

# TILT

MICROLOISIRS



**VICTOIRE!** La flop connection démasquée! ● Xenon II, Spirit of Adventure, Forgotten Worlds: des exclusivités Tilt!

- Arcades: Tetris/Operation Thunderbolt
- Compatibles PC: alternative ST/Amiga?

M 3085 - 66 - 22,00 F





# LE DEFI D'ARCADE DANS LES FOYERS

## LAST DUEL™



**LAST DUEL™** Le Tigre d'Or de BARCELLE a envahi la planète humide MII et près en otage la belle princesse SIESTA. Pas de guerriers survivent et un seul parmi eux conserve le courage et la volonté de faire face à la terrible épreuve qui l'attend. Vous livrez bataille dans six terribles niveaux occupés par l'ennemi, pleins de pièges, de tentes et de défenses. Ce défi parapsychique qui dépasse les yeux et ébranle le cœur se joue sur une musique d'opéra. Votre victoire à l'ennemi et votre lever l'épave galactique vous fournissent la vitesse et la puissance de feu, vos tentes et votre habileté sont les seuls moyens de battre pour votre prochaine bataille.

CBM 64/128 cassette/disque - SPECTRUM 48K/128K cassette/disque - AMSTRAD CPC cassette/disque - AMIGA disque - ATARI ST disque.



## L.A.Z.E.R. STORM™

L.A.Z.E.R. ENHANCED DESTRUCTION™

**L.A.Z.E.R. STORM™** Foncez les rues sombres et faites face aux adversaires combattants qui vous barrent la route, aux avions de l'air qui bombardent votre chemin. Rassemblez-vous : les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de feu. Quand vous manquez d'énergie, transformez-vous à la vitesse de la lumière, et ajoutez du feu. Les incendies à vitesse de lumière de course, de pilotage de casse-cou et d'extrêmes batailles routières dans ses paysages diurnes.

CBM 64/128 cassette/disque - SPECTRUM 48K/128K cassette/disque - AMSTRAD CPC cassette/disque - AMIGA disque - ATARI ST disque. Amiga £19.99d



## CAPCOM™

ECRANS TIRES DE VERSIONS DIFFÉRENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO



**TILT MICROLOISIRS**  
2, rue des Balloons, 75440 Paris, Cedex 09  
Tél. : (1) 48.24.46.21 - Téléc. : 48.9322 Edmond  
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

**RÉDACTION**  
Rédacteur en chef  
Jean-Michel Lelievre  
Directeur artistique  
Jean-Pierre Adolphe  
Secrétaire de rédaction  
Gratia Valle

**Chefs de rubrique**  
Mathieu Bresso, Jean-Loup Renault  
Rédaction  
Dany Boudaek, Jean-Philippe Dubalende

**Maquette**  
Christine Gourdal, Yvaine Chabert  
**Photographe**  
François Gilmanne  
**Secrétaire**  
Fidélitéque Sedoui

**Out collaborer à ce numéro**  
André Bistoux, Carmen Berginger, Diabolik Bastien,  
Eric Gobetti, David Claret, Pierre Fouillet,  
Jacques Harbon, Olivier Hautefeuille,  
François Herrauff, Alain Hugues-Lacour, Joly,  
Laurent Leuchante, Jean-François Millet,  
Gilles Nicolas, Olivier Riff, Olivier Scempes,  
Régis Spadiloff, Laurent Tronande,  
Jérôme Toussier, Pierre-Olivier Vincent,  
Christine Wéber, Alan Zeno.

**MINITEL 3615 TILT**  
Chef de rubrique  
Florence Serpette

**ADMINISTRATION GESTION**  
2, rue des Balloons, 75009 Paris, Cedex 09  
Tél. : (1) 48.24.46.21

**Directeur de la publicité**  
Claire Vézine

**Chf de publicités**  
Luc Maréchal  
**Assistante**  
Christine Lelievre  
**Edition**  
Sophie Baün

**Ventes**  
SCK, Philippe Buisson, Chef des ventes  
24, St. Poulchérie, 75009 Paris.  
Tél. : (1) 48.25.25.60.

**Service abonnements**  
Tél. : (1) 64.38.01.25  
Crédit : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (TVA incluse).  
Tirés assortis : nous consulter. Les règlements  
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat  
ou virement postal (à moins BP 53  
77922 Perthes, Cedex).

**Promotion**  
Ludovic Nagaud  
**Directeur administratif et financier**  
Jean Weiss  
**Fabrication**  
Jean-Jack Vallat

**ÉDITEUR**  
« Tilt Microloisirs » est un mensuel édité par  
**Éditions Mondiales S.A.**, au capital  
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 589 799.  
Dirigeant de la société : 99 rue de la République,  
du 19/12 1980. Principal associé : Ségar.  
Ségar associé : 2, rue des Balloons, 75440 Paris Cedex 09.  
Président-Directeur général :  
Francis Mirel  
Directeur délégué :  
Jean-Pierre Rogier

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (micrologisirs Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles parues dans « Tilt Microloisirs » sont libres de toute publication. Les auteurs mandataires de Tilt sont dispensés de Tilt Service Abonnements, 2, rue des Balloons, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sans cofret (70 F port compris). Répartir et vendre séparément ou mandater à l'ordre de : TILT, 2, rue des Balloons, 75440 Paris Cedex 09.  
« Tirage de ce numéro » : 92 000 exemplaires en France de : TILT, 2, rue des Balloons, 75440 Paris Cedex 09.

**Conversion :** Impression Telex avec Laclea Vidéographie.  
**Directeur de la publication :** Jean-Pierre ROGER -  
Député légal 1<sup>er</sup> trimestre 1989  
**Photocomposition et photogravure :** H.E.L., 94700 Maisons-Alfort.  
**Impression :** Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.  
**Distribution :** N.M.P.D. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



## 8 AVANT-PRÉMIÈRES

### Le prodigieux graphisme de Xenon II.

un shoot-them-up réalisé par les Bitmap Brothers sur Atari ST, est tout à fait étonnant. Un futur hit garanti! Spirit of Adventure par Dragonware, un « chaté le rôle » made in Germany (ST), Forgotten Worlds, de Capcom, une adaptation d'arcade (Amiga). P-47, un bon jeu d'action pour console NEC. Et toutes les previews récoltées par Dany Boudaek.

## 20 TILT JOURNAL

### Des jeux vivants!

Recréer la réalité de manière hallucinante, c'est désormais possible avec les nouvelles images de synthèse; elles vous permettront aussi, très bientôt, de rentrer « dans » les jeux. Le Cebit de Hanovre, la plus importante exposition européenne dédiée à la micro-informatique, renforce l'idée d'évolution dans la continuité. Et un montage d'infos dont on retiendra surtout l'accord Broderbund et Loriciels.

## 30 ARCADES

### Tetris et Operation Thunderbolt

vont faire des ravages dans les porte-monnaie! Tetris, venant de la micro, fait déjà un triomphe. Operation Thunderbolt est la suite, plus réaliste et plus violente, d'Operation Wolf. Impressionnant! Préparez vos pièces : d'autres jeux arrivent!

## 34 HITS

### Skweek, un concept simple

qui donne un jeu passionnant, est sûrement appelé à faire un malheur sur ST. The Champ, une simulation de boxe, est conseillé aux amateurs du genre sur Amiga. Grand Monster Slam, un jeu aux règles simples et très distrayant sur Amiga. Archepegas, un jeu de stratégie comme seule la micro peut en produire sur ST. Et les autres hits : Cosmic Pirate, Tiger Road, Last Duel, Dragon Ninja, Jug, Battlewheels 1942, Scorpion.

## 56 ROLLING SOFTS

### Les jeux ne sont pas tous des hits.

On en trouve pourtant d'autres qui peuvent être intéressants : nouvelles versions, resuscités de vieux hits, idées géniales mais mal traitées. Et puis les autres, médiocres, tristes ou franchement mauvais. Ils sont tous là.

## 72 DOSSIER

### Et non et non petit patapon.

La micro, elle aussi, est capable de produire ses Crados : les flops, ces jeux moches, nuls, ternes et sans intérêt. Bravant l'immomable, les journalistes de Tilt se sont immergés dans la mare crapatieuse où se complaisent les flops, pour les observer de très près. Ils en ont ramené une étude qui permet de les identifier et de les éliminer. Pour finir, n'hésitez pas à participer à un concours particulièrement adapté au sujet, un concours vraiment... rat-gatton!

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.  
Encart publicitaire « Micro Mag » non folioté entre les pages 100 et 101.

## 84 CRÉATION

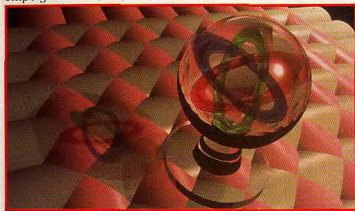
### Une rubrique tous azimuts :

Pour les programmeurs, le GFA Basic 3.0 qui, après s'être imposé comme « le » Basic du ST, a été adapté à l'Amiga, et le Macro Assembleur V12 pour ST. Les musiciens peuvent découvrir Sequence 1000 sur PC. Art and Film Director et Cartooners vont donner des fourmis dans les doigts des graphistes et animateurs ayant un Apple II GS.

## 90 HARD

### Votez PC!

Les compatibles IBM-PC font-ils les poids ease sur Atari ST et autres Amiga ? Ne vont-ils pas plutôt les ridiculiser avec leurs capacités graphiques extraordinaires, leurs jeux de plus en plus attrayants, leur logique impressionnante ? La baisse des prix aidant, ne vont-ils pas aller jusqu'à les remplacer ? Une belle empoignade en perspective.



Les nouvelles images ont donné naissance à des jeux fabuleux.

## 102 SOS AVENTURE

### La magie à l'honneur

avec deux titres pour Apple II. Magic Candle est un jeu de rôle riche en possibilités, qui mêle aventure, enquête et combat. Might and Magic II est le second volet d'une saga fantastique au graphisme exceptionnel, qui donnera du fil à retordre même aux spécialistes du genre.

## 109 MESSAGE IN A BOTTLE II

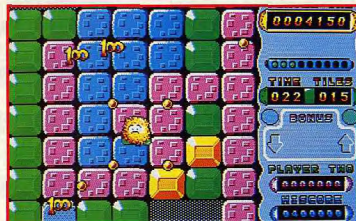
### La solution complète de Starglider II

vous est offert gracieusement par Alain Hugues-Lacour, qui ajoute en prime un « chaté mode ». Jacques Harbon continue son exposé sur Dungeon Master. Et de nombreux autres trucs, parmi lesquels vous trouverez des combines vous permettant de battre vos propres records sur Turbouc.

## 116 FORUM

### Créter des jeux et des dessins.

sauver des images ou des sons, récupérer des fichiers perdus, dénicher d'anciens logiciels, débattre du piratage et des virus sont quelques-uns des sujets abordés par votre courrier. Il nous parvient en un grand nombre que, à notre grand regret, il nous est impossible de tout publier.



Skweek, un principe de jeu aussi simple (et génial) que Pacman.

## 120 TAM TAM

### Les dernières informations

parvenues à la Rédaction alors que le journal est déjà bouclé. Vous y trouverez aussi le hit-parade des jeux, le vôtre et celui des boutiques.

## 122 SESAME

### Programmeurs, à vos claviers!

Un organigramme de shoot-them-up, complémentaire de celui paru dans le précédent numéro de Tilt : celui-ci déplace les vaisseaux ennemis. Et beaucoup d'autres trucs avec une super astuce pour Amiga.

## 126 PETITES ANNONCES

### Une avaranche spectaculaire

recouvre le bureau de notre pauvre secrétaire. Pour passer toutes vos annonces, il faudrait réduire les autres rubriques. Rude dilemme ! Essayez donc le minitel (36.15 TILT).



Flops : est-ce un hasard si ce jeu s'appelle Zinogod ?

## 132 INDEX

### Tous les logiciels testés

dans ce numéro, classés par ordre alphabétique.

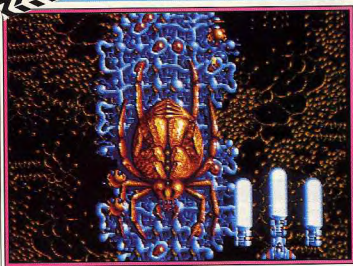




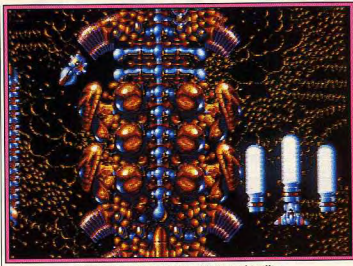


AVANT PREMIERE

# TILT JOURNAL



Une araignée géante que foca ou méga-laser.



Un nid de vers qu'il faut réduire en bouillie.



Des sphères hostiles naissent du décor.

## Xenon II

Éblouissant de couleurs et de mouvements, doté de scrollings même en profondeur, *Xenon II* brille d'un éclat prometteur !



Des insectes s'évirent autour de vous.

Oui, les Bitmap Brothers remettent ça ! Le superbe *Xenon* nous avait déjà coupé le souffle, le n° 2 nous a littéralement mis sur les genoux. C'est bien simple, la première fois qu'on nous a présenté une vidéo de ce logiciel, nous avons tout de suite pensé qu'il s'agissait d'un jeu d'arcade ! Côté scénario, ça donne dans le classique : vous devez maîtriser un certain Xod et ses armées de Xenites qui tentent de manipuler le passé pour dominer le présent et le futur. Votre mission comporte deux objectifs : détruire les monstres de chaque niveau et poser

puis activer des bombes. Le système de jeu, similaire à celui de *Xenon*, a été considérablement amélioré. Tout d'abord le jeu est plus vaste : six niveaux au lieu de quatre. Chaque niveau représente l'équivalent de vingt-cinq écrans. Le scrolling vertical sur trois plans est impressionnant et donne un effet de profondeur très convaincant ! Le premier plan comporte seize couleures et est occupé par un décor riche et fouillé. Le second plan, en quatre couleurs, représente un décor plus sobre. Le troisième est constitué d'un fond étoilé. Une nouveauté, le scrolling

vertical et bidirectionnel (avant ou arrière) avec possibilité de l'accélérer ! Votre vaisseau hypersophistique évolue dans les profondeurs de l'espace ! Autrement dit, en tapant sur la barre d'espace, le vaisseau passe devant ou derrière le décor du premier plan. Le tout est accompagné d'un changement de taille du vaisseau quand il plonge dans les profondeurs ! Les mêmes effets sont prévus pour les Aliens qui émergent du décor et foncent sur vous en grossissant à vue d'œil ! Côté armement, c'est dément ! Au début vous commencez avec un simple canon laser puis graduellement, en récupérant des bonus, vous pouvez utiliser des armes

sédons, nous avons apprécié la finesse des graphismes et l'étonnant souci du détail, rare dans un shoot-them-up. La taille des sprites et leurs nombres feraient baver le plus exigeant des mordus. En fait, le programme autorise 12 sprites (32 x 32 pixels) ou 36 sprites (16 x 16 pixels) présents simultanément à l'écran. On est même perplexe quand on constate que la vitesse reste très correcte. Les Bitmap Brothers se sont donné un mal fou pour que *Xenon II* tourne sans problèmes (il a été entièrement programmé en Assembleur). Ils nous ont également confié qu'il y en avait pour 800 Ko de graphismes. Prévue sur ST et Amiga, la sortie de ce



D'autres vers s'opposent à l'acquisition d'une arme.

d'une puissance phénoménale, du jamais vu ! Cela va des mines aux bombes à retardement en passant par le méga-laser muni de trois bouches à feu ! Dans la prévision que nous pos-

super-soft est annoncée pour mai ! A la Rédaction, c'est le coup de foudre et on se demande si on pourra tenir aussi longtemps ! Allez un peu de patience et en attendant faites comme nous :



Gardez-vous à droite ! Gardez-vous à gauche !



Des gueules hérissées de dents aiguës !

révez sur ces superbes photos d'écrans ! Comme d'habitude, nous tenons à préciser que *Xenon II* risque de subir des changements importants, ce qui veut dire que tous les renseignements cités

plus haut sont à prendre au conditionnel. Il n'en reste pas moins que la réalisation laisse bien augurer du futur. (Disquettes Imageworks).

Dany Boolauck

# Forgotten Worlds

Deux défenseurs du Bien se rebellent contre les forces de l'Empire du Mal. Un combat haletant et sans merci !

L'empereur Bios, dieu de la destruction et créateur du Mal a engendré huit dieux maléfiques. Ils n'avaient qu'une fonction : détruire toutes les civilisations existantes. Après leur passage, tout

n'était plus que ruines et ces régions dévastées recurent le nom de « Mondes Poussiéreux ». De tels actes ne devaient pas rester impunis et la colère des peuples engendra deux super-guerriers



Un graphisme soigné et tout en profondeur.

capables d'affronter le Mal ! C'est l'histoire de ce combat que vous invite à faire (ou à refaire) *Forgotten Worlds* de Capcom. Conçu pour permettre le jeu simultané à deux, *Forgotten Worlds* est un de ces shoot-them-up à scrolling horizontal qui font un tabac en arcade. Armés jusqu'aux dents, les deux super-guerriers évoluent dans des décors de désolation, à la recherche de vagues d'ennemis qu'ils s'empressent de « dégommer ». La destruction d'Aliens permet de récupérer des petites bulles ou gélules qui servent de monnaie d'échange dans les « shops ». Ces derniers vous offrent un choix d'armes assez varié si vous en avez les moyens. Un bon équipement est une garantie supplémentaire de survie dans cet enfer.



Une action mouvementée.



Un monstre tentaculaire...

et de l'animation. En outre, la possibilité de jouer à deux fait de ce jeu un hit en puissance car les passionnés du genre adorent ça ! Sortie prévue en avril/mai sur Amiga et ST.

Dany Boolauck



AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

# Spirit of Adventure

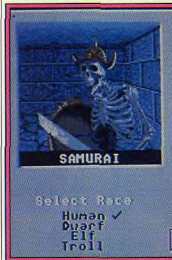
L'esprit de l'aventure souffle chez Dragonware. Passionnés du genre, les concepteurs du jeu ont conçu un scénario ambitieux combinant dialogues et action.



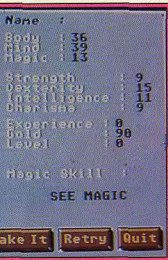
Le Banshee est plutôt adroit.



L'amazone est gratifiée d'un excellent équilibre.



Le Samouraï est là pour faire trembler l'adversaire.



Vous présenter des nouveautés c'est bien, des exclusivités, c'est encore mieux surtout si elles sont de qualité ! Grâce à la courtoisie de Dragonware (société allemande) et Linel (société suisse), vous pourrez suivre, sur quatre numéros, le développement de deux nouveaux produits, a priori, très intéressants. Le premier, nommé *Dragon Slayer* (Linel), vous le connaissez déjà par les *Previews* de *Tilt* (n° 59H, page 19) et nous serons en mesure de vous en dire plus dans le prochain numéro. Le second, un jeu de rôle, fait l'objet de cette avant-première, son nom : *Spirit of Adventure*. G. Henkel, le responsable de Dragonware précise : « Dans le groupe, nous sommes tous des passionnés de jeux de rôle. Notre rêve : réaliser un jeu

de rôle aux possibilités illimitées. *Spirit of Adventure* est une tentative dans ce sens. Ce sera dur, mais ça vaut vraiment le coup. » A première vue, certaines photos d'écrans font terriblement penser à *Dungeon Master* mais rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un clone. En fait, le jeu comportera trois lieux d'actions. Le premier, que vous pouvez voir dans cette avant-première, concerne les donjons. Le deuxième et le troisième représenteront successivement les villes et les vues extérieures (à l'*Ultima*), aspects qui seront traités prochainement dans notre journal. Selon le scénario établi par Guido Henkel et Hans Juergen, le dialogue sera aussi important que les combats. Il y est question d'une quête de runes et de la possibilité de fabriquer un nombre



Un hybride humain-magicien assez impressionnant.

de rôle aux possibilités illimitées. *Spirit of Adventure* est une tentative dans ce sens. Ce sera dur, mais ça vaut vraiment le coup. » A première vue, certaines photos d'écrans font terriblement penser à *Dungeon Master* mais rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un clone. En fait, le jeu comportera trois lieux d'actions. Le premier, que vous pouvez voir dans cette avant-première, concerne les donjons. Le deuxième et le troisième représenteront successivement les villes et les vues extérieures (à l'*Ultima*), aspects qui seront traités prochainement dans notre journal. Selon le scénario établi par Guido Henkel et Hans Juergen, le dialogue sera aussi important que les combats. Il y est question d'une quête de runes et de la possibilité de fabriquer un nombre



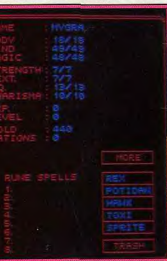
Un guerrier armé de pied en cap.



Le prêtre a un fort charisme.



Un dessin très « Dungeon Master ».



Hans Juergen pensent sortir une version définitive vers le mois de septembre. Un jeu d'aventure d'une telle complexité ne se programme pas aussi facilement qu'un jeu d'action, si rapide soit-il ! Nous reviendrons sur le scénario de *Spirit of Adventure* mais en attendant, nous vous donnons rendez-vous le mois prochain pour l'avant-première de *Dragon Slayer* ! Dany Boaluck

# POPULOUS

by BULLFROG



EL. CTIPONIC ARTS



To order direct, send £24.99 to ELECTRONIC ARTS, DEPT. PCS, 11-19 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 6YN. For a product catalogue, send £1 to the above address. Credit card orders, please call (0753) 464665.



AVANT PREMIERE

P 47

# TILT JOURNAL

Difficile, mais beau, un shoot-them-up très proche de la perfection.

Les nouveautés arrivent désormais à un rythme régulier sur la console Nec. Le tout dernier est un shoot-them-up à scrolling horizontal comme on en voit souvent. Mais sur cette console, découvrir un jeu est toujours un plaisir. On glisse rapidement la cartouche, un coup d'œil sur la notice d'emploi et... surprise! C'est écrit en japonais! Pas d'affolement, le jeu se



Un bombardier dur à détruire!



Explosions dans le firmament.



Le ciel d'un bleu de rêve est ennoyé de bombes rigissantes.



Une rafale de missiles se précipite à votre rencontre.



Une rencontre périlleuse sur fond de soleil couchant.

maîtrise avec une étonnante rapidité et on en saisit la plupart des subtilités après quelques essais. P-47 est un chasseur-bombardier que vous devez piloter à travers une série de niveaux, les uns plus meurtriers que les autres. Les

deux boutons de tir de la manette vous seront utiles. Le premier sert à la mitrailleuse et le second vous permet d'utiliser les armes supplémentaires, récupérées grâce à des bonus disséminés tout au long du parcours. Fidèle au principe de

R-Type, P-47 vous propose de détruire les vagues d'ennemis avant d'affronter le « gros sprite » à la fin du niveau. Dans le premier niveau, par exemple, l'action se passe sur deux plans dans un décor à fond montagneux. Dans les airs, les vagues sont constituées de petits chasseurs et d'hélicoptères tandis qu'au sol des chars, canons et autres blindés vous harcèlent. Détruisez tout sur votre passage et récupérez les bonus marqués d'une lettre. La lettre « M », par exemple, vous donne des missiles, « B » transforme le P-47 en bombardier. Certains bonus offrent des aides précieuses, notamment celle de « C » qui vous donne une option « continue ? », dans le cas où vous avez (trop rapidement) perdu toutes vos vies. Si vous vous défendez bien, vous aurez le droit d'affronter l'immense bombardier. Le détruire relève de l'exploit (il est très dangereux), heureusement le passage au niveau suivant ne

dépend pas de l'issue de ce combat. Au deuxième niveau, c'est le délire! Des obus débouchent face à vous et fusent à une vitesse à faire pâlir un 16 bits! Et que dire de ces missiles qui traversent l'écran en diagonale, les rendant ainsi pratiquement inattaquables! Arrêtons-là les descriptions, elles ne remplacent jamais les sensations du joueur rivé à sa manette! En attendant de pouvoir y jouer, jetez un coup d'œil sur les photos d'écrans. Les dégradés de couleurs, l'excellente musique de fond, l'intéret de jeu, bref, tout concourt à faire de P-47 un superbe jeu d'action. Un must. (Cartouche Nec disponible chez Shoot Again au 145 rue de Flandres, 75019 Paris.)

Dany Boolauck

# SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK DE VOS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.

## PACK COMPLETE

POUR AMSTRAD

**DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE**

Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points. C'est seulement à ce moment là que vous réaliserez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".

**THE INVIGILATOR**

Des forces étrangères ont pris le contrôle de la ville. La terre est devenue inaccessible à votre service. La justice est devenue impuissante. Un homme doit mener la lutte à travers l'ennemi, et se faire un chemin à travers les dangers du monde. Un héros qui se battra pour la justice et la liberté.

**CAPTAIN BLOOD**

Une galaxie à vous couper le souffle, livrée au bord de l'annihilation. Un monde aux créatures étonnantes et aux graphiques somptueux en trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra absolument jouer.

LE 16 BIT INFORMATIONAL, 1988

**SALAMANDER**

Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs du diabolique SALAMANDRE. Un héros doit convaincre ses compatriotes de le rejoindre dans son voyage en enfer et à la recherche de monstres organiques destructeurs, des lieux mystérieux, des entités ambuleuses à des milliers de fois dimensionnelles, des cavernes de déception des démons qui dépassent les limites de l'entendement.

LE 16 BIT INFORMATIONAL, 1987

**TYPHON**

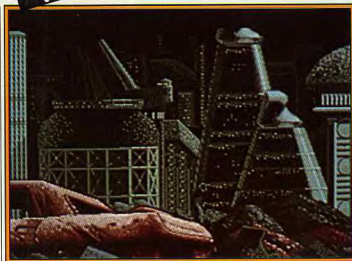
Pilotez le vol de la mort de votre ennemi dans votre hélicoptère blindé. Hurlez de peur les yeux dans le ciel. Vous allez découvrir comment l'ennemi se comporte dans les zones d'ombre de votre territoire. TYPHON, le meilleur jeu d'action disponible à ce jour, vous offre un jeu d'action de qualité, un jeu d'action de qualité, un jeu d'action de qualité.

LE 16 BIT INFORMATIONAL, 1988

## ocean

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





Crime Town Depths (Amiga).

## Mirrorsoft La dimension européenne

La société Mirrorsoft a les dents longues : lors de sa première conférence de presse européenne, elle s'est présentée comme le premier éditeur européen sur 16 bits.

Cette opération de promotion a porté sur l'ensemble des labels qu'elle représente, notamment Imageworks, sa propre section de création/développement de logiciels originaux. Un nombre important de titres sont prévus pour cette année et pas des moindres comme vous pourrez le constater. Commençons, tout d'abord, par le label de la maison :

**IMAGWORKS. Crime Town Depths :** une arcade aventure où l'action se mêlange au mystère. De superbes graphismes pour ce titre prévu sur ST, PC et Amiga. Date de sortie inconnue. **Phobia :** ce shoot-them-up à scrolling horizontal vous plonge dans l'univers cauchemardesque de l'homme... Brrr ! Prévu sur C 64, Amiga et ST. Date de sortie inconnue. **Xenom II :** Foncez sur la page 8 de ce numéro ! **Bloodwych :** ce jeu de rôle ressemble étrangement à Dungeon Master. Le scénario est basé sur la recherche de créatures magiques. La grande nouveauté : on peut y jouer à deux simultanément ! Nous reviendrons plus en détail sur ce

titre, soyez-en sûr. Prévu sur ST, Amiga, CPC, Spectrum et PC. Pas de date de sortie. **Terra-**



DDT (Amigco).



DDT (Amigco).

**rium :** reprenez ce nom ! Il s'agit d'un jeu d'aventure/arcade aux graphismes éblouissants ! Vous campez le rôle du Capitaine Frontier qui doit sauver un savant kidnappé. Prévu sur ST, Amiga et



Phobia (C 64).



Waterloo (PC).



Paladin (Amiga).



Interphase (Amiga).



Terrarium (Amiga).

**PC. Paladin :** c'est un hack'n Slash dans la lignée de Last Ninja. Prévu sur Amiga, ST et PC. **DDT :** ce curieux jeu d'action, très humoristique, est censé être l'un des premiers jeux à utiliser un scrolling en mode HAM (plus de 4 000 couleurs présentes à l'écran) sur Amiga. Prévu aussi sur ST, PC et C64. **Interphase :** ce jeu de stratégie/action devrait, selon Mirrorsoft, être encore plus prenant que Carrier Command. Ce jeu en 3D avec des graphismes pleins en étonnera plus d'un par sa rapidité. Prévu sur ST, Amiga et PC.

**CINEMAWARE :** On attend toujours la sortie de Lords of the Rising Sun. Mais la grande nouveauté se nomme **It came from the desert** (C'est venu du désert). Cette aventure/action, comme seul Cinemaware sait le faire, est inspirée d'un film de série B des années cinquante sur des fourmis géantes ! Sortie prévue en juillet sur Amiga et ulté-

rieurement sur ST, PC et C64. On annonce également que **TV-Sports Football** sera bientôt suivi par une simulation de basket-ball. **FTL :** J'ai pu jouer à **Chaos Strikes Back** et je ne vous dis qu'une chose : ils ont eu du mal à me retirer la souris des mains ! Sa sortie est prévue en mai. Mauvaise nouvelle : FTL renonce à commercialiser une version de **Dungeon Master** pour Amiga 512 Ko, les résultats obtenus étant en dessous de la qualité exigée par FTL. **SPECTRUM HOLOBYTE :** Un nouveau titre : **Vette. Tilt** en avait déjà parlé sous son nom de code « car » dans le reportage sur le CES de Las Vegas. Il s'agit d'une course de voitures dans San Francisco ! **PSS :** Deux wargames à signaler. **Waterloo** (inutile de vous présenter cette guerre) et **Theatre Europe**, la simulation d'un conflit entre TOUTAN et le Pacte de Varsovie. Prévu sur ST, Amiga et PC pour Waterloo et sur toutes machines pour Theatre Europe.

La nouvelle imprimante personnelle MT 81 est arrivée ! Elle dote votre micro-ordinateur et votre Minitel de qualités informatix et

bureautiques pour un prix à faire pâlir la concurrence. Sa performance, sa compacité, sa robustesse, sa fiabilité, sa simplicité et son prix attractif font de la MT 81 l'imprimante «Premier Prix». Mannesmann Tally, premier constructeur européen d'imprimantes, met à votre disposition sa technologie et son savoir-faire. La qualité à ce prix ? C'est forcément Mannesmann Tally. Par TouTally, Premier Prix!

la technologie mannesmann

**PAR TOU TALLY!  
PREMIER PRIX!**



© 1988 MAN TALLY. LEADER EUROPEAN MANUFACTURER OF PERSONAL AND OFFICE PRINTERS SINCE 1962

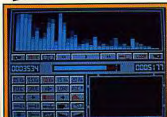
**Mannesmann Tally**  
2 - 12, Avenue de la Liberté,  
92000 Nanterre

Veuillez me faire parvenir  
 Une documentation  
 L'adresse du point de vente le plus proche  
 Veuillez me contacter

Pour obtenir plus rapidement les points de vente les plus proches de chez vous, ou la documentation, consultez par Minitel 3614 TALLY.

Société  
Nom/Prénom  
Adresse





Master Sound (ST).



Fétiche Maya.



Butcher Hill (ST).



Laasian Plague (Amiga).

