



Tonic Tile sur ST, beau mais injouable.



Crystal Hammer, « métallique » et rapide (Amiga).

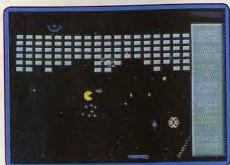
Deuxième titre qui mise essentiellement sur la stratégie, *Tonic Tile* n'a malheureusement pas su cumuler complexité technique et plaisir du jeu. Le menu qui s'ouvre au début de partie permet de sélectionner l'un des seize premiers niveaux de jeu. Le cas est rare chez les casse-briques qui n'offrent de façon générale que peu d'options de jeu mis à part les choix de modes 1 ou 2 joueurs. Les tableaux de jeu de *Tonic Tile* traduisent bien le modernisme des « nouveaux » casse-briques. Un univers froid et métallique, des briques bien plus larges que celles d'*Arkanoid* ou de *Giganoid*. Le rendu graphique de *Tonic Tile* est bien plus attrayant que celui de ces deux derniers titres. Même chose en ce qui concerne la stratégie. Les sprites, très bien dessinés et animés, sont nombreux et possèdent des pouvoirs étonnants. Si vous touchez par exemple un module spécial, une bielle traverse l'écran pour un seul aller-retour. Et il suffit de toucher cette bielle pour passer au tableau suivant. Plus loin, ce seront des balles factices qui viendront dérouter l'œil du joueur le plus averti... Superbe ! Mais tout cet apogée stratégique n'a pas pu garantir le succès de ce soft. La raison de ce échec ? Une animation graphique à couper au couteau ! Impossible de suivre la raquette et la balle sans attraper un formidable mal de tête. Plus encore, la balle blanche se confond souvent dans les méandres claires et complexes du décor. Un soft jolii, très complexe mais finalement injouable ! Disponible sur *ST*.

Cas de figure inverse, *Crystal Hammer* sur *Amiga* offre lui aussi un décor très « rare ». Les briques sont assez volumineuses mais comme dessinées en relief. Bruitage métallique résolution moderne, animation d'une fluidité extraordinaire, le jeu est rapide et de ce fait difficile à prendre en main. La position des briques spéciales est très classique mais plaisante tout de même. Mais au contraire de *Tonic Tile*, la stratégie est assez réduite ici. Il s'agit plus d'une épreuve de réflexes et de sang-froid. *Crystal Hammer* place dans ces tableaux de très nombreuses « cuvettes », des parois incassables qui empêchent de frapper les briques autrement que par rebond sur le plafond de l'écran. Ces cuvettes sont assez monotones et l'achèvement de certains tableaux devient vite une affaire de temps, de patience et de chance, au détriment de la stratégie et de la justesse du tir !

Ball Raider, Démolition Bolo et les autres

Dans le même ordre d'idée et toujours sur *Amiga*, *Démolition* développe un jeu très ludique mais peu stratégique. Les tableaux sont très classiques. Le mur est uniforme, assez haut sur l'écran et de ce fait facile à vaincre. Le « plus » de ce programme réside en fait dans le laser dont est constamment munie votre raquette. Tandis que l'on « dégomme » le mur, trois types de sprites vont défilier à travers l'écran. Des pou-

lets rôtis qu'il faudra descendre et un module extra-balle qui permet de rapidement venir à bout des briques. Un ballon tombe enfin du ciel et rapporte des bonus si l'on parvient à le renvoyer à l'aide de la raquette. Tout comme *Crystal Hammer*, il s'agit alors d'un jeu essentiellement « action ». La stratégie ne se retrouve ni dans la richesse des briques spéciales, ni dans la richesse des tableaux. Entre en jeu à ce niveau l'un des facteurs essentiels du casse-briques, la qualité des renvois de balles. De tous les programmes testés ici, il en est quelques uns qui ne permettent jamais d'orienter le tir. Dans *Crack* par exemple, un casse-brique qui possède un éditeur de niveau que nous étudierons en détail plus loin, la balle rebondit toujours de façon traditionnelle. *Démolition* apporte au contraire une grande richesse de rebond. Il est possible, soit de renvoyer la balle du côté opposé, soit d'inverser le mouvement en tapant un peu sur le côté, soit encore d'effectuer des tirs très penchés en frappant la balle avec l'extrémité de la raquette. Cela suffit à contraindre le joueur à la stratégie du jeu.



Démolition, laser et murs uniformes (Amiga).



Ball Raider (Amiga), décor trop complexe.

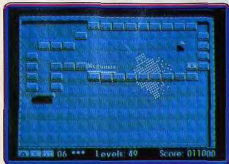
Ball Raider, disponible également sur *Amiga*, est très similaire à *Démolition*. Le seul défaut de ce programme par rapport à son confrère réside dans les décors de l'arrière plan. Ceux-ci sont en effet trop complexes et utilisent des couleurs trop franches. Résultat, la balle se perd dans l'écran, ce qui rend le jeu impraticable et décevant.

Reste à parler, pour cette catégorie de casse-briques « action », de *Bolo*, un soft récemment sorti sur *Atari ST*. Issu du Domaine Public, ce programme est conçu en monochrome. Mais la stratégie trouve ici une nouvelle arme : la balle ne suit pas toujours des trajectoires uniformes. Soumise à des champs de force aléatoires, elle parcourt des chemins courbés et s'immobilise parfois pendant un bref laps de temps. Ce phénomène est très intéressant puisqu'il brise le jeu « automatique » bien connu des amateurs de casse-briques. Chose curieuse, cette « trouvaille » n'est présente que dans deux titres seulement, *Bolo* et *Trax* testés plus loin. Un sport à retenir pour les futurs bats du genre.

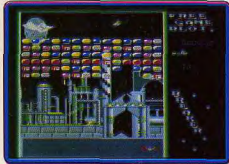
Breaker: Disponible sur *Thomson*, ce soft est très classique. Animation fluide vue les



MISE AU POINT DES THEORIES DU PROFESSEUR CHARBONNEAU



Bolo sur ST. Simple mais très ludique.



Breaker, l'un des rares softs sur Thomson.



Les classiques sur CPC, une compilation.



Le très nerveux Starball, type « Tennis » (Amiga).



The Wall sur Amiga, plus sportif, difficile !

capacités de la machine, décors variés mais parfois très complexes pour faciliter la visibilité de la boule. *Breaker*, à du moins l'avantage d'être disponible sur Thomson, une machine qui ne compte pas beaucoup de casse-briques dans sa logithèque... Attention, ne pas confondre ce titre avec *Bali Breaker*, testé plus loin.

Les Classiques : Il nous fallait mentionner cette compilation disponible sur *Amistrad CPC*. L'un des jeux est un casse-briques très simple qui reste néanmoins très ludique. Un soft réservé aux amateurs de Oldies puisqu'il inclut, en plus de ce programme, un *Pac Man* et un *Space Invaders* !

Starball et The Wall : Il existe des programmes qui poussent encore plus loin l'action, au détriment bien sûr de la stratégie. *Starball* illustre cette « petite » évolution. *Starball* renoue avec la tradition du tennis. Vous allez ici vous battre contre un concurrent, l'ordinateur ou un deuxième joueur. Chacun possède sa propre raquette et doit protéger (une fois n'est pas coutume) un mur de briques situés derrière lui. Le mur, composé de deux rangées de briques, risque, s'il est percé, de laisser

passer la boule et donc de donner un but à l'adversaire. Le jeu de *Starball* grand place dans la largeur de l'écran. L'animation excellente et la simplicité des décors de fond ne gênent en aucun cas la vision de la boule. Mais s'il existe quelques briques spéciales qui modifient notamment la forme de la raquette, on atteint ici les sommets en matière d'action. Très rapide et très difficile, ce programme ouvre une incroyable partie de réflexes et de sang-froid. Les amateurs de casse-briques traditionnels regretteront bien sûr l'absence de murs complexes et savamment ordonnés.

The Wall est le deuxième soft « sportif » de ce dossier. La disposition du jeu est cette fois classique mais quelle « pêche » dans l'action ! Dès les premiers niveaux de jeu, on comprend que la seule façon de vaincre consiste à ne jamais quitter la balle des yeux. La qualité de l'animation, le bruitage feutré des chocs raquette/balle et l'angoissante musique qui accompagne votre mission ont de quoi mettre à rude épreuve les plus purs amateurs du genre. Pour corser encore le jeu, de très nombreux sprites descendent à travers l'écran et risquent à tout moment de modifier la trajectoire de votre

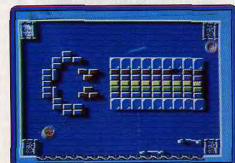
balle. Très réaliste quand à l'orientation des tirs, *The Wall* permet réellement de « mettre » la balle où l'on veut. Un seul handicap porte préjudice à l'action, la boule prend très souvent des trajectoires très « pénétrantes » qu'il est particulièrement difficile de contrôler. *The Wall* est disponible sur *Amiga* et attendu sur *ST*.

Stone Breaker La force tranquille

Stone Breaker mérite bien de conclure cette étude des casse-briques « traditionnels ». Après la vitalité tout musculaire de *The Wall*, voici la force tranquille, la sagesse de la stratégie, un jeu où chaque action est pesée, analysée et construite selon une logique dignes des plus fins stratèges de la démolition ! Le premier tableau de cette partie présente un mur constitué de briques volumineuses. Mais surtout, c'est la taille de la balle qui impressionnera les amateurs. Le « ballon », car si s'agit bien plus d'un ballon que d'une balle, est plus large que les briques qu'il doit détruire. Il s'élançait dans un mouvement lent et très bien géré par une animation des plus précises. Plus que jamais, vous allez ici prendre garde à orienter vos rebonds, c'est-à-dire à choisir avec soin le point d'impact raquette/balle. La raquette est assez petite par rapport à la taille du ballon mais elle permet de très efficaces tirs de côté. Les réactions de la boule ne sont pas non plus trop vives pour déclencher des tirs trop horizontaux et du même coup difficile à rattraper. En bref, *Stone Breaker* est à mon sens le casse-briques le plus pédagogique de la série. Le joueur novice va pouvoir essayer toutes les techniques de tirs, et ce sur des murs qui n'ont rien à envier à ceux de pro-



Stone Breaker, très gros sprites... (ST)



Deux raquettes pour Traz, passionnant (C 64).



PREMIERE EXPERIENCE EN LABORATOIRE

SUR DES SOURIS BLANCHES

grammes plus rapides. Côté briques spéciales, on retrouve la même importance de la stratégie, la brique « aimant » ne se déplace que lorsque l'on presse le bouton de la souris, ce qui permet de ne pas stopper la balle à chaque renvoi. La stratégie profite également d'une grande richesse dans les briques qui se détachent du mur. La plupart d'entre-elles risquent en effet de faire exploser votre raquette au moindre contact. Il faudra donc sans cesse salimenter entre les briques qui tombent du mur, à moins que l'on ne parvienne à se munir d'un bouclier protecteur. Les briques spéciales sont quant à elles représentées par les icônes qui symbolisent leur pouvoir. Impossible de se tromper de sort ou de perdre un bonus... L'ensemble est enfin soutenu par un bruitage simple mais convaincant. Des synthèses vocales accompagnent aussi chaque nouvelle balle. *Stone Breaker*, grâce à la lenteur et à la très bonne visibilité de son jeu, est à mon sens un casse-briques à ne pas manquer ! Disponible sur *Atari ST*.

— **Les casses-briques évolués** —

Traz et Crack ont en commun la possibilité offerte au joueur de créer ses propres tableaux grâce à un éditeur. Mais même

dans le jeu de base, on trouve ici de très nombreux atouts qui marquent bien l'évolution de ces casse-briques cas derniers temps.

Traz est disponible sur *Commodore 64*. Son menu affiche trois modes de jeu, l'éditeur de tableau, le mode un et deux joueurs. L'écran de jeu est très vaste (tout l'écran) et permet de mettre en place des murs particulièrement complexes. Première innovation, vous contrôlez ici deux raquettes simultanément : soit les deux raquettes bloyent la même surface, soit il existe deux aires de sortie pour la balle... La stratégie pure ici une nouvelle jeunesse. Dans le deuxième tableau par exemple, les raquettes se font face et l'on peut renvoyer la balle en un éternel va et vient très meurtrier pour les briques du mur ! Mais le mode deux joueurs tire encore plus partie de cette disposition. Pour une fois, les deux concurrents ne vont pas jouer chacun leur tour mais lutter ensemble pour le même score. Les deux aires de sortie et les deux raquettes sont donc contrôlées respectivement par l'un et l'autre des participants. Cette attribution peut changer en cours de partie. L'inversion des camps est en fait très fréquente et apporte un « plus » de taille à

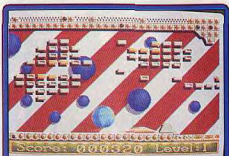
DOSSIER



Trois beaux décors pour Crack sur Amiga...