**MAGNETIC SCROLLS: Myrh**, c'est le nom d'une mini-aventure dont la sortie est prévue en avril/mai sur Amiga, ST, Mac et PC. **PCW: Spectrum et C64: PRISM LEISURE: Hyperforce** est un jeu d'action comportant 30 niveaux. Le jeu de tir y côtoie les puzzles et autres jeux d'adresse. Prévu sur ST et Amiga pour la fin mai.

**MICRODEAL** : un futur titre à retenir chez Microdeal : **Goldrunner** en 3D ! Ce petit bijou sera programmé par les auteurs de Falcon : une belle carte ! Prévu sur ST, Amiga et PC. Date de sortie inconnue.

**PSYGNOSIS: Blood Money**, ce shoot-them-up où deux personnes peuvent jouer simultanément va faire un malheur à sa sortie sur Amiga et ST en avril/mai.

**INFOMEDIA: Explora II** arrive sur Amiga ! Sortie prévue fin mai.

**VIRGIN MASTERTRONICS** annonce l'arrivée de **Shinobi** sur les 8 et 16 bits sous le label Mel-



Myth (ST).

## Blood Money, Windsurf Money, Laasian Plague

Voici, en vrac, les nouveautés de ce mois-ci :



Weirds Dreams (C 64).



Ramrod (ST).

bourne House. Tout un programme, mais en attendant voici une photo d'écran de la version ST. Date de sortie inconnue. **VECTOR GRAPHIX** : Vous connaissez maintenant la simulation de vol nommée **Bomber** (voir Previews de Tilt n° 65). Voici une photo d'écran de la version Spectrum.

**SILMARILS: Windsurf Willy** est une simulation de planche à voile dont la sortie est prévue sur ST, Amiga et PC en mai. **Fétiche Maya** est un jeu d'aventure/action à la « Indiana Jones ». Prévu sur ST, Amiga et PC en mai.



Shinobi (ST).



Windsurf Willy.



Powerdrome (Amiga).



Blood Money (Amiga).



Bomber (Spectrum).



Red Heat (ST).

**BRITISH TELECOM: Weirds Dreams** est une simulation de planche à voile dont la sortie est prévue sur ST, Amiga et PC en mai. **Fétiche Maya** est un jeu d'aventure/action à la « Indiana Jones ». Prévu sur ST, Amiga et PC en mai.

**ELECTRONIC ARTS** annonce l'adaptation de **Powerdrome** sur

Amiga. Sortie prévue en mai. **SOFTWARE HORIZONS** présente son tout nouveau produit, un séquenceur et éditeur musical : le **Master Sound** sur ST. Sortie prévue fin avril. **GREMLIN GRAPHICS: Ramrod**, ce logiciel multi-jeux est presque terminé. Sortie prévue cet été sur ST, Amiga. **Butcher Hill** est un jeu de commando assez original. Sortie prévue vers la fin avril sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum. **OCEAN: Red Heat** est un jeu inspiré du film *Double Déterte*. Il sort vers la fin mai sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum. **DRAGONWARE: Ooze et Laasian Plague** sont les noms d'aventures textes/graphiques dont nous avons vu une préversion, respectivement sur ST et Amiga. Ooze est en cours de traduction et sa date de sortie n'est pas encore fixée sur ST. Quant à *Laasian Plague*, il n'est pas prévu avant la rentrée.



## VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manœuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans **F-16 COMBAT PILOT**. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.

# F-16 COMBAT PILOT



Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maître dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant — Opération Conquête — le conflit qui, vous l'espérez, n'aura jamais lieu, est sur le point de se déclencher ! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!



Digital Integration Limited  
Watchmoor Trade Centre  
Watchmoor Road  
Camberley  
Surrey GU15 3AQ  
Angleterre  
Téléphone (0276) 684 959









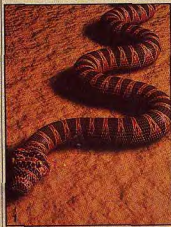
# Nouvelles images Des jeux vivants!

Imaginez : vous enflevez votre costume de données, vous mettez vos lunettes 3D, vous lancez votre programme favori et vous vous retrouvez plongé « dans » le jeu. Avec un décor hyper-réaliste, des sensations, des odeurs, des bruitages, des goûts réels ! Fantasma ? Pas du tout. Des scientifiques travaillent d'arrache-pied sur ces nouvelles technologies qui mêlent images de synthèse et intelligence artificielle dans un cocktail explosif. Une occasion pour faire le point sur les nouvelles images et leurs applications fantastiques...

Tout a commencé avec le gant magique. Vous ne savez pas ce qu'est un gant magique ? Imaginez un gant recouvert de capteurs, connecté par un câble à un ordinateur, comme peut l'être une souris. A l'écran, une main, immobile. Lorsque, après avoir enflé le gant, vous remuez les doigts, la main synthétique se met à bouger en fonction de vos mouvements, épouse exactement l'action de vos doigts et de votre poignet. Mieux encore, si vous voulez prendre un objet représenté à l'écran, il vous suffit de faire le geste dans le vide et votre main synthétique ira prendre le verre ou la balle de données désirés. Attention à ne pas exercer une pression trop forte : la balle se déforme, le verre explose !

Allons plus loin. Imaginez un costume de données que vous enflevez. Cette fois, ce n'est plus une main mais un personnage qui se déplace sur l'écran en fonction de vos mouvements. Vous courez sur place, il court, vous donnez un coup de poing dans le vide, il donne un coup de poing. Au lieu d'avoir un personnage inodore, incoloré et sans saveur à l'écran, mettez-le dans un environnement de match de boxe. Vous envoyez, toujours dans le vide, votre plus bel uppercut, votre personnage à

l'écran accomplit le mouvement en simultané et son adversaire tombe, mimé. Rassurez-vous, Diversité n'est pas encore vraie. Il peut assommer votre aller ego informatique : vous ne serez pas K.O. pour autant. Mais, du coup, les jeux deviennent autrement plus réalistes et l'habileté physique



Shawn Miller - Patricia Altamirano - Microsoft Research / David Lafferty

entre en jeu. Un duel au pistolet deviendra quand même assez gênant lorsque il faudra dégainer le premier, un combat de karaté sera dur dur lorsqu'il faudra s'accroupir, sauter, faire des sauts périlleux pour éviter les ninjas hostiles, bref, les joueurs n'auront pas la partie facile. Mais l'intérêt et le réalisme seront décuplés, centuplés...

Allons toujours plus loin. Imaginez cette fois que vous disposez de lunettes 3D, qui restituent exactement la vision humaine. Cette fois, l'image n'est plus sur un écran mais vous êtes dans l'image. Le poing de votre adversaire vous arrive en pleine figure si vous n'êtes pas assez rapide ! En revanche, lorsque vous levez la main, ce n'est plus une main armée d'un joystick en plastique que vous voyez mais la poignée brisée d'un cowboy armée d'un Colt 45 plutôt redoutable. Ou une patte d'ours, si vous avez décidé d'être un ours, ou le bras mécanique du robot que vous avez sélectionné au début de la partie.

Vous n'êtes plus assis dans un fauteuil face à votre micro, vous êtes dans le cockpit de votre jet. Vous croyez que le rêve ? Détrompez-vous : le gant magique sera bien sûr en vente aux USA avec son soft, le costume, les lunettes sont en cours de développement !

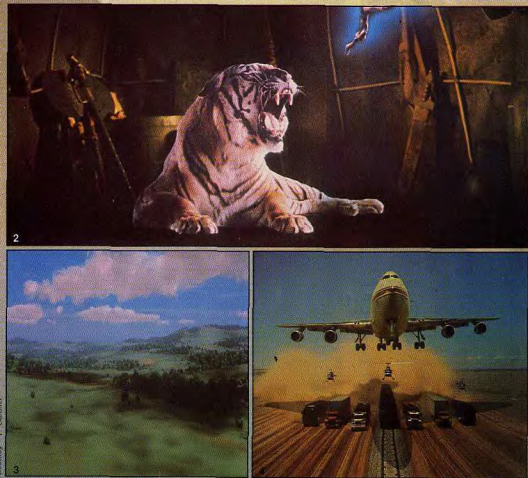
Bien sûr, les premières applications ne seront pas immédiatement ludiques. Les chercheurs de VPL Research, aux USA, pensent d'abord aux applications éducatives. Les chirurgiens pourront s'entraîner très prochainement sur des organes semblables. Equipés de leur « data suit » (costume de données), ils opéreront dans le

vide tout en visualisant, par l'intermédiaire de leurs lunettes 3D, le déroulement de l'opération qui, pour eux, aura toutes les apparences de la réalité. Autre application, une classe pourra se retrouver au beau milieu d'un champ de dinosaures, ou d'une explosion nucléaire ! Les applications sont infinies et toutes plus passionnantes les unes que les autres. Inquiétantes aussi. Il est facile de devenir complètement intoxiqué par ce genre de système qui permet de recréer la réalité de son choix. Vous pourriez mettre vos lunettes un beau jour, enfler votre costume de données et être le super-héros ou le super-méchant de vos rêves. Ou encore avoir perdu des êtres chers, morts ou tout simplement partis, et les recréer par l'ordinateur, les voir, leur parler, vivre avec eux. Décider un jour de passer la journée, ou la vie (ou la nuit) avec Mylene Farmer et/ou Vanessa Paradis. Et

vous réveiller un beau matin, soixante-quatre ans plus tard, enlever vos lunettes et découvrir un vieillard ridé et terrifiant... Walkman ou voiture, qui permettent déjà bien de s'isoler dans un petit univers personnel, sont complètement dépassés...

Les softs en cours de développement permettront très bientôt de recréer des images hyper-réalistes capables, grâce à l'intelligence artificielle, de dialoguer, de réfléchir, de vivre leur propre vie. Des chercheurs travaillent d'arrache-pied sur tous les domaines qui tournent autour de cette création « divine ». Certains, comme Jerry Weil, se consacrent à la pousse des cheveux, les plus réalistes possibles. D'autres cherchent à rendre, de la manière la plus exacte, le grain de la peau, ses déformations en fonction des mouvements, de l'âge, du sexe du personnage.

Ainsi, Gavin Miller s'intéresse aux mouvements des vers et des serpents, ces admirables créatures



Shawn Miller - Patricia Altamirano - Microsoft Research / David Lafferty

1. Un faux serpent virtuel qui se déplace et semble bien vivant !  
2. Les trucs de Willow, à la fluidité irréprochable. 3. Des paysages entièrement calculés. 4. A quand de telles images dans un jeu ?







## Le graphiste du mois

Notre dessin du mois se nomme « Borgar ». Il a été créé par Laurent Dellere âgé de 18 ans, sur un Atari 520 ST à l'aide du logiciel Spectrum 512... Comme quoi une configuration minimale permet d'obtenir des résultats créatifs !



A 19 ans, notre confrère Cyril Dreeset de Joystick a été primé à Monte-Carlo...

partir des images clés les diverses positions intermédiaires. Par exemple, pour un mouvement de bras, on lui donnera le dessin initial, le mouvement accéléré, linéaire ou décéléré ainsi que le dessin final. On arrive actuellement à des dessins très souples avec gains de temps mais aussi de personnel : sur la base des techniques classiques utilisées en France, le gain de productivité pourrait atteindre 10 à 20 % pour une qualité analogue, voire meilleure, que celle des productions japonaises. L'amortissement du matériel est estimé à trois ans, en supposant que la personne employée connaît déjà le logiciel. Si la fiction trouve de plus en plus de débouchés (séries télévisées, génériques, spots publicitaires), les recherches plus scientifiques continuent. Création de paysages à partir de fractales (formules mathématiques), qui permettent

de visualiser un même paysage en été, en hiver, sous la neige ; plan-relief d'une cité nouvelle et visualisation immédiate de son évolution cinq ans, dix ans, vingt ans, après sa construction (comment les espaces verts se sont développés, les façades ont résisté au vieillissement...); étude du déplacement des serpents, simulation de la pousse des plantes ou simulation comportementale d'animaux sont autant de voies que les chercheurs explorent activement. Enfin, les recherches mathématiques, souvent liées à l'animation, se poursuivent avec des résultats dont nous nous laissons juger. Transparences, travail sur la lumière, formes mathématiques, animation de matières gélatineuses ou de particules, les créateurs sur micro s'en donnent à cœur joie, pour leur plaisir, et le nôtre !

Ante-Sarah Lerner  
et Jean-Michel Blottière

# Cebit 89: évolutions...

Premier salon européen de micro-informatique, le Cebit offre un panorama complet des technologies informatiques. Mais... et les jeux ?

Véritable rendez-vous de l'univers micro-informatique européen, le Cebit 89 s'est tenu du 8 au 15 mars, dans la belle ville de Hanovre. Par rapport à l'édition précédente, 15 000 visiteurs de plus se sont déplacés (485 000 en 1988, 500 000 en 1989). Afin de faire face à cette progression, le parc des expositions a subi diverses transformations et les journalistes ont particulièrement apprécié la nouvelle salle de presse, véritable havre de paix où les reporters de tous poils sont choyés par les organisateurs du salon. Inutile de vous dire que ces détails sont bien vus par la profession, surtout lorsque l'on doit couvrir un salon de l'ampleur du Cebit. Pensez donc que la superficie de l'ensemble est comparable à celle du parc des expositions de la porte de Versailles à Paris et qu'il faut tout voir !

Bref, le Cebit est un salon épatant pour un journaliste d'autant plus que cette espèce a une nette tendance à la fantaisie... Alors franchement, vous pouvez me remercier chaudement d'avoir aussi semé semelles jusqu'à la corde, d'avoir serré mille et une mains

uniquement pour que vous sachiez ce que vous réservez les prochains mois.

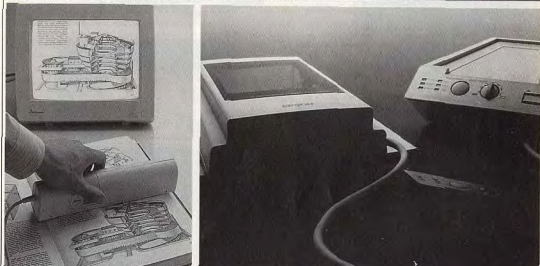
### Du côté japonais de la force...

Que les Japonais aient certains atomes crochus avec l'Allemande de l'Ouest ne surprend plus personne : qui se développe, économiquement, s'assemble ! Cette année, les firmes nippones ont donc particulièrement soigné leur présentation à coup de nouveautés, dont vous pourrez disposer d'ici peu. Commençons par le plus beau gadget du Cebit : le Music Fountain de Mitsubishi et Hudson Software. Il s'agit tout simplement d'une boîte à musique électronique. Par le biais de cartes à mémoire, il est possible de changer les mélodies. Il existe deux versions de ce système : l'une est très science-fiction avec jets de lumière, la seconde est une boîte à bijoux. Ce produit devrait être prochainement lancé en Europe. Vu sur le stand des NTT, les PTT version pays du Soleil Levant, le HowdyMail, une sorte de téléphone main-té de fax manuel... Sur le combiné se trou-

vent une tablette tactile à base d'écran à LCD ainsi qu'une imprimante thermique. En communication avec un correspondant équipé d'un système similaire, vous pouvez, par l'intermédiaire de HowdyMail, illustrer vos propos en dessinant un schéma et en le lui faisant parvenir alors que vous ne cessez de discuter. Votre correspondant peut alors le mémoriser, l'imprimer, etc. Disposant d'une résolution de 512 par 384 points, ce système est proposé à 500 dollars au Japon, soit environ 350 €. Une des grandes nouveautés réside dans la venue de scanners de poche chez les constructeurs japonais. Mitsubishi propose le SP-MH216AF (Ouf !), un original scanner A4 200 DPI, capable de fonctionner en tant que scanner normal ou bien en mode Handy Scanner. En RFA, il est proposé à 2 000 DM (environ 7 000 F) pour PC avec carte et programmes. Sa venue en France n'est toutefois pas annoncée. Chez Sharp et Epson, l'on pouvait observer des scanners de poche couleur. Le JX 100 de Sharp propose une résolution de 200 DPI, 64 couleurs, une fenêtre de format A6. La connexion avec l'ordinateur s'effectue par l'intermédiaire d'un port série. Pour sa part, le GT 1000 d'Epson propose 256 couleurs et une fenêtre pour afficher une image A7. Ses autres spécifications sont similaires à celles du JX 100 de Sharp. Nous ne sommes pas en mesure de vous donner un ordre de prix puisque ces dernières n'étaient pas fixées au Cebit. Quant à nos amis en France... Chez Casio l'on pouvait observer le Hand Flash Copier FL 100 et le Hand Writer HWJ 1. Il s'agit, en quelque sorte, de tampon électronique dont le principe de fonctionnement s'apparente à celui des imprimantes thermiques. Par leur intermédiaire, il est possible d'inscrire texte ou graphique sur divers supports... Signaux, tout de même, que ces appareils présentent en avant-première en Europe existent au Japon depuis au moins un an et demi ! Véritable révolution sur les stands Toshiba et Sharp : les premiers écrans plats couleurs de grande dimension. Sharp présentait un portable à



Scanners couleur bas de gamme. Handy Scanners A4, tampon électronique : les Japonais étonnent par leur technologie...



... Ces périphériques s'accrochent, de plus, compatibles avec diverses machines (par le biais des RS 232) mais leur arrivée en France n'est pas encore annoncée.

base de 80386 disposant d'un écran LCD couleur, d'une résolution de 1 120 par 768 points et d'une taille de 17 pouces (43 cm en diagonale). Certes, cet écran est encore perfectible puisque l'angle de vision est restreint, mais c'est très fort. Il en est de même des écrans 14 pouces LCD couleur de Toshiba dont nous avons apprécié le contraste. Les amateurs de chiffres noteront que les écrans Toshiba disposent de 1 384 000 transistors de commande. Étonnant non ? Sortie d'une nouvelle imprimante chez Toshiba : l'Express Writer 301 est destinée plus particulièrement aux possesseurs de portable. Son prix est de 980 DM HT (environ 3 400 F). De son côté, Canon présentait son système de disque optique réinscriptible à volonté. Utilisé en tant que mémoire de

10 millions d'opérations par seconde en version de base. Elle propose, en outre, un système d'exploitation compatible Unix nommé Hélios. Mais la véritable nouveauté Atari était surtout Stacy, le ST portable. Il s'agissait d'une version relativement abordable puisque l'ensemble de l'électronique était incluse dans le boîtier de la machine. En résumé, il s'agit d'un 1040 ST (1 Mo de Ram, lecteur de disquette de 720 Ko), avec un écran LCD, le tout dans un boîtier de taille relativement restreinte. La qualité de l'écran ne nous a pas entièrement convaincus, notamment au niveau des tons qui tendent vers un verdâtre fort prononcé. Mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un prototype. Autre nouvelle machine : le Mega ST 1. Prévu dès la présentation de la gamme Mega, cet

### Atari : tout, tout, tout...

Visiblement Atari n'a pas peur des contrastes : à côté des calculateurs, Atari (oui, oui), l'on pouvait voir Atari Transputer Workstation dans une version plus évoluée que celle qui avait été montrée jusqu'à présent. A base de microprocesseur 32 bits Risc T 800 de Immos, cette station de travail offre une puissance de calcul de



Sharp attaque : l'écran LCD couleur, de grande taille, c'était hier !

WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT

WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT

WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT

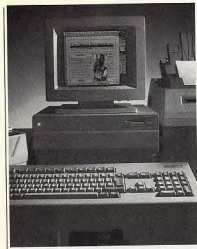
WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT

WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT

WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT

WANTED  
SKWEK  
FOR  
PRESIDENT





De la station P.A.O. à base d'Amiga (en haut à gauche) au disque dur pour A 500 (en bas à droite). Commodore a tenté de nous le vendre avec ST portables et Mega ST 1 d'Atari.



ordinateur est situé un peu au-dessus du 1040 ST et n'est vendu qu'avec écran. Disposant en RFA d'une gamme complète de compatibles PC, Atari présentait, à Hanovre, son compatible de poche. Notez qu'il s'agissait du modèle déjà vu au Forum PC...

En ce qui concerne les périphériques, signalons la venue pour la gamme ST d'un lecteur de disque dur amovible de 44 Mo. Présenté en France sur un PC Atari, le Megaflex 44 propose un système de stockage séduisant. En dehors de ce système (que nous avions déjà vu, il y a un an, au même salon) et d'une nouvelle imprimante, Atari ne présentait pas de nouveaux périphériques. Ce rôle incombait en fait aux entreprises tiers qui rivalisaient d'ingéniosité.

Venu d'outre-Pyrénées, la société Tou propose le Turbored, un système de réseaux permettant de connecter plusieurs ST sur une seule et même laser Atari. Possédant un moniteur multisync à un prix défiant toute concurrence est tenté possible par Eickmann Computer qui transforme un écran SM 124x Atari en un moniteur multisync permettant de visualiser les trois modes graphiques des ST. De son côté, Mason propose une carte graphique 800 par 600 pour ST, entièrement compatible avec les routines de base de la machine. Matrix, auteur du grand écran Matsocreen, développe un système similaire qui proposera 1 280 par 960 en monochrome, 720 par 540 en 64 ou 16 couleurs. Mais ce produit

est loin d'être au point. Toujours chez Maxon, signalons diverses cartes telles que le programmateur d'EPROM, carte d'extension mémoire pour port cartouche, lecteur de disquette 5 pouces un quart. Disposant d'un catalogue luxueux, Rhotron présente un système d'acquisition de données très complet (carte IEEE 488, convertisseur digitaux analogiques et inversement, etc.), ainsi qu'un système de backup pour disque dur utilisant des mini-cassettes légèrement modifiées. Le système le plus attrayant est toutefois PCB Layout de Computer Hard Und Software. Il s'agit d'un programme de création de circuit imprimé que l'on peut interfacer avec un mini robot afin d'effectuer le perçage automatique des trous. Nous pas-

sons sous silence nombre de produits originaux mais la place nous est comblée. Commodore a introduit des nouveautés au Cebit 1989. La gamme PC se voit ainsi renforcée par le PC 40 III. Il s'agit d'une version compacte du PC 40 (compatible AT) disposant en standard d'une carte VGA. Notons que cela devient une règle chez Commodore, comme l'a récemment indiqué Franck Lanne de Commodore France, à l'occasion d'une conférence de presse. Toutefois, la gamme PC n'était visiblement pas au centre des préoccupations de la firme, en ce qui concerne le Cebit 1989.

Grand nouveauté: l'avènement d'une offre P.A.O. à base d'Amiga 2000, de Professional Page, d'un scanner couleur et d'une imprimante compatible PostScript. Le prix de l'ensemble devrait en France tourner autour des 100 000 F HT, soit un prix totalement dissuasif pour vous et moi. Autre annonce d'importance: la venue de l'Amiga 2500 UX. Il s'agit d'un Amiga à base de 68020 livré avec 3 Mo de Ram et un disque dur de 80 Mo. Cet ordinateur, très professionnel, sera présent au Sibco: avis aux amateurs. Le plus intéressant concernant Commodore réside toutefois dans l'offre Desktop Video pour Amiga 500 présentée à l'occasion du Salon de Hanovre. Pour 1 595 DM (un peu moins de 5 000 F), ce package propose un digitaliseur/genlock, un filtre RGB, les câbles de connexions et divers programmes facilitant la création d'effets spéciaux et de titres. Ce pack ne sera pas importé en France. A terme, on risque donc de voir apparaître sur notre marché un produit spécifique qui, semble-t-il, sera à base de Digiview. En revanche, le disque dur A 290 pour Amiga 500, présenté au Cebit, est d'ores et déjà disponible en France à un peu moins de 6 000 F. Il s'agit d'un disque dur de 20 Mo disposant d'un port SCSI et doté d'emplacements pour étendre la mémoire de la machine au moyen des circuits intégrés du type Ram. On peut, de cette manière, étendre la mémoire jusqu'à 2 Mo. Dernière précision: ce disque dur est reconnu dès le départ et fonc-

tionne en auto boot avec le Workbench 1.3. A part ces produits, Commodore montrait des imprimantes et avait ouvert son stand à des sociétés tiers. Ces dernières n'offraient pas de produits réellement marquants. Signalons, tout de même, la présence d'une régie vidéo professionnelle complète, à base d'Amiga 2000, et de diverses extensions proposées par la société Vidéocomp.

## Les autres...

Sur le stand Amstrad trônaient des PC de la série 2000 sous divers systèmes d'exploitation. Unix, OS/2 et Ms-Dos sont les armes que compte utiliser Amstrad pour s'imposer. Seul problème: les autres font exactement la même chose! Cela explique peut-être le relatif désintérêt que manifestait le public par rapport à la firme d'Alan Michael Sugar. Le stand Apple, plus visité que l'année précédente, offrait un nouveau modèle, le Mac II CX. Il s'agit tout bonnement d'un Mac II X coupé en deux mais c'est une machine diablement séduisante. Signalons aussi l'introduction d'écrans de grande dimension chez Apple.

Les beaux jours des fabricants d'écrans de grande taille pour Mac sont sérieusement hypothéqués! Les Taïwanais, Singapouriens, Coréens et autres sont toujours présents en force au Cebit. Cette année encore, ils ne dérogeront point à leur principe de base: faire le maximum pour présenter les meilleurs produits que les autres! Cela semble idiot de dire cela, mais je vous assure que tout prospect examine exactement les mêmes produits aux mêmes prix. Seule exception: la société taïwanaise Tecmate qui présentait un PC avec un autoradio intégré. Au stade de prototype, ce système est, aux dires de l'entreprise, destiné à terme au marché de l'éducation. L'ordinateur pilote le lecteur de cassette ce qui permet, par l'intermédiaire de programmes spécifiquement étudiés, de mettre en œuvre un système d'apprentissage des langues étrangères, par exemple. A voir, car le prototype que nous avons vu l'occasion de voir était incapable de piloter ledit autoradio! Venue tout droit du Canada, la société Matrox, représentée en France par Metrolgie, propose une carte vidéo EGA

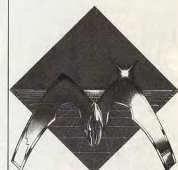
(pour PC et compatibles), dont les sorties sont RGB. Autrement dit, plus besoin de moniteur spécifique EGA: un simple écran RVB, voire Pétrel, fait l'affaire... Certains d'entre vous seront surpris d'arriver à la fin de cet article sans avoir pu lire, ne serait-ce qu'une seule fois, le mot Jeu. La raison en est que sur l'ensemble du Cebit, nous n'avons dénombré que quatre jeux! Présents sur le stand Commodore, ces derniers n'étaient d'ailleurs absolument pas fascinants et nous préférons les passer sous silence. Cela montre bien que le Cebit est avant tout un salon de micro-informatique, voire d'informatique tout court! Est-ce cela qui le rend si intéressant? D'une certaine manière, oui, car il permet de mesurer les évolutions fondamentales de la micro. En résumé, nous pouvons dire que cette année se caractérise par l'avènement d'applications comme le Desktop Video, par l'apparition de certaines technolo-

Très professionnel, l'ATW 800 d'Atari impose! Mais, les Jorjels Hard Writer de Casio et Stereo PC de Tecmate remportent la prime des produits les plus attrayants...

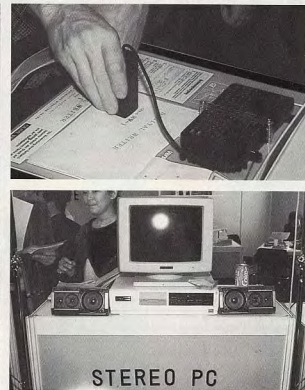
gies comme les écrans LCD couleurs, qui feront, à terme, évoluer en douceur nos chères machines. C'est, en quelque sorte, le changement dans la continuité!

Mathieu Brisou

## Microids explose!



Suite à l'ouverture de nouveaux débouchés (licence avec Broderbund pour les USA par exemple), effet de contrats de développements professionnels qui comptent pour 10 % dans le chiffre d'affaires de l'entreprise, Microids dispose désormais d'une équipe d'environ dix programmeurs (ce qui lui permet, notamment, de réaliser des adaptations pour d'autres sociétés) et modifie son image de marque. Nouveau logo, nouveau packaging, nouveaux locaux: Microids met les bouchées doubles! Désormais sise, 12, place de l'Église à Vitry-sur-Seine, cette société d'éditeurs crée prépare divers produits dont on devrait entendre parler d'ici peu. Directement issu de développements réalisés par Microids pour un constructeur d'automobiles de l'envergure internationale, Higway Partner vous propose de jouer au justicier de la route. Au cas commandes de votre voiture, vous devez intercepter d'affreux spécialistes du braquage en station-service. Disposant de graphismes en 3D, ce jeu mixe simulation et jeu d'arcade. Pour la petite histoire, sachez qu'il se joue à l'aide d'une carte routière simplifiée permettant d'établir le mil-



UN AMOUR DE SKWEEK  
SKWEEK A TOUTE HEURE  
SKWEEK FOR PRESIDENT



SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU



leur itinéraire pour l'interception. Ce logiciel devrait être disponible en version CPC 6128 courant avril 1989. Une version 464 sera proposée plus tardivement et offrira un graphisme légèrement moins soigné surtout en ce qui concerne les sprites. Basé autour du même principe de course/poursuite que celui offert par Highway Patrol, Chicago 90 est un jeu d'action relativement classique. Décor représentés à la *Crafton* et *Kunk* et action rapide le rendent attrayant. Mais son véritable plus réside dans le pilotage de son véhicule qui, tout en finesse, nécessite une bonne maîtrise des dérapages... Attendu pour avril 1989, ce programme sera disponible en version CPC 6128 avec 7 décors contre 4 pour la version 464. Il sera, par la suite, adapté sur Amiga, ST, PC et Thomson.

A propos d'adaptations : la version CPC d'Iron Tracker est prévue pour la fin avril 1989 et Super Ski EGA/VGA pour PC est en cours. Avis aux amateurs...

À lire ce que nous venons de décrire, les possesseurs de 16/32 risquent d'être un tantinet déçus. Qu'ils se rassurent... *Eagle Rider* est un jeu d'action/aventure dont la venue est prévue pour septembre 1989. Nous avons eu l'occasion de voir une première version sur ST. C'est beau et bien fait techniquement. Reste à voir le jeu en lui-même... Petite information au passage : la page de présentation Amiga proposera une animation 3D utilisant la technique du Ray Trace. Notez que des versions PC et Amstrad CPC sont aussi prévues. Autre grande nouveauté annoncée elle, pour novembre ou décembre 1989 : *Blue Angel*. Du nom de l'escadrille américaine de voltige aérienne, ce logiciel propose de faire s'élancer le principal pilote à l'aide de sa voilure. Plus qu'un jeu de voler tout seul, pourquoi ne pas le faire en groupe avec, en plus, l'obligation de réaliser certaines figures ? Ce jeu sera disponible dans un premier temps sur CPC et compatibles (CGA, EGA/VGA et autres), ensuite sur ST et Amiga. On le voit, la philosophie de Loriciels est de réaliser des produits collant réellement aux diverses machines. Certes, les temps de développement sont alors plus longs mais la véritable qualité est au rendez-vous. Certains éditeurs d'outre-Manche, spécialistes de simples transcodages, feraient bien de s'inspirer de cette techni-

que... En plus, Microdis désire s'orienter vers des produits différents. Ainsi, *Chess Worker* est une base de données échiquéenne sur PC et compatibles régulièrement actualisée. Ce qui est en œuvre d'un serveur minitel nommé ChessTel est destinée à renforcer l'attrait de ce produit. Par le biais du (16) 95.36.24.54 (ce serveur est situé en Corse), les possesseurs de Chess Worker pourront télécharger des parties,

se tenir au courant des tournois, etc. Par ailleurs, Microdis annonce l'avènement de jeux d'aventure et nous promet un gros coup pour la rentrée 1989. Ce projet top secret est une adaptation de film mais nous n'avons pu en savoir plus ! Enfin, un projet de simulateur 3D est sur les rails, mais il est encore trop tôt pour en parler. En clair, mieux vaut surveiller de près cette société d'édition.