Scrolling vertical pour Addictaball sur ST.



La fameuse raquette « double face ». Jinks (Amiga).



Des épreuves « action » entre chaque étape.

la stratégie. Les briques spéciales sont elles aussi très bien conçues. Les sortilèges ne sont pas toujours traditionnels, aimant, multi-balle, etc. Il existe aussi des briques qui modifient la trajectoire de la balle, d'autres qui accélèrent la vitesse de jeu de façon spectaculaire. Le cumul de ces options est passionnant en mode un joueur. Il est en effet possible de déclencher tout à la fois une multi-balle, un aimant sur une raquette et un laser sur l'autre. Génial ! Deuxième aspect de Traz, l'option « construction » qui vous permet de créer vos propres tableaux. Là encore, il est étonnant que si peu de programmes ne possèdent cette option, si pratique pour consolider l'intérêt d'un jeu à long terme. Chez Traz, la création de tableaux passe par l'emploi conjugué du joystick et du clavier. Tous les éléments de jeu se retrouvent bien sûr au programme et la sauvegarde sur disquette ou cassette clôturera votre travail.

Traz est à mon sens l'un des meilleurs casse-briques disponible sur C64. Le huit bits ne peut bien sûr concurrencer la qualité graphique des softs disponibles sur ST ou Amiga. Mais face à la finesse de son jeu, Traz entre bien des softs moins bien pensés.

Deuxième casse-briques redéfinissable, Crack met en jeu des hommes préhistoriques qui luttent à coups de bambou et collectent des noix de coco... Présentation pleine d'humour, bruitages digitalisés de grande qualité, le menu offre trois modes de jeu, un joueur, deux joueurs pour un même score ou bataille. Au contraire de Traz, les écrans de jeu sont assez classici-

ETUDE DE LA STRUCTURE DE LA BALLE

ques et les raquettes toujours situées en bas de l'écran. Mais là encore, il est heureusement possible de jouer à deux simultanément. En mode « bataille », chaque joueur peut balayer de sa raquette toute la base du terrain. Le vainqueur sera celui qui collectera le plus de bonus et déruira le plus de briques. En mode deux joueurs « côte-à-côte », vous ne contrôlez par contre que la moitié du terrain et la réussite vient de la coordination de vos mouvements. Ces deux stratégies de jeu sont très intéressantes et prouvent une fois de plus que trop peu de programmes gèrent bien le mode deux joueurs. La partie est de plus agrémentée de courtes épreuves annexes intercalées tous les trois tableaux de jeu. Il s'agit de collecter des noix de coco en évitant des serpents. Simples mais amusants et surtout idéal pour reprendre son souffle. Crack est en effet assez difficile à vaincre tant son jeu est rapide. Par contre, il est

impossible de s'orienter son tir. Quelle que soit la position de la raquette, le rebond est toujours opposé à la direction d'arrivée de la balle. La stratégie y perd beaucoup. L'éditeur de tableaux est bien plus souple que celui de Traz. Il vous suffit de cliquer un type de briques ou de sortilèges pour ensuite le placer à la souris sur l'écran vierge. Malheureusement, le jeu possède moins de possibilités stratégiques que Traz, ce qui diminue la richesse de la création. Crack ne possède finalement qu'un atout véritable, son mode deux joueurs.

Les casse-briques à scrolling Addictaball et Jinks

Nouvelle évolution d'un scénario de base des casse-briques, Addictaball a inventé le mur infini ! Le premier niveau de ce programme met en place un mur assez classique mais très fourni. Vous commencez par renvoyer la balle pour descendre les briques des premiers rangs. Ici, la base du terrain est occupée par un autre mur qui empêche à la balle de sortir de l'écran. Ce mur n'est malheureusement pas destructible. Certaines briques au-dessus de votre raquette se transforment bientôt en boulets enflammés qui risquent de détruire cette protection. Il faudra donc frapper ces modules avant qu'ils ne touchent le sol. D'autre part, un scrolling constant fait descendre le mur de briques vers vous. La moindre contact avec une d'elles et c'est la mort ! Ce scénario apporte à l'action une continuité qui n'existe chez aucun des programmes précédemment étudiés. Le joueur est ici plongé dans une lutte ininterrompue qui correspond à environ cinq tableaux classiques par niveau. Il est de plus des modules destructibles qui vous empêchent



EXPERIMENTATION PAR LE PROFESSEUR CHARBONNEAU

d'accéder à certaines parties de l'écran. Plus loin, le joueur va collecter un laser qui devra économiser (les tir sont limités) pour conserver une issue dans les cas désespérés. Il existe encore la possibilité d'utiliser un propulseur qui permet à la raquette de s'élever vers le mur. Mais attention, l'inertie ne vous permettra pas de rester longtemps en l'air et il faudra là encore économiser l'énergie. Tous ces cas de figure assurent à la partie une complexité stratégique exceptionnelle. Addictaball est l'un des meilleurs casse-briques « évolués » dans le sens où il a su conserver tous les aspects du jeu traditionnel en ajoutant à l'ensemble la continuité qui manque parfois dans autres titres. Un excellent soft qui innove véritablement. Dans le même ordre d'idée, Jinks est encore plus fou que son confrère. Le scrolling est cette fois horizontal et les murs de briques se suivent tout au long d'un vaste tableau que le joueur peut parcourir dans n'importe quel sens. Le premier atout de ce soft réside dans la qualité de son contexte graphique et sonore. Après une présentation superbe (bonjour la musique !), l'ensemble du décor est très riche que jeu. Une multitude de sprites très variés évoluent dans cet univers, chacun animé d'un mouvement particulier. Le joueur va donc découvrir de nouveaux ennemis et mettre au point de nouvelles ruses tout au long du jeu. La raquette de Jinks est un peu spéciale. Placée d'un côté, elle offre sur son revers deux pentes qui vont servir à orienter vos rebonds. Une pression sur la gâchette retourne cette raquette selon l'utilisation que l'on doit en faire. Il faut de plus compter avec l'inertie qui donne à la balle de curieuses réactions. Le joueur va enfin accentuer ou réduire la puissance des rebonds pour atteindre les briques haut perchées ou au contraire évi-



Scrolling et scénario, Bank Busters sur Amiga.



La raquette va se déplacer sur tout l'écran.

ter quelques ennemis mortels. Jinks utilise donc tous les atouts du casse-briques. Mais il met en place également un scénario d'aventure/raction passionnant. Ajoutez à cela la réalisation soignée de la programmation et vous comprendrez qu'il s'agit assurément de l'un des softs majeurs de ce dossier !

Ball Breaker — Le casse-briques 3D

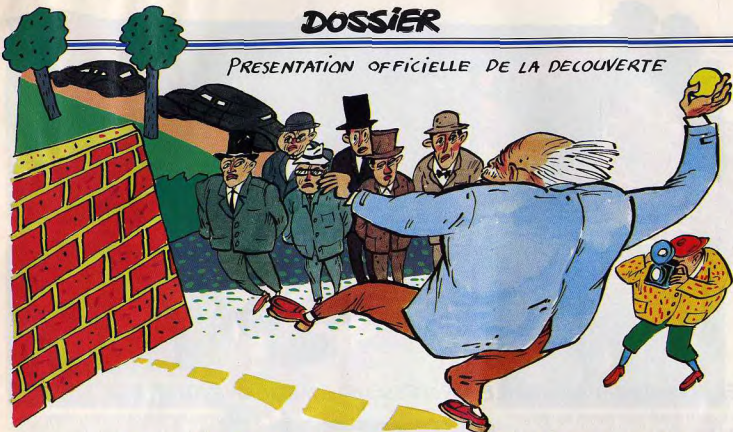
Relativement ancien, ce titre reste encore aujourd'hui le seul casse-briques 3D disponible sur micro. Le tableau de jeu, monté

de trois-quarts, permet de visualiser le sol du terrain. L'espace qui reste libre pour la renvoi de la balle est ici très réduit. C'est ce qui fait toute la difficulté de Ball Breaker. Disponible seulement sur huit bits, ce programme aurait dû faire des émules ! A quand un nouveau « casse » 3D plus moderne que celui-ci-etc. ? sur seize bits ? Hot Shot ! Il fallait aussi parler de ce programme, un peu comme contre-exemple, des cas pré-cités. Hot Shot est un soft complexe qui puise son inspiration dans le genre « casse-briques ». Armé d'un attrapeur pistolet, les joueurs vont curier une balle en vol au-dessus d'eux et tenter de la renvoyer contre un mur de briques. L'effet est indéniablement net ! Les sprites sont bien trop petits, les décors trop simples et la balle ne représente à l'écran qu'un simple point difficile à localiser et encore plus à manier. Il aurait suffi de remplacer les personnages par d'honnêtes raquettes pour faire un soft convaincant. La complexité n'a pas payé ici. Domage !

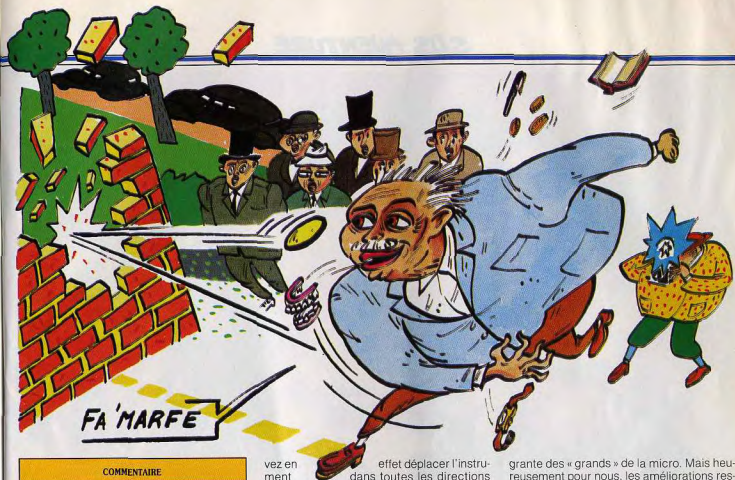
Bank Buster : Et au top niveau des casse-briques scénarisés, l'inoubliable Bank Buster nous apporte sa dose massive de stratégie et d'action. Le scénario de cette partie retrace l'attaque d'une banque. Mais pour rester de circonstance, l'aventure vous place bien entendu face aux murs tortillants de sous-sols de la chambre forte, armé d'une balle et d'une raquette. Après une phase de présentation superbe (musique de la « panthère rose », un régal...) voilà la partie au premier tableau de jeu ! La terre et les racines qui forment les fondations de l'édifice. Votre raquette représente les yeux masqués du cambrioleur, un pré-tête de très nombreux clics d'œil ! On presse le bouton du joystick et c'est parti. Le point fort de la gestion de cette aventure est la maniabilité de la raquette. Vous pou-

DOSSIER

PRESENTATION OFFICIELLE DE LA DECOUVERTE



LOGICIEL	ÉDITEUR	ORDINATEUR	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	STRATÉGIE	VARIÉTÉS DES MURS	RICHESSE DES REBONDS	DIFFICULTÉS
ADDICTABALL	Alligata	Ami, ST, C64	****	****	**	*****	*****	***	****
ARKANOID II	Imagine	Toutes machines	***	****	**	*****	***	***	*****
BALL BREAKER	CRL	C64, CPC, Spectrum	****	***	***	*****	*****	**	***
BAIL RAIDER	Robtek	Amiga	***	***	*****	***	***	***	**
BANK BUSTER	Méthode Solution	ST	****	****	***	*****	*****	***	**
BOLO	Application Systems	ST	***	***	***	***	**	***	****
BREAKER	Free Game Bits	Thomson TO	**	***	***	***	**	****	***
CLASSIQUES (LES)	Titus	CPC	***	***	**	***	**	***	***
CRACK	Laral	Amiga	**	****	****	***	***	*	****
CRYSTAL HAMMER	Bizzard	Amiga	****	****	*****	**	*****	**	****
DÉMOLITION	Anco	Amiga	****	****	****	**	**	*****	***
GIGANOID	Swiss Computer Arts	Amiga	****	****	****	***	***	***	***
HOT SHOT	Addictive	ST Amiga	**	**	**	**	**	**	**
IMPACT	ASL	C64, PC, ST, Ami, Spectrum	***	****	**	**	**	***	*****
JIMKS	Rainbow Arts	Amiga, C64	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
STAR BALL	Rainbow Arts	Amiga	**	****	****	**	**	**	****
STONE BREAKER	Europagif	ST	***	****	****	***	***	***	****
TONIC TILE	D 3M	ST	****	*	****	****	****	**	*
TRAZ	Cascade	C64	*****	****	****	****	****	****	***
WALL (THE)	Rainbow Arts	Amiga	**	*****	*****	**	***	*****	**



COMMENTAIRE
La continuité du jeu est passionnante, très bonne stratégie et richesse des murs.
Un titre légendaire, très ludique mais vieillit quand aux graphismes et bruitage.
Le seul casse-brique 3D. Trop difficile, il devrait être retravaillé.
Très vil mais les décors embellissent le jeu. Un programme très classique.
Le scénario apporte une nouvelle dimension à la partie. Un jeu très difficile.
Très classique mais facile à prendre en main. Trajectoire courbe des balles.
L'un des rares casse-briques disponibles sur Thomson. Simple mais correct.
Un « petit » programme réservé aux amateurs de collections.
Intéressé joueurs : mode deux joueurs et option « construction ».
Superbe contexte graphique et sonore, le décor ambre est parfois confus.
Très ludique mais bien peu de stratégie. Le jeu est très accessible.
Un clone d'Arkanoid très bien géré et plus « moderne » que son confrère.
Trop complexe, la mission n'apporte rien de nouveau. Graphismes Trop moyens.
La collecte des briques spéciales est originale. Prise en main assez facile.
Puise tous son intérêt de la richesse de son paysage et de sa stratégie.
Un soft style « Tennis », très spicé mais pas très passionnant.
Très lent et précis, un programme pour les novices ou les plus fins stratèges.
Très beaux mais répétitifs du fait de la mauvaise gestion graphique des sprites.
Tire tous son intérêt des deux raquettes disponibles. Terrain de jeu très varié.
Le logiciel des sports ! De l'action et peu de réflexion. Les rebonds sont OK.

vez en dans toutes les directions afin de suivre au mieux les mouvements de la balle et de creuser là où il faut. Au début de la partie, comme le tableau est presque entièrement rempli de briques, il est assez difficile de ne pas perdre la balle. Mais bientôt, la galerie se creuse et les rebonds de la balle se font de plus en plus amples. La brèche s'élargit pour enfin donner passage à la salle suivante. Dès ce moment, c'est une véritable partie de plaisir. Chaque salle recèle quelques pièges ou indices subtils. Ici, il s'agit d'un laser qui vous permet d'avancer plus vite. Plus loin, une charge de dynamite ouvrira une porte et trois coursiers régleront le délice du coffre-fort. Jamais un casse-briques n'avait encore poussé aussi loin la stratégie. Vous allez apprendre ici à manier la raquette comme un véritable artiste, tantôt ancré dans des rebonds style « mitraillette », raquette collée à la paroi, tantôt tirant de larges bords pour remonter vers une salle. Car la balle peut à tout moment redescendre vers la première salle et se perdre dans les profondeurs de la terre. La raquette permet de frapper la balle vers le haut, mais aussi de côté, ce qui décuple encore la stratégie du jeu. Le tout est sanctionné par un temps limité... Voici sans doute l'épreuve la plus passionnante de ce dossier ! Un must qui devrait faire des « petits ».

1982, est très bonne année pour les casse-briques ! Trop longtemps cités dans l'uniformité des démos d'Arkanoid, ce type d'aventure s'ouvre enfin à l'imagination. Evolution de l'action par l'incorporation de scrolling ou d'effets spéciaux, évolution de la stratégie par la scénarisation du jeu, les casse-briques font aujourd'hui partie inté-

grante des « grands » de la micro. Mais heureusement pour nous, les améliorations restent toujours possibles. Aspect 3D, mode deux joueurs simultanés, option « construction », scénario encore plus poussé, le terrain de manœuvre reste ouvert à toutes les créations ! Il reste à noter qu'il n'existe aucun casse-brique sur console Sega ou Nintendo, alors que ce type de programme se prête particulièrement à ces machines. Étrange ! Même chose en ce qui concerne les jeux d'arcade où seul Arkanoid connaît un réel succès.

Programmeurs, priez pour nous ! Amateurs toujours plus nombreux de raquettes et de balles, voilà pour finir ce dossier un tableau complet qui reprend un à un les atouts de chaque soft. De quoi faire le bon choix en attendant le crû 1989 !

Olivier Hautefeuille.

Critères de sélection, dossier casse-briques

Graphisme : tient compte de la finesse du dessin mais surtout de la visibilité de la balle sur le décor.
Animation : classique, animation des sprites.

Bruitages : classique.
Stratégie : tient compte de la variété des briques spéciales ou d'aspects originaux, scrolling, mur continu, etc...

Variété du mur : richesse de la composition des murs.
Richesse des rebonds : tient compte de l'efficacité de la raquette pour orienter le tir.

Difficulté : une bonne note si le logiciel est facile à prendre en main, si l'évolution de la difficulté est régulière.



La quête de l'oiseau du temps

ATARI ST

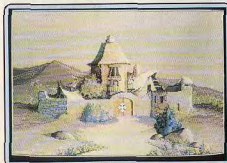
Superbe logiciel signé Infogrames. La Quête divise nos testeurs. Dany Boolauck la trouve superbe mais pas assez complexe. Jacques Harbonn, en revanche, est enthousiaste...

Infogrames

Superbe ce pays d'Alkar, on y retrouve des paysages inspirés de l'Héroïc Fantasy. Les contrées émergées y côtoient le désert et les vertes forêts. Notre sens du rationnel et de la logique en prennent un sacré coup. Mais faisons fi de toutes ces considérations, la magie apporte toutes les explica-

tions qu'on souhaite. Car il s'agit bien de magie dans cette saga directement issue de l'excellente BD de Lissel et Latandre « La Quête de l'oiseau du temps ». Ancienement terre privilégiée des dieux vivants, Alkar fut le théâtre d'une lutte entre ces divinités afin d'empêcher le Dieu Ramor de prendre le pouvoir-force. Il fut donc enfermé dans une conque

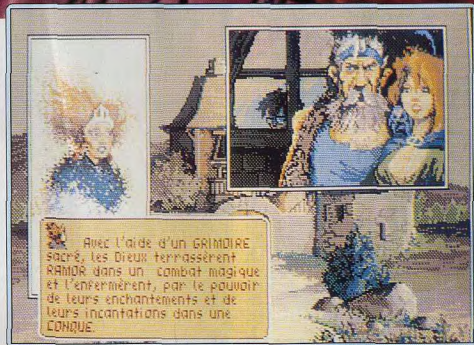
à l'aide d'un grimoire magique. La légende prétend que l'enchantement qui retient Ramor prisonnier dans cette conque touchera un jour à sa fin. « Ramor sera libre dans neuf jours », prétend la sorcière Mara « à moins qu'on ne prononce l'incantation du grimoire qui le gardera prisonnier de la conque ». Très consciente du danger que représente le réveil de Ramor, Mara envoie sa fille Pelisse quêrir l'aide du chevalier Bragon armé de sa célèbre hache, la Faucheuse. La tâche consiste à récupérer la conque de Ramor et, par la suite, l'oiseau du temps capa-



L'aventure commence ici chez Bragon.



ble de suspendre le temps. Cette suspension temporelle permettra à Mara de prononcer la longue incantation avant la seconde fatidique. Et nous voilà, nous les joueurs, repartis pour un tour d'aventure. Constitué, au départ de Bragon et de Pelisse, votre groupe peut se renforcer (ça dépend de vous) de quelques personnages supplémentaires tels que Bulrog et l'Inconnu. Oui, comme toujours, il y a la phase exploratoire, chose indispensable pour se faire une idée du monde d'Alkar et des règles qui le régissent. Le monde d'Alkar est divisé en modules nommés Marches. Marche des Mille verts, Marche des Terres éclatées, etc. Oh ! rassurez-vous, on ne s'ennuie pas dans ce pays. Les rencontres, bonnes ou mauvaises, pullulent. Toute l'astuce réside dans vos facultés à vous sortir des mauvais pas et de tirer le meilleur parti des bonnes rencontres. Dans tous les cas, il vaut mieux avoir dans votre groupe tous les personnages susceptibles de vous être d'une utilité quelconque car chacun d'eux possède des aptitudes particulières. Tournez sept fois votre souris dans la main avant de cliquer, la conséquence la plus désagréable étant la défection ou la mort d'un de vos personnages ! En revanche, n'hésitez pas à récupérer des objets, ils sont toujours utiles. Bien entendu, des séquen-

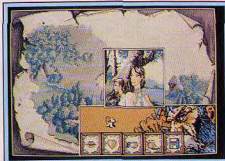


Mara tente de convaincre Bragon de l'utilité de la quête par l'intermédiaire de Pelisse.

S.O.S AVENTURE



Choisissez votre destination.



Communiquez avec les habitants.



État de santé et butin du héros.



Les mille verts : un paradis !

ces de combats animés sont au menu et certains adversaires sont impressionnants par leurs tailles ! Émêtement gérée par la souris, cette aventure graphique est particulièrement animée, bénéficie du même système de multi-fenêtrage que les Passagers du vent. On est admiratif devant les superbes graphismes et les bon bruitages. Rien à dire également du scénario qui est fort bien charpenté.

En revanche, ce qui me gêne toujours dans ce type de jeu d'aventure, c'est la relative pauvreté de l'interaction. Certes, on retrouve les actions essentielles du soft d'aventure mais ils sont brisés par le système de jeu qui se veut très maniable. Les auteurs ont fait un choix : ce qu'ils ont gagné en confort, ils l'ont perdu en profondeur de jeu. Ceci m'amène donc à recommander ce logiciel aux joueurs qui s'initient aux jeux d'aventures et à nos plus jeunes lecteurs qui le trouveront très agréables à pratiquer.

Les joueurs confirmés, quant à eux, peuvent s'y atteler s'ils n'en attendent qu'une bonne distraction. Dany Boualack

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

Avis

J'ai été complètement séduit par cette adaptation. Les graphismes sont de toute beauté, variés et très fluïdes, les animations d'un bon niveau et les bruitages digitalisés complètent l'ambiance déjà riche. Je ne suis pas entièrement d'accord avec Dany : pour moi, les possibilités de jeu sont encore très vastes, même si elles s'atténuent pas celles d'une aventure texte.

Les obstacles sont nombreux et requièrent de la sagacité. Je n'hésiterai pas à porter la note globale d'intérêt à 17 vu l'ensemble des qualités de ce soft. Jacques Harbont

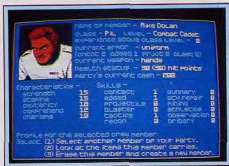
Sentinel Worlds

PC ET COMPATIBLES, EGA, CGA, VGA ET TANDY
Combats spatiaux, commerce et stratégie financière ou guerrière, graphismes soignés et multi-fenêtrage, une grande croisade dignes des plus belles missions d'Elite, le doyen du genre.

Electronic Arts. Conçu et programmé par Karl Butter ; graphismes : Michael Koska ; bruitages et musique : Dave Warhol.

Année 2994, les premiers vaisseaux de commerce inter-stellaire sont mis en place dans le système de Caldore. 23 mai 2995, un SOS s'inscrit sur le télécran de la base. « Convoyés attaqués et détruits par ennemi inconnu – vaisseaux superpuissants – envoyer aide... ». Un scénario désormais classique qui s'étale sur les cinq premières pages de la notice anglaise de Sentinel Worlds ! Rien de neuf au premier abord. Cette mission complexe a pourtant plus d'un tour dans son sac...

Une première mise en garde : Sentinel Worlds ! fonctionne en monochrome, EGA ou CGA. Mais attention, le jeu tient compte des couleurs, par exemple dans la reconnaissance des vaisseaux enne-



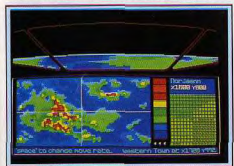
Le choix des membres d'équipage. Important !