Mathieu Briso

## Broderbund/Loriciels : les frères amis

Editeur majeur aux USA, Broderbund s'associe à Loriciels pour s'implanter durablement en France. Cette stratégie est-elle opportune ?

### DTP Advisor.



Game de programmes réseaux et logiciels de jeux appréciés par de nombreux joueurs sont les deux armes de Broderbund.

Ca y est : Broderbund France démarre ! La presse et les professionnels de la micro de loisirs étaient au courant de la création de cette société depuis quelques temps déjà mais, il faut bien le dire, en dehors de déclarations d'intentions, nous n'avions que peu d'informations. C'est donc à l'occasion d'une conférence de presse que la création de Broderbund France a été officiellement annoncée. Cette SARL (société anonyme à responsabilité limitée) est la seconde implantation chichette à l'étranger de Broderbund. Créée en 1980, cette entreprise se situe dans les dix premières aux USA et possède, en effet, un bureau au Japon depuis environ deux ans. Une analyse rapide de la structure de Broderbund France fait apparaître certains noms déjà vu chez

Loriciels. Nul mystère à cela puisque ces deux éditeurs sont partie prenantes dans cette opération. C'est logique car n'oublions pas que Broderbund importe certains produits Loriciels aux USA. Broderbund France profitera des infrastructures de base de Loriciels. Doug Carlston, président de Broderbund, justifie cette décision par le fait que la France est un marché inconnu pour sa société mais pas pour Loriciels... On peut s'interroger sur le choix de la France comme base de départ d'une implantation en Europe : du point de vue strictement culturel les Américains sont plus proches des Anglais que de nous. Doug Carlston répond que le sentiment européen se ressent mieux à Paris qu'à Londres ! Enfin, et c'est un phénomène intéressant, Broder-

bund ne fait pas pour le moment de plans pour l'Europe : « L'objectif est de s'implanter en France, après on verra ». La force de développement de la société à l'embûche du chat intéresse les Américains et l'on progresse lentement mais sûrement vers des codéveloppements, dont les premiers résultats sont attendus pour fin mai, début juin 1989. Le ton est donné : Broderbund France désire produire en France. Comme le précise Laurant Weill, PDG de Loriciels : « Emballage et duplication seront à terme et en grande majorité réalisés en France ». Certes, il y aura des exceptions mais plus que produire, Broderbund désire aussi reproduire en France... Denis Friedmann, gérant de Broderbund France, résume cela : « L'accord entre Broderbund et Loriciels est à long terme ». En clair, ce que soit aux USA ou en France, Broderbund est tourné vers l'avenir. C'est pourquoi trois lignes de produits devraient être proposées. La première regroupe les jeux, la seconde les utilitaires et les produits de productivité personnelle, la troisième des produits PAO plus sérieux, fonctionnant notamment sur Macintosh. Parallèlement, Broderbund poursuit la mise au point de systèmes de haute technologie. La maquette de jeux U Force devrait ainsi être adaptée sur divers ordinateurs. Toutefois, Broderbund est, pour le moment, limité par ses moyens de production (140 000 pièces par mois) puisque seulement 50 % des commandes pour la version Nintendo pourraient être honorées d'ici à Noël 1989 ! Autrement dit les versions ST, Amigo et autres du U Force n'apparaîtront pas avant un an... Par ailleurs, Broderbund travaille actuellement avec Autodesk sur un système de visualisation en trois dimensions au départ, mis au point par la Nasa et Looked. Ce système mélange ce concept à celui du U Force et l'utilisateur évolue en 3D dans un univers 3D. Imaginez un jeu basé sur de tels principes... Seul problème : le prix du système de visualisation qui s'élève pour le moment à quelque 2 200 dollars. Plus proche de nous, Broderbund s'active autour de logiciels exploitant des principes similaires à ceux déjà vus sur *Print Shop* mais avec des capacités de réseaux. Mais c'est une autre histoire et nous en reparlerons prochainement...

Mathieu Briso

# ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK FOR PRESIDENT

UN AMOUR DE SKWEEK

SKWEEK VA RENDRE FOU

SKWEEK VA RENDRE FOU

SKWEEK VA RENDRE FOU

SKWEEK VA RENDRE FOU



Pour ATARI ST AMIGA IBM PC & COMPATIBLES AMSTRAD CPC

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ? SKWEEK A TOUTE HEURE UN AMOUR DE SKWEEK SKWEEK VA RENDRE FOU SKWEEK



## ARCADES



Tetris, version arcade, met en compétition deux joueurs.

Operation Thunderbolt: simulation paramilitaire pour paros et militaires.

# Tetris / Operation Thunderbolt

A l'opposé l'une de l'autre, deux nouveautés s'apprennent à semer la panique dans les salles d'arcade. L'ultra-réalisme hyperréaliste des combats d'Operation Thunderbolt perturbera-t-elle la réflexion des joueurs de Tetris ?

Rien n'est moins sûr, car le plus redoutable de ces deux jeux n'est sans doute pas celui qu'on pense...

Après une période de calme sur le front de l'arcade, un déluge de nouveautés va s'abattre sur vos salles habituelles. Si vous êtes des mordus d'arcade, je vous conseille de commencer à mettre de côté les pièces de 10 F, ça va faire mal ! Au menu : *Ghosts'n goblins*, *Hard driuin'* (un véritable simulateur de conduite signé Atari Games) et *Iron III*, pour ne nommer que les meilleurs. Nous en reparlons bientôt, mais ce mois-ci nous avons testé *Tetris* et *Operation Thunderbolt*.

Après son triomphe sur micro et ses deux Tils d'Or, *Tetris* débarque dans les salles d'arcade et il devrait y faire des ravages. La version d'Atari Games est assez proche de celles que nous connaissons, mais elle présente toutefois quelques innovations. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui crée une agréable émulation. Les commandes s'effectuent grâce à une manette, avec laquelle on fait

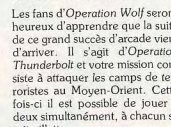
tourner ou descendre la pièce, et un bouton vous permet de la faire tourner sur elle-même. Contrairement aux versions micro, le jeu n'est pas en continu mais découpé en niveaux et, chaque fois que vous réalisez dix lignes, vous passez au niveau supérieur. Les deux premiers niveaux sont assez faciles, mais ensuite les choses se gâtent. Il s'agit d'un jeu d'arcade : il faut mettre des pièces, pas question de jouer pendant des heures ! Des handicaps, constitués par des pièces réparties sur l'écran, apparaissent dès les niveaux suivants et, bien sûr, la vitesse s'accroît. La version arcade est tout aussi passionnante que celles sur micro et plus d'un joueur va y laisser ses économies tant il est difficile de s'arrêter. Ce jeu triomphe déjà aux USA et Sega a acheté les droits pour le Japon. La version Sega est pour un joueur et elle est déjà à la première place dans le classement des jeux d'arcade dans ce pays. Un succès mérité.



Game! L'ennemi camarde...



Ne descendez pas le pilote.



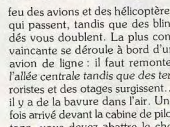
Les fans d'Operation Wolf seront heureux d'apprendre que la suite de ce grand succès d'arcade vient d'arriver. Il s'agit d'Operation Thunderbolt et votre mission consiste à attaquer les camps de terroristes au Moyen-Orient. Cette fois-ci il est possible de jouer à deux simultanément, à chacun sa mitrailleuse. Autre nouveauté : il y a une alternance entre des scènes qui défilent latéralement et d'autres vues en 3D dans lesquelles on avance devant soi. Avec Operation Thunderbolt, Taito a frappé encore plus fort que la dernière fois. Ce jeu est d'une violence et d'un réalisme rarement atteints. Les scènes en 3D sont particulièrement réussies, comme celle où l'on force sur la route à bord d'une jeep, sous le



Vous investissez l'aéron détourné.



Pas de bavures avec les otages.



feu des avions et des hélicoptères qui passent, tandis que des blindés vous doublent. La plus convaincante se déroule à bord d'un avion de ligne : il faut remonter l'allée centrale tandis que des terroristes et des otages surgissent... il y a de la bavure dans la tête. Une fois arrivé devant la cabine de pilotage, vous devez abattre le chef des terroristes qui s'abrite derrière le pilote.

C'est une tâche très difficile et si vous tuez le pilote c'est la fin de la partie car vous avez besoin de lui pour vous emmener jusqu'à votre prochain objectif. Operation Thunderbolt est un jeu très impressionnant. Cette fois, il sera très difficile de réussir une conversion sur micro !

Alain Hugué-Hugues-Lacour



SPECTRUM



AMSTRAD

# SUPER TRUX

"Courses automobiles, courses aériennes, courses cyclistes - c'est maintenant le tour du camion!"

En vue de gagner le prix le plus convoité des camionneurs, le Trophée Supertrux, une manœuvre précise, des réactions vives et un esprit clair seront de rigueur pour que vous arriviez en un seul morceau. Soyez aussi démon que les autres camionneurs et souvenez-vous : le temps ne sera pas toujours de votre côté. Alors, mettez le pied au plancher



© 1989 Elite Systems Ltd

Distributeur pour l'Europe: Elite France, 94021 Crestil Cedex, Tel. 16 11 36 88000

# elite

## TECH DATA

System	Format	Engines:	Six Cylinder in 'V' Formation
Spectrum	Cassette	Max Speed in Gears	1st: 12mph, 2nd: 20mph, 3rd: 26mph, 4th: 39mph, 5th: 60mph, 6th: 90mph
Commodore 64	Cassette	Acceleration:	0-30: 8 secs, 0-45: 11 secs, 0-65: 17 secs, 0-90: 25 secs.
Amstrad	Disk	Brake Performance:	From 28mph .... distance 6.1 mtr. From 48mph .... distance 14.3 mtr. From 75mph .... distance 27.4 mtr.
Amstrad	Cassette		
Amstrad	Disk		









Un Pacman revu et corrigé... Classique, mais une stratégie qui dépose.

## Skweek

ATARI ST

Un scénario élémentaire n'est pas forcément insipide. Skweek vous en apporte la preuve. C'est un jeu dangereux : vous courez le risque de ne plus pouvoir vous détacher de votre machine.

**Loriciels.** Programmation : Laurent Arditi ; graphismes : François Ducasse ; bruitage : Bernard Auro.

Un thème « standard » pour un soft très ludique, un Pac Man multitableux qui met en place une stratégie délicate. La qualité majeure de Skweek, c'est qu'il « accroche » le joueur à long terme ! Les hits ont tous une qualité dominante. Chez certains, il s'agit de la qualité technique du jeu, chez d'autres de l'originalité du scénario... Skweek possède un atout bien plus puissant : le soft « accroche » le joueur dès les premières minutes de jeu pour ne plus le lâcher avant longtemps ! Skweek est une boucle de polysémiotique qui vous explique tout d'abord sa mission dans une petite intro où voit toutes les notches du monde. L'univers de notre héros croule sous le caféard, la mauvaise humeur... Le bleu,

synonyme de morosité outre-Atlantique, est la couleur de quelque cent à cent cinquante dalles qui composent chacun des tableaux. La bonne humeur de Skweek peut fort heureusement sauver le monde. Il suffit à ce dernier de marcher sur une dalle bien sûr, un nombre d'ennemis et de sortilèges impressionnant, adversaires ou alliés qu'il faudra apprendre à connaître... La réalisation technique de ce soft est convaincante. Le graphisme est très net et les sprites animés avec souplesse. L'environnement du jeu peut être pararmétré à l'aide des touches de fonctions, musique, bruitages, scrolling du fond de l'écran, etc. En bref,



Le but de la manœuvre : tout peindre en rose.



Côté des ours en peluche.

rien de vraiment nouveau mais l'essentiel est de la partie. C'est, en fin de compte, la stratégie de Skweek qui sauve le jeu. Pour un scénario des plus classiques, les concepteurs du programme ont, en assez originaux. Pour vaincre chacun des cent tableaux que comporte cet univers, le joueur devra peindre en rose toutes les briques bleues en un temps limité. Premier élément stratégique, la composition du sol est très variée. Des dalles insonnantes, des



Les fûches vous mènent vers le danger.



La fûche jaune indique la bonne direction.

surfaces glissantes et des trous mortels tracent des galeries sur chaque tableau. Le maniement joystick est heureusement très précis et l'on arrive vite à manier le personnage sans tomber dans une exaspération. Le deuxième élément stratégique apparaît alors sous la forme d'ennemis de puissance et d'intelligence diverses. Les tomates sont des adversaires bônifiés. Ils évoluent sans vous poursuivre et un tir contre, la preuve est plus dangereuse. Par laser bien ajusté suffit à la faire disparaître. Par laser poursuit et surtout lance contre vous des salves mortelles. La flamme est encore plus dangereuse puisqu'il est souvent impossible de la détruire... Pour vaincre, une seule solution : connaître la puissance



Une brique toute prête à exploser.



Le laser multiti : un must.

de chaque ennemi pour choisir, en cas de panique, la cible la plus urgente. Troisième et dernier aspect stratégique de la partie, le plus important en fait, Skweek doit collecter des sortilèges. Ceux-ci apparaissent dans le décor de façon aléatoire. Difficile alors de regarder, tout en jouant, le tableau de bord qui indique la présence et la position de ces pouvoirs... Mais plus passionnant encore, les pouvoirs de ces sortilèges ont de quoi dériver les manques du casse-tête.

Passons sur les lasers multidirection, le bouclier d'invulnérabilité ou les issues directes, de vrais amis qui vous permettent de finir le tableau sans encombre... Parlons plutôt de l'icône « cadeau », un sortilège qui se retourne très souvent contre vous. C'est ainsi que le maniement de Skweek s'inverse, ce note héros repoint en bleu les dalles déjà roses ou qu'il se retrouve couché au sol pour quelques secondes d'angoisse ! L'effet surprise est génial car à un moment où à un autre dans un piège qu'il ne connaît pas encore. C'est alors un duel passionnant entre le joueur et le programmeur que l'on imagine ricanant de nos déconvenues et préparant des traquenards toujours plus cruels !

Derrière toute la puissance de sa stratégie, Skweek permet enfin d'une conception très équilibrée en ce qui concerne la difficulté de son jeu. Les tableaux amènent des éléments de plus en plus difficiles à vaincre, tant au niveau du terrain que du nombre et de la puissance de vos ennemis. Pour s'en convaincre, il suffit d'ailleurs de lancer le mode de jeu aléatoire qui décide au hasard de la succession des tableaux. Et croyez-moi, il vous faudra pas mal d'heures de souffrance pour venir à bout du vingtième tableau ! Olivier Hautefeuille

Type : action et stratégie  
Intérêt : 17  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★ B



La flamme est indestructible.

### Aviz

A partir d'un scénario extrêmement simple (repêcher des briques en rose), Skweek vous entraîne dans un tourbillon éblouissant d'actions et de couleurs. La variété des difficultés (monstres aux attaques diverses, bombes, briques spéciales et autres), associée à la réalisation excellente tant sur le plan graphique que sur celui de l'animation en font un jeu dont il est difficile de décrocher.

Jacques Harbon

Voici un jeu d'action comme je l'aime : une action simple et prenante, de nombreux tableaux avec des monstres et des bonus. Il y a même dans Skweek des aspects stratégiques dans les niveaux supérieurs qui sont loin d'être faciles. De plus, il est très important dans ce type de programme. Un jeu très amusant qui n'est pas prêt de vous lasser. Marc Louviers.

Alain Huyghe-Lacour

## Cosmic Pirate

ATARI ST

Les courants de l'espace du futur rappellent les voies empruntées par les galions du XVI<sup>e</sup> siècle : des pirates se lancent à l'abordage des vaisseaux de l'espace pour les piller. Vous êtes l'un des pirates de cet excellent jeu d'action/stratégie.

**Palace Software.** Programmation : Zippo Games ; musique : David Whittaker.

Palace Software s'était déjà illustré dans le passé par sa maîtrise des fabuleuses machines à évier que sont les ordinateurs avec le désormais mythique, *Cauldron*. Il semble qu'avec *Cosmic Pirate*, le célèbre

comme une entreprise de prestation de service, l'activité du Council consiste à fournir aux apprentis pirates, l'entraînement sur simulateur (le cœur même nécessaire de l'expérience), et (ou) les leur



Une phase particulièrement réaliste, mais inhabituelle, du simulateur de combat.

éditeur anglais renouvelle l'exploit. Une fois de plus, le dépaysement est à l'honneur, puisque c'est dans un futur lointain que nous propulse ce logiciel. Vous incarnez un apprenti Barbe Noire du XIII<sup>e</sup> siècle qui tente d'adhérer au syndicat du crime de l'époque. En l'occurrence, il s'agit d'une organisation connue sous le nom de Council. Cette dernière dispose d'un immense réseau de renseignements tissé à quatre coins de la galaxie. Il lui est ainsi possible de connaître les trajets suivis par d'innombrables cargos de l'espace regorgeant de richesses. Fonctionnant

données de déplacement des convois spatiaux, ainsi que des renseignements sur leur système de défense et la nature de la cargaison. Bien entendu, le Council n'est pas une association philanthropique, aussi préleve-t-il une modeste part sur le su fruit de vos rapines. Dans la pratique, cela veut dire que 90 à 98 % de vos gains vous sont enlevés. Mais c'est le prix à payer pour monter dans la hiérarchie très fermée des pirates de l'espace. Comme une honnête compagnie d'assurance, le Council cherche à diminuer les risques en vous proposant toute une gamme de



simulateurs spatiaux sur lesquels vous êtes censé vous faire la main. Trois d'entre eux sont gratuits, les autres, plus réalistes, sont payants (il vous faudra faire quelques excursions bien réelles pour y accéder). Néanmoins, si vos résultats sont trop médiocres lors des phases d'entraînement (efficacité des tirs inférieurs à 30 %), l'honorable société du crime refusera de vous accorder une mission. En revanche, si vous prouvez votre valeur, vous êtes propulsé dans l'un des secteurs de la galaxie. Des hordes de créatures serpentiniformes se précipitent



Phase d'approche du simulateur de combat.

alors sur vous, tentant de vous infliger un maximum de dégâts. Heureusement, un scanner vous permet de localiser les différents types d'agresseurs (et de leur tirer dessus) avant qu'ils ne puissent vous atteindre de leurs projectiles. Il est à noter que certains de ces ennemis laissent, après avoir été détruits, des petites capsules qui, si vous les collectez (si vous n'y parvenez pas, elles se transforment en missiles à tête chercheuse), peuvent augmenter votre pouvoir de destruction, ou réparer partiellement votre appareil. Détruire un certain nombre d'adversaires s'avère indispensable pour accéder aux balises de téléportation (présentes dans chacun des secteurs de la



Le vaisseau est à côté d'un téléporteur.

galaxie), afin de se rapprocher des cargos spatiaux. La grande difficulté tient au fait que les dégâts occasionnés à votre appareil s'accumulent et réduisent d'autant votre aptitude à encaisser les impacts adverses. Lors des phases de téléportation, une carte galactique vous est présentée et vous permet de vous situer par rapport au cargo, aux planètes (qui peuvent être visitées) et aux pirates concurrents. Si vous parvenez à rentrer dans le même secteur que le chargement spatial et à le localiser avec précision, il vous suffit alors de détruire tous ses systèmes de défense (en tirant sur ses parties mobiles). Vous pouvez vous armer et effectuer le transbordage. Cependant, ne vous réjouissez pas trop vite car après avoir subi le



Combat acharné sur une planète.

prélèvement du Council, il n'est pas certain qu'il vous reste suffisamment d'argent pour rembourser vos dettes. Dans le cas contraire, vous pouvez utiliser vos surplus en équipement supplémentaire pour votre vaisseau (canon plus puissant, bouclier plus résistant) ou en entraînement sur les simulateurs payants. On appréciera les graphismes vectoriels lors des phases d'entraînement (clairs et concis), mais surtout la finesse et le soin apportés aux sprites lors des missions réelles. Les animations sont un modèle du genre sur ST. Les scrollings fins sont en effet irréprochables quel que soit le sens du défilement de l'écran. Ce logiciel constitue un bel exemple d'hybridation réussie entre les classiques jeux d'arcade et



La carte de l'espace environnant.

les logiciels faisant plus de place à la stratégie.

Type	arcade/stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*** C

### AVIS

*Cosmic Pirate*, d'une richesse incroyable, risque de vous river de longues heures devant votre écran. L'apprentissage est très progressif mais plus vous avancerez dans le jeu, plus il vous sera difficile de



Votre vaisseau passe à l'attaque.



Arraisonnement d'un vaisseau spatial.

contrôler tous les paramètres. Les graphismes, assez médiocres dans les premières missions d'entraînement, deviennent ensuite très bons, plus superbes dans les missions les plus difficiles.

Jacques Harbom

*Cosmic Pirate* est un excellent programme qui mélange harmonieusement action et stratégie. Les séquences sont variées et souvent très réussies. La réalisation est de bonne facture avec un bon scrolling multidirectionnel. Un programme accrocheur qui offre de nombreuses heures de jeu. Vous risquez d'y passer des nuits blanches.

Alain Huyghues-Lacour



Le tableau de bord est en forme de menu.

## Tiger Road

### AMIGA

Vous aimez la bonne bagarre mais la stratégie vous ennue.

N'hésitez pas un instant : Tiger Road est fait pour vous !

### Capcom.

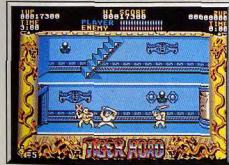
Cette nouvelle version d'un jeu d'arcade de Capcom s'inscrit directement dans la lignée de *Bionic Commando*. *Tiger Road* vous emmène dans le Japon d'autrefois, alors qu'un seigneur nommé Ryu redoutable guerrier, nommé Lee Wong, va remettre de l'ordre dans ce pays. Armé d'une lourde hache, vous vous lancez à l'assaut du palais de l'oppresser en massacrant allègrement au passage chemin. Mais ne vous laissez pas gêner par vos premiers succès car ensuite les choses vont rapidement se gâter. Une fois à l'intérieur du palais, vous devez affronter de redoutables géants qu'il vous faut abso-



Le danger vous guette sournoisement dans chaque salle du palais.

lument maintenir à distance. Si ils parviennent à vous approcher, ils vous soulèvent comme un fétu avant de vous projeter brutalement sur le sol. Il faut rester très mobile et ne pas hésiter à sauter à l'étage supérieur lorsque vous êtes en difficulté. Mais votre répit sera de courte durée car il vous faudra redescendre et d'autres géants vous attendent aux pieds des escaliers.

Ce jeu d'arcade se compose de très nombreux tableaux qui mettent vos réflexes à rude épreuve. Les scènes sont assez courtes, mais présentent de nombreux dangers : armées ennemies, géants, sorcières, pièges de toutes sortes, totemaux qui roulent vers vous ainsi que des monstres en tous genres.



La guerre du soja fait rage.

Heureusement, au cours de votre progression vous obtenez des armes nouvelles et vous pouvez parfois remonter un peu votre niveau d'énergie. Ce qui fait l'intérêt de ce programme, c'est la grande variété des situations auxquelles vous êtes confronté. Les occasions de mourir sont multiples. Le jeu exige une concentration sans faille et des réflexes à toute épreuve. Mieux vaut avoir des neurones supraconducteurs.

*Tiger Road* présente une agréable réalisation avec des graphismes réussis et des décors très variés. L'animation est de bonne facture et le scrolling est parfois horizontal, parfois vertical. En revanche, la bande sonore est assez soignée. Cette conversion, assez différente du programme original, en conserve



La brute court sur le plafond !



Une grande variété d'adversaires.

cependant l'esprit. Les fans d'arcade se laisseront tout de suite prendre au jeu car l'action est rapide, sans aucun temps mort, et suffisamment difficile pour être vraiment motivante. On est vraiment impatient de découvrir les tableaux suivants. *Tiger Road* n'est pas la conversion de l'année, mais c'est un programme accrocheur qui vous fera passer de bons moments.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*** C



L'entrée du palais est bien défendue.

### AVIS

Ce programme me laisse perplexe. En effet, sous prétexte d'être un jeu d'arcade, il nous propose des animations complètement surréalistes : les déplacements de votre personnage sont caricaturaux et les scènes de combat se limitent à de simples collisions de sprites. Si jeu d'arcade ne rime qu'avec simplisme, alors *Tiger Road* est un bon jeu d'arcade. Cette critique ne s'adresse pas à l'adaptation sur Amiga, ni à ceux qui l'apprécient, mais au jeu en général, qui, déjà, sur la borne des caïés m'avait stupéfié par son intense stupidité. Nil Cabrita n'a

Eric Couderon



Attention au tonnelier !

A mon avis, *Tiger Road* ne rentre absolument pas dans la catégorie des hits. Il ne s'agit que d'un 6ème bande-therm-us sans aucune originalité. Les graphismes sont corrects mais l'animation fort peu naturelle et les bruitages limités. De plus, le rendu des décors ne provient que de la répétition de quelques objets bien dessinés. Jacques Harbom

*Tiger Road* est un très classique bande-therm-us. Je n'accroche décidément pas avec les graphismes trop fouillés et trop statiques, l'animation grossière des sprites et la faiblesse des bruitages de ce type de programme. Mais il est vrai que l'action est difficile et assez variée.

Olivier Hautefeuille



Ne laissez pas approcher les géants.





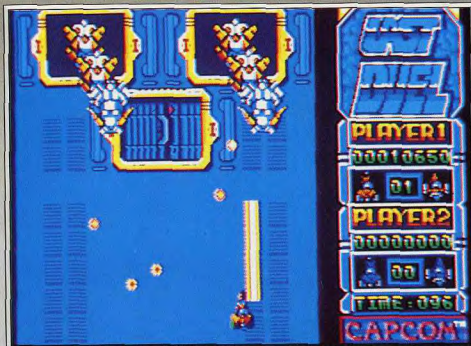
# Last Duel

ATARI ST

Un univers inhospitalier, une route semée d'embûches, des monstres en avalanche s'interposent entre vous et la princesse Sheeta. Mais l'aide d'un partenaire est autorisée pour remporter cet implacable dernier duel.

Capcom.

Les conversions des jeux d'arcade de Capcom arrivent en force sur nos machines : après *Les Sims* et *Tiger Road*, voici *Last Duel*. Dans le dossier « Arcade » du n° 62, nous vous avions parlé de ce shoot-them-up, qui a pour particularité de pouvoir se jouer à deux. Cette version est assez fidèle au programme original



Combat final du premier tableau: trois monstres féroces restent à abattre



Attention aux trappes sur la route!



Deux joueurs: l'un vole et l'autre route.



Au début du second niveau...



D'énormes vers sortent de leurs trous.

débarasser, surtout celle qui est placée en avant des autres et qui vous bombarde presque à bout portant. Dans le second niveau, la voiture est remplacée par un vaisseau qui doit se frayer un chemin dans un univers nettement inhospitalier. Vous allez au milieu de profondités d'où sortent des vers géants, à la manière de *P-Type*. C'est un passage très difficile et, même à deux, il faut vraiment s'accrocher pour survivre. Vous êtes encore loin de la victoire car *Last Duel* se compose de six niveaux remplis de monstres de plus en plus redoutables. Les graphismes sont agréables et colorés, mais on regrettera la petitesse de la fenêtre graphique. Cela présente l'inconvénient de rendre l'action quelque

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

### Avis

Ce shoot-them-up est assez bien réalisé, avec des décors variés et des difficultés diverses. *Last Duel* dispose de quelques idées intéressantes : scrolling latéral complémentaire, jeu à deux simultanément avec des adversaires différents pour chacun. Mais en contrepartie, il est impossible de distinguer les attaques au sol des attaques aériennes.

Jacques Harbom

# TOM & JERRY

## Hunting High and Low



AMIGA



AMIGA



AMIGA



MAGIC BYTES

à plus mignonne des souris, connue de tous, et le matou tout aussi célèbre renommé pire que jamais à se faire des misères. Alors que Jerry préfère grignoter le sirois fromage disposé un peu partout de façon très tentante en employant diverses astuces (bien entendu au détriment de Tom), celui-ci pourchasse notre souris, et comme toujours un peu aveuglé de joie à l'idée de se mettre Jerry sous la dent. "Est à toi d'entrer dans le rôle de la souris audacieuse; ainsi tu vas pouvoir agacer "brave" Tom grâce aux divers objets se trouvant dans l'appartement. La malignité des choses jouera alors en la faveur; les peaux de bananes sont glissantes, les boules de bowling et les livres sont lourds, la télévision et le réfrigérateur distraient Tom sans peine... Tu en auras bien besoin car la vie ne sera pas facile lors de ton arrivée surmunda dans l'appartement, allié d'un trou de souris à l'autre, ce sont bien souvent des sauts acrobatiques subtiles sur le fauteuil, les lampes et les étagères qui t'aideront à échapper à l'énergie et la ténacité du vilain matou.

© 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved.

AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.





Combat exotique et impitoyable dans la jungle sauvage.

## Dragon Ninja

**ATARI ST**  
Le combat à l'orientale requiert intelligence et souplesse. L'adaptation pour ST de Dragon Ninja ne déroge pas à cette règle. Vaincre ses adversaires exige une agilité dans le maniement du joystick et un esprit tourné vers la stratégie.

**Imaginer. Programmer, graphismes, bruitages et musique : Océan France.**

Cette nouvelle version de Dragon Ninja méritait bien un Titi Parade. Après les adaptations C 64, CPC et Spectrum testées dans le numéro précédent, Dragon Ninja ST approche au mieux la version arcade. Pour un principe de jeu bien sûr identique aux précédentes parties, le ST profite d'une mise en place graphique et d'une gestion des coups qui décryptent la souplesse et l'intérêt du combat.

Après une présentation soignée de votre mission, le héros qui apparaît à l'écran s'élance tout d'abord le joueur par sa taille. Le graphisme des sprites est précis mais c'est surtout l'animation de ses mouvements qui captiveront les amateurs. Les gestes sont assez lents mais d'une précision remarquable. L'enchaînement des coups est de même très réaliste. Effectuez un saut, puis un retournement et enfin un chassé haut, l'effet est superbe. Cette version est bien plus complexe que ses consœurs en ce qui concerne la gestion des attaques et défenses. Par exemple, il est possible ici de se retourner directement en frappant. Sur CPC ou C 64, il fallait en effet faire demi-tour sans cesse pour faire front à l'ennemi. Maintenant, un coup de pied arrière suffit à éliminer l'adversaire... On dispose aussi d'un superbe chassé « remontant », et surtout d'un coup de pied tournant très efficace et très joli ! En ce qui concerne le décor extérieur, le graphisme est précis mais, outre les possibilités supérieures de cette



Un costard est là dès le premier niveau !



Deux joueurs peuvent s'affronter.

machine face au 8 bits, la conception de l'ensemble reste très proche des versions C 64, CPC ou Spectrum.

La stratégie de la partie est, elle aussi, plus performante que celle des versions 8 bits. Le joueur est tout d'abord opposé à plus d'ennemis. Mais surtout, l'obtention des armes et bonus est bien plus complexe et donc intéressante que sur la version CPC par exemple. On profite également de quelques « plus » savants, tels les projectiles des ninjas qui restent sur le sol et obligent le héros à changer sou-



Les égouts recèlent un adversaire...