Quatre fenêtres pour couvrir toutes les phases de ce combat simple mais prenant.

mis. Il est donc quasi impossible de jouer en configuration monochrome. L'utilisation du soft nécessite son installation sur disquette ou disque dur. Cette mission commence comme un jeu de rôle. Pour voler au secours des convois attaqués par un adversaire encore inconnu, vous mettez en place une équipe de cinq personnages. Le groupe qui vous est proposé en début de jeu est cohérent. Vous pouvez cependant supprimer des personnages et en créer de nouveaux en choisissant tour à tour leur spécialité (pilote, transmission, programmation, etc.) et en leur attribuant des points d'expérience relatifs à une quinzaine de disciplines ou qualités. Le tableau de bord du vaisseau apparaît ensuite. Quatre fenêtres se partagent l'écran : radar, radar zoomé à divers grossissements, fenêtre de statut du vaisseau ou de dialogue entre les personnages et scanner. Votre bâtiment évolue dans l'espace. Il faut dès lors repérer l'ennemi, les convois et les vaisseaux alliés. Vous faites route vers un point stratégique, sélectionnez votre cible grâce au scanner et armez les lasers.

Graphiquement, la représentation de l'espace et des vaisseaux est très schématisée. C'est la stratégie qui l'emporte sur l'action. On peut appeler le programmeur pour que les hits atteignent l'adversaire sur telle ou telle partie de son vaisseau (pour détruire en premier lieu son laser, ses réacteurs...), program-



Mise en orbite avant exploration de la planète.



La programmation des armements est primordiale.



Troc des minéraux collectés sur une planète.



Exploration vraiment superbe de Norjoenn !

mer aussi des trajectoires spéciales, etc. Sans cesse, des messages de votre base vous indiquent les zones de combats. Le capitaine doit alors tenir compte de l'état de son vaisseau et de ses hommes pour engager ou non la lutte.

Plus loin, le capitaine décide de prendre d'assaut un vaisseau ennemi désarmé à coups de laser. Il faut appeler les personnages de l'équipe un à un, leur fournir un armement spécifique dans l'armure pour enfin se lancer à l'assaut de l'adversaire. Changement de décor, vos hommes avancent dans les couloirs du bâtiment ennemi, tuent ou emprisonnent les opposants et collectent des indices. Et quand tous les occupants d'une zone ont subi ce triste sort, vous pouvez inspecter de la même façon les planètes du système actuel.

L'écran offre la même animation. Vous dirigez, en effet, une sorte de blindé sur le sol de la planète. Vue 3D, descriptions des monuments, reliefs ou personnes rencontrés, radar et témoins d'absence, on se retrouve en plein soft d'aventure/action. L'équipe collecte ici des minéraux en vue de les revendre au profit de nouvelles armes, dialogue avec les habitants de la planète pour collecter des indices.

Car le but suprême de cette passionnante épopée n'est autre que la découverte d'une base ennemie.



Chacun se verra attribué un grade spécifique.

la base centrale à partir de laquelle est partie la première offensive. Un but que l'on est loin d'avoir atteint, même après une dizaine d'heures de jeu, mais qui confère à la mission une ambiance d'angoisse et de mystère hors du commun ! Voici donc l'essentiel de cette complexe mission. Sentinel Worlds ! mélange à vrai dire tous les genres, jeu de rôle, action, stratégie ou aventure. Dans cet imbroglio de situations, de rencontres ou de combats, les phases de jeu, toutes très différentes les unes des autres, s'enchaînent dans une accochure parfaite.

Sentinel Worlds ! mérite que l'on s'accroche ! Il est impossible de prendre en main ce logiciel sans avoir auparavant décortiqué la notice et mené à bien quelques parties d'essai.

Avec une heureusement droit à la sauvegarde, deux positions par disquette de jeu. Il ne manque qu'une chose à ce logiciel pour atteindre les sphères prestigieuses du « Super-Hit » : sa traduction complète en français. Olivier Hautefeuille

Type aventure /rôle et action
Intérêt 16
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix *****
C

Meurtre à Venise

AMIGA ET ST

Une enquête difficile vous attend dans la cité des Doges, chère au cœur de Corto Maltese. Hêlas, ici, pas d'aventuriers romantiques mais des terroristes prêts à tout pour arriver à leur fin. Un excellent suspense et toujours une multitude d'indices liurés avec le soft.

Cobrasof

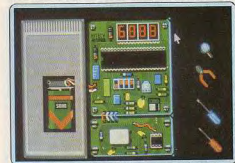
Voit Venise et mort ! C'est ce que risquent les aventuriers-détectives sans imagination, dans ce logiciel-polar. Mais que peut faire un détective dans cette cité des Doges qui est plutôt connue pour ses gondoles, ses canaux et son cadre pour l'un de miel des jeunes mariés romantiques. Mmmh ? Je vous le demande ! Ne cherchez plus, je préfère vous mettre au parfum pour gagner du temps : une enquête sur des terroristes ! L'univers morbide du terrorisme, un cadre énigmatique, l'enquête promet ! Soyons bref... Une bombe doit exploser à midi et vous avez cinq heures pour la neutraliser. Par la suite, votre ami de Sherlock Holmes ne fera-t-elle sûrement pas à pousser l'enquête en vue de



Point de départ de l'enquête.



L'excellente qualité ergonomique de ce logiciel rend l'enquête agréable et passionnante.



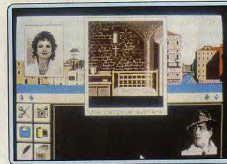
Entrainez-vous au déminage !



Les indices ne manquent pas.



Ce carnet est votre principal outil.



Est-ce un terroriste ?



Ah ! Les langues se délient !

Type	policière
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bravo	★★★★★
Prix	C

Nobunaga's Ambition

PC ET COMPATIBLES
 Plongez au cœur du Japon médiéval avec ce soft d'une richesse inouïe, à la croisée de l'aventure, du wargame et de la simulation économique. Les possesseurs de PC ont bien de la chance...

Koei Corporation. Produit par Kou Sibusawa.

« Nous fournissons le passé, vous faites l'histoire. »
 Ainsi l'éditeur japonais Koei résume-t-il la démarche que a présidé à l'élaboration de ce logiciel. Le passé, c'est le XVI^e siècle, période d'unification d'un

le plan technique, il n'y a rien de spectaculaire, graphismes et bruitages sont corrects et adaptés à ce genre d'aventure. Pour les amateurs du genre qui possèdent un Amiga ou un ST. Il n'y a pas de différences notables entre ces deux versions. Dany Boolauck

la conquête de l'ensemble du territoire. Le menu introductif propose un scénario long, qui porte sur cinquante fiefs, et un scénario plus court limité à dix-sept fiefs. Vous choisissez votre fief d'origine sur la carte principale. Vos éventuels adversaires font de même (jusqu'à huit joueurs).

Vous assistez ensuite à la naissance de votre personnage dont les principales caractéristiques sont déterminées par une sorte de loterie : le doigt du destin — le «votre» — frappe sur la barre «espace» et entraîne le défilé des chiffres. Fixant son QI, sa chance, son charme, sa santé, son ambition et sa richesse. Cinq niveaux de difficulté vous sont proposés, mais le programme ne vous accorde jamais la victoire par complaisance. Le jeu débute alors sur les chapeaux de roues. La carte se recompose sous vos yeux, des comptés-rendus de batailles s'inscrivent à l'écran et disparaissent aussitôt (trop vite), vous laissant à peine le temps de lire. Avant même que vous ayez droit à la première ordie, le cours des événements vous échappe et le passé commence à revivre. Des alliances se nouent, des victoires militaires accroissent la puissance de vos ennemis, la menace se précise.

C'est d'ailleurs cette impression de jeu en « temps réel » qui distingue Nobunaga's Ambition des autres wargames ; Ambition ne renonce pas pour autant à traduire la complexité des situations réelles. A côté



Comme dans la plupart des wargames, le champ de bataille est divisé en hexagones.



En mode CGA, les écrans sont monochromes.



Carte générale du Japon en EGA.



Le rapport des forces est indiqué à gauche.

de la carte principale, un tableau vous communique un grand nombre d'indicateurs de votre puissance économique et militaire, ou de celle de vos ennemis (personnalité du Nobunaga's, productivité, stocks, richesses, dettes, loyauté des paysans et de l'armée, entraînement et niveau d'armement des combattants, etc.). Le programme vous demande un ordre par saison.

Vous pouvez préparer de diverses manières votre armée au combat en entraînant ou déplaçant les troupes et en recrutant des soldats, mais toute déclaration de guerre est un pari risqué en début de jeu. Mieux vaut se consacrer tout d'abord au progrès économique en développant la culture des terres, le

commerce et l'urbanisation, sans négliger pour autant d'autres moyens d'accroître pacifiquement sa puissance : mariage, négociation de pactes de non-agression avec d'autres Daimyos ou tentative de gagner à sa cause les paysans d'autres fiefs. Assassins politiques, incendies criminels, destruction de barrages, incitation aux émeutes populaires et aux mutineries dans les fiefs rivaux appartiennent également à l'arsenal des moyens d'action dont vous disposez en temps de paix. La routine, direz-vous... Mais Nobunaga's Ambition pousse la subtilité jusqu'à rendre compte des interactions parfois ténues entre les divers paramètres dont vous avez le contrôle. Chaque action, ou presque, peut produire des effets pervers. Déficher de nouvelles terres pour accroître le surface cultivée augmentera la production agricole mais entrainera la loyauté des paysans et aggravera les effets de catastrophes naturelles (inondations ou typhons). Le développement des villes se fera au détriment du bien-être des paysans, et donc de leur loyauté envers vous. Même le cours du riz obéit aux lois du marché et varie après chaque transaction. Les caractéristiques du personnage évoluent durant le jeu en fonction de sa politique et des circonstances : les victoires militaires et la distribution de riz augmentent son charisme et lui garantissent une obéissance sans faille de la population et de l'armée. Même avant Séguéla, il valait mieux soigner son image !



Un tableau rassemble de nombreux paramètres.

Mais dans ce programme, il n'y a pas de réussite sans conquêtes militaires. Vous pouvez même être conduit à ériger une révolte paysanne ou une mutinerie. Chaque guerre est menée sur un champ de bataille constitué d'une agglomération d'hexagones symbolisant le relief du jeu. Après y avoir placé vos troupes, il vous reste à lancer l'offensive, à tenter de souder les soldats ennemis ou d'obtenir leur reddition... Une gamme de commandes relativement étendue qui vous laisse une marge d'intervention satisfaisante. Sans atteindre des sommets de beauté graphique (on est très loin de Defender of the Crown), Nobunaga's Ambition offre les écrans lades qui attirent de nombreux wargames. Les ordres sont illustrés par de brèves animations — paysans au travail, cavaliers au galop — et le rythme du jeu interdiert toute lassitude.

Ce logiciel fonctionne exclusivement sur les PC munis de deux lecteurs ou d'un lecteur et d'un disque dur. L'affichage est monochrome en mode graphique VGA, couleur en EGA (paragraphe et manuel en anglais.) Jean-Philippe Delalandre.

Type	wargame
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bravo	★★★★★
Prix	E

L'Arche du Capitaine Blood

Tilt d'or 88, cette saga de S-F vous mène de planète en planète dans une atmosphère délirante.

aventure : type
18 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
C : prix



L'Arche du Capitaine Blood, grand jeu d'aventure qui a obtenu le Tilt d'Or 88 de la meilleure aventure en langue française (cf. Tilt 608, jeux et micros, juillet 1989 p.25), est une grande épopée qui vous mène, de planète en planète, à travers la galaxie à la recherche de vos clones. On y fait de drôles de rencontres et des exécutés terrestres, très crédibles, avec lesquels s'engagent des dialogues délectants. C'est tout l'univers des grandes sagas de science-fiction que l'on retrouve dans ce programme attachant. Les scènes de destruction de planètes et de voyages en hyper espace sont très réussies, bien qu'elles dévalent quelque peu fastidieuses à la longue. La version Amiga est magnifique, il ne s'agit pas d'un simple transcodage, tout a été redessiné et de nombreux éléments ajoutés. Visiblement cette version a été conçue pour séduire le marché américain et elle devrait attirer les autres joueurs. En effet, L'Arche du Capitaine Blood est un jeu d'aventure pas comme les autres et bénéficie d'une superbe réalisation qui a rien à envier aux productions américaines. Un grand jeu d'aventure français. (Disquette Exaco pour Amiga)

Alain Hughes-Lacour

Fish

Grâce au warp le temps est aboli et vous voilà plongé dans un monde des plus étranges...

aventure : type
17 : indéfini
***** : graphisme
- : animation
- : bruitage
n.c. : prix



L'action se passe dans un monde futuriste où les distances ne comptent plus. En effet, grâce au warp, les voyages se font à la vitesse de la pensée ! Ce fameux warp permet de projeter son esprit dans un corps à trois dimensions tels un oiseau, un chien ou une puce ! On imagine très facilement les dangers que représente un tel moyen de déplacement entre de mauvaises mains. Vous voilà donc dans la peau de l'agent n° 10 du Département Inter Dimensionnel d'Espionnage. Le but de votre mission est de neutraliser les Seven Deadly Fins, des créatures dont les agissements sont essentiellement tournés vers la destruction des autres êtres vivants. Ils sont d'autant plus dangereux que, contrairement aux humains, ils parviennent à maîtriser le warp grâce aux pouvoirs mentaux d'un de leurs comparses : Ching-Ching Tang, les Fins, vous les connaissez pour les avoir déjà neutralisés dans le passé. Hélas, ils recroquent pour attaquer une planète peuplée de poissons... La réputation de qualité des produits Magnum n'étant plus à faire, un conseil : si vous êtes anglophone et amateur d'excellents jeux aventureux (notamment servis par de superbes graphismes), ce jeu est pour vous ! (Disquette Magique Scrolls pour PC.)