... qui se ditise en plusieurs clones.

vent de plate-forme ou à sauter. Autre atout, les réactions des adversaires de fin de tableau sont plus réalistes dans cette version. Impossible, comme sur la partie CPC, d'automatiser un coup pour vaincre à coup sûr le créateur de jeu du premier niveau. La version ST est, en conclusion, plus difficile à vaincre. C'est un de ses atouts majeurs. Très proche de la version arcade, Dragon Ninja sur ST est assurément l'un des meilleurs sorts de combat actuellement disponibles. Il reste quand même quelques défauts à l'ensemble du programme, notamment, en ce qui concerne la musique et les bruitages. Bien sûr, l'environnement sonore respecte à la lettre la tradition « arcade » (musique ininterrompue). J'aurais préféré, pour ma part, une bande son plus « ambiante », un peu dans le style de Soudard of Soudan... Un très bon soft malgré cela !

Oliver Hautefeuille  
Type : aventure/action 17  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

### Avis

Dragon Ninja est un jeu d'arcade passionnant et cette version peut se jouer à deux simultanément, ce qui



**1** Tél 47 89 15 11 +  
**FIRST ELECTRONIQUE**  
MATÉRIELS DÉPOSITION, DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEURS ET 1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

**TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN**

Coffrets accessoires	Contrôle d'entrants pour MOS, T07 et T07/70	<b>350 F TTC</b>
	Cable C 1488 pour séries MOS, W07	<b>105 F TTC</b>
	T08, T09 et T09/70 pour séries MOS	<b>95 F TTC</b>
	Perforation ordinateur Thomson vers connexion RS 232	<b>295 F TTC</b>

### THOMSON T08-D avec moniteur Couleur

+ 32 LOGICIELS DE JEUX

CADEAU JOYSTICK

**3 490 F TTC**  
QUANTITÉ LIMITÉE

### THOMSON PC-M

Ordinateur complet avec carte modem et logiciel de communication KX-TE-II. Avec moniteur monochrome

12" TTL **4 590 F TTC**

Avec moniteur couleur 14" CGA **5 590 F TTC**

### THOMSON T016 PC

Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes 5 1/4 K Ram. Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **3 990 F TTC**

Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F TTC**

### PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome **5 890 F TTC**

Avec moniteur couleur **7 190 F TTC**

PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome **8 590 F TTC**

avec moniteur couleur **9 890 F TTC**

avec moniteur + carte EGA **12 290 F TTC**

### IMPRIMANTES THOMSON

IMPRIMANTE PANASONIC 1081 120 cps, compatible gamma, MO, T07 **1 890 F TTC**

IMPRIMANTE PANASONIC 1081 120 cps, compatible gamma, MO, T07 **2 690 F TTC**

### SOUSIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO8 **95 F TTC**

T08, T09 Joy Stick + interface pour T016 **450 F TTC**

Souris pour PC, PCM et compatibles **365 F TTC**

### L'Affaire à Saisir

### THOMSON T08-D\*

Configuration complète T08-D avec lecteur de disquettes 5 1/4 et moniteur couleur haute définition **3 980 F TTC**

Prix incroyablement **FIRST 2 990 F TTC**

THOMSON MD6-R Ordinateur sans moniteur **1 450 F TTC**



Incrovable

THOMSON T07-70 Clavier Owarly **295 F TTC**

**SPECIAL JEUNES :** Micro-ordinateur T07, T08, T09, MO, MO8 et MO8/70. Base 120 K, 1 lecteur 5 1/4, Packette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble **690 F TTC**

### DISQUE DUR POUR PC/XT/AT

20 Mo disque dur Western digital. **200 2 790 F TTC**

Carte disque dur **3 390 F TTC**

### DISQUETTES NEUTRES

5 1/4" DF DO 125 7P TI la boîte de 10 **29 F TTC**

3 1/2" DF DO 139 F TI la boîte de 10 **95 F TTC**

### MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **450 F TTC**

Moniteur 12" monochrome vert, biférré pour PC, PCM et compatibles **795 F TTC**

Moniteur 14" couleur, CGA pour PC, PCM et compatibles **1 950 F TTC**

Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **3 290 F TTC**

Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 595 F TTC**

### EXTENSIONS

Extension mémoire 64 K/T07-70 **265 F TTC**

Cartouche Ram Nano Réseau **495 F TTC**

Extension pour MO8/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE **395 F TTC**

Incrustation image vidéo **295 F TTC**

Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitor pour T07 **295 F TTC**

Rubans imprimante (indiquer le modèle) **95 F TTC**

### LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5 1/4, 360 K, pour T016 PC et PCM **950 F TTC**

Lecteur 3 1/2, 320 K, pour T09 **650 F TTC**

Lecteurs internes pour PC 5 1/4 et 3 1/2 **265 F TTC**

Lecteur 3 1/2, 640 K, pour MO8-T08 MO6, T07 et T09 **1 195 F TTC**

Lecteur-enregistreur de cassettes pour T07 et T07/70 **395 F TTC**

Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO8 **295 F TTC**

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro-Thomson. Nous avons en stock tous les périphériques et accessoires pour les familles MOS, MO8, T07, T08, T09. Téléphones : 01-47 89 15 11 (France) et 01-47 89 15 12 (étranger).

**BON DE COMMANDE**

DESIGNATION	NUMERO	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE	Jusqu'à 3 K	50 F
TOTAL		

NOM : \_\_\_\_\_ DATE : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 \*Sauf certains matériels

**1** FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place 124, bd de Verdun, 92400 COLBEUVILLE  
 Tél. 47 89 15 11 - Fax 43 33 57 20



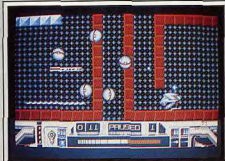


l'ennemi a parfois des lames au bout des doigts.

n'est pas le cas des versions 8 bits. Les graphismes sont très beaux, mais cela est au détriment de l'animation qui est particulièrement lente. Un jeu de combat se doit d'être rapide et à l'action perd une bonne partie de son intérêt. Dommage !

Alain Hugheues Lacour  
Non, non ne vous étonnez pas : A.H.L. est très fatigué et n'a plus le sens pratique permettant de discerner un bon programme d'un mauvais. Vous savez, on a beau être journaliste on n'en est pas moins homme... N'est-ce pas A.H.L. ? Bien, passons à nos moutons. Outre un graphisme hésitant, Dragon Ninja propose un scrolling du plus mauvais effet. Lent, saccadé, il fait penser à ce que l'on trouvait de pire sur Oric ! Vaste programme. En ce qui concerne le son, on se trouve en présence d'infinies érachouilles hélas trop répandus sur Atari ST. Bref, le tableau n'est pas vraiment favorable mais qu'y a-t-il d'étonnant à cela ? N'oubliez pas le nom de l'éditeur qui décidément a du mal à tirer la substantielle moelle du ST !  
Aldric Driault

fera pas perdre d'énergie, soit vous élever dans les airs pour franchir les obstacles et accéder à certains passages, au prix toutefois d'une importante dépendance d'énergie. Votre quota d'énergie est limité mais il existe deux moyens de le régénérer : lentement en restant sur le sol ou rapidement en ramassant un contenant de fuel, qui a aussi l'avantage de réduire les dégâts infligés à votre droïde. Bien entendu, les mutants ne sont pas vous laissez tranquille et surgissent sans cesse de partout. Une de leur particularité est de pouvoir franchir les murs sans



Les ennemis se sont mis en boule.

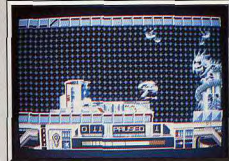


L'environnement est peu engageant.



Si trop d'adversaires se présentent, il reste toujours la téléportation.

inconvié. Pour vous défendre, vous disposez au départ d'un laser à l'énergie illimitée mais dont la puissance de tir laisse à désirer. Aussi, vous devez récupérer au plus vite une autre arme : pistolet à plasma aux dégâts plus conséquents et bombe détruisant d'un seul coup tous les Aliens présents à l'écran. Fort heureusement pour vous, vos tirs franchissent eux aussi les murs. Outre les Aliens, il vous faudra parcourir des zones fortement radioactives qui diminueront progressivement votre réserve d'énergie. Votre équipement de protection se résume à quatre boucliers vite épuisés si vous restez sur la trajectoire des tirs ennemis. Vous trouverez au sein du labyrinthe des téléporteurs qui vous



Mieux vaut être bien armé.

transporteront instantanément à un autre endroit du secteur. Ces téléporteurs sont à destination fixe, ce qui vous permettra de vous repérer un peu mieux dans ce labyrinthe complexe. Vous pourrez d'ailleurs vous en servir aussi pour échapper à une attaque massive des Aliens.

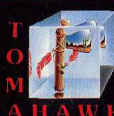
Autre conseil, si l'énergie vient à manquer, essayez de trouver au plus vite un coin « tranquille » pour la régénérer. Pour accéder au secteur suivant, vous devez être en possession de la clé correspondante. Les attaquants seront alors encore plus nombreux et agressifs, ce qui n'est pas peu dire car dès le premier secteur, on est sous pression permanente. La



# LEGEND of DJEL



O, preux Djel, sous le joug des monstres et vermines, tes philtres maléfiques agonise notre royaume !  
La puissance de ta magie terrassera te garderont des sorts, ton courage est notre seul espoir : va et vainc !



T  
O  
M  
A  
H  
A  
W  
K



## Jug

**AMIGA**  
Mélant adroitement jeu de labyrinthe et shoot-them-up, Jug nécessite tout à la fois adresse, sens de l'orientation et zeste de stratégie. La réalisation d'un bon niveau en fait un excellent logiciel.

Microdeal. Programmation : Paul Hunter ; graphismes : Martin Kenwright ; musique et bruitages : Paul Shields.

Vous incarnez J.U.G., un docteur ressemblant vaguement à D2R2 de la Guerre des Etoiles. Votre mission : purger la planète de toutes les créatures mutantes qui en ont pris possession. Le jeu se joue seul ou à deux, en alternance malheureusement. Trois niveaux de difficulté sont proposés, mais je vous conseille fortement le premier qui est déjà largement assez difficile. La planète est divisée en quatre zones, elles-mêmes subdivisées en quatre secteurs. Chaque secteur se présente comme un labyrinthe assez complexe, vous obligeant parfois à de grands détours pour accéder à l'autre côté d'un mur. Vous disposez de deux moyens pour vous déplacer : soit rouler simplement sur le sol, ce qui ne vous









Verion ST de Battlehawks 1942: une action prenante, un jeu coriace.

par les plus faciles dans lesquelles vous devez détruire des cibles immobiles, pour terminer par les plus délicates qui se déroulent dans les conditions normales de combat. Vous pouvez encore affiner le niveau de ces missions d'entraînement en modifiant à votre gré les différents paramètres et même choisir l'avion de votre choix.

Une fois que vous estimez être suffisamment familiarisé avec les techniques de combat, vous passez aux missions réelles. Battlehawks 1942 recrée quatre grands affrontements de la guerre du Pacifique dont le plus célèbre est la bataille de Midway. Une fois que vous aurez choisi l'une de ces batailles ainsi que votre côté (américain ou japonais), vous recevrez vos ordres de mission. Vous pouvez nommer différents pilotes, leurs succès et leurs échecs seront sauvegardés sur disquette.

Comme c'est toujours le cas avec les programmes de Lucasfilm, Battlehawks 1942 bénéficie d'une réalisation de qualité. Les graphismes n'ont pas la même richesse que ceux de Falcon, mais ils sont très agréables et on se laissera séduire par le réalisme des missions. Le contrôle s'effectue à la souris et ne fait appel qu'à de rares manipulations du clavier. On appréciera la fonction replay qui vous permet d'utiliser une caméra pour filmer vos attaques afin de les revoir par la suite. La notice, en cours de traduction, présente une documentation très complète sur ce conflit, avec des photos d'archives et des cartes en couleurs. Si vous êtes un fan de simulateurs de vol, ce programme risque de vous décevoir, mais si vous aimez les jeux d'action vous aimerez ce programme à mi-chemin entre une simulation et un shoot-them-up.

Alain Huyghues-Lacour

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

## Version ST

Cette version est très proche à la précédente. Un programme simple d'accès sans que cela soit trop au détriment du réalisme. L'action est prenante dès la première partie, mais il faut s'accrocher pour venir à bout des nombreux scénarios présentés.

A.H.L.

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

## Avis

Les programmeurs de Lucasfilm ne semblent pas avoir consulté la documentation technique du ST. S'ils l'avaient fait, ils sauraient que le ST dispose des qualités graphiques supérieures à celles du C 64 ou d'un PC (en mode CGA). Battlehawks a un arrière-goût de Dive Bomber (déjà testé dans nos colonnes) qui, comme lui, présentait des graphismes et des animations quelque peu déshabillés. En l'occurrence, les programmeurs de Battlehawks devraient lire Tilt, ils sauraient que les graphismes 3D en surface pleine donnent d'excellents résultats pour ce type de jeu.

Eric Cabilia

Ce jeu est assez inégal. Si la richesse des missions proposées en fait un jeu intéressant, en revan-

che la réalisation n'est pas au-dessus de toute critique. Tant s'en faut. Les avions sont souvent très peints à l'écran et se déforment lorsque l'on entreprend un virage. Les bruitages n'apportent pas grand-chose. Malgré ces défauts, Battlehawks garde cependant quelques atouts pour séduire.

Jacques Harbonn

Battlehawks 1942 n'est pas un simulateur de vol. Nous lui pardonnons du même coup la trop grande simplicité de son pilotage. La stratégie (richesse des missions) est convaincante. Mais graphiquement, le décor extérieur est trop simple et le jeu est surtout trop sacradin dans les phases de combats. Un soft ludique mais assez pauvre graphiquement pour un Atari ST. Olivier Hautefeuille



Séance d'entraînement avec un partenaire, c'est le moment de se «faire les gants».

# The Champ

## AMIGA

Une simulation de boxe où vous pouvez vous prendre pour Rocky et briguer le titre de champion du monde WBC. Entraînez votre champion et confrontez-le à ceux de vos amis ! Un produit tout indiqué pour les amateurs du genre.

## Line1.

De tous les logiciels dédiés aux sports de combats, ceux traitant de la boxe font figure de parents pauvres. En effet, noyés dans le flot des softs de karaté, de kung-fu et autres combats de rues, les bons softs de boxe nous arrivent au compte-gouttes. C'est de *The Champ* qui, précisons-le, est plus proche de la simulation que du jeu d'action. Son système de jeu est élaboré de façon à ce que le joueur puisse se mettre dans la peau du jeune ambitieux ayant l'œil du tigre ! Au début, le programme vous demande d'entrer le nom de votre poulailler qui n'est, pour l'instant, qu'un inconnu. Ses premières armes, il les forge dans un terrain vague et poull-

leurs de la ville. C'est le moment de se faire remarquer par un entraîneur, en sortant vainqueur des deux «petits combats» proposés. Vous pouvez ensuite dire adieu à votre statut d'inconnu, vous êtes dorénavant le «petit qui monte» et les combats ont lieu dans le gymnase. Après quelques victoires chez les amateurs, les portes de la boxe professionnelle vous sont grandes ouvertes ! A ce stade, vous êtes le dernier du classement mondial et la lutte s'annonce rude. Mais qu'importe, vous êtes dans la course pour le titre mondial WBC et les combats ont lieu dorénavant devant un public vociférant ! Voilà pour le côté «Rocky» du jeu, en ce qui

# L'EQUIPE GAGNANTE



Disponible Sur :

AMSTRAD CPC/CASS/DISQUETTE

ATARI ST

AMIGA

IBM (ETE 89)

C64

**MICROPROSE**  
LOGICIELS DE SIMULATION





concrète l'aspect simulation, on retrouve tous les ingrédients sans lesquels il ne mériterait pas ce qualificatif.

Commençons par le combat en lui-même, qui offre pratiquement toute la panoplie de coups (direct, uppercut, crochet, le coup « tueur ») et d'attitudes (garde haute ou basse, accrochage) d'un boxeur. Comme dans la réalité, les coups ont des effets variables, par exemple, l'uppercut fait plus de dégâts qu'un crochet. Un gros point noir, toutefois, l'absence d'esquives se fait cruellement sentir. Ceci dit, dès qu'un combat commence, on ne pense qu'à une chose : en mettre plein le portrait à l'adversaire ! L'ennui, c'est qu'il est aussi décidé que vous ! Aussi, votre premier souci doit être de détecter les points faibles de l'adversaire. Par exemple, votre tout premier concurrent se défend très mal contre les crochets et directs du gauche. Pendant le combat, des indicateurs d'énergie vous permettent de vérifier, en permanence, l'état de « fraîcheur » des deux combattants. Le souci de vraisemblance se vérifie également dans l'efficacité des coups qui varient selon le moral et la condition physique du boxeur. Un bon moral s'acquiert quand le boxeur place « une belle série » dans un round ou quand il remporte



L'entrée chez les « pros » est proche.



C'est le K.O. de la victoire !



Votre premier combat d'amateur.



De la vitesse et du punch !



Le saut à la corde : difficile !



L'indispensable « ralenti ».

une victoire. Une condition physique variable se « fabrique » pendant les séances d'entraînements (saut à la corde, punching-ball, etc.) toujours placées avant les matchs. Fidèle au principe déjà rencontré dans Daley Thompson's Olympic, ces séances sont des petits jeux qui font appel à votre dextérité au joystick.

Accessible à tous, ce logiciel offre cependant un challenge assez difficile. Si les premiers adversaires sont vite balayés, les boxeurs professionnels « joués » par l'ordinateur sont très coriaces ! De plus, quand on sait que le programme enregistre et tient compte des performances de votre poulaïn, les défaites sont à éviter. Je vous recommande donc de vous « faire les gants » en jouant contre un copain (fous très garantis) avant de vous attaquer au championnat de The Champ (parainé par la très officielle WBC s'il vous plaît !). D'un point de vue technique, il y a du bon et du mauvais. On regrette la qualité des graphismes et de l'animation qui sont tout juste acceptables pour un Amiga. Par contre, rien à dire sur les bruitages qui sont très bien rendus. En outre, nous avons apprécié les petits plus tels que les ralenti sur les K.O. ainsi que la possibilité de créer des « data disks » où l'on peut sauvegarder ses champions. Ces « data disks » peuvent être envoyés à vos copains qui confronteront ainsi leurs champions aux vôtres ! Il ne vous reste plus qu'à entraîner correc-

tiement vos champions favoris. Un bon soft dans l'ensemble, mais uniquement pour les amateurs du genre.

Dany Boloaluch

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

## Scorpion

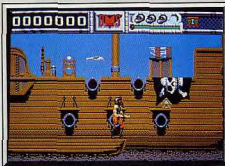
AMIGA

Pour son premier logiciel de jeu, Digital Magic a réussi à marier l'originalité et la passion : dans un monde anachronique, à une vitesse démentielle, des tas d'adversaires coriaces et des tonnes d'armes diverses.

Digital Magic. Programmation : Paul Holmes; graphismes: Jon Law.

Digital Magic est un nouveau venu dans le monde des jeux qui compte se consacrer aux 16 bits. On ne peut que souhaiter la bienvenue à ce nouvel éditeur anglais qui démarre très fort avec ce superbe jeu d'action. Dès la première image, on est frappé par la qualité du graphisme ainsi que par les anachronismes de cette aventure. En effet, le héros futuriste arrive en hors-bord et saute dans un vaisseau de pirates. Plus tard, lorsqu'il marchera sur le quai au milieu des pirates, on aura la surprise de découvrir une automobile garée devant une maison. Ce curieux mélange séduira les amateurs de science-fiction et de voyages dans le temps.

Mais revenons à notre héros qui traverse le bateau



Ramassez les armes sur les écoutilles.



À l'abordage !

# ARCHIPELAGOS



Atari ST screen shots

Imagine a game without violence, yet as chilling as abandoned places where people have died and never returned. Imagine a 3D world, yet the only forces are those that come from the ground. Imagine the danger of a tormented soul, carried aloft by nothing greater than the wind.

Archipelagos is a completely new sort of game. It offers 9,999 living landscapes, in 3D, with continuous smooth movement and scanning. It is so extraordinary it defies classification. It is the experience of the metaphysical.

Archipelagos is conceived and coded by Astral Software.



LOGOTRON RECREATION

LOGOTRON LTD, DALES BREWERY, GWYDIR STREET, CAMBRIDGE, CB1 2LJ





Scorpion est un jeu d'action plein d'enseignements.



Prenez garde au mendiant.



Vous êtes attendu sur le quai.



Les robots passent à l'attaque.

et descend le long de la coque pour ramasser une première arme. Il remonte sur le pont, abat une mouette agressive d'un coup de laser et saute rapidement sur le balcon suivant. Tout va très vite, il monte, il descend, il saute et surtout il combat pirates, mouettes, crabes et poissons volants. Les décors sont magnifiques, mais on n'a pas le temps de les admirer car l'action est trépidante. Au monde faux mouvement, c'est le chute dans la mer et la perte d'une vie. A chaque instant, le danger le guette : il passe devant un mât et un tonneau tombe et l'écrase, il repart pour se retrouver face à un canon et, avant même d'avoir eu le temps de réagir, une



On veut vous faire la peau.

série de boulets vient le frapper. Il continue sa progression et finit par atteindre le quai. Il ne risque plus de tomber à l'eau, mais ses ennemis ne sont pas terminés pour autant. A peine fait-il quelques pas qu'une belle jeune femme en robe longue vient vers lui, sort un pistolet et tire. Ce n'est pas le moment de faire le joli cœur, il l'abat, puis il fait face à un énorme chien. Et ça continue, vous n'avez pas un instant de répit car de nouveaux monstres surgissent à chaque instant et il faut se battre désespérément pour gagner le moindre pouce de terrain. Plus loin, un mendiant dort par terre. Il a l'air inoffensif, mais alors que vous passez devant lui, il en profite pour sortir rapidement un couteau de ses



manches et vous le planter dans le ventre.

Scorpion est un jeu difficile et on ne fait pas long feu lors des premières parties. Mais par la suite, on commence à repérer les coins les plus dangereux et on parvient à s'en sortir grâce à la rapidité de réaction de votre personnage. Et puis, on s'aperçoit rapidement qu'il faut absolument aller ramasser les armes, de plus en plus efficaces, que vous découvrez au cours de votre progression. Vous en aurez bien besoin pour triompher des cinq niveaux que présente ce programme. Après le port, vous traversez une forêt, des plaines enneigées et une croupe avant d'arriver dans le château où vous livrez vos derniers combats.

Scorpion présente d'excellents graphismes et des décors très variés et une quantité incroyable de monstres qui changent à chaque nouveau secteur. L'animation n'est pas moins réussie et le scrolling défie à une allure folle dans toutes les directions. Et puis, ce qui est primordial dans un jeu d'action, votre personnage répond immédiatement à la moindre commande et il est d'une maniabilité irréprochable. En revanche, la bande sonore n'utilise pas suffisamment les capacités sonores de l'Amiga, mais c'est bien là la seule critique que l'on puisse faire à ce programme. Scorpion devrait sortir prochainement sur ST et un second jeu d'action, "Trained Assassin", devrait suivre rapidement. Scorpion est un grand jeu d'action comme on aimerait en voir plus souvent. Bravo Digital Magic et continuez comme ça.

Alain Hugheys-Lacour

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

#### Avis

Scorpion est superbe. Les dangers sont multiples et déjà difficiles dès le premier niveau. La fixité des pièges et attaques vous permettra de faire mieux au prochain parcours. Les graphismes et l'animation sont bien travaillés et la diversité des différents niveaux apporte une grande variété au jeu.

Jacques Harbnon

Les graphismes de Scorpion sont beaux, les animations rapides et souples, les traitements excellents. Mais les programmeurs semblent s'être passé le mot pour ne nous faire que des remakes de Ghost'n Goblins en moins bien. Que diable ! Les meilleurs programmeurs, mettez vos talents au service de l'imagination toute puissante. Faites nous dériver en nous faisant découvrir des univers insoupçonnés. Pour cela ouvrez les yeux et regardez autour de vous, notre monde regorge d'idées et de thèmes jamais exploités.

Eric Caberia

Le décor de Scorpion est vraiment très réussi, varié, précis, rien à voir avec celui de Tiger Road testé dans ce même numéro. Côté stratégie, il s'agit de mémoriser rapidement chaque parcours pour éviter les embûches. Un bon soft, assez classique dans son jeu mais heureusement coloré et varié. Un seul regret, le programmeur, bien dessiné, n'est pas très richement animé. Olivier Hauteville

# RENEGADE III

## THE FINAL CHAPTER

### THE FINAL CHAPTER

the name of the game

LE CHAPITRE FINAL: Quand un homme perd sa femme, il perd l'Egypte. Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des géants de Moïse, le 6670 CHATEAU D'EAU DE GRASSE.

chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des Tombes de l'Egypte ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oubliez jamais... mais rappelez-vous... votre petite amie veut vous voir vivant!

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3F15MICROMANIA. REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTI ET LE TELEPHONE AU 934274157





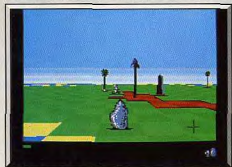
Aut centre des arbres, se trouve le Necromancer avec son unique et gigantesque œil.

# Archipelagos

ATARI ST

Les Visiteurs ont détruit les Anciens et laissent derrière eux ces obélisques pollueurs. Vous êtes le dernier être vivant capable d'empêcher la destruction des archipels par ce terrible liquide rouge ! Un passionnant jeu de stratégie.

Logotom. Conception : Astral Software; programmation et graphismes : Paul Carruthers; musique : David Whittaker.



Détruisez ces pierres.

La préversion nous avait fait si bonne impression (voir Tilt n° 64, page 14) que nous n'avions plus qu'une idée en tête : voir la version définitive ! Elle est enfin arrivée et nos espoirs ne sont absolument pas déçus, mais ne brûlons pas les étapes et commençons par le scénario. Le titre, sans équivoque, décrit parfaitement votre terrain d'action : des groupes d'îles. Le motif de votre intervention est issu d'une très longue histoire. Il y a quelques temps de cela, les Anciens furent réduits à l'impuissance par des envahisseurs nommés les Visiteurs. Après avoir rapidement étouffé une tentative de rébellion, les Visiteurs mirent définitivement fin à l'existence des Anciens. Leur sang fut absorbé par la Terre, leurs



détruire. Sachez également que le moindre contact avec le liquide rouge est fatal.

Toutes ces opérations ne seraient que routine s'il n'y avait pas ces darnés arbres qui croissent et se multiplient à une vitesse stupéfiante. Ils répandent ce liquide malsain qu'ils absorbent, dans un premier temps, pour ensuite le restituer à leur tour, augmentant ainsi la vitesse du processus de contamination. Dans les premiers niveaux, l'ennemi est facile à vaincre et la victoire vient parfois en moins d'une minute.



Les « pods » à énergie.



Un Blood Egg en pleine éclosion.

Dès le monde n° 10, les choses deviennent plus intéressantes car vous êtes confronté, pour la première fois, au problème de connexions de pierres à l'obélisque. Dès le monde n° 13, vous faites connaissance avec une « charmante créature » nommée le Necromancer. Dangereux, il détruit des morceaux de terre avec une déconcertante avidité. Les Blood Eggs, eux, n'entrent en scène que plus tard (monde n° 20). Le poison libéré par ces œufs est si concentré qu'il dévore des morceaux d'îles. D'autres surprises du même genre vous attendent un peu plus loin, à vous de les découvrir. Archipelagos est un jeu de stratégie passionnant et plein de rebondissement. La vitesse de propagation du poison est telle qu'il n'y a pas de temps mort, ni de place pour la fantaisie. Sur le plan technique, nous avons apprécié le scrolling multidirectionnel et le point de vision placé à quelques mètres du sol. Un mot sur la bonne qualité de l'environnement sonore. Des heures de jeu en perspective pour les amateurs du genre avec ce must ! Prévu sur Amiga, PC.

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





Le jeu des « Six Remarquables Faultons », c'est juste si vous voulez être qualifié !

## Grand Monster Slam

AMIGA

A mi-chemin entre le soccer et le football américain, ces olympiades du monde de Ghold vous rueront à vous moniteurs. Battez-vous à coups de Beloms pour gagner le maillot jaune et la médaille tant convoités. Golden Gobline. Conception : Rolf Lakämper ; graphismes : Hartwig Nieder-Gassel.

Tous les cinq ans, dans le lointain monde de Ghold, le grand événement est au centre de toutes les conversations. Le Grand Monster Slam va enfin commencer ! Cette compétition sportive a la particularité de réunir pratiquement tous les peuples de la planète, chaque race y délègue un champion pour tenter de remporter le maillot jaune (S, SJ) et la médaille d'or ! La renommée de ces « joutes » est telle que, tous les ans, de nouveaux participants viennent tenter leur chance. Cette année voit l'arrivée des nains qui entrent, pour la première fois, dans la compétition. Représentant de cette vaillante race, vous êtes celui à qui incombe la rude tâche de gagner ! Le principe du Grand Slam est fort simple ; lui concurrents s'affrontent au cours d'un tournoi, dans des épreuves éliminatoires qui ressembleront à un cauteux mélange de tennis et de football américain. Deux champions sont placés, face à face, sur un terrain ressemblant à un petit terrain de football (voir photos d'écrans).



Un coup de Belom renversant !

Il s'agit pour chaque concurrent de se débarrasser de tous les Beloms présents dans son camp en les expédiant, à coups de pieds, chez l'adversaire. Créatures dociles, les Beloms se font allègrement botter l'arrière-train et (cramble de zèle) se replacent automatiquement, après chaque atterrissage, sur la ligne « tir », fin prêts pour le prochain « shoot ». Le joueur qui n'a plus de Beloms dans son camp doit se ruer vers le camp adverse ;

ce dernier fait très vite pencher la balance en votre défaveur. Attention, dans les cas où le joueur envoie trop de Beloms dans le public, il accumule des pénalités. Trop de pénalités de votre part (ou de votre adversaire) provoque l'apparition du Pélovas, une créature qui, correctement « shootée » par votre concurrent, peut causer votre perte ! En cas de victoire, vous êtes qualifié pour la deuxième division où vos sept adversaires sont, bien entendu, plus coriaces. Le terrain, quant à lui, comporte des obstacles supplémentaires. Finalement, le gagnant de la deuxième division a le droit de combattre les plus grands et de tenter de prendre le titre de super-champion ! Et nous pouvons vous assurer qu'il y a du pain sur la planche. Bien entendu, toutes ces épreuves sont entrecoupées d'épreuves intermédiaires de quali-



Le « home run » victorieux.



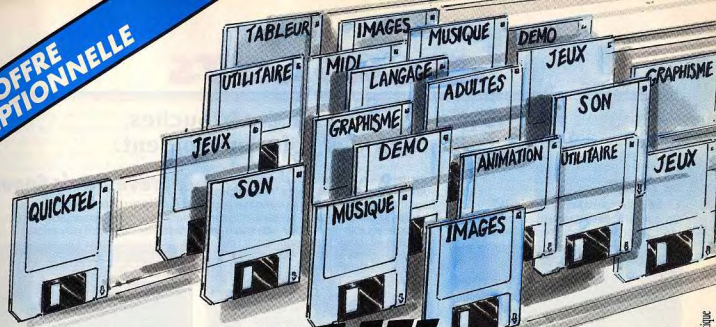
La recherche des Beloms.

cation ou de rattrapage qui vous permettent d'améliorer (ou d'aggraver !) votre score. La première se nomme « The Beloms Revenge » où vous devez repousser, un certain nombre de fois, l'attaque de huit de ces curieuses boules. La seconde, « The Remarkable Six Faultons », requiert un certain coup d'œil (voir photo) et un bon timing pour lancer correctement les Beloms dans la gueule de ces fameux Faultons (voir photo). Très agréable à pratiquer Grand Monster Slam est l'un de ces jeux si prenant qu'on passe des heures à y jouer sans s'en rendre compte ! Techniquement très bien réalisé, ce logiciel mérite de figurer dans votre logithèque. Un excellent divertissement. (Bentôt disponible sur ST, C 64, PC).