Dany Boubouck

Wizard Warz

Pour devenir un super magicien, vous combattez trente monstres. Une adaptation décevante sur ST.

jeu de rôle : type
12 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
*** : difficulté
C : prix



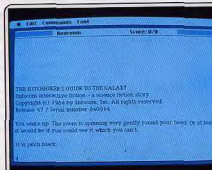
Déjà paru dans la rubrique SOS Hit de Tilt 57 sur PC, cette adaptation sur ST est loin d'appeler les mêmes compliments. Magicien débutant, votre but est de devenir le plus grand de tous. Après avoir choisi votre sort, vous affrontez une à une six créatures. Chaque combat victorieux vous rapporte un objet que vous rendez à la ville correspondante. Dans la seconde partie, vous combattez trente monstres très divers. Les victimes seront récompensées par un sort, une régénération de vos capacités, un animal familier qui vous dote de nouveaux pouvoirs ou surtout un article. En existe-t-il et vous devez le posséder pour accéder à la troisième partie. Vous affrontez alors sept megalas de puissance croissante, accompagnés de leurs magiciens. Ce n'est qu'une fois le Maître des Dragons vaincu que vous avez rempli votre mission. Cette version ST a des défauts, il n'existe quasiment aucune amélioration par rapport à la version Spectrum, qui se soit le plan graphique, animé et surtout le plus le chargement, très long, doit être recommandé à la fin de chaque partie ! Une adaptation bâclée d'un jeu aux bonnes potentialités. (Notice en français, disquette GQ pour Atari ST.)

Jacques Harboun

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

L'existence d'un auto-stoppeur de l'espace n'est pas du tout repos !

aventure textuelle : type
12 : indéfini
- : graphisme
- : animation
- : bruitage
anglais : langue
D : prix



Avec les emballages souvent remplis de gadgets, leurs scénarios en béton et leurs analyses de syntaxe perfides, les produits Infocom se sont forgés une solide réputation de qualité auprès des fanatiques de l'aventure. Et avec son scénario complètement louloque, *Hitchhiker's Guide*, thit sur ST (dérivé pas à la tradition. Vous crevez dans votre chambre à coucher attendant un coup d'œil à l'extérieur et c'est l'horreur : un bulldozer mécanique se dirige vers votre maison. A vos diaboliques ! Et que vous venez lorsqu'un vaisseau spatial vous apprendra que la terre est sur le point d'être détruite pour ouvrir la voie d'une autoroute céleste ! Une dure existence d'auto-stoppeur spatial commence où la logique est totalement levée. Un bon jeu qui offre des passions mais risque franchement de rebuter les avertis : pas de graphique ni de menu, on a déjà vu ça ailleurs. Une lecture respectable à l'heure des *Futur* et autres *Interax*. A quand les jeux d'aventures graphiques par Infocom ? Pour cette année dit-on... mais sur Mac II uniquement. (Disquette Infocom pour Mac 128, 512, et SE.)

Olivier Scamp

King Quest III

Dans un décor en 3D, vous échappez au sorcier et tentez d'arracher votre sœur aux griffes du dragon...

aventure animée : type
16 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
anglais : langue
D : prix



Dernier produit de la lignée de King Quest ce logiciel introduit des innovations majeures. Il se rapproche du jeu de rôle, en permettant au joueur de fabriquer et d'utiliser des sorts magiques. Cette possibilité complique le jeu mais le rend plus intéressant. A l'instar de King Quest II, le scénario est plus fouillé que dans les Quest précédentes. Domestique-ment, le sorcier Magique a été abandonné pour trouver le moyen de vous enfiouter, tout en ayant acquis les connaissances en magie dont vous avez besoin tout au long du jeu. La seconde partie de votre mission consiste à délivrer votre sœur prisonnière d'un dragon, puis à retrouver vos parents et par là-même votre personnalité. Les endroits par lesquels vous passez sont très divers (traversée d'un lac dans des nuages, etc.). Le jeu se sert toujours aussi agréablement et vous déplacez, dans un décor en 3D, le héros à l'aide de la souris ou du joystick. Le document en français est indispensable. Les brutes sont déçues. Un bon jeu d'aventure. (Disquette Sierra On Line pour Apple GS.) François Hesnault

Wizard Warz

Arriver-vous à devenir Prince des magiciens ? Condition sine qua non : tuer le Maître des Dragons !

jeu de rôle : type
12 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
*** : difficulté
C : prix



Après la version ST, voici votre adaptation sur Amiga de ce jeu de rôle (voir Tilt 57). Le scénario est identique : magicien débutant, vous disposez au début de quatre sorts. Vous affronterez, lors des combats où qui constituent ce jeu, des monstres variés dans des combats où la magie joue un rôle prépondérant. Chaque combat vous rapportera un objet utile et indispensable. Ce n'est qu'après avoir rencontré le Maître des Dragons que vous serez consacré prince des magiciens. La version Amiga est à peine mieux adaptée que son homologue sur ST, c'est à dire qu'on ne sent guère de différence avec la version Spectrum. Les graphismes sont de bonne facture, les décors en revanche sont très succincts et l'animation indigne de la machine (à moins de considérer que votre personnage est affligé d'un pied-bot qui le fait clopiner lamentablement). Seuls + plus par rapport à la version ST, la musique de présentation rend nettement mieux le processus de jeu. Le jeu est plus agréable et surtout on n'est plus obligé de recharger entièrement le jeu à chaque décès. Mais on pouvait faire beaucoup mieux sur cette machine (Notice en français) (Disquette GQ pour Amiga.) Jacques Harboun

Madef and the Book of the Dead

voluptueuse, vous descendez aux enfers récupérer le livre des Morts. Bon courage !

aventure-action : type
11 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
*** : difficulté
B : prix



Ce logiciel, déjà disponible sur ST (voir Tilt 59 à page 49) est désormais adapté sur Amiga. Le but de jeu est le même : récupérer le livre des Morts caché aux enfers par Seth. Vous incarnez Madef, capable de se transformer à loisir en chat ou en panthère. Certaines salles sont en fait des déambulations à moins qu'elles ne détiennent un objet particulier. Il faudra donc vous en souvenir à la partie suivante. Le labyrinthe est assez complexe bien que pas très étendu et vous devrez prendre des points de repère. De multiples annulettes jonchent le sol, ses effets multiples : y voir supplémentaire, accès à certains passages, sont améliorés, mais certaines ont des effets négatifs. Les graphismes sont strictement identiques à ceux de la version ST car le mode 16 couleurs a été adopté. Quant aux graphismes, sont splendides mais d'autres par contre sont beaucoup plus restreints. L'animation est elle aussi variable, de moyenne à bonne. Certains personnages, on retrouve les scènes digitalisées, mais l'ambiance on aurait pu être complétée par une musique plus intéressante. Un jeu au scénario moyen, mais avec quelques beaux graphismes (Notice en français) (Disquette Software Horizons pour Amiga.) Jacques Harboun

Incantations

Une atmosphère étouffante, une île mystérieuse, des disparitions qui ne rimant à rien, belle enquête en perspective...

aventure : type
12 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
C : prix



L'île de Saba Breiz est un lieu mystérieux où semble planer une étrange malédiction. Même les habitants qui s'y trouvent ne peuvent être attachés à aucune civilisation connue. De multiples disparitions y ont eu lieu, sans mobiles apparents. Même le frère de l'actuel propriétaire de l'île et le mystérieux disparu sans laisser de traces par une sombre nuit sur son corps n'a jamais été retrouvé. Le programme fait penser aux dix petits nègres d'Agatha Christie. Le propriétaire de l'île fut le grand industriel du nom de Moutier, sa femme, ainsi que les autres membres de sa famille, sont en danger de mort. Vous devez donc trouver le moyen de dénouer l'énigme de ce crime. Les personnages sont dessinés avec une certaine liberté et disposent de petites animations, qui donnent au tout une certaine valeur. Le traditionnel analyseur de syntaxe est remplacé par un système de menu déroulant qui permet de suivre très facilement à la longue. Il faut par contre tout le menu dans certains cas pour effectuer une action. Les brutes sont complètes, ce qui amène à penser que quelque chose de l'ambiance que les auteurs ont voulu angoissant. Domage... (Disquette Lorientis pour ST.) Eric Cabilia

Dungeon Master

Toujours aussi beau, Dungeon Master est disponible sur Amiga. Pas de différences notables avec la version ST...

jeu de rôle : type
19 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
C : prix



Dungeon Master, ce jeu exceptionnel, Tilt d'Or 88 des jeux de rôle et de la meilleure animation sonore, est maintenant disponible sur Amiga. Signaux d'alarme : l'obligation de disposer d'un Mo de Ram. Vous allez guider vos quatre personnages au milieu d'un vaste donjon de quatorze niveaux, peuplés de monstres redoutables et parsemés de pièges. La réalisation est quasi identique à celle de ST. La vue 3D du labyrinthe est toujours aussi bien rendue et les monstres animés aussi beaux. On retrouve avec plaisir la très grande variété de monstres qui peuplent dans l'ambiance. Les brutes digitalisées vous plangent totalement dans l'ambiance. Ici les identiques mais leurs rendus est un peu plus soigné que sur ST. Seule différence notable, la proximité des monstres est maintenant signalée par des battements de cœur dont l'intensité est proportionnelle à la distance. Cela vous permettra en particulier de reconnaître votre équipe ou de presser des positions (sans les détruire). Les plans d'étage sont toujours aussi bons, pourrez mettre à profit la série d'actions d'aides que nous lui consacrons. Un jeu fabuleux de rôle à posséder absolument. (Disquette Tilt pour Amiga.) Jacques Harboun

Blade Warrior

Un jeu difficile car vous êtes entraîné dans un labyrinthe peuplé de monstres et de pièges assez effreux.

aventure-action : type
12 : indéfini
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
A : prix



Vous devez traverser le crâne d'Effel. Il faudra pour cela récupérer certains objets dans un ordre précis. Vous allez évoluer dans un labyrinthe assez complexe. Les monstres qui hantent ces sombres couloirs ne cherchent pas à vous poursuivre mais à vous empêcher de faire d'un pas. N'importe pas pour autant que vous pourriez vous balader dans les couloirs comme en promenade. Chaque écart vous réserve son lot de surprises : souffles, bruit de poudre et détonants qui se font entendre à l'instant. Certains tridents aux pointes acérées, et autres obstacles. Pour progresser, vous devez utiliser vos armes et autres objets formés et autres objets qui sont situés dans le donjon. La précision est de mise car la moindre erreur de jugement dans l'estimation de la distance ou du moment risquer de vous être fatale. Certes vous avez le plaisir d'entendre l'annonce de votre mort en voir digitalisée très compréhensible, mais ce n'est pas cela qui vous fera progresser. Les pièges sont très nombreux et très variés et inimitable agréables. Les brutes sont plus restreintes en dehors de la voix digitalisée déjà signalée. Un bon et difficile jeu. (Notice en français) (K7 Code Masters pour Spectrum.) Jacques Harboun

S.O.S AVENTURE



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master

Jacques Harbonn s'aventure toujours plus loin dans le monde fascinant de Dungeon Master et sous livre aujourd'hui les secrets des niveaux 5 et 6.

Vous allez explorer aujourd'hui les niveaux 5 et 6. Ces niveaux recèlent de multiples difficultés tant au niveau des monstres qu'à celui des pièges et autres obstacles qu'il faudra surmonter.

Commentons par le niveau 5. Vous y rencontrez deux types de monstres nouveaux, l'hydre et le serpent local. Vous devez occasionnellement des blessures empoisonnées. Aussi préparez un nombre suffisant de potions anti-poison pour ne pas vous trouver à court au moment important. Ces deux créatures sont assez résistantes. Elles nécessitent plusieurs coups de feu avant de succomber. De plus, le serpent présente un danger supplémentaire : avec ses ailes, il est capable de sauter les trappes. À la descente de l'escalier, vous vous trouverez dans un long couloir menant directement à l'escalier du niveau 6. Pourant il serait dommage de ne pas récupérer les objets qui se trouvent au crépière niveau 5 d'autant que vous risqueriez d'être bloqué au sixième si vous êtes passé à côté d'un passage secret. Dans un premier temps, il faut déposer dans un d'un mur creux dans les niveaux précédents. Prenez donc le premier couloir à gauche qui vous mène à une grande pièce où s'ouvrent quatre por-

tes. Les allons explorer ces portes dans le sens des aiguilles d'une montre. La première donne sur une pièce parsemée de trappes qui s'ouvrent et ferment. Au fond se trouvent deux couloirs, à droite et à gauche. Mais pour y parvenir vous devez effectuer un trajet hésitant, en prenant bien garde d'éviter les nappes. Dans le couloir de gauche se trouve un passage secret, au niveau des chaînes dans le mur. Ce passage est en fait double car un autre mur est creux dans le petit couloir où vous allez. Mais attention : un serpent volant garde le coffre. En continuant l'exploration de cette partie, vous passerez sur un « piège » qui vous fait pivoter d'un quart de tour à gauche. Faisons maintenant à une grande salle avec un bouton de déclenchement à droite. En dehors d'un étroit couloir à gauche, un mur est empilé de caisses. À l'intérieur de celui d'une certaine limite. N'oubliez pas d'explorer au retour le passage secret qui s'est ouvert après avoir récupéré le coffre au bout du labyrinthe. Dans une autre porte, vous trouverez à deux salles. Pour ouvrir la grille de celle de droite, il faudra appuyer sur le bouton dans le trou à gauche de la housse. La salle de gauche est déjà plus difficile. Vous trouvez un bouton de déclenchement qui fait disparaître un faux mur révélant un autre bouton et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un nouveau couloir apparaisse. La dernière porte est un passage secret, c'est pas évident au moment où le rideau magique est sur le point de disparaître et ouvrez la porte rapidement. Vous vous retrouvez alors au point de départ mais dans un couloir différent. Il faut aller dans deux fois rapidement, toujours au moment où le rideau de l'éclairage va disparaître, vous reposer un peu et attendre l'attention. La synchronisation est différente. Dans le passage où l'on propose de tester votre force, lancez un objet, puis reprenés le couloir principal pour emprunter la porte maintenant ouverte. Vous trouverez quelques passages secrets pas trop difficiles à découvrir et un faux mur creux dans la grande pièce du passage secret (attention à l'escalier). Encore plus loin, un levier commande l'ouverture temporaire d'une porte. Laissez sortir les monstres, débarquez-les sur eux et réactivez le levier en vous préservant autant que possible ne se ferme. Vous avez devant l'escalier menant au septième niveau. J'espère que vos personnages sont maintenant assez puissants car il y a une zone résistante de nourriture et des obstacles difficiles à franchir, comme nous le verrons dans le prochain numéro. Jacques Harbonn

BLACK PANTHER

Sur C 64, pour tous ceux qui sont coincés dans la première partie de **Aztec Tomb**, voici la solution : si vous êtes bloqué, allez dans le go trap, take cloak, open cloak, look cellar, take key, u, open door, look draw, take key, e, n, go ladder, open chest, throw key, take sword, take rope, e, s, open door, go, throw key, climb building, take wood, d, s, throw wood, e, look pool, fill jar, look fish, catch fish, u, go bridge, s, take mouse, n, u, remove door, throw cloak, j, take key, e, n, fill jar, u, go gate, empty jar, take cloak, climb beam, throw mouse, go path, go wally, s, throw rope, climb tree, give cloak, take box, open box, take map, d, s, n, go harbour, go boat, look boat, go island, take torch, go hatch, n, go cabin, go hole, light torch, take jacket, wear jacket, u, u, light torch, go boat, n, s, go south, open safe, jiff, jump over, swim, go beach, go forest, n, climb statue, throw jar, take diamond, j, look wall, plug diamond, go passage, light torch... et c'est fini ! Tout est maintenant prêt. **Apollo 18** sont les bienvenus. Salut à tous les membres de Transcom.

ALEXANDRE FLORES

Pour Patrick (n° 57), dans le **Temple de Quanzhi**, dans la cabine en bois Va vers le porte-manteau, et appuyez sur entrée. Un passage s'ouvre. Baissez-tout en avant. L.D., tu trouves un livre, 10 bolles et de la nourriture. A mon tour, comment faire pour ne pas être tué par les boules de feu ? Que donner au Dieu du temple ? J'ai trouvé un message dans les pierres lumineuses sont les clés du temple sacré », que veut-il dire ? Je ne sais pas, non plus, à qui s'est écrit. Merci d'avance à tous les aventuriers qui m'éclaireront de leur lumière.

FABRICE CARTON

Sur PC, pour Sébastien (n° 58 bis), dans **After Burner**, il est possible d'utiliser la continuation du jeu après une sauvegarde. Pour cela, il faut appuyer sur la touche **ESC** pendant 3 fois (c'est écrit à la dernière page du manuel). Pour Super Ziof ST (n° 58), dans **Winter Games**, si vous ne pouvez pas aller à l'écran 2, il y a une ou deux secondes dans les tirages. Il faut réussir à faire monter le bobsleigh, aussi haut que possible dans les virages. Après la fin de centrifugez pendant une minute, puis lorsque tu sortiras du virage. **Dans Armork**, le Vicking, dans le second niveau, où se trouve la clef ? **Dans Artiofox**, comment détruire le

fort ennemi ? **Dans Eden Blues**, où se trouve la sortie ? Je remercie d'avance mes sauveurs.

LOIC PELTIER

Sur PC, dans **GunsHIP**, pour Erwan (n° 59), voici la liste des signatures et leurs mots de passe : **Accent Transpole** Billboard Kickback

ARNAUD ALESSANDRA

Pour Louis (n° 58), les infos infimes sur **Arkanoïd** (TODB), s'obtiennent en cliquant : **CLAPR** 48H79F **LOADM**ARKANOÏD **poke** 48HBD62, 225 **poke** 48HBD62, 225 **EXFC**

Dans le 5^e acte de tous détruire les anachronismes. Pourrais-je avoir des notes pour **Game Over II**, **Green Beret**, **Prohibition** ? **Cromagnon** Melodrama **Dakota** Ontario **Electra** Victoria **Football Insolent** Grenadier **Nocturne** Hedlogh **Kocksmith** Wilou **Knockout** Purebred **Lozange** Romantic **Mazurka** Yellow **Nubia** Okawa **Overton** Utopage **Penthouse** Symphony **Quartz** Zebra **Comment s'échapper dans Great Escape** ?

CHRISTOPHE HERRMANN

Pour se procurer le bateau dans **Madagascar**, est-il vraiment indispensable ? **Dans Héritage II**, qui faut-il faire avec les objets collectés ?

CHRISTIAN MONTARON

Pour Sandy (n° 53), dans **Commando**, les codes 5428.173 et poke 16-77. **Dans Prince Harry**, poke 5834.234 et poke 5835.234, su 2128 **Pour Steph**, le Devil (n° 56), dans **Druid**, poke 3574.401 et poke 3571.12, su 5120 **Pour David**, dans le Grand, dans **Barbarian**, voici le poke d'immortalité et immortaliété : 04-08-59 (n'oubliez pas les tirets). **Pour Henri** (n° 58), dans **Gauntlet**, poke 49009.96, su 32678, dans **Bombkick** 1, poke 7053.200, su 3303 **Pour Chris**, les Nichols (n° 56), sur **Elite**, tu vois tous les engins que tu croi-

ses (sauf la police et les bases), et tu auras de l'argent. Achète un « Fuel Scoops » et un « ECM ». Recrute les autres. Après avoir détruit un vaisseau, récupère le métal. Tu seras vite riche, achète alors un « Cargo Bay Extension » et un « Auto Dock Computer », tu rentreras automatiquement à la base en appuyant sur D.

Pour Mickael (n° 56), dans **World Games**, pour le rouler sur le tronc, appuie sur shift et si tu as justyck, ou de droite à gauche pour faire avancer le boathome. La deuxième fois, fera changer de sens le tronc. Vas-y, tu l'auras ! **Pour moi**, sur PC, dans **Vixen** je n'ai pas d'images !

SEBASTIEN SEGAFAN

Pour Alexandre (n° 55) dans **Alex Kidd in Miracle World**, il faut taper 2 fois dans le bloc pour pouvoir accéder à l'échelle. A ce niveau, il faut passer à l'étage 6 (10000 à 20000) pour accéder à la salle où se trouve Jankem le Grand : une fois que tu l'auras battu il va de Jankem, il faut le coller à lui, ainsi les balles qui le lancent ne t'ontendront plus. 10000 plus qu'il lui sauter dessus et à lui donner 3 coups de poing. Ou tableaux suivants le bloc de pierre, donné par le roi au niveau 10, le sera utile, car dessus figure le code permettant d'acquiescer la couronne et donc finir le jeu. A moi : je faut-il faire devant le dernier mur dans **Secret Command** dans **Action Fighter**, je suis bloqué avec 6 chars de la fin de la 4^e tournee.

INCONNU

Pour Len Wossnane, bloqué dans **Guard of Thieves** (n° 58 bis), dans **Police Xpress**, comment se procurer les barres ou le SW de la Junction Chamber, suivre le passage ainsi ouvert puis dérouler l'échelle de corde se trouvant sous la chute d'eau. Tu trouves cette corde dans un bûcher clausrophobe mais pour y grimper, il te faudra les gens sur la ruche. On peut traverser le bac. Pour prendre le minerai, il faut le pick et en frapper la veine de mineral. Tu pourras les chips (il mineral). Pour ouvrir l'opaque case, il faut prendre les clés de toutes les salles, froter le jet de chedou (qui se trouve dans le château sur une porte extérieure), et taper le pollicé : un génie apparaîtra et vous demandera un nombre. Répondre « five » ou chaque dé, puis glissez les clés dans les fenêtrés correspondantes. **Pour Jinxter**, comment ouvrir le coffre de la poste, il faut monter la tour à la postière et mettre toutes les « handles » au coffre en bas. Tu trouveras alors un nouveau

chambre dans ce coffre. Il faut être engagé par le boulanger. En tamiand la farine, vous trouvez un charme. Allez dans la salle suivante, réajustez le charme à la poutre à plat. Mettez cette pâte au four. Montrez le pain au boulanger, puis ouvrez-le pour récupérer le charme.

JEANNE

Pour Phil Dean Gossin (n° 59) dans **Mourtes en Série**, tu trouves Suzanne Delmarc en 96.124 à 17.40. Le code du coffre de l'Étéc est 6128. Maccaber est en 111.134. Le cadavre de Karl Mannen est en 80.89 (par exemple), celui de Dieter Backlander (pendant) en 49.60, celui de J.K. Dickson en 98.135. Coordonnées des indices :

- 3 en 82.50
- 5 en 98.135
- 15 en 140.144
- 15 en 140.144 à 13 à 15
- 15 en 82.50
- 15 en 82.50
- 18 en 82.50
- 21 en 111.134
- 23 en 85.169
- 23 en 105.164
- 26 en 53.69
- A moi : j'ai recueilli tous les témoignages sauf le second de Graf Von Druhen et que signifie le parchemin de l'arbre de la prison ?

ALEX

Sur ST, pour Gilles (n° 59 bis), dans **Phil Palmer**, le passage se trouve derrière la malle à gauche et non derrière. Pour Yves de Marseille (n° 59 bis), dans **Silent Service** pour lancer les torpilles arrières, il faut traverser le périscope à 180°, grâce à la touche > ou < à la manette de jeu. A moi, dans **Police Xpress**, j'arrive à l'état de l'échelle pour démanteler le réseau de jeu et de drogue. Le maître dans ce réseau, je loue une chambre avec Sweet Cheeks et de là je m'avance plus. Que faire ?