Dany Booloac

Type	action
Intériorité	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	C

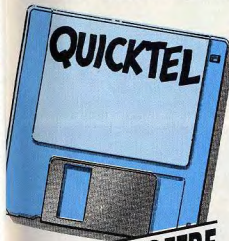
OFFRE EXCEPTIONNELLE



# CHARGEZ!!!

**UN PROCÉDE REVOLUTIONNAIRE.** Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SMI et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le **TELECHARGEMENT**. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessus) ou d'une carte modem. Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SMI**, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SMI VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

**SIMPLE ET ECONOMIQUE.** Le télécharge-ment vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type PACMAN ®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de C.A.O., JLL 2D, comptez moins de 50 F. Vous êtes propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé. Numéro 1 du télécharge-ment SMI est le seul service à vous proposer des logiciels pour **ATARI ST, AMIGA, compatible PC, APPLE MACINTOSH, AMSTRAD CPC.** Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.

**DECouvrez NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SMI** : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent ou domaine public et restont votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SMI vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

3615 SMI

Coupon-réponse à retourner à : SMI - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

**OUI** je désire recevoir **GRATUITEMENT** (sans obligation), le logiciel de télécharge-ment QUICKTEL.

Je possède  AMSTRAD CPC (disquette)  PC compatible (3 1/2")  AMIGA 1 000  AMSTRAD CPC (cassette)  PC compatible (5 1/4")  APPLE MACINTOSH  MSX  AMIGA 500/2 000  ATARI ST

Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un cheque bancaire ou postal à l'ordre de SMI).

Cochez les cases de votre choix (si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque .....

Nom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....



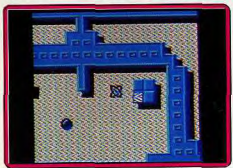
# ROLLING SOFTS

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

### ■ Titan

#### C 64, disquette Titus

Ce logiciel achève sans aucun doute la longue odyssée du casse-briques. Après



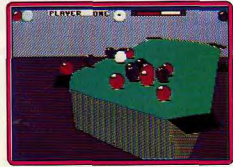
l'adjonction de gadgets de toutes sortes (raquettes, lance-missiles, ou triques résistantes), les logiciels de ce type semblaient de nouveau à bout de souffle. L'arrivée de Titan a apporté un formalisme à ces assertions pessimistes. En effet, le mode over scan (votre écran ne visualise qu'une partie de l'univers courant de la balle) permet de faire un sang neuf à ce genre. Seule particularité notable de la version C 64 : l'absence de suivi automatique de la balle mignonne (qui a dû être à l'origine de nombreuses migraines pour les possesseurs de ST). Les graphismes et les animations sont d'excellente qualité (en particulier le scrolling multidirectionnel). Les bruitages malgré leur discrétion ne nuisent pas à l'efficacité de l'ensemble. Eric Caberia

**Type** casse-briques  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

### ■ 3D Pool

#### C 64, disquette Firebird

Comment rendre sa jeunesse à un type de



jeu déjà bien développé sur micro ? Les billes informatiques atteignent une qualité et une richesse maximales. En développant un jeu 3D, les concepteurs de softs relancent la mode du « pool ». Après le

superbe *Billiard Simulator* sur ST, 3D Pool vous offre un décor et un jeu très simples. Seul intérêt de la partie, le joueur ne va plus orienter sa canne, mais carrément tourner autour de la table pour choisir son angle de tir. Manié au joystick, l'orientation 3D de la vue est très souple. Mais en contrepartie, tous les éléments du jeu sont simplifiés à l'extrême, ce qui n'était pas le cas pour *Billiard Simulator*. Le graphisme est assez grossier et les menus de sélection se résument en une page texte assez floue. Pas de floriture donc, tout juste un jeu efficace et très visuel. Réservé aux amateurs. (Adaptations prévues sur tous les micros).

Olivier Hautefeuille

**Type** billard 3D  
**Intérêt** 14 pour le 3D  
**Graphisme** ★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

### ■ Test Drive II, The Duel

#### PC EGA, CGA, disquette Accolage

La première version de *Test Drive* (cf. dossier *Tilt* n° 51) nous avait tout à la fois séduit par son réalisme et lassé par l'énormité de son terrain de jeu. *The Duel* développe la même qualité. Rien d'étonnant à cela, le



programme est presque inchangé ! Seule différence majeure, il est possible de ne pas laisser filer d'une route trop monotone en inséchant dans des disques de scénarios qui ne sont, bien sûr, pas compatibles avec *Test Drive I*. L'idéal eût été de ne pas acheter *Test Drive I* lors de sa sortie et de payer pour *Test Drive II* et ses scénarios. Complexe et onéreux, serait-ce un attrapenigaud ? ... Un très bon soft pourtant !

Olivier Hautefeuille

**Type** simulateur de course auto  
**Intérêt** 18  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** C  
(sans compter disques scénarios autos et paysages)

### ■ Steve Davis Snooker

#### ST, disquette CDS

Une excellente simulation de billard qui plaira aux « accros » du genre. Le logiciel



dispose, en effet, d'un nombre considérable de fonctions paramétrables (choix du type de billard, américain ou anglais. Vous pouvez jouer contre la machine ou contre un adversaire humain. Les effets de balle sont réalistes et permettent d'organiser de véritables écheveaux de trajectoires). Les graphismes sont fins à tel point qu'il est possible de voir les numéros inscrits sur les balles, les animations sont extrêmement lisses et les bruitages agréables (le bruit sourd des balles réentrant dans les trous est superbe). A noter une spectaculaire fonction zoom qui vous permet de voir en gros plan certaines portions du billard.

Eric Caberia

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

### ■ Falcon

#### Amiga, deux disquettes Spectrum Holobyte

Les amateurs du genre ne savent plus où donner du joystick face à cette avalanche



de simulations, toutes plus réussies les unes que les autres. *Falcon* se place indiscutablement dans le peloton de tête aux côtés de *F18* et *F19*. La version Amiga est identique à celle sur *ST* (voir *Tilt* n° 63,

p. 38), c'est-à-dire qu'elle est magnifique. La réalisation est tellement convaincante qu'elle fera craquer même les joueurs les plus réticents à ce genre de programme. Toutes ses qualités font de *Falcon* l'un des plus grands hits de ce début d'année : réalisme du vol, précision des décors, variété des missions, possibilité de connecteurs entre deux ordinateurs, etc. La notice volumineuse est en français et la traduction est excellente, ce qui est suffisamment rare pour être signalé. Il semble difficile de faire encore mieux, mais après tout on le peut également à propos de *F18*, il y a quelques mois. Un must. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

### ■ Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

#### Amstrad CPC, disquette Electronic Arts

Voici enfin la version CPC de cet excellent simulateur d'acrobatie aérienne déjà testé sur *PC* (*Tilt* n° 46) et *C 64* (*Tilt* n° 52). Ce logiciel vous propose seize missions distinctes, un slalom entre des tours, un rase-mottes sous des pontiques, divers vols d'entraînement, etc. La mise en place graphique et sonore de cette version CPC est



très convaincante. L'animation est certes un peu saccadée mais l'ensemble reste réaliste, notamment en ce qui concerne les réactions de l'appareil et le graphisme 3D Surface pleine du décor. Malheureusement, les possibilités réduites de la machine ont contraint les programmeurs à supprimer des menus les options d'enregistrement des vols, le suivi d'un concurrent ou les vues extérieures de l'avion. Le soft est donc moins complet que ces collègues *C 64* ou *PC*. Il n'en demeure pas moins très ludique.

Olivier Hautefeuille

**Type** simulateur de vol acrobatique  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

### ■ Crazy Cars II

#### CPC, disquette Titus

Vous tenez le rôle d'un agent du FBI chargé de démanteler un gang de casseurs soutenu par des policiers ripoux. Au volant d'une Ferrari, vous devez traverser quatre Etats américains, traqué par la police qui dresse des barrages routiers pour tenter de vous arrêter. Vous disposez d'un temps



limité pour vous rendre d'un point à un autre, aussi étudiez attentivement la carte pour choisir le meilleur itinéraire et gardez un œil sur le tableau de bord pour ne pas rater la bonne intersection. N'hésitez pas non plus à couper à travers champs, pour rejoindre une autre route qui vous fera gagner du temps. Cet habile scénario renouvelé avec bonheur le genre et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Les commandes sont très précises, heureusement car c'est un jeu difficile. Un programme passionnant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

**Type** course automobile  
**Intérêt** 17  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

### Version Amiga

La version Amiga de *Crazy Cars II* est excellente et on est tout de suite séduit par cette course pas comme les autres. La réalisation est irréprochable et la bande sonore très convaincante. On entend même le bruit du vent lorsqu'on s'arrête pour consulter la carte. Une réussite.

A.H.-L.



**Intérêt** 17  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ C

### ■ TV Sports Football

#### Amiga, disquette Mirrosoft

Le football américain est un jeu peu connu en France. Ce logiciel se propose de vous le faire découvrir. Si vous débutez, je vous conseille de commencer par les options entraînement pour apprendre les différentes tactiques et le jeu de la balle. Les graphismes sont splendides et l'animation très



fluide. De plus, le programme vous montre par moment la foule ou un joueur en gros plan. Les bruitages digitalisés complètent bien l'ambiance (Notice en français.)

Jacques Harbourn

**Type** football américain  
**Intérêt** 15  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ C

### ■ Face Off

#### Atari ST, disquette Anco



*Face Off* n'est pas une pure merveille. Tout juste un très simple jeu de hockey sur glace qui vous offre une vue aérienne assez correcte, une animation lente mais souple et des bruitages assez réduits. Le jeu est pourtant prenant. Les passes sont suffisamment précises pour que s'installe vite une réelle stratégie d'attaque et de défense. On se sert du rebond du palet sur les bords du terrain pour éviter l'adversaire et approcher le but ennemi. En mode deux joueurs ou contre l'ordinateur, une partie très simple mais ludique. Olivier Hautefeuille

**Type** hockey sur glace  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B



## ROLLING SOFTS

### Bowls

**Amiga, disquette Simulondo**  
Bowls est, à ma connaissance, le premier simulateur de pétanque disponible sur micro. Simulondo, une société italienne, propose ici un jeu relativement simple mais tout de même complet. Le menu de présentation offre trois types de terrain, terre, sable ou piste et surtout un mode entraînement qui vous permettra d'étudier l'effet du « spin », de la puissance et de la direction de vos tirs. Mise en place graphique multifenêtrée, animation 3D du lanceur et bruitages parfois trop réduits, Bowls est sim-

à la bonne distance de vos ennemis qui sont très mobiles. Les sociers sont redoutables et il faudra découvrir leur point faible avant de pouvoir en triompher. L'action se déroule dans des décors exotiques et on appréciera le fait que l'aventure ne soit pas linéaire. En effet, à partir du second niveau, vous pouvez choisir librement votre prochain étape. Un jeu d'action difficile, mais prenant. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

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



### Pacland

**ST, disquette Grandslam**  
Après son historique adaptation de Pac Mania, Grandslam continue sur sa lancée en faisant l'adaptation sur micro d'une autre borne d'arcade dédiée à Pacman. Le traditionnel labyrinthe est abandonné, puisqu'il c'est dans un environnement riche en décors que se déplace votre adversaire. Les fantômes tentent comme d'habitude



pie mais efficace, pourvu que l'on apprécie la moins grande richesse ludique de la pétanque par rapport au golf ou au mini-golf. Olivier Hautefeuille

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

### Kenseiden

Console Sega, cartouche Sega



d'entamer votre progression. Les graphismes sont proches de ceux de la borne d'arcade. Les animations sont correctes (bien que le scrolling latéral eut gagné à être un peu plus fin). Le thème musical de Pacman comme fond sonore est toujours aussi entraînant. Eric Caberia

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

### Version Spectrum



Hayato, un samouraï, doit traverser le Japon à la recherche d'une épée magique. Dans chacune des seize provinces que vous traversez, vous affrontez de nombreux adversaires avant de trouver la sortie qui mène au niveau suivant. Vous êtes armé d'une épée et vous ne disposez que de deux coups différents. Mais chaque fois que vous vaincrez un sorcier, vous obtiendrez un parchemin qui élargira votre panoplie de coups. Les combats, assez difficiles, exigent beaucoup de précision car votre épée n'est efficace que si vous êtes exactement

Cette adaptation est réussie. Le graphisme des sprites est travaillé et leur animation rapide et fluide. Les bruitages aussi sont de bonne qualité. En revanche, les décors sont assez peu variés au sein d'un même niveau et il est bien dommage d'avoir limité ainsi la palette. Mais en dépit de ces défauts, ce jeu simple reste prenant (K7). J.H.

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

### Ballistic

Amiga, disquettes Psychapse

Ballistic est une synthèse des différents jeux de balles existants. Tenant à la fois du football, du billard et du lipper, ce jeu aurait tout pour plaire... s'il était sorti avant Speedball. Malheureusement, bien qu'excellamment réalisé (ses graphismes et animations sont de bonne qualité), il ne parvient pas vraiment à accrocher. Un désagréable sentiment de platitude (et de déjà vu) se dégage, donnant ainsi l'impression qu'il ne suffit pas d'agiter les thèmes différents



dans un shaker pour atteindre à coup sûr l'originalité. Néanmoins, les fanatiques des jeux de balles y trouveront sûrement leur compte. Eric Caberia

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

### Version ST

La version STde Ballistic reprend toutes les caractéristiques de celles de l'Amiga



Exception faite des performances sonores de moindre qualité sur le ST. E.C.

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

### Thunderwing

ST, disquette Cascades Games

Inutile de s'attarder sur le scénario de ce programme, puisqu'il s'agit d'un shoot-them-up et qu'en l'occurrence son intérêt se situe surtout au niveau ludique. Il est, en effet, riche en surprises (ennemis variés et attaques incessantes). Le scrolling vertical est de qualité : il laisse découvrir progres-



sivement des installations ennemies plus hostiles les unes que les autres. Par ailleurs, un astucieux système d'armes évolutif (semblable à celui de Xenon) vous permet d'augmenter progressivement votre puissance de feu. En revanche, les graphismes ne tirent pas le meilleur parti de la machine (l'utilisation des couleurs fait un peu fouillis). La grande qualité de ce programme réside cependant dans sa progressivité qui le met à la portée de tous les joueurs. Eric Caberia

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

### Kings of the Beach

PC EGGA, CGA,

disquette Electronic Arts

Les amateurs de volley-ball retrouveront ici la qualité légendaire des productions sportives d'Electronic Arts. Sur un terrain semi-3D, les quatre joueurs de ce match sont animés de façon très réaliste. Kings of the Beach est, de plus, très facile à prendre en main. Un mode d'entraînement particulier existe pour chacun des types de frappe de la balle : renvoi haut, bas et tir. Après avoir

répété chacun de ces mouvements hors du match et face à un entraîneur, le joueur n'aura aucun mal à affronter l'adversaire. Grâce à ces trois modes « entraînement », ce soft vous permet de ne pas buter trop longtemps



sur la technique et la précision du maniement et donc de bien profiter de la stratégie du jeu. Les renvois de balle sont très réalistes puisque la portée d'un tir dépend de la position du joueur et du moment où il frappe la balle. Un soft maniable et réaliste. A voir. Olivier Hautefeuille

Type	volley-ball
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

**DEUX MOTS : ESSAYEZ-LE !!**

**BUMPY**

Pour ATARI ST, AMSTRAD CPC, PC ET COMPTON

Vous devez piloter une petite balle fort espiègle à travers un dédale de plate-formes rebondissantes. En sautoit de plate-forme en plate-forme, il faut atterrir un maximum de 100 tableaux pour progresser.

1 ou 2 joueurs - 100 tableaux  
- Éditeur de tableaux : SAUL COPEL



## ROLLING SOFTS

### ■ Captain Blood

**Appie II GS, disquette Ere Informatique**

Bob Morlock, concepteur de ludiciel, est définitivement physiquement puis mentalisé dans l'univers d'un jeu informatique sous l'identité du Captain Blood. Affaibli par le manque de fluidité vital en résultant, Blood, avec l'aide de la bioconscience de l'Arche, traque dans toute la galaxie ses cinq derniers clones — les numéros — qu'il lui faudra détruire. La conversion pour le GS est bien réalisée, mis à part les survols en fractales et les effets de palettes indignes du GS. Sans être un jeu qui vous tiendra en haleine de longs mois durant, Blood apporte certaines innovations intéressantes (le système de l'Upcom par exemple). Un bon jeu, quasi-mythique, malheureusement un peu desservi par un scénario trop simpliste.

François Hermellin

pas changé. Par contre, l'auteur a encore développé la richesse stratégique de la parodie du jeu plus rapide et, surtout, il a actualisé les événements de façon à coller au mieux à cette cruelle fin de siècle... Pour les amateurs du premier titre, un soft à ne pas négliger. Pour les novices, il ne manque que la traduction française du jeu et de sa notice. Olivier Hautefeuille

**Type** wargame  
**Intérêt** 16  
**Graphisme** \*\*\*  
**Animation** —  
**Bruitage** —  
**Prix** C

### ■ Arkanoïd

**Appie II GS, disquette Taito**

Le scénario d'Arkanoïd est aussi stupide qu'intéressant. Il s'agit en bref d'une histoire de vaisseau spatial attaqué dans l'espace, de capsule de secours, de com-

pour en faire le tour. Heureusement un système de codes vous dispense de reprendre le jeu depuis le début à chaque nouvelle partie, faute de quoi vous n'auriez pas une chance de mener cette aventure à son terme. Dans la phase d'exploration, vous passez d'échelles en plateformes-voies en évitant de nombreux ennemis. Lors des premières parties, on a quelque mal à s'y



retrouver dans ce dédale de salles, d'autant plus qu'il y a la facade et l'arrière du bâtiment, et que l'on passe de l'une à l'autre en utilisant certaines portes. Vous devez également explorer des pièces secrètes d'objets indispensables à la réussite de votre mission. Un jeu d'une grande richesse dont vous n'êtes pas près de voir la fin. (Notice en français) Alain Huyghues-Lacour

**Type** arcade/aventure  
**Intérêt** 15  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** D

### ■ Prison

**ST, disquette Chrysalis**

Vous incarnez un policier injustement accusé d'un crime qu'il n'a pas commis et qui a été exilé sur une lointaine planète. Votre but : trouver une navette spatiale monoplace avant les autres relogés. À l'usage, le programme manque de progressivité et surtout d'entrain, si bien que vous pouvez carrément vous ennuyer dans des sections où il ne se passe rien. Certaines



réponses de l'ordinateur sont dépourvues de logique : si vous demandez au programme quels sont les objets présents dans un tableau, il vous répond négativement alors que des items sont effectivement présents. Les graphismes sont riches en cou-

leurs, trop peut-être, si bien qu'il est difficile de discerner les objets à collecter. Un programme navrant.

Eric Cabilia

**Type** action/aventure  
**Intérêt** 8  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** C

### Version Amiga

La version Amiga de Prison est très proche de la version ST en ce qui concerne les graphismes et animations. Les bruitages sont en revanche plus beaux, en particulier la bande musicale d'introduction. E.C.



**Intérêt** 8  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** C

### ■ H.K.M.

**Amiga, disquette US Gold**

Ce nouveau programme de combat est la suite de Street Fighter dont il reprend le principe : une suite de combats qui se déroulent dans différents pays. Vous affrontez toutes sortes d'adversaires : un soldat



russe et son chien enragé, un toréador et même les prostituées d'Amsterdam. Le principal défaut de Street Fighter était sa facilité car il était possible de vaincre tous ses adversaires en n'utilisant pratiquement qu'un seul coup. On ne peut pas en dire autant de H.K.M., puisque, cette fois, il est un net avantage sur vous. En effet, le niveau d'énergie des deux combattants diminue chaque fois qu'ils prennent un coup, mais celui de votre adversaire remonte rapide-

ment et pas le vôtre. Pour vaincre, il faut prendre des risques et frapper sans relâche. H.K.M. est un bon programme de combat, mais rien ne le distingue vraiment de ses concurrents. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

**Type** combat  
**Intérêt** 11  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** C

### Version CPC

Les performances plus modestes du CPC conduisent à être plus indolent. Le programme paraît moins médiocre. Néan-

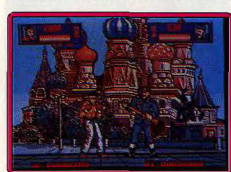


moins, si vous cherchez un jeu de combat qui mette l'accent sur le réalisme : continuez votre chemin. Eric Cabilia

**Intérêt** 9  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** B

### Version ST

Human Killing Computer pourrait être l'autre titre de ce programme dont l'intérêt est discuté. Les logiciels de combat antérieurement parus sur la machine sont,



en effet, largement supérieurs à ce programme. Les scènes de combats manquent de réalisme (il faut vraiment avoir de l'imagination pour croire que l'on se bat), il est, par ailleurs, difficile de porter un coup avec précision. Bien que les graphismes soient corrects, les animations portent le coup de grâce à H.K.M. : les évolutions de vos adversaires font davantage penser à une danse de Saint-Guy qu'à un combattant en posture d'attaque. E.C.

**Intérêt** 7  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** C

### ■ Karateka

**Atari ST, disquette Broderbund**

Ce logiciel, Tilt d'O' 1985 dans sa version Apple, est maintenant disponible sur ST. Vous incarnez un karatéka et devez délivrer la belle princesse des griffes du méchant seigneur, en combattant contre ses sbânes, en passant quelques pièges et en venant à bout de son oiseau. La mise en image avec changement de plan comme dans un film est agréable. Malheureusement le reste ne suit pas. Si le graphisme des combattants est joli, les décors sont aussi défilés que dans la version Apple, ce qui est difficilement acceptable sur un ST. De plus, l'animation est lente, plus lente que sur l'original, ce ce est quand même un comble. Quant aux bruitages, ils sont tout simplement identiques avec quelques petits extraits de musique monophonique et des bruitages proches du « bip » ! De grâce, messieurs les programmeurs, quand vous adaptez un hit venant d'un 8 bits sur un 16-bit 32 bits, prenez au moins la peine d'utiliser



les capacités de la machine. A réserver donc aux nostalgiques. Jacques Harbon

**Type** action  
**Intérêt** 10  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** C

### ■ Turbo esprit

**Amstrad CPC, cassette Durel/Elite**

Ce soft profite d'un scénario original et complexe. Votre voiture sillonne les rues de la ville. A chaque intersection, le pilote décide, selon la carte et la position des voitures ennemies (dealers de drogue, chauffards, etc.), de tourner à gauche, à droite ou même de faire demi-tour. La simulation est réaliste. La voiture dérape dans les virages, profite d'une marche arrière pour tourner en « créneau ». Ce quel action-stratégie est excellent dans le principe : d'un côté, l'action de la course, de l'autre la réflexion pour le choix



**Type** aventure  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** A.C.

### ■ Balance of Power, 1990 Edition

**Amiga, disquette Minscape**

Inutile de présenter la première version de ce excellent wargame géopolitique tasté



(Tilt n° 42) sur Mac et Amiga et sur PC (Hors-Série n° 9). Face au succès remporté par ce titre auprès des amateurs de stratégie pure, Minscape nous propose ici une version nommée 1990 Edition. Le principe du jeu et sa mise en place graphique n'ont

plexe Doh d'énergie pure et autres billevesées. La seule chose qu'il convient de retenir est que ce jeu est un classique, qu'il est génial et que la conversion GS (aussi réussie que celle pour Amiga) est complètement démentie ! L'animation est impeccable, l'environnement sonore est superbe. À partir d'un casse-briques, Taito a réussi à faire un hit où les différents bonus rendent le challenge difficile mais jamais impossible. Les Japonais commencent à s'intéresser au GC, et avec des adaptations de cette qualité, on ne peut que s'en réjouir. À se procurer dans les dix minutes qui suivent la lecture de cet article !

François Hermellin

**Type** arcade  
**Intérêt** 18  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** C

### ■ The Goonies II Console Nintendo, cartouche Konami

Les Japonais sont vraiment les rois de l'arcade/aventure et Konami le démontre une fois de plus avec ce excellent programme. Vous devez libérer les autres goonies qui sont retenus prisonniers par le gang Fratelli. Le repaire de la bande est très vaste et il vous faudra beaucoup de temps



## ROLLING SOFTS



de la cible, du meilleur itinéraire à suivre. L'Amstrad CPC arrive pourtant tout juste à mettre en œuvre un jeu aussi complexe. Résultat, le décor et les sprites sont très simples. Pour conclure, un bon logiciel sur CPC qui gagnera beaucoup à être adapté sur seize bits.

**Type** action et stratégie  
**Intérêt** 15  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** B

### Version C 64



*Turbo Esprit* est bien moins convaincant sur C 64 que sur CPC. Les sprites sont plus petits, l'animation plus saccadée. Le jeu est, de plus, très lent. Seuls les bruitages sont mieux réalisés dans cette version.

O.H.

**Intérêt** 12  
**Graphisme** \*\*\*  
**Animation** \*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** B

### Run the Gauntlet

#### Atari ST, disquette Ocean

*Run the Gauntlet* est une simulation sportive qui regroupe des épreuves de course 4 x 4, de bateaux à moteur, de marathon. La présentation de la partie est très soignée (graphisme et musique). En revanche, l'ensemble du jeu manque de cohérence. Les courses d'engins sont trop classiques (vue aérienne, manèment simpliste des véhicules, rien de neuf en fait, tant au niveau de la réalisation que de la mise en scène. L'épreuve de course à pieds est plus intéressante (manèment joystick complexe). L'ensemble ne parvient finalement pas à « crever » l'écran. Olivier Hautefeuille



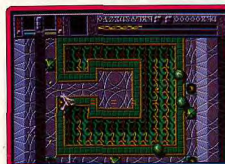
**Type** sport/courses multiépreuves  
**Intérêt** 13  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** B

### Fusion

#### ST, disquette Electronic Arts

La version ST de *Fusion* est un excellent produit, comme son homologue sur Amiga que nous avons testé dans la rubrique Hills du n° 61. Vous devez parcourir un univers plein de dangers afin de reconstruire une bombe qui permettra la neutralisation définitive de vos ennemis. Le programme dispose d'un aspect stratégique très important qui fait de lui bien plus qu'un jeu d'arcade. Certaines étapes ne pouvant être en effet résolues qu'en faisant preuve d'ingéniosité. Les graphismes sont excellents et n'ont rien à envier à ceux de l'Amiga (qui déjà étaient superbes). En revanche, le scrolling multidirectionnel qui avait fait les délices des Amigaphiles est inexistant sur la version ST qui doit se contenter seulement d'un scrolling vertical. Malgré tout, un bon logiciel.

Eric Gaberia



**Type** action/stratégie  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** C

### Gary Lineker's Hot Shot

#### C 64, K7 Greenlin

Après *Gary Lineker's Superskill* qui vous offrait de suivre l'entraînement du célèbre joueur anglais, voici un programme de foot-

ball. Le terrain est vu de dessus et défile en scrolling multidirectionnel. Le jeu est assez réaliste : chaque équipe comporte onze joueurs et on peut ajuster la puissance et la direction de ses tirs. L'arbitre sanctionne même les joueurs qui commettent des fautes et il peut accorder un coup franc. En revanche, l'ordinateur contrôle le goal, ce qui se révèle assez frustrant à l'usage. Par ailleurs, la gestion des déplacements des joueurs est parfois surprenante. Ainsi, lorsque vous tirez une touche, aucun de vos équipiers n'est présent sur l'écran pour recevoir la balle. *Hot Shot* est un honnête



programme de football, assez agréable à jouer, mais qui n'atteint pas le niveau de qualité de *Microprose Soccer*. (Notice en français.) Alain Huygheux-Lacour

**Type** football  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*  
**Prix** B

### Version CPC

La version CPC de *Gary Lineker's Hot Shot*



présente des graphismes de meilleure qualité que ceux de la précédente. Le scrolling, assez saccadé, est fatigant pour les yeux. A.H.L.

**Intérêt** 12  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*  
**Prix** B

### Version Spectrum

*Gary Lineker's Hot Shot* dispose d'une bonne musique de présentation sur plusieurs voix et de bruitages corrects en cours de jeu. L'animation des joueurs est



assez fluide et leur graphisme correct, mais en revanche, le scrolling du terrain est assez saccadé. (Notice en français.) Jacques Harbon

**Intérêt** 14  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*  
**Prix** B

### Poseidon Wars 3D

#### Console Sega, cartouche Sega

A bord du *Poseidon*, vous devez détruire les navires ennemis et les avions qui viennent vous bombarder. C'est un jeu de tir dans la lignée de *Subroc* sur la console Coleco. On se laisse tout de suite prendre au jeu, mais l'absence de tout aspect stratégique se fait cruellement sentir car l'action manque nettement de variété. *Poseidon* est un programme qui s'utilise avec les lunettes 3D, mais il est possible d'accéder à un mode normal. L'effet de 3D est assez réussi mais on peut se demander s'il justifie la fatigue visuelle procurée par un emploi prolongé des lunettes. (Notice en français.) Alain Huygheux-Lacour



**Type** arcade  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** C

### The Games Winter Edition

#### Amiga, disquette Epyx

Epyx, vous propose un nouveau jeu multi-épreuves basé sur les jeux d'hiver. Après une

jolie cérémonie d'ouverture, le jeu en lui-même peut commencer. Un à huit joueurs vont s'affronter tout au long des sept épreuves composant la compétition : patinage artistique, patinage de vitesse, ski de descente, slalom, cross à ski, luge et saut à ski. Les épreuves sont assez variées et font davantage appel à une coordination exacte qu'à un bon coup d'œil qu'à une agitation frénétique de la manette de jeu. De plus, certaines idées nouvelles sont intéressantes comme l'utilisation de caméra, lors des descentes, pour voir skier. Malheureusement, la réalisation d'ensemble est assez



décevante. Le chargement de chaque épreuve est long et la musique ne suffit pas à le faire oublier. Par ailleurs, les décors et les graphismes sont bien en dessous de ceux de *Winter Games*. Enfin, certaines épreuves sont trop difficiles, comme le saut à ski, ou trop faciles comme la luge où on peut terminer son parcours sans toucher au joystick ! Bref un logiciel qui dépare un peu l'image de marque prestigieuse qu'Epyx était parvenu à donner de ses logiciels de sports. (Notice en français.) Jacques Harbon

**Type** sports d'hiver  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*  
**Bruitage** \*\*  
**Prix** C

### Dragonscape

#### ST, disquette Horizon Software

Le roi du kado semble le terrain dans le monde paisible de *Dragonscape* à ramener la paix, vous devez récupérer et remettre à leur place quarante objets magiques. Vous contrôlez un dragon et vous survolez un secteur à la recherche des huit objets qui s'y trouvent. Toutes sortes de monstres vous attaquent sans cesse, mais vous pouvez les détruire d'un jet de flammes. *Dragonscape* est un curieux mélange de genres entre shoot-them-up et arcade/aventure, mais aucun de ces deux aspects n'est véritablement convaincant. Il bénéficie d'une bonne réalisation dont le point fort réside dans un scrolling multidirectionnel irrécusable. En revanche, il n'offre pas un grand intérêt de jeu car l'action n'est guère excitante et on se lasse bien vite de cette fastidieuse recherche. (Notice en français.) Alain Huygheux-Lacour



**Type** arcade/aventure  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** C

### Cybernoïd II

#### Atari ST, disquette Heaven

Très proche des versions huit bits (testées dans *Tilt* n° 64 et n° 65), *Cybernoïd II* ne possède qu'un défaut, le manque d'originalité de son jeu et de sa mise en place gra-



phique. Cette deuxième édition ressemble, de plus, beaucoup au premier titre du même nom. Mais s'il accepte de passer outre ces quelques handicaps, le passionné ne sera vraiment pas déçu par cette partie. Le graphisme y est fin, la musique vraiment prenante et les tableaux dignes des plus fins joystick. Conclusion : un très bon shoot-them-up qui mise à fond sur la réputation de son aîné. Olivier Hautefeuille

**Type** shoot-them-up  
**Intérêt** 16  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*  
**Prix** B

### Power Pyramids

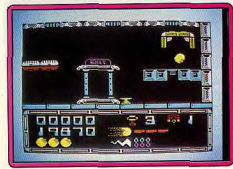
#### Spectrum, cassette Quicksilver

Vous devez activer tous les générateurs d'un des quatre labyrinthes de difficulté croissante, à l'aide d'une boule qui roule et change de direction automatiquement en rencontrant des obstacles. Pour l'amener à l'endroit désiré, il faudra la faire sauter et manipuler ressorts et plans inclinés qui se trouvent sur son chemin.



## ROLLING SOFTS

Ce jeu de conception originale est bien réalisé. Une agréable petite musique sur plusieurs voix, mêlée en 48 Ko, le présente et le termine et quelques bruitages accompagnent l'action. Les décors sont très variés mais un peu succinets. L'animation est moyenne. Jacques Harbnon



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

### Version C 64

Power Pyramids est un bien pauvre jeu d'action/réflexion. Pour commencer, les graphismes ne sont guère encourageants, mais il y a plus grave... Le concept du jeu, qui est assez intéressant, est totalement gâché par le fait du lamentable mode de contrôle de la balle. Injouable. Alain Huyghues-Lacour



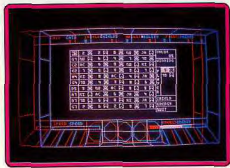
Intérêt **5**  
Graphisme **+**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **B**

### Wanderer

#### Amiga, disquette Elite

Ce jeu avait vu le jour, il y a déjà longtemps sur le feu QL. Il constituait à l'époque une révolution, étant le premier à proposer un vrai relief. La version Amiga est quasiment identique à celle du QL. Le relief est resté à l'aide du procédé anaglyphe, en portant des lunettes (peu pratique au demeurant avec un œil bleu et l'autre rouge. Ce procédé donne un bon relief après un certain temps d'accoutumance mais l'image ne peut être qu'en noir et blanc. Une option propose le jeu en mode classique pour éviter

ter de trop se fatiguer la vue. Le jeu associe stratégie et action. Vous allez effectuer un commerce à entre différentes planètes en échangeant une ou deux de vos cartes pour améliorer la main de poker détenue par la planète. Vous récupérez ainsi la valeur des points de la main obtenue. Durant les trajets entre les planètes, vous serez souvent attaqué par des vaisseaux de différents types, d'autant plus difficiles à combattre que vous aurez acquis un bon niveau. Vous devez surveiller l'écran de protection et carburant et en racheter au besoin sur les planètes. Pour gagner, vous devez parvenir à un total de 8000 crédits puis affronter l'Ark et le Spink en un combat épique. La réalisation est inégale. La 3D réelle est très bien rendue, et l'animation très fluide et très rapide. Les décors sont absents et les bruitages un peu restreints. De plus, en mode normal, les pro-

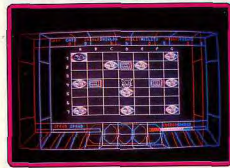


grammeurs auraient pu inclure couleurs et faces pleines. Malgré tout, ce logiciel garde quelque intérêt pour son relief réel et sa stratégie assez prenante. Jacques Harbnon

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

### Version ST

La version ST de Wanderer est strictement identique à celle de l'Amiga, tant sur le plan



des graphismes et de l'animation que sur celui des bruitages. J.H.  
Intérêt **14**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **C**

### Roy of the Rovers

#### ST, disquette Gremlin

Ce logiciel réussit à lier des thèmes réputés inconciliables : la simulation sportive et le jeu d'aventure. Vous incarnez l'un des membres (Roy) d'une équipe de football qui troque sa tenue sportive contre un feutre mo d'enquêteur, son but : retrouver l'un des membres de l'équipe des Rovers qui a été enlevé par des malfaits. En cas d'échec, votre équipe se trouverait gravement diminuée lors de la finale du championnat. C'est donc dans le cadre d'un jeu d'aventure animé que vous devez réunir les différents indices qui vous permettront de retrouver votre coéquipier. Les concepteurs du logiciel ont néanmoins pensé aux purs amateurs de sport et d'action. Vous pouvez, en effet, directement passer à la phase de foot sans passer par l'étape aventure. Le



programme se transforme alors en un bon jeu de football tout à fait correct (compte tenu des adaptations précédentes sur la machine). Les graphismes du programme sont agréables et les animations suffisamment fluides pour être convaincantes (en particulier dans la partie de football). Un jeu étonnant qui pourrait augurer d'un nouveau genre. Eric Caberia

Type **sport/aventure**  
Intérêt **13**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **C**

### The Deep

#### ST, disquette US Gold

A bord d'un bateau, vous naviguez sur des eaux infestées de sous-marins et de monstres divers qui tentent de vous détruire. Lorsque vous vous débarrassez de vos adversaires, des drapeaux remontent à la surface, prenez-les et un hélicoptère viendra larguer divers équipements. De temps à autre, vous devez prendre une navette et descendre au fond de la mer pour ramasser des trésors. Une fois que vous avez remonté tous les trésors, vous affrontez un navire ennemi, puis vous devez détruire les silos de missiles d'un énorme sous-marin. The Deep est un petit jeu de tir sans prétention qui est amusant le temps de quelques parties, mais dont on risque de se



lasser rapidement. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

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

### Version C 64

L'action de The Deep est plus rapide que sur la version ST et les sous-marins ennemis sont plus nombreux. Le jeu gagne en difficulté, mais cela ne suffit pas à le rendre passionnant. A. H.-L.

Intérêt **11**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **B**

### Version CPC

The Deep atteint sans contestation possible les profondeurs utiles de l'ennui. Les programmeurs semblent vraiment à court d'inspiration pour nous ressortir ce thème antédiluvien de chasse sous-marine. Les graphismes, les animations et les bruitages



sont corrects mais au service d'un jeu dénué. Eric Caberia

Type **action**  
Intérêt **6**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **B**

### Battles of Napoleon

#### Apple II, disquette S.S.I.

Ce wargame vous convie à vous plonger dans les batailles de Napoléon. Vous pourrez exercer votre commandement à l'ar-



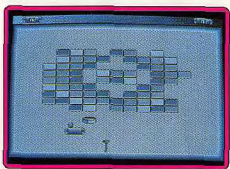
lo, à Borodino, à Auerstadt, à Quatre Bras ou encore dans un scénario imaginaire généré par le programme. A chaque tour, vous passez en revue vos différents corps d'armée, et prenez les directives qui s'imposent en fonction de la situation. Les graphismes sont simples mais clairs et quelques bruitages accompagnent le jeu. Ce wargame est très réaliste et particulièrement intéressant. Mais en contrepartie, il vous faudra attendre de longs moments pour les calculs, même en disposant d'une carte accélératrice. Jacques Harbnon

Type **wargame**  
Intérêt **16**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **E**

### Xerion

#### Macintosh II Color, SE, Plus, disquette Titus

Les possesseurs de Mac sont décidément gâtés en ce qui concerne les casse-briques. Voici un logiciel du même genre qu'Arka-



noid, mais qui intègre les plus récentes trouvailles des programmeurs en terme de gadgets délectants (briques résistantes, explosives ou raquette à fonctions multiples). La version monochrome est d'excellente qualité et les animations d'une fluidité parfaite. Les bruitages sont surprenants et ajoutent avec efficacité le logiciel. Un produit à posséder. Eric Caberia

Type **casse-briques**  
Intérêt **16**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **C**

### Targhan

#### ST, deux disquettes Silmarils

Un guerrier nommé Targhan part à la recherche d'un château mythique pour y découvrir le secret tant convoité de l'immortalité. Armé d'une épée, il descend dans de sombres cavernes, traverse d'épaisses et mystérieuses forêts et explore divers bâtiments tout en combattant de très nombreux adversaires. Au cours de sa longue quête, il découvrirra de arcs-magiques et toutes sortes d'objets dont il devra trouver l'utilisation. C'est un jeu d'arcade/avent-



ture qui s'inscrit dans la lignée du Barbarian de Psygnosis. Il aurait pu être un hit s'il n'arrivait pas après Barbarian II. En effet, cas des deux programmes ont bien des points communs et Targhan souffre quelque peu de la comparaison avec son concurrent, surtout en ce qui concerne la précision des commandes. Alain Huyghues-Lacour

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



### Version Amiga

Cette version est très proche de la précédente, bien que les graphismes soient curieusement très légèrement inférieurs à ceux proposés par la version Atari ST. Malgré un manque certain d'originalité, l'action est somme toute séduisante. On regrettera, toutefois, que le personnage ne soit pas très maniable, comme sur Atari ST. Le reste

A. H.-L.  
Intérêt **13**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **C**



# ROLLING SOFTS



## Blastéroids

**Amiga, disquette Image Works**  
C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes». Reprenant le thème d'Astéroids (l'ancêtre des jeux d'actions spatiales), Blastéroids parvient à procurer l'engagement pour un jeu dont le thème demeure simple. Vous devez nettoyer dix-neuf secteurs de la galaxie encombrés de météorites et de vaisseaux extraterrestres. L'intérêt du jeu tient au fait que la destruction des appareils adverses vous permet

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

**Version CPC**  
Blastéroids, sur CPC, subit les inconvénients inhérents à l'adaptation sur une machine 8 bits. Ses graphismes sont de moindre qualité ainsi que ses animations et bruitages. Néanmoins les programmeurs ont fait du bon travail. E.C.

## Road Blasters

### ST, disquette US Gold

Après quelques clones comme Fire and forget ou Overlander, voici enfin la conversion officielle de ce célèbre jeu d'arcade d'Atari Games. Tous les coups sont permis dans cette course du futur... vous devez détruire les autres véhicules, tout en prenant garde aux mines et aux tourelles de tir qui jalonnent la route. Il faut essayer de récupérer les armements supplémentaires que largue un avion de ravitaillement, mais le plus important est de se procurer du carburant en cours de route. Cette version est bien plus réussie que celles sur 8 bits. Les graphismes sont honnêtes et l'animation réussie, mais le point fort de ce programme repose sur la parfaite maniabilité du véhicule. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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



Intérêt **12**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★**  
Prix **B**

**Avis**  
La version Amiga de Blastéroids est bien plus convaincante que la version ST, notamment en ce qui concerne les bruitages. Mais cela ne suffit pas, à mon goût, à justifier une telle note. Rien de vraiment neuf et, surtout, des phases de jeu trop courtes. Olivier Huyghues-Lacour

# EXHAUSTILT!

Une fois encore, un flot d'adaptations déferle sur l'univers des micro-lisirs. Nombre de programmes fonctionnent sur des machines trop souvent oubliées des géants de l'édition ou proposent un nouveau en français. Bref, si ce qui réjouit tous les joueurs en manque de nouveautés!



Barbarian II (Spectrum)



Doley Thomson's Olympic Challenge (PC)



Dan Dare II (Spectrum)

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A contre	4TH & INCHES Acadline	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★
A contre	10 COMPUTER HITS (VOL. 5)	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
<b>HIT</b>	30 GRAND PRIX Beechdale	CPC	Sport	★★★★	★★★★
Nul	AFTERBURNER Activision	Amiga	Arcade	★★	★★★
Just	A QUESTION OF SPORT EME	CPC	Quiz	★★★	---
Inf	A QUESTION OF SPORT EME	CPC	Quiz	★★★	---
Nul	ARTURA Gremlin	Amiga	Action/Aventure	★★★★	★★★

## Cobra II

### ST, disquette Loriciels

Cobra, le héros du dessin animé japonais, revient dans une nouvelle aventure. En compagnie d'Armatouil, mi-fantôme mi-robot, il explore le repaire de Salamandart à la recherche de Dominique. L'action est représentée en 3D et défile en scrolling multidirectionnel. Vous devez trouver votre chemin dans un vaste labyrinthe en tirant sur tout ce qui bouge. Il ne se passe pas grand-chose d'intéressant et l'action, très



répétitive, devient rapidement lassante. Cobra II est visiblement destiné à un public très jeune et les fans de dessin animé y trouveront sans doute leur compte. Les amateurs des jeux plus sophistiqués peuvent passer leur chemin. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

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

## Baal

### Amiga, disquette Psygnosis

Armé d'un laser, vous descendez dans le repaire de Baal, le dieu maléfique, afin de le détruire. Pour nettoyer chaque secteur, vous devez déconstruire des barrières d'énergie, éviter de nombreux pièges et combattre toutes sortes de monstres. Il faut également se procurer du carburant afin de se déplacer d'un secteur à un autre à bord d'un transporteur. Baal est un jeu agréable, bien que l'action soit quelque peu répétitive



à la longue. Psygnosis signe une fois de plus une réalisation de qualité : superbes décors, excellente utilisation des couleurs, animation irréprochable et bande sonore très convaincante. Un jeu d'action séduisant qui ravira les amateurs du genre. Alain Huyghues-Lacour

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



## Dugger

### Amiga, disquette Inel

Dugger est un excellent remake de Dig Dug, le classique d'arcade d'Atari Games. Herbie Stone, l'homme des cavernes, creuse des galeries pour détruire les dragons et les mang-feronts qui rôdent dans les profondeurs. Il se débarrasse de ses ennemis en les faisant gonfler jusqu'à ce qu'ils explosent. Mais il faut faire vite, car ceux-ci sont très rapides et les dragons carachent de feu ne vous feront pas de cadeaux. La version Amiga est plus soignée que celle du ST avec de meilleures nuances de couleur, des décors plus fins, une bande sonore différente et une présentation animée qui est très agréable. En revanche, les collisions de sprites manquent parfois de précision. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type **arcade**  
Intérêt **16**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **C**



F 16 (Atari ST)



Gurrumer (Spectrum)



Rebel Charge at Chickamauga (PC)

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	12	C	Ce n'est pas chose facile que de réaliser une simulation de football américain, en raison de l'importance de la stratégie dans ce sport encore assez méconnu dans notre pays. Arcade de son titre pas mal du tout, mais ce programme supporte mal la comparaison avec le superbe TV Sports Football de Chenmware A.H.
★★★★	12	B	Même son titre décevant, 10 Computer Hits est une compilation très mouvementée. Le seul jeu qui méritait le titre est le superbe Dug II. On trouve d'autres programmes d'arcade/aventure, mais qui sont bien moins intéressants que ça paraît. Mega-Apocalypse, un bon vieux shoot them up, relève un peu l'intérêt à H.E.
★★★★	15	B	Les jeux « bristards » du CPC reconnaissent, dans cette course de F1, la réalisation d'un logiciel qui avait beaucoup participé à l'époque (DSS) au succès de la machine. Le vol n'a depuis pas pris une ride et soulève sans problème le comparatif avec des produits récents. Graphismes 3D et très bonnes animations. E.C.
★★★★	5	C	Action nous a offert récemment d'excellentes conversions de jeux d'arcade. Mais cette version du hit de Sega est aussi lamentable que celle sur ST. Les graphismes sont légers, l'animation globale et l'action est totalement inintéressante. La conversion d'arcade de la plus nulle de l'année. A.H.
★★★★	6	B	Le futur du sport ne change pas, bien que les performances mondiales de la machine se ressentent sur la qualité des graphismes. Le questionnaire porte surtout, comme pour les autres adaptations de ce logiciel, sur des sports méconnus en France (base-ball, hockey), ce qui amoindrit l'intérêt général. E.C.
★★★★	8	C	Adaptation d'une célèbre émission de télévision britannique, ce programme se propose de vous faire participer à son alambiqué jeu sur des questionnaires sporadiques. Prometteur d'habileté d'actions propres à un ordinateur, il n'est que le support d'un questionnaire qui ne peut pas être intéressant. E.C.
★★★★	7	C	Un jeu d'action sur fond de rivalités anglo-saxonnes. Vous tenez le rôle d'un guerrier qui tente de résister à l'envahisseur. Le programme a quelque chose de dépeut sur l'époque. Les graphismes et surtout les animations sont particulièrement naïves et nuisent à l'intérêt du jeu. E.C.



# ROLLING SOFTS

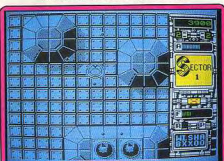
AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A	BARBARIAN II	Spectrum	Action/Aventure	****	****
Bo1	CRAZY CARS	Microsoft, 2 SE, PC Plus	Action	****	****
HIT	DALEY THOMAS'S OLYMPIC CHALLENGE	PC, CGA, EGA	Simulation sportive	****	****
Bo1	DAN DARE II	Spectrum	Action/Aventure	****	****
A	ECHÉLON	C 64	Simulation	***	****
Bo1	ELIMINATOR	C 64	Shoot-them-up	****	****
A	ESPIONAGE GRIDIRON	PC CGA	Stratégie	****	****
A	F-16	ST	Simulation	****	****
Bo1	GOLF MASTER	C 64	Simulation sportive	****	***
A	GRIBBLY'S SPECIAL DAY OUT	C 64	Action	****	****
A	GUNRUNNER	Spectrum	Action	****	****
A	HEROES OF THE LANCE	Amiga	Jeu de rôle	****	****
A	HIT DISKS (VOLUME 2)	ST	Action	****	****
A	ILLODRUS	Amiga	Combat	****	****
Nul	IRON TRACKERS	Amiga	Action	****	****
A	ITALY SQUAD 90	Amiga	Simulation sportive	****	****
A	LE MOUSSEUR	CPC	Compilation	****	****
Nul	MUTANT ZONE	C 64	Action/Stratégie	****	****
A	REALM OF THE TROLLS	ST	Plateaux/Jeux	****	****
Bo1	REBEL CHARGE AT CHICKAMAGUA S.S.I.	PC et C 64	Wargame classique	**	-
Bo1	RINGSIDE	ST	Sport	****	****
Bo1	RINGSIDE	Amiga	Sport	****	****
HIT	R-TYPE	C 64	Avant-garde	****	****
A	REBEL CHARGE AT CHICKAMAGUA S.S.I.	CPC	Avant-garde	****	****
Bo1	SEVEN	PC EGA	Coil miniature	****	**
A	SIMULATION PACK	TOP9 + M05	Compilation sport	****	****
A	SIMULATION PACK	CPC	Compilation simulation	****	****
Nul	SPEED ZONE	C 64	Shoot-them-up	**	**
HIT	STARGLORIO	PC CGA, EGA et AT	Action et stratégie	****	****
Nul	SUPERMAN THE MAN OF STEEL	Amiga	Action	****	****
Bo1	TECHNO GP	PC EGA, CGA	Action et course auto	****	**** (AT)
A	THE BEST OF CODE MASTERS VOL. 1	CPC	Compilation	****	****
A	THE BEST OF CODE MASTERS VOL. 2	CPC	Compilation	****	****
A	THE BEST OF CODE MASTERS VOL. 3	CPC	Compilation	****	****
A	THE MAGIC SEVEN	Amiga	Compilation	****	****
Nul	TOP LEVEL	CPC	Course de voiture	**	**
HIT	TRAND	Amiga	Action	****	****
Bo1	WAR IN MIDDLE EARTH	C 64	Wargame	****	****
Bo1	MILLOW	Amiga	Action/Aventure	****	****
HIT	XENON	Spectrum	Shoot-them-up	****	****
HIT	ZAK MAC KRACKEN	PC EGA, CGA	Aventure animée	****	****
A	ZAK MAC KRACKEN	C 64	Action	****	****



R-Type (Commodore 64)



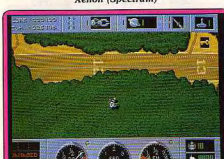
Starquake (PC et compatibles)



The Magic Seven (Amiga)



Xenon (Spectrum)



Zak Mac Kracken (PC et compatibles)

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
*	13	B	Vous serez confondu à la lecture de monstres aux allures toutes plus surprenantes les unes que les autres. L'humour est au rendez-vous. Maîtrusement réalisé et soigné, le jeu est remarquable. Les graphismes et animations sont bons, et en vedette, le couleur sont bien choisies. Excellent. A.H.
****	11	C	Vous qui réquerra les aficionados de ces machines. Une course folle contre le temps qui donne la possibilité d'avoir des véhicules de plus en plus puissants à mesure que vous avancez. Un jeu intéressant et amusant. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	15	C	Telle belle adaptation PC de ce jeu sportif (71 n° 594). Quel que soit le mode graphique dont vous disposez, les images digitales, les animations ou les décors sont vraiment réalistes. Côté jeu, le jeu est un adage de «brémonté joyeux», le jeu est vraiment «le jeu» de la saison. A.H.
**	12	A	Aux commandes de votre accorde volant armé d'un laser, vous vous enfoncez dans un difficile labyrinthe dans lequel des ennemis aux apparences de décos sont vraiment réalistes. Côté jeu, le jeu est un adage de «brémonté joyeux», le jeu est vraiment «le jeu» de la saison. A.H.
****	12	A	Cette version PC d'attente est un excellent ST, mais on risque de se laisser assaillir rapidement en raison du manque de variété des phases. Tout cela est compensé par une excellente animation ST. A.H.
****	13	B	Eliminator est un shoot-them-up signé par le créateur de Nebula. La réalisation est excellente avec un bon effet de 3D et un scrolling des plus fluides. Tout cela est compensé par une excellente animation ST. A.H.
****	14	C	Une bonne simulation de jeu de société, vous avez 48h de jeu en 64 bits. L'aspect simulation a été enrichi de tout ce qui peut rendre le jeu plus intéressant. Le programme vous permet une partie en multi-joueurs. Mieux vaut jouer en solo. A.H.
****	10	n.c.	Une simulation de jeu de société avec une réalisation soignée pour un budget. On abaisse la force et la direction du coup avant de tirer la balle, ce qui rend le jeu plus intéressant. Un jeu de société qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	13	n.c.	Vous le réédition en 3D du premier programme (Avec) Barbarian. Le créateur d'Elaboration. Ce jeu n'est d'origine qu'un jeu de société, d'autant plus que la réalisation a été améliorée et améliorée. Un programme amusant, mais difficile, qui ne nécessite pas de 3D décoloration avec planer. A.H.
****	13	B	Voilà mission : protéger la relation de pipe line et détruire les obstacles. Pour cela, vous disposez d'un arsenal de tout un arsenal, mais vous pouvez réutiliser les armes, les objets, les armes de protection ou possible de lui. La réalisation est correcte. Un bon jeu pour sa série. A.H.
****	14	C	Comme dans les autres versions, vous devez récupérer des diques d'or gardés par un dragon. Cette adaptation est mieux réussie du point de vue graphique et sonore. Bon jeu. A.H.
****	14	C	Cette compilation regroupe la presque totalité des meilleurs programmes qui possèdent le ST. Il y a deux ans. Chacun des titres présents a fait l'objet de bonnes critiques dans nos colonnes. Parmi les titres proposés, on peut noter le fameux Time Bandit, le mythique Leatherneck préparé par Steve Bell. E.C.
****	12	C	Cette version est très proche de celle sur ST, bien que les combats ne se déroulent pas dans le même ordre. Les graphismes, très améliorés par l'aspect, sont réalistes mais c'est un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	7	C	L'idée d'une course pour une nuit d'été, la réalisation est honnête et la bande sonore musicale qui joue sur ST, mais le résultat est un peu décevant. C'est un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	12	C	Un programme qui nous vient d'Italie, ce qui est assez inhabituel. Il s'agit d'un football assez sérieux qui a l'avantage de présenter deux modes de contrôle différents. Un jeu simple, facile à jouer et qui offre une grande variété de situations. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	14	C	Un jeu qui présente dans les deux modes de jeu une grande variété de situations. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	12	C	Aux commandes d'un char, vous devez trouver chemin dans une immense base ennemie en détruisant de nombreux véhicules au passage. C'est un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	8	B	Un jeu de plates formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle soit un peu répétitive. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	14	C	Cette version de ce jeu de société est basé sur PC. Hors-Série n° 59, sur ce C 64, 71 n° 453. Vous pouvez réutiliser dans le jeu. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	9	C	L'arrivée de Ringside procure de bonnes surprises dans le domaine des jeux de société, mais l'animation est très décevante. En effet, bien que les graphismes soient corrects et que la qualité de la phase d'animation soit indéniable, le scénario des animations déçoit l'impact du programme. E.C.
****	8	C	Il s'agit d'un jeu de société qui se joue sur 16 bits et ce n'est pas Ringside qui se présente les amateurs du genre. La réalisation n'est pas brillante, les graphismes et animations sont ordinaires, mais le jeu est intéressant pour le joueur qui aime jouer plus que pour le spectateur. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	15	B	Conversion réussie pour R-type sur C 64. Facteur est fréquent et bien réalisé sur un ST. Un programme indéniablement très amusant de shoot-them-up. Une seule erreur : une table de jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	14	B	Un jeu de plates formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle soit un peu répétitive. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	10	B	Proche de Zany Golf dans le principe, Simul Golf s'offre au joueur qui a le cœur vaillant et s'accompagne pour motiver à long terme les passionnés de golf miniature. L'animation des boules est correcte, les trajectoires sont simples. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	14	B	Les préparatifs de machine Thomson sont riches, surtout, cette compilation est constituée de programmes qui tiennent bien sur leur ordinateur. On est en 3D. Une compilation qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	13	B	Chacun des titres proposés dans cette compilation a fait l'objet de bonnes critiques (CPC, SD, Super 8). La variété des thèmes abordés plait sans aucun doute aux joueurs et met de déplacement. Les graphismes sont dans l'ensemble corrects et les animations fluides (effets de profondeur). E.C.
****	15	B	Un jeu de plates formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle soit un peu répétitive. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	5	B	Alors que nous sommes aujourd'hui à un regain de bon sens sur Amiga, ce logiciel ne présente aucun intérêt. Face à un scénario hyper classique, comment se satisfaire d'une partie aussi décolorée, de brailages sans restrictions ? A.H.
****	13 (AT), 6 (XT)	B	Face aux versions ST, Amiga, CPC et Spectrum (71 n° 64), Tech Cop offre sur PC un jeu indéniable et il travaillait sur un AT en mode EGA. La conduite mais surtout le mouvement des héros, fait, etc.) sont assez réalistes mais trop floues (image combiné pour se soufre de la vitesse d'un XT). O.H.
****	14	A	Une compilation très bien faite de programmes de Code Masters. Les jeux sont variés : ballad anglaise avec un Pickwick, simulation sportive sur PC, shoot-them-up avec Terminator et les autres formes de shoot-them-up. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	13	A	Une autre compilation de titres de qualité, qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	13	A	Un jeu de plates formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle soit un peu répétitive. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	13	A	Un jeu de plates formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle soit un peu répétitive. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	13	C	Les héros David, plongés dans une aventure extraordinaire, sont confrontés à une série de défis. Parmi les titres abordés, un fliper de super héros, un jeu de plates formes, un jeu de société, un jeu de stratégie, un jeu de simulation, un jeu de simulation, un jeu de simulation. E.C.
****	13	C	Une excellente compilation pour les amateurs de programmes. On remarquera le fameux Bat Cat (course d'obstacles pour félins) ou les étonnantes évolutions spatiales d'Interact. Un programme qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	3	A	Vue aérienne, la voiture roule à une vitesse constante et trop rapide. Impossible de détecter les obstacles sans attendre le choc. C'est un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	16	C	Un jeu de plates formes dans lequel vous explorez les cavernes où les trolls ont entassé tous les trésors qu'ils ont dérobés. L'action est plaisante bien qu'elle soit un peu répétitive. Un jeu qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	11	B	Mis à part la gestion 3D de ses combats, ce jeu ne présente ni intérêt d'un jeu d'aventure, ni celui d'un wargame classique. Il est un jeu d'aventure qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	10	C	C'est dans un cadre moyennement qui vous devez sauver un bébé des griffes d'une reine-serpente. Le cinéma ne cesse d'insister sur les scénarios de nos jeux sur Amiga, pour le meilleur ou pour le pire. Les scénarios sont intéressants, mais les graphismes et animations sont décevants. A.H.
****	15	B	Dans un shoot-them-up, vous contrôlez tout à tour un vaisseau et ses armes. Les graphismes des décors et des attaques sont fluides. L'animation et le scrolling sont rapides et fluides. Mais c'est surtout la bande sonore qui donne avec sa superbe musique et ses brailages réalistes. A.H.
****	17	C	Zak Mac Kracken (voir 71 n° 594) est un jeu d'aventure qui ne se joue pas que sur un ordinateur. C'est un jeu qui se joue partout. A.H.
****	12	n.c.	Vous tentez le rôle d'un Alpin qui se lance à l'assaut de la planète Zargane. Les défenses sont nombreuses et bien réalisées, mais il faut être très rapide, mais hélas vous pouvez vous précipiter des armes vertes pour les affaiblir. Un jeu d'action difficile et pénant qui vous donnera du fil à retordre. A.H.



# Et ron et ron petit patapon...



Les journalistes de *Tilt* sont des héros ! Ils n'ont pas hésité à plonger dans la m...ission qui leur était confiée, à dresser un (s)catalogue de l'horreur, bref à affronter la Flop Connection, l'organisation qui étend ses tentacules glauques et purulentes chez tous les éditeurs de logiciels. Le combat a été rude. Mais munis de masques à gaz et de bottes de caoutchouc, la fine fleur de la presse micro française (rassurez-vous, nous avions pris des bottes larges) a démasqué les artifices utilisés par les éditeurs pour vendre des logiciels dont le seul nom fait aujourd'hui frémir. Qu'est-ce qu'un flop ? Comment l'identifier à coup sûr ? *Tilt* répond...

Environ mille cinq cents softs sont distribués chaque année en France. Et pourtant, si on faisait le point des genres disponibles sur votre moniteur, on ne dénomberrait pas plus d'une quinzaine de types de jeux fondamentalement différents. Ce décalage pose question : comment faire pour ne pas laisser le public, comment vendre, mois après mois, des softs qui se ressemblent finalement beaucoup trop ? Les techniques sont nombreuses. Nous les avons étudiées une à une dans ce dossier. Utilisation des grands succès arcade, notoriété d'un héros de bande dessinée ou de cinéma, adaptation ou clonage d'un titre fameux, ces recettes ne sont malheureusement pas toutes efficaces. Pire encore, elles donnent bien souvent naissance à des flops dont nous sommes, en tant que joueurs, les principales victimes. Bilan : un très grand nombre d'arnaques et de joueurs qui se laissent trop souvent aveugler par leur passion ! La base du jeu micro-informatique, c'est l'arcade. Les flippers sont les premières « machines de café » ont abordé le domaine micro-ludique par un biais sélectif, l'action. Pour beaucoup de fans de joystick, l'histoire a alors commencé dans les salles d'arcade. Ce marché florissant devait très vite dépasser le cadre de la rue pour rejoindre la chambre, le bureau... sous la forme d'un micro ou d'une console. Aujourd'hui, l'action demeure assurément le fer de lance de la micro-ludique : une production qui représente près de 70 % de l'ensemble du logiciel ludique et surtout des joueurs qui,

bien plus que dans tous les autres domaines, affichent une passion extraordinaire pour leur hobby. Exemple : la polémique explosive sur 3615 Tilt au sujet de *Sword of Sodan* (nous parlerons de ce soft plus loin...). Une passion, un combat qui serait impossible dans un autre domaine que l'action. Pour les distributeurs, il s'agit de ne pas lâcher le morceau, d'exploiter à fond le succès que connaît l'action en général et les salles d'arcade en particulier. Les adaptations sur micro des grands succès de l'arcade représentent, de ce fait, une source sûre en matière de business... C'est la première recette qui motive les distributeurs de softs. Particulièrement onéreuse, cette technique de choix ne produit pourtant pas que des hits. Il existe aussi le flop de l'adaptation manquée... L'adaptation d'un soft arcade sur le micro repose sur deux aspects : le respect de l'ambiance sur jeu et des possibilités techniques de la machine. Premier point, l'ambiance. Le joueur arcade qui a vidé sa tirelire pour sa machine préférée connaît le jeu par cœur. Pas un pixel qui n'échappe à l'œil du célèbre A.H.L. lorsqu'il joue à *Thunderblade* ! On comprend aisément l'angoisse du fou d'action lors de la sortie du titre sur micro. Et bien souvent, c'est le flop !. Les raisons de l'échec : d'une part la technique (adaptation irréaliste compte tenu des possibilités de la machine), d'autre part, et c'est bien le plus grave, le manque de sérieux de certains distributeurs. Côté technique, la différence entre les possibilités d'une machine arcade et d'un Amstrad CPC est considérable. Mais même pour le ST ou l'Amiga, le pari est souvent insensé.