CHRISTOPHE DE TROUSSE

Pour Nédon et son CPC (n° 59), dans **Wonder Boy**, ce n'est pas un ressort, c'est un homme. Si tu n'as pas, il te rend des coups. Si tu n'es sûr de toi, marche sur l'œuf, tu auras alors un oiseau dans la tête et tu pourras forcer sur le poule. A moi, dans **30Fight**, je meurs au niveau de la troupe, comment la passer ? Tu trouves le gros robot dans le **Game Over II**. Comment passer le gros et le second dans **Prince Crux** (n° 58), dans **Road Runner**, pour avoir des vies infinies, appuie sur les lettres U et S simultanément. Tu veras, c'est magique. ►

GUILAUME

Sur CPC, pour ATF, au-dessus de la mer, pour évaluer d'être touché par une bombe, pour être dérangé, tu fais voler au ras l'eau. L'indicateur d'altitude doit être quasiment nul. Pour éviter le renouvellement de l'armement ennemi, il faut détruire les usines en premier lieu. Dans la seconde partie de **Game Over** (code 10218) pour obtenir un écran protecteur, il faut taper plusieurs fois sur la statue au niveau supérieur.

• moi : comment changer des tableaux à volé dans **Arkanoïd** ? Que faut-il faire dans **Av Revoir Monthy** et **MGT** ?

WASP/FPC

Voici quelques pokés intéressants (tous après un reset) : **Draconus** poke 9926.173 (infos infimes) **poke** 2324.1 (1,9) (nombre de flammes (1 pour 10) à 2000) **poke** 10125.32 - enlever les collations de sprites **poke** 37638.10 su 15360 pour faire partir le jeu. **Pour Warrander**, appuyer simultanément sur les touches : commodore, Q, Z, Espace le message chat apparaîtra en bas à droite. Dans **Dans 2**, pour changer de temps poke 40360.0 poke 3466. 1-9 poke 3469.1-9 poke 3470.1-9 poke 3471.1-9. Pour avoir de l'énergie infinie poke 12626.169 poke 12629.169 poke 1001.169 poke 12631.169 su 6298.

Pour The Great Giana Sisters :

appuyer simultanément sur les touches **BNMJKL**, puis sur **Run** stop **pour les Romps** poke 1031.96 - énergie infinie pour le joueur 1 **poke** 14021.96 - énergie infinie pour le joueur 2 **poke** 3498.042 - pour choisir le tableau de départ (0...42) sur 3077 pour faire reparaître le jeu.

ANTHONY

Sur Atari, pour Doctor Joe (n° 58), dans **Cash Great**, tu ne peux pas l'échapper des mains du baron. Je te donne le début de la solution : équilibre demande parler Cynthia, frappe, ouvre, regarde, fouille table, prends corde, monte avion, fouille boîte à gants, la popier, descends, est, va, atropot, va bureau, monte avion, va Hollywood, appuie l'affle, attends, va Posterville, va clinique, à pied, regarde, grimpe clôture, parler sorcier, comment ça demande aide, sud-est, va nord, prends pelle, attends, **Pour Crux** (n° 58), dans **Road Runner**, pour avoir des vies infinies, appuie sur les lettres U et S simultanément. Tu veras, c'est magique. ►

Dans **Renegade**, le jeu se termine au 5^e niveau (5^e clef), après le recommencement le jeu, mais c'est plus difficile. Dans le **5^e axe**, tu dois ramasser les plus d'objets possible, aller le plus haut possible et à un certain moment tu devras faire une sorte de course vers le temps, en évitant tous les obstacles dans un autre temps.

ANTOINE MUSSARD ET LEBAREILLE.

Voici la solution des 5 premiers niveaux de **Last Ninja**. 1^{er} niveau : prendre la bombe fumigante et la lancer sur le dragon. Celui-ci doit s'énoirner. 2^e niveau : prendre la grille du lion, se diriger jusqu'au nord et sauter au-dessus du toit suivant, 4^e pour 10 secondes en plus. >>> pour sauvegarder l'image au format Gpeg, <<< pour 60 secondes, <<< pour le jeu en mode réaliste, >>> pour être en mode normal, <<< pour les renseignements sur le jeu et enfin <<< pour sortir. Dans **Barbarian**, tapez <<<04-08-59>> pour être incalculable. J'oubliais de vous dire que les maîtres de la magie ont été tués, ils ne touchent plus et qu'il faut faire retour pour que le code soit pris en compte. Mais évitez le sorcier, on se rend compte qu'il est aussi invincible. Approchez-vous du sorcier, il se fait sauter par le feu. Retapez le code après avoir pris le diamant et retourner au point de départ. On peut tirer pour détruire les tableaux que vous ne connaissez pas pour **Space Harrier**, c'est le disque 2 (il n'est pas protégé), regardez ce qui y a dedans, et vous constaterez qu'il s'agit de la mission 2. <<<XY 4>>. Regardez les lettres, il s'appellent : <<>levelX.Dat >>. Mettez-le <>level.Dat >> dans la corbeille et renommez celui que vous voulez voir avec le même nom et ce sera le premier chargé. LUDOVIC

21/15 les nerfs à fleur de peau, le **Vindicator** me rend fou, vite donnez-moi la solution de la mission 2. <<<XY 4>>. Les des pokes pour **Antirad**, **Xenious**, **Cauldron II**, **Merci d'avance**.

AUREL

Dans **Incantation**, la traduction d'Al Azil est cachée sous le toit du débris, dans un haut, avec des choses dedans. Dans le salon, il y a un fusil et des cartouches dans le placard, mais où sont les clés ? Celles pour ouvrir le pont fermée que l'on voit à gauche dans la cuisine ? Comment fonder l'argent ? Où habite les Vadeux ? Comment aller chez eux ? Où sont les dolmens ? Dans la bibliothèque, il faut prendre le livre n° 163 pour ouvrir un passage secret, ... mais comment tirer le loups-garou ?

HOMO AMSTRABILIS

Donnez moi des codes qui vous trouvent le **titre de l'auteur II The Living Daylight**. En échange vous des renseignements sur les monstres que l'on trouve de Marheim. Cependant, nous franchir, tu auras besoin du Gol-

den Sun (Cygne d'Or) qui est sur une petite île au sud-est. Pour arriver jusqu'à cette île, tu devras nager avec la tortue. Pour pouvoir disposer de la tortue, deux solutions : 1^{re} : aller chercher les clés magiques qui se trouvent sur une presqu'île à l'extrême nord, tu saoules ses œufs et la tortue te donne un caquage (Shell) qui te permet de l'appeler quand tu le désires (pour autant que tu le trouves près de la mer, bien sûr), soit tu prends directement le Shell dans la WatchTower, sur une avancée de terre qui borde le golfe de Marheim.

2^e : mais, pour pouvoir monter le Golden Sun, tu devras avoir le lasso d'or, qui se trouve chez le sorcier, dans la forêt de GrimWood, au nord-est. .Je te conseille de faire une carte de la forêt et de te munir de mains Bôd(Totem).

Le monde astral possède une entrée dans la forteresse du magicien, situé dans la plaine du Chagrin, au sud-ouest, mais attention ! La plaque de l'axe devant la forteresse ne peut être franchie que si tu possèdes la Rose, qui se trouve dans la ville d'Azal, dans le grand désert (Burning Sands).

Malheureusement, cette ville n'apparaît que lorsque tu as attrapé les cinq statues d'or, qui peuvent être obtenues :

- Dans le Cristal Palace de la bonne fête (île du nord)
- Dans le castel de Seahold, à l'extrême sud-est
- Dans la forêt de Grimwood (au sud du château)
- Dans les tombes d'Hemshat
- Après avoir libéré la princesse Katra Bonne chance !
- Et surtout, ne te décourage pas en voyant la complexité du jeu (car tout ceci n'est représenté que par une partie) ; je suis parvenu à terminer ce jeu en seulement un an !

SÉBASTIEN

Dans **Xenon**, après avoir tué le premier monstre du deuxième secteur (ce qui fait le troisième monstre depuis le début du jeu), se laisse abattre par les ennemis. Tu perds une vie (il en reste deux si tu joues bien). La deuxième partie du deuxième secteur est complètement dégagée (stupéfiant non ?), tu n'as personne à affronter. Tu auras au deuxième monstre du deuxième secteur, mais comme tu es au plein de fuel, c'est un jeu d'enfant de l'abattre. Tu passes donc dans le troisième secteur, encore plus difficile que les autres... Tu dois cueillir Amiga. Dans **Les Passagers du Vent**, comment faire après l'abbé à raconté l'histoire de la lettre de St Quentin à Louis ? Je suis coincé avec ce qui me permet de composer un paysage (aucune commande ne marche. Sur je

36-15 TILT
Bloqué dans Dungeon Master ?
Foncez sur SOS Aventure.
La rubrique des aventuriers égarés disponible 24 h sur 24.

sur une commande peut ?).
Moussard jouer dans **Western Games** ? Comment utiliser les icônes dans **Wizball 2** ? ne comprends rien à **Roadrunner 2** et à **First Byte III** (Pocle H&P)
En attendant vos questions pokes pour Commodore :
Space Harrier : faire un reset plus taper : POKE 6011,234 POKE 6011,234 POKE 6012,234
Pour relancer le jeu : SYS 2128
Eagle nest : faire un reset plus taper : POKE 2519,234 POKE 2520,234
Ceci l'auro dormi des vies infinies. POKE 17928,234 POKE 17929,234 (munitions infinies)
POKE 1909,153 (pour obtenir 99 clefs)
SYS 18755 (pour accéder à l'assassin)
SYS 2061 (pour relancer le jeu)
Ball Gray : Rest plus SYS 32784 et ce sont les vies infinies
West Bank : Rest plus : POKE 4256,1 à 20 vies, ou encore : POKE 12713,165, pour les vies infinies.
SYS 4100 et c'est reparti.
Nemesis : POKE 5975,234 POKE 5976,234 POKE 5977,234 pour les vies infinies.
SYS 5779 pour rejouer.
Ghost'n Goblins : Rest plus : POKE 2358,234 POKE 2359,234 POKE 2360,234 pour les vies infinies.
SYS 2128 pour repartir.
Rambo : POKE 53280,6 POKE 53281,1

20 FOR I = 0 TO 23 : READ A : POKE 272 + I, A : S = S + A : NEXT
30 IF S < 0 : 2067 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS" : END
40 PRINT -INTRODUISE LA CASSETTE ET PRESSEZ LA
60 WAIT 1.5649 : POKE 816,16 : POKE 817,1 : LOAD
70 DATA 32,165,244,169,32,141,1,5,169,1,141,2,7,6,7,12,80
80 DATA 99,31,669,173,141,143,12,76,36,65
J'aimerais avoir des pokes pour **Vyper**, **Ninja Mission**, **Garrison**, **Lorrie**, **Wizball**, **Mission Explorer**, **Impact**, sur Amiga. Merci d'avance.

LAURENT ET OLIVIER

- Un truc pour briser les scores à **Test Drive** (Version Amig) : pour pouvoir négocier les virages les plus serrés à pleine vitesse, il suffit de maintenir le bouton du joystick enclenché.
- Dans **F-18 Interceptor** (sur Amiga), pour obtenir directement des armes gratuites, suffit de passer par la qualification, il faut :
1 : faire une copie
2 : charger la copie avec la protection 53
3 : appuyer sur le premier rectangle, ôter la protection et le tour est joué.
- Dans **Englightenment Druid II** (sur Amiga), il existe des secrets dont l'entrée se trouve à l'extrême nord-ouest des contrées de feu.
- Dans **Druvid II**, comment utiliser la « Horn » et le « Gold Coin » ? Comment atteindre les tours d'Ascension ?
- Dans **Interceptor**, de quelle manière détruit-on le sous-marin de la mission n° 6 ?
Merci aux Amigamans expérimentés.

BRUNO LACOSTE

2 petits trucs de rien du tout pour ceux qui peuvent être intéressés :
Alien 8 (Spectrum 48 K) : POKE 2332,x où x est le nombre de vies souhaitées.
POKE 2335,0 où x est la durée souhaitée.
(Je sais qu'**Alien 8** est un jeu « ancien » mais j'ai découvert ces pokes que tout récemment, ce qui m'a permis d'aller jusqu'au bout de cette aventure.)
Arkanoïd 2 (Spectrum 48 K) : POKE 32164,x où x est le nombre de vies souhaité. Il est recommandé de ne pas dépasser 15 pour x, car les vies disparaissent rapidement au bout de l'écran, à partir de 20 environ, celles-ci s'effacent alors un peu partout sur l'écran !
Poke <<<144 x 1 où x est le numéro du tableau suivant souhaité. Je ne sais pas encore combien il y a de tableaux. POKE 31815,x ou poke 31816,x pour modifier le score à volonté. (Tricheurs !)