*Thunderblade* est presque injouable sur ces machines. La notion de relief et de profondeur, le nombre de sprites, d'explosions et surtout le maniement de l'appareil sont bien trop complexes et fouillis sur micro. La déception est d'autant plus grande que les joueurs sont des passionnés. Pour eux (pour nous...), c'est un peu la loi du tout ou rien. Le titre sur micro est immédiatement comparé à la version arcade, et dans ses moindres détails. Alors pourquoi adapter un titre sur micro lorsque l'on sait parfaitement que la machine est incapable de traduire l'ambiance du jeu ? Une histoire de gros sous, bien sûr ! Plus que jamais, les éditeurs se servent de l'impact d'un titre pour nous faire avaler de pâties imitations, des ersatz tout juste suffisants pour rappeler le bon vieux temps des salles de jeux. Plus grave encore, certains adaptations sont « floppées » par le manque de sérieux de leurs distributeurs. Ici, on entre totalement dans la loi du business, une loi qui n'a que jamais en faveur du joueur. Les titres fameux acquièrent très vite une popularité à toute épreuve sur le marché arcade, très

rentable. *Out Run*, *Pac Mania*, *R-Type* : il suffit d'écrire un de ces noms sur une jaquette pour être assuré de ventes confortables. Seulement voilà, de nombreux éditeurs sont sur la ligne de départ et seul le premier arrivé remporte la part du gâteau. Pour preuve de cette course contre la mort, deux enchères qui valent entre 800 000 F et 3 000 000 F ! Il faut alors se dépêcher pour éviter qu'un concurrent ne sorte un clone



La version Sega 16 bits est un pari réussi.

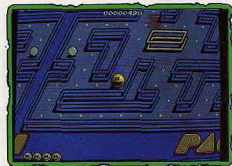
avant vous... Alors, tant pis pour le scrolling qui aurait pu être plus fin, on pioche une routine dans un titre précédent et en avant la musique ! A cette triste logique, nous devons, entre autres, quelques flops arcades bâclés. 1943 sur ST ou C64 n'est que la piètre imitation du fabuleux titre du même nom sur machine arcade. Les avions sont carrément ridicules et l'animation est si rapide que le réalisme de la version arcade est complètement noyé dans l'action. En fait, les concepteurs de ces jeux ne tiennent pas compte de l'univers de la machine

sur laquelle ils travaillent. A se demander s'ils testent eux-mêmes les jeux qu'ils ont créés ! C'est en définitive la simplicité d'un soft qui lui permet souvent de ne pas souffrir de son adaptation arcade/micro. *Pac Mania* met en place un graphisme relativement simple, peu de sprites et en tout cas très peu d'effets spéciaux (explosions, notation de vitesse, gros sprites). Son adaptation sur micro est du même coup une parfaite réussite, et ce sur toutes les machines actuelles.

La passion prodigieuse des joueurs d'arcade, et plus généralement d'action, sauvé la mise des éditeurs. Ou on se le dise, les adaptations arcade/micro se vendent très bien ! Histoire de mode, de souvenirs... qui engraisse certains et finalement brise l'évolution, la recherche en matière d'action. Les chiffres d'affaires résultant de telles opérations ne font que conforter certains éditeurs dans l'idée que de piètres transcodages suffisent pour faire vendre, pourvu que le titre soit fameux. On



*Thunderblade* (ST), trop complexe sur micro.

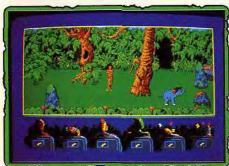


*Pac Mania* (Amiga), à la hauteur de l'arcade.









Le Livre de la jungle (ST), trop classique.



Robocop (C64). Fidèle au film.

début d'année ! On retrouve ici les mêmes problèmes que ceux de l'adaptation BD. Prenez un personnage célèbre qui a connu une campagne publicitaire de plusieurs millions de francs, prenez un film qui, techniquement, est un événement formidable et, qui plus est, s'apparente à la micro (utilisation de l'ordinateur lors de la création du film) et mélangez le tout... N'est-on pas en droit d'attendre de cette prestigieuse recette un soft innovateur, puissant, à la pointe de toutes les techniques actuelles ? Rien du tout ! Roger Rabbit nous arrive après six minutes de chargement pour mener une aventure trop rapide, trop difficile et bien trop répétitive... un vrai scandale !... Une preuve supplémentaire de l'emprise commerciale sur le domaine micro-ludique. Mais, finalement, ce n'est pas la nullité du soft qui est exaspérante, mais le battage fait avant sa sortie. Un logiciel peut être moyen, mais alors qu'on ne nous rebatte pas les oreilles avec le soi-disant événement qu'il représente. Plus le héros est populaire, au cinéma, en BD, etc., plus sa chute, si il fait flop, sera douloureuse ! C'est un phénomène classique dont on devrait tenir compte lors de la réalisation de programmes aux titres aussi prestigieux...

La raison majeure de ces échecs est, comme pour la BD, la disproportion entre la réalisation technique du soft et l'élaboration de son scénario. Graphiquement, les programmeurs font des prodiges. Le Livre de la Jungle, sorti depuis peu sur ST, offre au joueur des personnages très proches du film. Le dessin est clair, l'ambiance est au rendez-vous. Mais essayez de jouer à ce soft plus de cinq minutes. Mi à part les, plus jeunes qui

prendront plaisir aux classiques collectés d'objets et aux batailles à coup de bananes, le passionné de R-Type va se ronger les ongles. Pour Roger Rabbit, alors que la musique est si prenante et le personnage si bien rendu, comment expliquer, par exemple, la platitude de l'épreuve du cabaret ? Tourner autour des tables pour collecter, le plus souvent au hasard, des menus qui réapparaissent aussi vite, vous parlez d'une trouvaille ! D'où la question, cette platitude est-elle due à un manque d'effort ou à un manque d'imagination ? Je préférerais encore le premier cas ! La conclusion pour des adaptations ciné ressemble fort à ce qui vient d'être dit de la BD. Hors de toutes les données extérieures à un soft (célébrité d'un personnage, pub, etc.) le joueur ne va finalement juger le produit que sur son contenu. Dans ce contenu, deux aspects : la réalisation technique et la jouabilité. Il faudra bien un jour admettre que ces deux aspects ne vont pas l'un sans l'autre, surtout si le produit est porté par un étal publicitaire intense. Pour toutes ces techniques de vente, la micro apparaît très clairement comme le dernier maillon d'une puissante chaîne commerciale. On commence par le film (adapté le plus souvent d'un livre), puis apparaissent les objets fétiches (gommés et stylos à l'image du personnage) et, au besoin, une

adaptation télé de l'ensemble, pour finir par l'adaptation micro. Que reste-t-il de l'inféret du scénario de départ quand les seules lois respectées à chaque étape sont celles du business ? Le plus souvent pas grand-chose...

## Faut-il brûler les huit bits ?

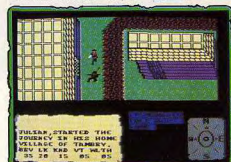
Une nouvelle race de flops, les adaptations d'un même titre sur plusieurs micros. Batman ST perd ses billes sur CPC et, plus grave, Platoon passe de nit à flop entre C64 et ST ! L'évolution technique du monde de la micro creuse de véritables fossés entre les machines anciennes et les toutes dernières révolutions. Pour décoder le flop et évaluer l'intérêt d'un programme en toute objectivité, nous devons donc tenir compte de deux facteurs : la valeur ludique du jeu et surtout l'exploitation qui est faite des possibilités de la machine. Jetez un coup d'œil sur R-Type version CPC et console Nec seize bits par exemple... C'est la machine à vapeur face au nucléaire ! R-Type est pourtant bien noté sur CPC parce que, pour un CPC, le résultat est ludique... mais rien à voir avec le Nec ! Alors, faut-il

brûler les huit bits ? La question aurait été rapidement réglée, si on avait pu prouver que toutes les versions huit bits étaient inférieures à leurs consœurs seize bits. Or ce n'est pas le cas ! Le flop existe dans les deux sens. Ou est l'erreur ?

La encore, c'est le classique équilibre technique/ludique qui est rarement respecté. Un jeu comme Batman sur ST tire 50 % de son intérêt de la vitalité de son animation et de la variété de ses graphismes. Le personnage sur ST est assez grand et on peut reconnaître les objets que l'on ramasse sans aucune hésitation. Piloté sur CPC en trois couleurs et demié pour des sprites pitoyés et des indices méconnaissables, le résultat ne peut être que décevant. Il aurait fallu modifier le contenu du soft (qu'il a conservé l'essentiel), ou admettre l'adaptation « techniquement impossible ». Ce qui manque le plus souvent aux équipes de programmeurs, c'est une sensibilité de la machine. Pour R-Type, l'adaptation sur CPC était un pari fou. D'accord, mais c'est quand même une réussite. Les couleurs sont nulles, et le jeu est assez lent, mais on retrouve exactement la même stratégie, la même difficulté que dans les versions antérieures, en un mot la même ambiance. Il s'agit là d'une adaptation intelligente car elle tient compte tout autant du jeu que de la machine. A l'inverse, le cas de Bionic Commando, dont seule la version CPC est un échec, traduit bien une erreur de programmation, un non-respect du joueur amstradien. Si la technique excuse parfois le flop dans le sens seize bits adaptés sur huit bits, le cas inverse est alors quasiment honteux et incrimine encore plus directement les programmeurs ou concep-



Bionic Commando (CPC). Nul, face au C64.



Fairy Tale (C64). Massacrer un si beau jeu !

teurs. Avoir à la base un bon programme sur huit bits et le saccager sur ST ou Amiga, c'est aller à l'encontre de l'évolution logique de la micro-ludique. C'est aussi se moquer complètement du joueur ! Platoon, le guerrier au fusil mitrailleur, même sur C64 une bataille très stratégique et pleine de vitalité. Imaginez l'attente des amateurs lorsqu'on annonce la version ST du programme. Le cale le fusil à l'épaule et avance prudemment... Soudain, Bahmm ! Une balle qui vient de l'extérieur de l'écran. Impossible à prévoir et donc illogique et anti-ludique !





## DOSSIER

Le jeu est foutu... L'éternelle question se pose une fois de plus. Les responsables de cette adaptation ont-ils vraiment testé le jeu ? Les impératifs commerciaux et l'assurance qu'un tel titre sur ST allait se vendre ont-ils eu raison de leur conscience professionnelle ? En tout cas, c'est le joueur qui fait les frais de ces maladroites, qui se retrouve avec 200 F de moins dans son porte-monnaie et une envie de tirer, pas seulement sur les sprites ennemis de son ex-soi préféré ! Les exemples de flops en adaptations entre machines sont malheureusement trop fréquents. On pourrait aussi citer Wizard Warz, très mal adapté sur ST et Amiga ou Faery Tales massacré sur C64, alors que la version Amiga était géniale.



**Nebulus (C 64). Versions réussies.**

tributeurs. Versions bâclées par manque de travail, gain de temps de programmation par simple transcodage entre ordinateurs, le jeu y perd le plus souvent toute sa personnalité. Chose curieuse, ces maladroites sont cependant grandement à la survie des bits, des machines complètement dépassées technologiquement mais peuvent toujours faire des pieds de nez à leurs concurrents plus puissants mais souvent mal exploités !

### Rambo version 27

Une recette, oui, mais une recette qui marche très souvent... La micro n'échappe pas à la règle des suites et des clones. Comme dans le domaine du cinéma, les titres fameux donnent naissance à des rejets tout prêts à profiter de la renommée de

leurs grands frères. Mais là, surprise ! Alors que sur le grand écran, les suites prennent presque systématiquement la pente cruelle du flop, la micro se tire mieux d'affaire. Qu'il s'agisse d'action avec Rambo, de simulation avec Crazy Cars ou de jeu de rôle avec Wizardry par exemple, la deuxième version d'un bon soft saill généralement tirer parti de l'expérience de son aîné.

Dans le domaine de l'action, c'est Rambo qui marque le mieux l'évolution de ces suites. De Rambo I à Rambo III, l'aventurelaction gagne non seulement une nouvelle intelligence stratégique mais c'est carrément tout le décor qui évolue, de la jungle aux pièces multiples d'une base ennemie. Même chose en ce qui concerne la simulation. L'évolution de Crazy Cars entre ses versions I et III témoigne vraiment d'un travail important de la part des programmeurs. Dans un premier temps, ceux-ci ont

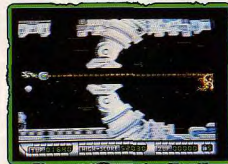
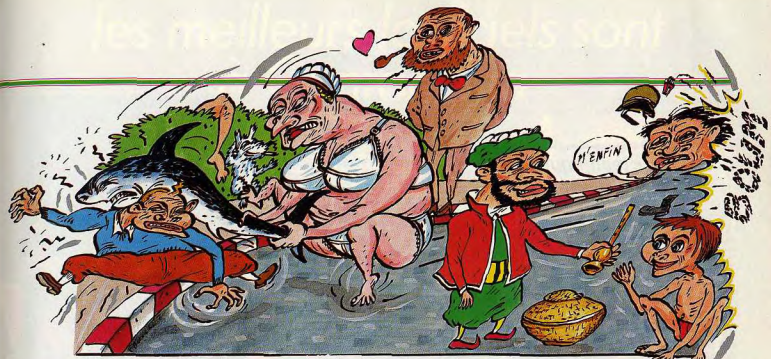


**Space Harrier fait le « clone » mais...**

mis en place une action très belle. Avec Crazy Cars II, on retrouve la beauté du premier titre enrichie d'une stratégie passionnante qui permet au joueur de choisir sa route sur un réseau complexe. Impossible, là encore, de regretter l'achat du premier ou du second soft. Ils sont complémentaires, tout à la fois proches et différents. Il n'y a pas d'arnaque puisque le deuxième titre conserve les qualités du premier et qu'il décuple l'intérêt de la simulation. Il reste enfin l'aventure pour confirmer la bonne santé des softs-suites. Tous les aficionados avoueront leur plaisir à vaincre mois après mois les versions successives de Wizardry par exemple. Ici, la série des I, II, III, etc., retraced dans son ensemble une véritable aventure, toujours plus riche et où chaque mission trouve sa place dans un scénario génial.

Enfin, les flops-suites sont assez rares. On en rencontre parfois, comme par exemple Space Harrier II, qui ne fait que proposer au joueur quelques changements de décor mais ne modifie en rien la stratégie ou la vitalité de son jeu. Ce logiciel est un flop si on le compare à la première version du titre. Rien de neuf, tout juste une ruse pour tirer un profit maximum, non seulement de la renommée arcade (justement pour le premier titre) mais aussi et surtout du succès de Space Harrier I.

Tout comme les logiciels utilitaires, les nouvelles versions d'un titre correspondent



**Katakis ou Denaris, clone de R-Type.**



**R-Type sur Nec a servi de modèle!**

...rien de plus en version III!

souvent à une remise à jour des performances du jeu, ce qui est toujours bénéfique pour le joueur. Il faut tout de même noter l'exploitation parfois exagérée de certains grands succès. Chez Epyx, la série des Games s'est incroyablement étendue (Summer Games I et II, Winter Games I et II, World Games, etc.). Même chose chez Sierra qui, tout en conservant un mode de jeu strictement identique, s'attaque au fil des jours à tous les grands thèmes de la vie ludique, lutte anti-Aliens, drague, police, etc. Cette succession de programmes, ad demeurant fort bien réalisés, risque un jour ou l'autre d'agacer les amateurs les plus acharnés. Attention à la chute, il serait dommage de clore la série sur un flop ! Cette bonne santé des softs-suites témoigne néanmoins d'un manque d'imagination chronique chez les scénaristes. Les programmeurs ne prennent pas beaucoup de risques. Une formule marche bien, on la conserve en y incluant quelques « plus » et le tour est joué ! Selon la théorie de l'algorithme cher à Acidric Brizout (en matière de programmation, on appelle algorithme l'enchaînement de règles et d'ordres qui trace l'ossature d'un jeu), il existe ainsi bien peu d'algorithmes différents pour toute la production micro-ludique actuelle. Quel que soit le genre étudié (aventure, action, etc.), on retombe très vite sur des séquences globalement similaires. Ces séquences, ou algorithmes, sont par exemple le scrolling et la gestion des sprites pour les shoot-



**Great Giana Sisters, interdit à la sente.**

them-up, les analyses de syntaxe pour l'aventure, etc. Cette rigidité est assurément le pire ennemi du joueur. C'est elle qui bride l'imagination du programmeur et le pousse à travailler avant tout la technique (beauté des graphismes, rapidité de l'animation) plutôt que de soigner le contenu du scénario. A la base de cette triste réalité des problèmes des clones rivalisée avec ceux des flops.

### Clones et procès

Un clone est un nouveau programme étrangement similaire à un soft déjà existant. Comme pour les suites, les clones font pourtant rarement des flops. Mais attention, qui dit clone dit procès, gros sous, et série noire digne des plus gros trafics ! A la base





micros que les consoles. Tant pis pour tous les possesseurs de ST ou d'Amiga, amateurs du genre !

**Les flops « techniques »**

Au-delà de toutes ces ruses et astuces, le monde de la micro-ludique est également malade de l'intérieur. Un nouveau mal le ronge, qui peut également s'apparenter à une recette de vente. Il s'agit d'impressionner le joueur à l'écran, sans pour autant motiver un tant soit peu ses petites cellules grises. La micro-ludique manque d'originalité, d'imagination, souffre de pauvreté ludique.

Quel que soit le domaine ludique étudié, l'effort des programmeurs semble en effet plus porté sur la réalisation technique d'un logiciel que sur son contenu. L'évolution rapide des machines et l'impact de la qualité des jeux de salles d'arcade suprêmes des jours posent certaines priorités. Les logiciels qui sortent actuellement sur ST ou Amiga sont en grande partie jugés sur leurs qualités graphiques. Il semble que la promesse « pixellienne » soit « le » critère

actuel de sélection d'un bon soft, tout au moins dans la tête des distributeurs et dans celle de nombreux joueurs. En réalité, les

softs qui ne possèdent pas cette qualité sont presque toujours des flops. On ne pourra pas éternellement supporter des Bionic Commando modélés CFC ! Mais le plus grave, ce sont les flops qui ne possèdent que cette qualité « écran ». L'équilibre technique/ludique est de nos jours plutôt précaire.

Première constatation, l'exploitation maximale des possibilités techniques d'une machine ne se fait jamais dans l'année qui suit sa mise en vente. Pour le ST et l'Amiga, certains se demandent même si on l'attendra un jour. Si les programmeurs de l'Apple II ou du Spectrum maîtrisent aujourd'hui parfaitement leur machine (il n'y a qu'à voir Karateka sur Apple ou The Way of the Tiger sur Spectrum), on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne l'Amiga ou le ST. Mais là encore, ce n'est pas qu'une simple question de connaissances.

À la sortie de Prohibition sur ST, tous les joueurs se sont demandé pourquoi trois couleurs seulement étaient disponibles à l'écran ? Le manque de travail est très certainement à l'origine de cette aberration. On note aussi de très nombreux scandales : Fairy Tale qui n'exploite aucune des possibilités du Commodore 64 ; Thexder, très décevant sur Amiga ; ou After Burner in jouable sur ST (les droits d'adaptation ont quand même coûtés deux millions de

francs !) Autant de softs qui n'utilisent pas la moitié des possibilités des machines sur lesquelles ils sont édité. Il y a de



Afterburner, injouable sur ST.



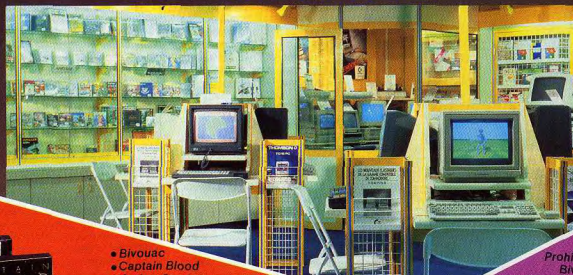
Dragon's Lair, « beau et con à la fois ».

ce côté-là beaucoup à faire. La contrepartie de cet état de fait est malheureusement tout aussi décevante. Car lorsqu'un programmeur maîtrise suffisamment sa machine, c'est l'aspect ludique, la fameuse jouabilité qu'il perd le plus souvent de vue... Sword of Sodan est une réussite graphique indéniable. Sprites énormes, décors très purs et précis... Mais pourquoi ne pas profiter de cette qualité technique pour associer au jeu une mise en scène plus attrayante ? Pourquoi ne pas avoir, par exemple, ralenti les mouvements du combat ? La même constatation émane du test de Dragon's Lair. Pour une mise en scène graphique injouable, le joueur se voit réduit à quelques malheureux mouvements qui accompagnent des séquences superbes mais d'une durée si courte qu'il est impossible d'y prendre goût à long terme. On pourrait citer à nouveau Roger Rabbit ou Timon, deux softs récents qui souffrent de la même tare ! des softs tellement beaux qu'on a d'autant plus de mal à leur pardonner leur manque de jouabilité ! Il faut espérer que cette tendance va très bientôt s'inverser, faute de quoi le joueur risque de revendre son ordinateur pour lui préférer la télévision...

**Les vices cachés**

Il est enfin les tares cachées, les handicaps honteux qui ne se dévoilent qu'après l'achat pour grignoter la jouabilité et briser l'intérêt d'un soft a priori performant. Il ne s'agit pas cette fois de recettes de vente (ce serait du masochisme !) mais bien d'un incroyable manque de respect envers le joueur. Roger Rabbit, un soft décidément plein de ressources, n'autorise son jeu

**les meilleurs logiciels sont à Conforama**



**BIVOUAC**  
**CAPTAIN BLOOD**  
 • Bivouac  
 • Captain Blood  
 • Action Service  
 • Bubble Ghost

En disquette Pour AMIGA **199F**

**PROHIBITION**  
**CAPTAIN BLOOD**  
**DIDACT ENGLISH**

En cassette Pour AMSTRAD ou THOMSON **99F**

En disquette Pour AMSTRAD ou THOMSON **149F**

En 5 1/4 et 3 1/2 Pour PC ou ATARI **199F**

**PROHIBITION**  
**CAPTAIN BLOOD**  
 Batailles pour Midway  
 Macadam Bumper

En cassette Pour C64 ou SPECTRUM **99F**

**CONFORAMA**

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES  
 DANS TOUTS  
 LES MAGASINS

PRIX VALABLES  
 JUSQU'AU  
 15 JUIN 1989





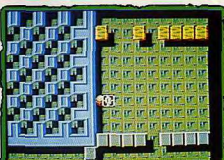
ludique (*Dragon's Lair II*), soit le sort n'est pas suffisamment testé et conserve des larses peu plaisants. Il serait temps que les éditeurs comprennent l'importance de l'originalité et de la jouabilité d'un produit... Un tout petit peu plus de crédit du côté de la scénarisation, davantage de tests, de la finition et l'affaire est dans le sac!

**Les bonnes recettes**

Commençons avec l'action, le domaine ludique le plus porteur du monde de la micro. Les softs d'action sont les principales victimes du déséquilibre technique/ludique. C'est une des raisons qui justifie le nombre important de flops en la matière. Dans l'avenir, on devrait pourtant réussir à renverser la vapeur, mais il faudra encore attendre un petit peu. Il existe deux problèmes majeurs à résoudre : le premier réside dans le support du jeu (support mémoire), encore trop restreint pour abriter tout à la fois un graphisme à la *Dragon's Lair II* et une jouabilité à long terme digne de *Dungeon Master*. On pourra alors imaginer un logiciel qui mélange les genres sans diminuer l'intérêt de chaque phase de jeu... Le second problème engage directement la responsabilité des éditeurs. Il faut accorder plus de temps à la mise au point des scénarios, à l'étude globale de la jouabilité en faisant appel plus souvent à de véritables professionnels, les joueurs eux-mêmes ! Pour l'action, mais surtout en ce qui concerne l'aventure ou la simulation, de nou-

velles techniques commencent à montrer le bout de leur nez. L'utilisation des modems devrait, dans un futur proche, offrir à tous les joueurs des combats en temps réel véritablement interactifs. Le principe est déjà appliqué à quelques simulateurs de vol et jeux de stratégie mais il devra encore être étendu. Il faudrait enfin se mettre à recruter de bons scénaristes et à faire appel à toutes les bonnes volontés. Face à l'aventure par exemple l'action manque plus que jamais d'idées nouvelles. Comblent ce déficit par des prouesses techniques, toujours plus impressionnantes, ne suffira pas. La micro-ludique cherche son deuxième souffle. Espérons qu'elle le trouvera bientôt ! La conclusion de ce dossier des mille et une recettes flopesques n'est pourtant guère encourageante. Dans l'imbroglio des techniques commerciales et publicitaires, le joueur ne semble pas toujours très sûr de son jugement. Il peste souvent sur la pauvreté du cru micro-ludique mais plonge facilement son joystick dans le premier flou venu, pourvu qu'il ait un rapport avec le ciné, ou'il soit issu d'un grand succès arcade ou que quelques publicités ou tests de préversion en aient vanté les prouesses graphiques. A 200 F minimum le programme, c'est dur ! Si *Tilt* a toujours fait son possible pour dénoncer ces ruses, c'est pourtant le joueur qui a toujours le dernier mot ! Seule votre volonté aura un jour raison de la « flopopmania ». Pour renverser la vapeur, c'est simple... il suffit de ne plus les acheter ! A vous de jouer.

Olivier Hautefeuille



Titan (CPC), rapide, très rapide, trop rapide...



L'une des missions « clé ». Vas-y Roger!

qu'après quelques six minutes de chargement et pas moins de douze changements de disquette. La raison de ce phénomène est pourtant simple. Aux Etats-Unis, la grande majorité des possesseurs d'Amiga dispose de deux lecteurs. En France, c'est exactement l'inverse. Ne croyez-vous pas que quelques minutes de travail de la part d'un bon programmeur auraient suffi à contourner ce problème? Merci pour nous ! Autre exemple un petit peu plus ancien : l'excellent *Marble Madness* sur ST profite d'une gestion souris trop délicate qui rend le jeu difficile. Bien sûr, il est possible de régler la sensibilité de la souris sur la ST mais pourquoi ne pas l'indiquer alors dans la notice du jeu? Pour *Titan*, le dernier casse-brête de Titus, c'est carrément un progrès technique de portée préjudiciable à l'action. L'animation des tableaux sur CPC est en effet d'une incroyable rapidité (Titus s'en vante dans la notice du jeu !). Ironie du sort, la plupart des testeurs qui se sont essayés à l'aventure ont eu le mal de mer au bout d'une minute de jeu ! On pourrait enfin citer les fenêtres de jeu trop petites (*Batman*) ou l'absence de scrolling (sauf d'image de *Bob Morane*)... Toutes ces lacunes sont d'autant plus graves qu'elles s'attaquent souvent à de bons programmes (*Titan*, *Batman*, *Marble Madness*). Il n'y a peut-être pas de quoi en faire un flop, mais suffisamment pourtant pour démontrer un grand nombre de joueurs ! Et là, on peut vraiment parler de faute professionnelle de la part des créateurs et distributeurs.

Toutes ces constatations trouvent leur explication dans le déséquilibre qui existe de plus en plus entre la technique et la jouabilité d'un programme. Soit la technique suplante tout à fait l'originalité et l'aspect



**CONCOURS FLOPS**  
**L'égout et les couleurs!**

Le règlement de ce grand concours est très simple. Envoyez-nous, avant le 31 mai 1989, la liste des dix titres les plus nuls que vous avez connus dans votre vie micro-ludique (les titres édités avant 1987 ne sont plus dans la course !), en indiquant le nom et la

machine pour chacun d'eux. *Tilt* va traiter toutes les listes parvenues, de façon à dénicher les dix titres qui reçoivent le plus de tomates. Le résultat sera publié dans *Tilt* avec, bien sûr, le nom du gagnant, le joueur qui aura approché le plus près de la liste des élus ! Le prix à gagner ? Il est vraiment de circonstance : une visite des dépts de Paris, visite guidée par l'une des stars de la Rédaction de *Tilt* ! Pour vous aider dans cette périlleuse aven-

ture, voici la liste non exhaustive des flops abordés dans ce dossier. Mais attention, tous les titres cités ne sont pas nécessairement de « purs flops ». Ces softs nous ont surtout servi d'exemples pour dégager les grandes « tendances » flopesques du monde micro-ludique. Nous espérons que vous apporterez à ce dossier beaucoup de flops non cités dans cet article ! Ce concours sera suivi sur minitel : 36 15 TILT, mot clé FLOPS

**EXEMPLES DE FLOPS**

1943	ST et C 64
AFTER BURNER	ST
BATMAN	CPC
BIONIC COMMANDO	CPC
BLUEBERRY	Toutes machines
BOB MORANE	Toutes machines
DRAGON'S LAIR	Amiga
FAERY TALE	C 64
IZNOGOUD	Toutes machines
SPACE HARRIER II	ST
PLATON	ST
PROHIBITION	Amiga
ROGER RABBIT	Toutes machines
SWORD OF SODAN	Amiga
THEXDER	Amiga
WIZARD WARZ	ST et Amiga

Pour voter, classez par ordre de dépôt vos dix flops abhorrés, le premier étant le pire de tous et le dixième le moins nul. Envoyez le bulletin-réponse, avec votre nom et adresse, à *Tilt*, concours Flop, 2, rue des Italiens, 75009 Paris, avant le 31 mai 1989

Nom du logiciel		Machine
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Nom		
Adresse		

# LA CLEF DE MON MICRO... MA CARTE AMIE.

Les PRIVILEGES AMIE club

- Vous recevez chaque mois la lettre d'Amie
- Liste des nouveautés en avant première et à prix préférentiels
- Promotions exceptionnelles réservées aux membres du club
- Priorités sur les bonnes affaires du mois
- Accès à la logithèque Domaine Public à prix d'Amie
- Dépannage de votre ordinateur à délais Express
  - Et + 2 % de Produits en plus (en sus des 10 %)
- Tirage au sort tous les mois ; nombreux lots à gagner

**EXTRA SUPER**

UN FLOT D'AVANTAGES SANS ENGAGEMENT D'ACHAT

**PLUS**

LES PRIX LES SERVICES + LA QUALITE LE CHOIX

LES MAGASINS AMIE :  
PARIS, 11, boulevard Voltaire, 75011  
Tél. : 11 43.57.36.15

LES MAGASINS AMIE :  
MARSILLE, 11, rue Leclaud, 13006  
Tél. : (16) 91.47.74.31

**3615 amie**

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

MATRIEL UTILISE : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

C.P. : \_\_\_\_\_

OU ENVOYER VOTRE DEMANDE A AMIE  
11, boulevard Voltaire, 75011 PARIS





Gestion de lutras et animations ne posent pas de problèmes en GFA.