36-15 TILT
mot clé : POK
Des Pokes 24h/24h

vous souhaité. Il est recommandé de ne pas dépasser 15 pour x, car les vies disparaissent rapidement au bout de l'écran, à partir de 20 environ, celles-ci s'effacent alors un peu partout sur l'écran !
Poke <<<144 x 1 où x est le numéro du tableau suivant souhaité. Je ne sais pas encore combien il y a de tableaux. POKE 31815,x ou poke 31816,x pour modifier le score à volonté. (Tricheurs !)

IRON BIRD

Pour l'Amigaloom (n° 57), dans **Les Passagers du Vent II**, clique sur la scèchète après qu'il ait choisi de tirer au fusil.

Pour Pierre le Célestin (n° 57) qui nous demande des pokes :

- 10 *YIE AR RÜNG FU
- 20 MEMORY &3FFF : LOAD
- &KINGFUO.BIN &4000
- 30 POKE &40DA,&C3 : POKE &40DC,&B0
- 40 FOR I=&B000 TO &B07 : READ AS : POKE I,VAL(A + &A)
- NEXT
- 50 DATE 3E.032.18.A,C3.DD.40
- 60 FOR B=&4000 TO &400E : POKE B,0 : NEXT
- 70 CALL &400F
- 10 *GREEN BERT
- 20 MEMORY &6FFF
- 3 *LOAD &DATA0.BIN &7000
- 40 POKE &7160,&80
- 50 POKE &7161,&BE
- 60 x=&BE80
- 70 READ AS
- 80 FOR AS=&x+1 THEN 120
- 90 POKE I,VAL(A + &A)
- 100 x=x+1
- 110 GOTO 70
- 120 CALL &7000
- 130 DATA 3E.C3.32.3B.24
- 140 DATA 3E.C3.32.3B.14
- 150 DATA 3C.30.02.xx
- Pour Wasp du fpe (n° 57), la solution complète de **Blueberry** :
1. est
2. sud
3. est
4. mac Clure
5. est
6. mac Clure
7. nord
8. mac Clure
9. mac Clure
10. mac Clure
11. mac Clure
12. le plan
13. mac Clure
14. mac Clure
15. mac Clure
16. > dans à droite de mac Clure
17. le spectre
18. le spectre
19. un spectre
20. mac Clure

22. mac Clure
23. sur le point nord à gauche en bas du rocher vertical à droite de l'écran
24. sur le message codé
25. sur la table du cheval
26. sur la lasse à côté de la main
27. sur le quatrième dessin à droite de l'écran (mouilles)
28. l'entrée du puits à la base de la fumée
29. sur la lampe
30. sur le dessin du puits
31. sur la maison bleue et verte
32. faire le code ULI en cliquant en dessous des trois lettres
33. sur la main qui pousse le mur.
Pour Louis (n° 58), dans **Renegade**, rassure-toi, la disquette fonctionne correctement. Le jeu de cette première partie est tué. M. Big (le chef de 5^e niveau). Quand on y est parvenu, on recommence tout mais en plus difficile (il faut bien que le héros meure : dans la 2^e partie, tu dois venger le mort de ton père...). Déjà amusant : à bon deuxième passage, tu collectes une deuxième série de clés et ainsi de suite.

Merci à ceux qui pourront me donner le moyen d'avoir des vies infinies dans Street Fighter sur Amiga 500.

- 1. S = S + 1000 (dans les programmes « vies infinies » :
- enregistrer le programme sous un nom quelconque
- le rappeler en mémoire par LOAD
- modifier le K7 ou la DO dans le lecteur
- lancer le tour par RUN.
P.P.S. : **Vive Iron Maiden**.

Nous remercions Benoit et Mama pour leur soutien complet du **Manoir de Mortivelle**, Constantine pour celle de **Maniac Mansion**, Mega Fast et David pour celle de la **Casse de Grosbois**, Jean-Pierre pour **Ten Rings**, pour celle de **Angle d'Or**, Daniel pour la **Gaule de Thèbes**, François pour **Starglider II**, Frédéric pour **Contrage**, Attilio et Pascal pour **Madrappion**, Jean pour **Histoire d'Or**.

MISTER POKKE

Sur C 64 : **IMPOSSIBLE Mission 2** est un programme particulièrement difficile, mais avec ce poke vous pouvez simplifier les choses en limitant au minimum les collisions de sprites. Tapez le listing suivant, lancez-le et démarrez la 54.
1 FOR X=54 TO 619 : READ RASTL : POKE X,Y : NEXT
2 I=C - 8934 THEN POKE 157,128 : SYS 544
3 PRINT "DATA ERROR"
4 DATA 32,86,245,169,241,141,208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
5 DATA 72,77,80,149,165,141,40,16,69,2,141,16,76,10,6
6 DATA 169,438,141,183,3,169,2,141,184,3,76,168,3,169,165,141,7
7 DATA 94,29,141,188,86,76,7
80 Pour arriver aux quelques « cheat mode » bien utiles.
Sur C 64 : pour richer dans **Haukeye** il suffit de taper VALLSEPPER dans l'écran de présentation. Sur Amiga, dans **Cyberboid**, taper RASTL sur l'écran de crédits, puis presser la barre d'espace. Le tableau de score apparaît alors avec la mention : Cyberboid cheat mode enabled. Vous appuyez sur le bouton de tir pour commencer la partie avec des vies illimitées.

5 DATA
16,87,72,80,169,32,141,200,178,
141,164,190,169,78
6 DATA
141,101,178,141,165,190,169,2,
141,102,178,141,166,190,76
7 DATA
230,159,169,0,141,17,49,141,23,
63,141,138,102,166,9,173,141,
8 DATA
31,63,169,234,141,18,49,169,169,
141,16,169,438,2308,96

Renegade

est une honorable adaptation d'un succès d'argent. Le premier niveau de ce jeu est assez facile, mais ensuite les choses se gâtent. Si vous voulez sentir franchement tous ceux toujours utiliser ce poke qui vous donnera des vies illimitées. Vous le pouvez, sur RUN et vous démarrez la K7.
FOR A=400 TO 457 : READ POKE A,&X : NEXT
2 DATA 32,44,247,32,108,245,196,163
3 DATA 141,196,2,169,1,141,201,2
4 DATA 169,167,1,160,189,114,116,8
5 DATA 169,167,1,181,141,166,8,
141
6 DATA 211,2,169,96,149,1,244,10,
14
7 DATA 1245,10,76,81,3,169,96,
141
8 DATA 165,160,189,173,141,7,
9 DATA 26,129
9 DATA 36,129
Sur C 64, **Bionic Commando** est un excellent programme, mais vous n'aurez pas beaucoup de chances de découvrir les nombreux superpouvoirs. Voici un poke pour obtenir des vies illimitées, ainsi que le temps. Mais même avec cela, il faudra vraiment s'accrocher. Vous rentrez ce listing, puis tapez RUN.
FOR X=525 TO 580 : READ Y:C=C+Y : POKE X,Y:NEXT
2 I=C - 5093 THEN POKE 157,128 : SYS 525
3 PRINT "DATA ERROR"
4 DATA 32,86,245,169,241,141,208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
5 DATA 72,77,80,149,165,141,40,16,69,2,141,16,76,10,6
6 DATA 169,438,141,183,3,169,2,141,184,3,76,168,3,169,165,141,7
7 DATA 94,29,141,188,86,76,7
80

Druid II : le plan panoramix

Alain Huyghues-Lacour, Alias Alan-la-Gâchette, Alias Prince Console, alias Mister Swynghues vous dévoile en exclusivité planétaire le plan d'enfer que vous attendez tous :

celui de Druid II, un logiciel extra-good signé Firebird !

Au menu ce mois-ci : la solution complète et le plan de *Druid 2*, l'un des plus grands jeux d'arcade/aventure de l'année. Même avec tout ça, il faut s'accrocher pour terminer ce jeu, mais cela en vaut la peine. Ce plan est valable pour les versions CPC, C 64, Spectrum et Amiga.

L'aventure commence dans les ruines : vous devez ramasser des clefs (il va de soi que vous devez vous en procurer tout au long du jeu) et, surtout, un « Deathland ». Ensuite, sortez à l'ouest.

Dans le désert il faut ramasser deux sorts : « amour » et « invisibility ». Vous allez vers la sortie nord où vous attend le prince démon et vous le détruisez en utilisant « Deathland ». Vous reprenez l'autre « Deathland » qui se trouve dans ce niveau avant de sortir à l'ouest.

Dans le monde du Jeu, vous prenez les deux « resurrection ». Vous en utilisez un tout de suite, comme ça si le druide vient à mourir, il rentra pour reprendre sa quête. Ensuite vous allez combattre le prince démon (avec « Deathland ») et une fois qu'il est vaincu vous prenez la « White orb ».

Repartez dans le désert et prenez la sortie nord.

Dans le monde des rochers, vous devez prendre le « create light », puis vous sortez au nord.

Les cavernes sont plongées dans l'obscurité, utilisez « create light » et tout va mieux. Ensuite prenez le « horn ». Vous sortez par le nord, vous voilà revenu à votre point de départ. Dans les ruines, sortez à l'est.

Dans le marais vous pouvez trouver des « Krakens » qui vous protégeront dans ce dangereux secteur. Sortez au nord.

À l'est du monde de l'eau se trouve une jettée : c'est là que le passeur viendra vous prendre pour vous emmener dans le château. Pour le faire venir, il faut utiliser le « horn ». Mais ne le faites pas tout de suite car vous n'avez pas encore le « Coin » pour le payer. Sortez au nord.

Le monde des champignons est particulièrement dangereux. Si un champignon empoisonné vous touche, il faut trouver très vite un antidote. Sortez à l'ouest.

Dans les neiges, vous combattez le prince démon

qui vous attend sur le pont au nord, puis les statues vivantes. Vous prenez le « coin » et vous revenez au monde de l'eau pour appeler le passeur.

Vous voilà enfin dans le repaire d'Arcomentor ; cherchez la « resurrection » et utilisez-la immédiatement. Ensuite, allez au nord pour emprunter l'escalier qui mène au premier étage, mais attention, un prince démon vous guette.

Au premier étage, de rudes combats vous attendent, contre des statues et un Prince Démon. Un « Deathland » est indispensable. Montez les escaliers au nord.

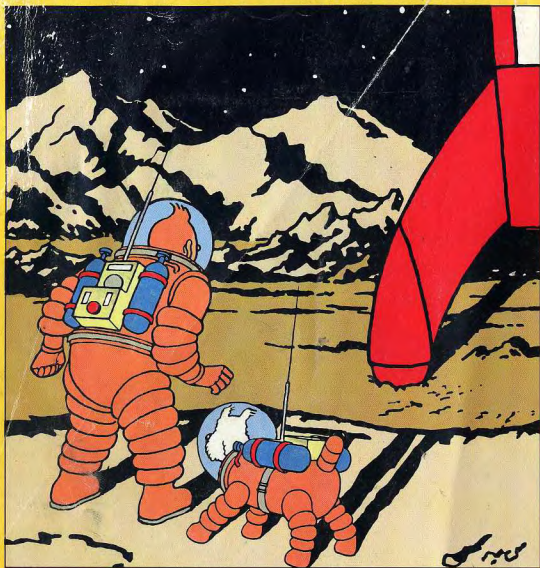
En haut du château, vous devez trouver un « teleport » et un « resurrection ». Faites attention, certains endroits du sol sont piégés et aspirent votre énergie. La sortie est à l'est. Vous voilà dans un labyrinthe qui n'a pas de sortie. Allez sur le symbole magique qui se trouve au milieu de la pièce et utilisez « teleport ».

Vous voilà au bout de votre quête, mais toutes sortes de créatures vous attaquent. Et c'est le duel final contre Arcomentor, vous pouvez le vaincre en utilisant « white orb ».

- 1 Ruines
- 2 Désert
- 3 Monde du feu
- 4 Monde des rochers
- 5 Cavernes
- 6 Bois
- 7 Marais
- 8 Monde de l'eau
- 9 Monde des champignons
- 10 Monde des neiges
- 11 Donjon
- 12 1^{er} étage
- 13 Haut du château
- 14 Labyrinthe
- 15 Cauchemar

- I Invisibilité
- A Armour
- D Deathland
- O White orb
- H Horn

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX



Nom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Machine : K7 DK
INFOGRAMES  T1-63