## GFA Basic 3.0

Langage de référence sur Atari ST, le GFA Basic 3.0 est désormais disponible pour Amiga. Malgré quelques imperfections et autres erreurs de jeunesse, il se révèle attachant. Alors, réussira-t-il à doper la programmation sur cette machine, considérée par beaucoup comme une console de jeux ? Deviendra-t-il la référence sur Amiga ? Notre spécialiste répond...

Les possesseurs d'Amiga disposent jusqu'à présent principalement de deux Basic : l'Amiga Basic dont le plus grand mérite est d'être fourni gratuitement avec la machine, et le HiSoft Basic, plus complet, mais qui présente de nombreuses lacunes dans l'interface avec le système. Aussi la sortie du GFA Basic 3.0, langage vedette sur Atari ST, était-elle attendue avec impatience. Qu'en est-il finalement ? Embêlé, une petite surprise survient au chargement. Il faut en effet lancer auparavant le Workbench car la disquette du GFA Basic n'est pas bootable directement. Heureusement on peut facilement y remédier pour éviter, en particulier, les changements de disquettes dans les systèmes à un seul lecteur. Pour cela, effectuez une copie de votre disquette (non protégée), puis copiez dessus les fichiers indispensables du Workbench, créez un fichier « startup-sequence » contenu dans un dossier « s », renfermant les instructions suivantes :

```
System/Setup P
LOADWB
endcl > nil
et, enfin, rendez bootable votre disquette grâce à l'instruction « install » du CLI. Sur un Amiga 500 sans extension, on dispose de plus de 64 Ko, mais seuls 64 Ko sont disponibles sous Basic au démarrage, à moins de réserver un
```

page, aller au début ou à la fin du programme, effacer un caractère ou une ligne que l'on veut d'ailleurs ensuite récupérer. On retrouve aussi avec plaisir l'option « folding » présente sur ST. En plaçant le curseur sur une procédure et en appuyant sur « help », la procédure va être répétée, ce qui facilite la lecture rapide du programme.

Passons maintenant à la programmation proprement dite. Les variables sont de six types : booléennes (0 ou 1), « byte », « word » et « integer » (entiers respectivement sur un, deux et quatre octets), réels (sur huit octets) et chaînes. On peut, de plus, définir le type de variable par défaut, ce qui évite la frappe répétitive des %, I, et autres \$, l'éditeur se chargeant de les placer lui-même. Les tableaux peuvent quasiment s'étendre à l'infini. Seule restriction, les premières et dernières dimensions sont limitées à 65535. Les tableaux travaillent en base 0 et 1 au choix. On peut facilement insérer ou effacer un élément d'un tableau ou fixer tous les éléments à une certaine valeur. Les instructions de conversion sont riches : binaire, octal, hexadécimal, conversion d'une chaîne de caractères en nombre selon différents modes. Les gestions de fichiers sont facilitées par l'échange de variables et surtout le tri automatique de tableaux, selon la théoché de Shell ou le tri rapide, en ordre croissant ou décroissant, sur tout ou partie du tableau, avec en plus la possibilité de lier un autre tableau qui sera trié parallèlement au premier. Les performances sont impressionnantes : tri de 10 000 nombres réels en 7 secondes ! On peut fixer et déterminer la date et l'heure du système et utiliser le timer précis au 200<sup>e</sup> de seconde. Différentes instructions informent de l'adresse d'une variable, que l'on peut ensuite modifier directement, tandis que d'autres permettent de lire ou d'écrire sur un, deux ou quatre octets. MALLOC et MFREE alloue et libère de



Tracer des cercles ? C'est facile !

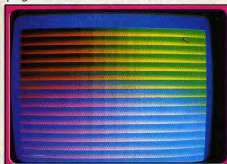
l'espace supérieur par RESERVE. Après changement, on se retrouve devant le double menu supérieur contenant les fonctions de chargement de fichiers Basic ou ASCII, de sauvegarde, de listage sur imprimante, de manipulations de blocs, de recherche-remplacement, de déplacement au sein du listing, de commutation entre l'affichage normal ou haute résolution entrelacé, de commutation entre les modes insertion et recouvrement, d'appel du mode direct, de test vérifiant la validité des boucles, sous-programmes et instructions conditionnelles et, enfin, de l'indispensable « run » pour lancer votre programme. On trouve, en outre, une horloge programmable que l'on peut annuler, un compteur de lignes pour aller directement à une ligne donnée (il ne s'agit que d'une référence, les numéros de lignes étant absents dans ce Basic) et l'icône « A » qui, sélectionnée, permet d'appeler un autre menu gérant les opérations sur disque : la priorité des tâches et un mode spécial où l'introduction de chaque nouveau nom de variable demande confirmation, évitant ainsi les fautes de frappe souvent sources de disfonctionnement incompréhensible du programme. L'éditeur plein écran est agréable à utiliser. Il dispose de toutes les facilités pour déplacer d'un caractère, d'une ligne, de une

FIX et FRAC effectuent toutes sortes d'opérations sur les virgules. Le générateur de nombres aléatoires peut produire des réels inférieurs à 1, des entiers quelconques ou de seize bits et peut fixer une séquence aléatoire. Les opérations sur bits sont très complètes : fixation, annulation, inversion, test, décalage et rotation. Dans le même domaine, BYTE et CARD renvoient l'octet et le mot de poids faible, tandis que WORD étend un mot en mot long. Les opérateurs de chaînes sont très riches, avec en particulier la recherche d'une chaîne dans une autre, en commençant du début ou de la fin, le renvoi d'un caractère de code juste supérieur ou inférieur à celui du premier caractère de la chaîne évaluée, la conversion majuscule-minuscule, l'évaluation de l'occurrence d'un caractère dans une chaîne ou l'insertion d'une sous-chaîne dans une chaîne à droite ou à gauche. Passons maintenant aux instructions d'entrée-clavier et de sortie-écran. On y retrouve en particulier le « FRONT USING », les opérateurs de placement curseur et d'impression, MODE pour échanger virgules et points utilisés comme séparateurs, MOUSE pour gérer la souris et SOUND et WAVE pour contrôler la fréquence, la durée et la courbe des quatre générateurs de



La gestion des couleurs en GFA est simple...

son de l'Amiga. Signalons à ce propos que ces dernières fonctions régissent un peu bizarrement dans certains cas. Les instructions fichiers sont riches et offrent fichiers séquentiels ou à accès direct. Les commandes de programmation sont très complètes avec multiples types de boucles (FOR-NEXT, REPEAT-UNTIL, WHILE-WEND, et DO-LOOP) et nombreux branchements (IF-ELSE-ENDIF, ELSE-IF, ON-GOSUB, SELECT-CASE, DEFAULT, ON-BREAK, ON-ERROR). Les procédures et les variables locales sont présentes. Il est possible d'appeler des sous-programmes Assembleur ou C au sein du



... mais sacrément efficace !

programme Basic. Les interruptions sont gérées directement par EVERY qui définit la rythmicité d'une procédure et AFTER qui permet son exécution au bout d'un certain temps. Toutefois comme l'appel à ces procédures n'est testé qu'après l'exécution complète d'une instruction, certaines instructions comme INPUT, QSORT, SSORT, PAUSE, DELAY vont ralentir ou paralyser ces appels. Les instructions graphiques autorisent le travail sur différents écrans, différentes fenêtres, dans les différents modes graphiques et avec la palette de son choix. Cercle, ellipse, boîte, polygone, ligne, tracé relatif et remplissage sont au rendez-vous, avec possibilité de désactiver le DMA pendant le tracé pour n'afficher le résultat qu'une fois le dessin terminé. Les menus, les lutras, la synthèse vocale et la gestion des manettes de jeux disposent d'instructions dédiées complètes. J'ai géré le meilleur pour

la fin. En effet, toutes les routines-système Exec, Graphics, Inuition, Workbench, Layers et DOS peuvent être appelées directement. Toutefois le manuel ne fait que décrire sommairement chaque appel et vous aurez besoin d'informations complémentaires pour utiliser pleinement ces puissantes instructions. Signalez aussi, à propos du manuel, que s'il explique assez clairement la plupart des fonctions, il ne pourra que difficilement suffire à l'apprentissage du Basic. En conclusion, en dépit de quelques bogues résolués dans les domaines du son, des fichiers, des fenêtres, et des couleurs, le GFA Basic reste un langage de haut niveau largement opérationnel. Espérons que les versions ultérieures corrigent ces quelques bogues et que le compilateur dédié ne tardera pas trop à voir le jour (Micro-Applications). Jacques Harbom

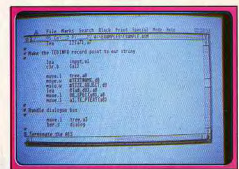
## Macro Assembleur V12

Quoi qu'en disent certains, le langage machine reste un langage sans équivalent. Il permet la réalisation de routines spectaculaires au prix, est vrai, de la lisibilité. Pallier cela est possible dans une certaine mesure et c'est d'ailleurs la raison d'être des assembleurs. Celui de Metacombo en est l'illustration parfaite : éditeur performant, désassembleur et autres utilitaires. Bref, on se croirait en présence de l'assembleur ultime...



Le bureau avec le rappel des raccourcis clavier.

Metacombo vient d'effectuer une cure de jeunesse à son macro-assembleur 68000 pour ST avec la sortie de cette nouvelle version 12. La configuration minimale comprend 512 Ko de RAM et un drive double face ou deux drives simple face. Mais le confort d'utilisation sera nettement amélioré avec un disque dur (les trois disquettes ne sont pas protégées et pourront donc être facilement transférées sur le disque dur) ou avec une mémoire de 1 mégaoctet ou plus pour bénéficier du disque virtuel. Il dispose de plusieurs innovations intéressantes par rapport aux versions précédentes. Tout d'abord le nouvel éditeur, appelé Tempus, est nettement



Tempus : un éditeur très rapide.

plus agréable d'emploi que le précédent. Il s'agit d'un éditeur entièrement sous GEM, permettant d'éditer simultanément quatre programmes (ce qui peut s'avérer particulièrement pratique dans certains cas) et qui accepte n'importe quel fichier ASCII (ce qui permet donc de l'utiliser à d'autres fins que l'édition des sources assembleur). Il dispose d'un scrolling horizontal et vertical de bonne rapidité : vingt secondes pour un scrolling de 500 lignes. Il offre vingt touches de fonction programmables et un calculateur avec conversion décimale, hexadécimale, octale et binaire. Enfin, on retrouve les fonctions



## CREATION

devenus classiques des traitements de texte (recherche, opérations sur les blocs : copie, déplacement, effacement) mais qui font encore défaut à nombre d'éditeurs d'assemblage. L'assembleur lui-même a aussi été amélioré. Il comprend, bien sûr, l'ensemble des instructions du Motorola 68000 mais aussi désormais celles des 68008, 68010 et 68012. Il permet de produire un code de position fixe ou relogable ainsi que des modules TOS. Il offre les références externes et de listing croisés, l'assemblage conditionnel et les extensions macro. Les messages d'erreur fournis sont clairs et précis. Les variables acceptent 30 caractères par nom et des valeurs sur 32 bits. Enfin les listings obtenus sont pleinement formatés. L'éditeur de ressources autorise la création facile d'icônes, de menus déroulants, de boîtes de dialogue et d'artère. Le linker travaille désormais en mémoire vive, ce qui permet un gain spectaculaire de temps. De plus, il autorise le chaînage de tout module écrit en Pascal, C, assembleur ou tout autre langage de haut niveau. Le débogueur permet le travail pas à pas

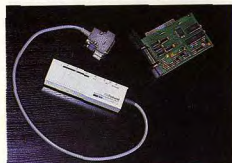
et l'introduction de points d'arrêt. Le désassembleur fourni sera très utile pour retravailler tout programme non associé à son code source. Différents autres utilitaires sont proposés : un disque virtuel, bien pratique pour accélérer les sauvegardes en cours de travail (mais n'oubliez pas, bien sûr, de sauvegarder sur disque avant d'éteindre l'ordinateur!). « L'entretien » très utile pour la création et la gestion des routines les plus fréquemment utilisées. « Menu + » qui rend le cycle de développement (édition, assemblage, chaînage, essai) plus rapide et enfin « Make » qui assure automatiquement la maintenance des fichiers d'un même projet. Les bibliothèques concernant les fonctions GEM AES, VDI, GEM DOS, BIOS et XBIOS sont très fournies et bien documentées. L'imposant manuel de 550 pages (en anglais) détaille chaque fonction avec de multiples exemples mais ne pourra en aucun cas servir de manuel d'apprentissage à l'assembleur en général. Un excellent produit bien fini. (3 disquettes, Metacompro pour Atom ST)

Jacques Harbom



Toutes les manipulations se font à la souris.

bandé, pour la voix par exemple. La MPU IPC est donc une interface performante (plus performante en tout cas que l'interface qui est montée d'origine sur l'Atom ST par exemple). Autre atout, son prix est descendu de 2 690 F, pour les anciennes interfaces, à 1 290 F ici... Un plus qui pèse dans la balance! Coté hard, la configuration nécessaire pour faire tourner le Sequence 1 000 est la suivante : une AT (le XT est trop lent, à moins qu'il possède un mode « turbo ») et un ensemble carte-monteur EGA ou Hercules. Le disque dur est aussi de la partie mais Fretless travaille sur une



L'interface MPU IPC de Roland.

version « deux lecteurs » qui devrait être disponible pour le prochain Scob. Le soft utilise enfin largement de la souris qui sert quasiment à effectuer toutes les sélections. Il est possible de faire tout de suite le point sur l'investissement que représente le Sequence 1 000 : 4 000 F pour le soft et l'interface, ce qui n'est vraiment rien lorsque l'on prend connaissance des possibilités de cette configuration MAO.

Il serait trop long de détailler point par point toutes les fonctions de ce séquenceur. Aussi allons-nous seulement notifier ses principaux atouts. Le Sequence 1 000 est un séquenceur mille pistes. Il permet donc d'enregistrer tout à tour un millier de pistes jouées sur un synthé, une boîte à rythme ou tout autre instrument Midi, puis de travailler chaque note, chaque manipulation avec une précision et une facilité rarement atteinte sur PC. Le tableau de travail principal est assez classique. A gauche, chaque piste est signalée par son nom, le canal Midi sur lequel elle travaille, le numéro de l'instrument choisi, etc. A droite, on retrouve avec plaisir la vision en clair du contenu des pistes, l'un des atouts les plus importants pour un bon séquenceur. On trouve pour finir les classiques touches de magnéphone en bas de l'écran,

# Sequence 1000

Sequence 1000 peut être considéré comme un programme de MAO professionnel d'une maniabilité exemplaire. Ses mille pistes vont bien au-delà des besoins réels du musicien moyen. Avec un tel séquenceur, la société Fretless s'impose comme l'un des best de la MAO sur PC en France.

Commercialisé au printemps 1988 par Fretless International, le séquenceur Sequence 1 000 est le résultat de deux années de recherches. Alors que le PC tend de plus en plus à s'imposer sur le marché de la MAO, cette toute jeune société vient de prouver qu'il est vraiment possible de transformer son PC chrôni en boîte de scène! Pour un prix de revient abordable, Sequence 1 000 surpasse bon nombre de ses concurrents, notamment sur ST. Marc Bregeault nous a accueilli dans ses studios pour une « démo » qui devrait donner des idées aux amateurs de bémols... A la base de la MAO se trouve le transfert de données entre un synthétiseur et un ordinateur. Cette transmission utilise un standard nommé Midi. Pour connecter un PC à un synthé, il faut donc se munir tout d'abord d'une interface Midi ; c'est le premier maillon de la chaîne. Fretless International travaille sur ce point avec la société Roland. L'un des géants de l'électronique musicale. L'interface étudiée ici, la MPU IPC de Roland, offre deux prises Midi « out » (pour connecter en sortie deux synthés directement) et surtout un mode de liaison qui vous permettra de synchroniser le tempo des créations issues de votre boîte à rythme avec un enregistrement sur magnéphone à



Le Sequence 1000 : d'immenses possibilités.

SPÉCIAL BACCALAURÉAT

JUIN APPROCHE... LE BAC AUSSI

# BACHOTEZ EFFICACE

AVEC LA SOLUTION "PREPA-BAC"



UN MICRO-ORDINATEUR OLIVETTI PC1 (AVEC CÂBLE PERITEL, SANS ÉCRAN)

### OLIVETTI PC1.

Le PC1 est 100% compatible, rapide (vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHz), puissant (mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb), extensible (2<sup>e</sup> station de disquette 5 1/4" D2 intégrée au clavier, station de disquette 5 1/4", disque dur, écran couleur, souris, joystick).

De plus, très compact, il est facilement transportable et très agréable d'utilisation.

POUR 200 F PAR MOIS\* SEULEMENT OU COMPTANT 4990 F (AU LIEU DE 5680 F)

Pour tout renseignement

36.15 OLIVETTI

CREDIT LYONNAIS

olivetti-logabax

LOGABAX

NATHAN



UNE SOLUTION BAC AVEC DES LOGICIELS ADAPTES A CHAQUE BACCALAURÉAT

### KITS BACS HATIER.

- KIT BAC Economie
- KIT BACS Maths C2
- KIT BAC Maths D
- KIT BAC Physique Chimie CD2

### LOGICIELS CEDIC NATHAN « MICROBAC ».

- BAC A: Philo pour le BAC - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac.
- BAC B: Micro Bac Math D - Micro Bac Géo - Micro Bac His - Anglais pour Bac.
- BAC D: Micro Bac Math D - Micro Bac Phys - Chimie (C/D/E) - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac.
- BAC C/E: Micro Bac (C/E) - Micro Bac Phys - Chimie (C/D/E) - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac.

Titre: 66  
CULPION-RESPONSE, avenue 104 (RUE DE LA MAISON) 69009 LYON  
Je désire recevoir une documentation sur l'offre PREPA-BAC:  
Bac A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V - W - X - Y - Z  
Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Tél: \_\_\_\_\_ Code postal: \_\_\_\_\_

\*Durée 20 mois (plus 120 F de frais de dossier prélevés avec la première mensualité) Coût du crédit + frais de dossier + assurance MDI Compensé = 1274 F (autre acceptation du dossier par FINALEON, groupe Cédit Lyonnais, soit un TEG de 13,85% hors assurance aux conditions en vigueur au 30 novembre 1988) ou COMPTANT 4990 F TTC. Offre valable jusqu'au 30/06/89.



## CREATION

touche « lecture », « enregistrement », etc. Voici pour la présentation du soft. En ce qui concerne son maniement, le Séquenceur 1 000 dévoile très vite ses premiers atouts. Toutes les manipulations sont, en effet, effectuées à la souris. Pour copier une mesure, par exemple, il suffit de cliquer sur le carat qui la représente, de positionner le curseur en un point et de cliquer le deuxième bouton de la souris. Même s'il est parfois plus pratique de faire appel au clavier, il n'est pas une action qui ne puisse passer par la

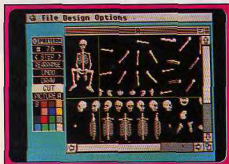
« mouse ». Un confort formidable. Deuxième atout majeur, la précision apportée au travail pas à pas. L'utilisateur peut retracer la courbe du « pen » (testeur gauche et droit), inclure sur une piste un changement d'instrument au 120<sup>e</sup> de note ou encore visualiser et modifier la durée d'une note, sa dynamique, etc. Toutes ces manipulations s'appuient, de plus, sur des graphismes très clairs (EGA ou Hercules). Le Séquenceur 1000 s'élève ainsi au rang des programmes de MAO professionnelle, tout en

conservant une maniabilité exemplaire. Avec le Séquenceur 1 000, la société Fretless s'impose comme l'un des bests de la MAO PC en France. Un prochain accord avec Roland devrait donner naissance à un package exceptionnel : une interface Midi et un soft moitié séquenceur, moitié éditeur de son, compatible avec l'expandeur MT 32 de Roland. Affaire à suivre donc, avec un prochain rendez-vous au Sicob. Contact : Fretless International, Tél. : 42.46.28.03. Olivier Hautefeuille

## Art and Film Director

Cette conversion très réussie est le premier programme sérieux d'animation sur **Apple II GS** ! Entièrement retravaillé par l'équipe d'Epyx, il permet de concevoir des animations splendides.

Effets spéciaux, sons, images tout y est pour le plus grand bonheur des passionnés d'utilitaires de création.

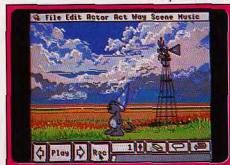


Art and Film Director (II GS).

Art and Film Director est, avec **Cartooners**, l'un des deux premiers logiciels d'animation en bit-map sur GS. Une version ST existait déjà. Epyx a retravaillé le programme pour en réaliser une conversion GS.

Art and Film Director vous propose trois modules différents, autonomes les uns par rapport aux autres. Le premier vous servira à regarder vos animations, sans toutefois pouvoir les modifier. Le second, un éditeur de sons, permet de charger et d'écouter les sons qui accompagneront vos animations. Enfin le programme principal sert à fabriquer des dessins animés. Les animations se constituent à partir

de trois menus : l'un permet de constituer les éléments de l'animation, l'autre de les mettre en place et le dernier de réaliser les différents « films ». Il est possible d'importer des images de programmes de dessins spécialisés ou bien de les créer au sein d'Art and Film Director. Les dessins peuvent être réalisés en dessin libre ou bien à l'aide de formes géométriques, en 16-couleurs. Il est possible de modifier la perspective ou bien de jouer sur les différents plans. Plusieurs éléments peuvent être regroupés en un seul pour faciliter l'animation de formes complexes. Les effets spéciaux sont nombreux ; parmi eux : la fonction interpolate, qui permet d'avoir toujours présent à l'écran, durant toute l'animation, un élément sans avoir à le recopier sur toutes les images, ou encore la fonction trace, qui affiche chaque nouvel élément sans effacer le précédent. Art and Film Director, le premier programme sérieux d'animation sur le GS, est très complet. Son manuel est simple et clair mais en anglais. Il permet de concevoir des animations splendides. François Hermellin



Sans possibilités de création, on ne peut que combiner des éléments déjà existants.

animations sont très grandes, surtout pour un logiciel destiné aux jeunes enfants. En effet, **Cartooners** leur est avant tout dédié. Sa simplicité d'utilisation est extrême et sans comparaison. Les effets spéciaux sont nombreux, malgré un large choix, sont fixés, sans possibilité de nouvelles créations. On peut juste combiner des éléments déjà existants. Cela est dommage mais s'explique par le parti pris de la société pour « kids ». Une réalisation impeccable qui ravira les enfants. (Disquette pour **Apple II GS**). François Hermellin

# AUCHAN JOUE LE JEU!

cassette  
**169F**  
disquette  
**199F**

Compilation  
**CODE MASTERS**  
Vol. 2 + Vol. 3

BMX SIMULATOR - 3D STARFIGHTER  
ATV SIMULATOR - SUPER HERO - SUPER STUNTMAN  
VAMPIRE - DIZZY - GRAND PRIX  
**8 JEUX EXCEPTIONNELS**



Pour Amstrad CPC 464 Version K7 et  
CPC 6128 Version disquette.

La vie  
**Auchan**

Disponible dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

## Cartooners

Surtout dédié aux passionnés de dessins animés en culottes courtes, ce logiciel permet de créer ses propres « films », de regarder et de jouer. Sa simplicité d'utilisation est extrême et sans comparaison, mais un peu au détriment de ses capacités.

Un must pour les « kids » !

**Cartooners** vous propose trois options : regarder, jouer et créer. Le premier choix est une sorte de slide-show, où toute une série d'animations, les unes plus colorées que les autres et pleines d'humour, défilent devant vous. Jouer permet de sélectionner un dessin animé et de le regarder, ou bien de l'éditer afin de voir plus en détail comment il a été réalisé. La dernière option, créer, donne la possibilité de fabriquer son animation. Le logiciel est divisé en trois parties. Le menu-barre, tout en haut de l'écran permet d'effectuer les opérations classiques (chargement,



HARD

# VOTEZ PC!

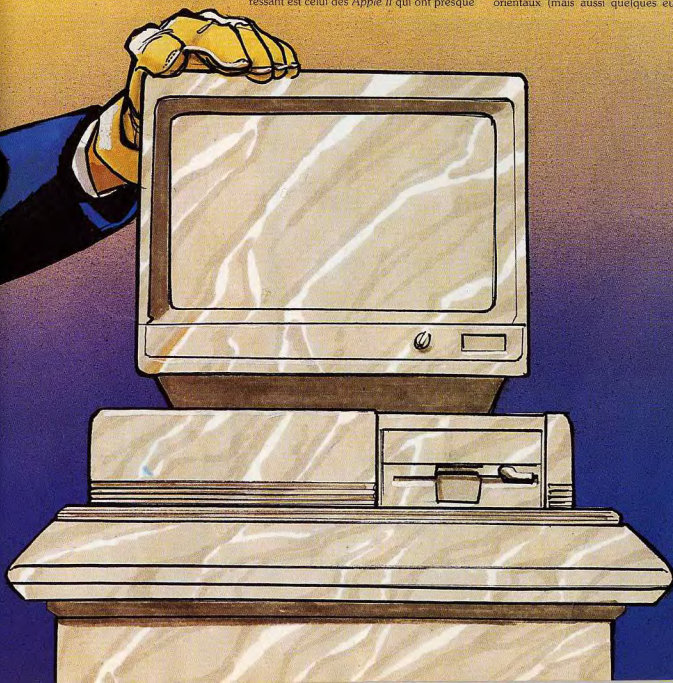


*Echanger mon ST ou mon Amiga contre un PC? Moi? Jamais! Réaction classique. Mais est-elle justifiée? Les PC sont-ils toujours aussi lents que le veut leur réputation, avec une bande son anémique et des graphismes à faire frémir un ZX 81? La réponse, évidente, est « non ». Les PC rivalisent de plus en plus avec nos machines favorites et ont d'autres atouts dans leur manche, que ne possèdent pas ST et Amiga...*

Même si vous êtes un fanatique de jeu, même si vous ne voyez que par Amiga, Atari, voire Amstrad CPC ou C64, lisez cet article, je vous en conjure. Car qui sait de quoi demain sera fait? Qui sait si un jour vous ne serez pas amené à utiliser un compatible PC? La micro-informatique est un monde bouillonnant de tempêtes, de coups de théâtre et de retournements de situation. Des sociétés qu'on croyait inébranlables disparaissent du paysage sans crier gare. Voyez Thomson qui, tout récemment, s'est retiré brusquement de la compétition, laissant ses clients désolés, contraints d'utiliser sans passion des machines qui n'ont plus d'avenir. Et les plus anciens d'entre vous se souviennent sans aucun doute de la brusque disparition d'Oric.

Sans aller jusqu'à ces extrêmes, il y a le lent dépérissement qui guette les machines ayant cessé d'être compétitives. Le cas le plus intéressant est celui des Apple II qui ont presque

disparu après avoir longtemps fait figure de standard en matière de micro-informatique. « Standard », le mot est lâché. C'est de là que découlent tous les maux. S'il existait un standard unique, tout serait réglé: quelle que soit la machine, elle accepterait tous les logiciels. Imaginez un monde où chaque 'marque' d'automobile fonctionnerait avec des carburants différents! Il existe quelques normes, heureusement. Les plus connues concernent le texte: le code ASCII, et la communication: RS 232. C'est ce qui fait que n'importe quel fichier, à condition que ce soit du texte, peut être transféré d'un ordinateur à un autre: il suffit d'avoir le bon câble et de disposer d'un logiciel de communication commun aux deux machines. Il y a même une tentative de normalisation des micro-ordinateurs eux-mêmes sous l'égide de Microsoft et d'un consortium de fabricants principalement extrême-orientaux (mais aussi quelques européens. ▶





## HARD

comme Philips) : le standard MSX. Il vit encore au Japon, mais ce fut un énorme flop en Occident.

### — Où en sommes-nous aujourd'hui ? —

Il y a d'abord la séparation entre 8 bits et 16 bits. Pour ne pas entrer dans de longues explications techniques, il suffit de savoir qu'un microprocesseur 16 bits est plus rapide qu'un 8 bits, et moins rapides qu'un 32 bits. L'espace 8 bits est menacé : ils sont maintenant complètement dépassés. Les seuls survivants sont les CPC Amstrad et le C 64 Commodore. Les autres microprocesseurs se divisent en deux grandes familles. La famille Intel équipe les compatibles PC. Leur nom commence toujours par le chiffre 80 : 8088, 8086, 80186, 80286, 80386 et 80486, ce dernier encore en

gestion. Se sont glissées dans la famille quelques pièces rapportées, des copies dont la plus connue est la NEC V40. La famille Motorola débute par le chiffre révolutionnaire de 68 : 68000, 68020, 68030. Elle est installée dans les Macintosh, Atari ST, Amiga. Quelques isolés traînent çà et là, comme l'ARM (Acorn Risc Machine) qui règne sur Archimedes, ou le (Motorola) 65C816, qui dirige l'Apple II GS. D'autres microprocesseurs sont en cours d'étude — certains mêmes sont déjà opérationnels. Mais ceci est une autre histoire.

L'identité de microprocesseur ne fait pas la compatibilité des ordinateurs. Ce serait trop beau ! Bien qu'ayant le même microprocesseur de base, ST, Mac et Amiga ne sont pas compatibles. La spécificité des micro-ordinateurs est plus subtile. Dans les faits, elle est surtout fonction du système d'exploitation (voir encadré).

Le choix d'un micro dépend d'abord de ce qu'on veut en faire, mais aussi de sa durée de vie prévisible, surtout quand on considère son prix. Si, à ce propos, le passé est riche d'exemples, la situation actuelle du marché est très importante. Qu'en est-il ?

### — Le choix ? —

Malgré des qualités indéniables, l'Apple II GS, trop cher, n'est pas réellement un succès : le parc installé est insignifiant, particulièrement en France. Son avenir est compromis. L'Archimedes est un micro d'avant-garde mais encore peu distribué. Son constructeur, Acorn, est trop frileux et n'a peut-être pas les reins assez solides pour se lancer dans une politique agressive de marketing au niveau mondial. Pour le moment, il ne peut convenir qu'aux tildouilleurs, aux risque-tout et aux vrais passionnés.

Avec Macintosh, on pénètre le monde des riches. Bien présent sur les bureaux des cadres des entreprises, son prix ne le rend intéressant que pour les gens très aisés. Le Mac est, en outre, en cours d'évolution : sa dernière version, le Mac 30 / SE est, par fichiers interposés, directement compatible avec les PC. Ces trois machines ont en commun d'être relativement pauvres en jeux.

Atari ST et Amiga sont les seuls que leur prix met à la portée de tous. Lancés il y a trois ans, ils sont en progression constante. Il y aurait 180 000 ST et 35 000 Amiga en France. En Allemagne, où il y en a encore plus, le rapport est plus équilibré. Aux USA, c'est l'inverse : Amiga écrase Atari. Quant à leurs capacités respectives, il est temps de mettre fin aux polémiques : tous les deux, Atari ST et Amiga, ont des qualités qui leur ont gagné un public nombreux et passionné. Tant mieux ! Une alliance stratégique

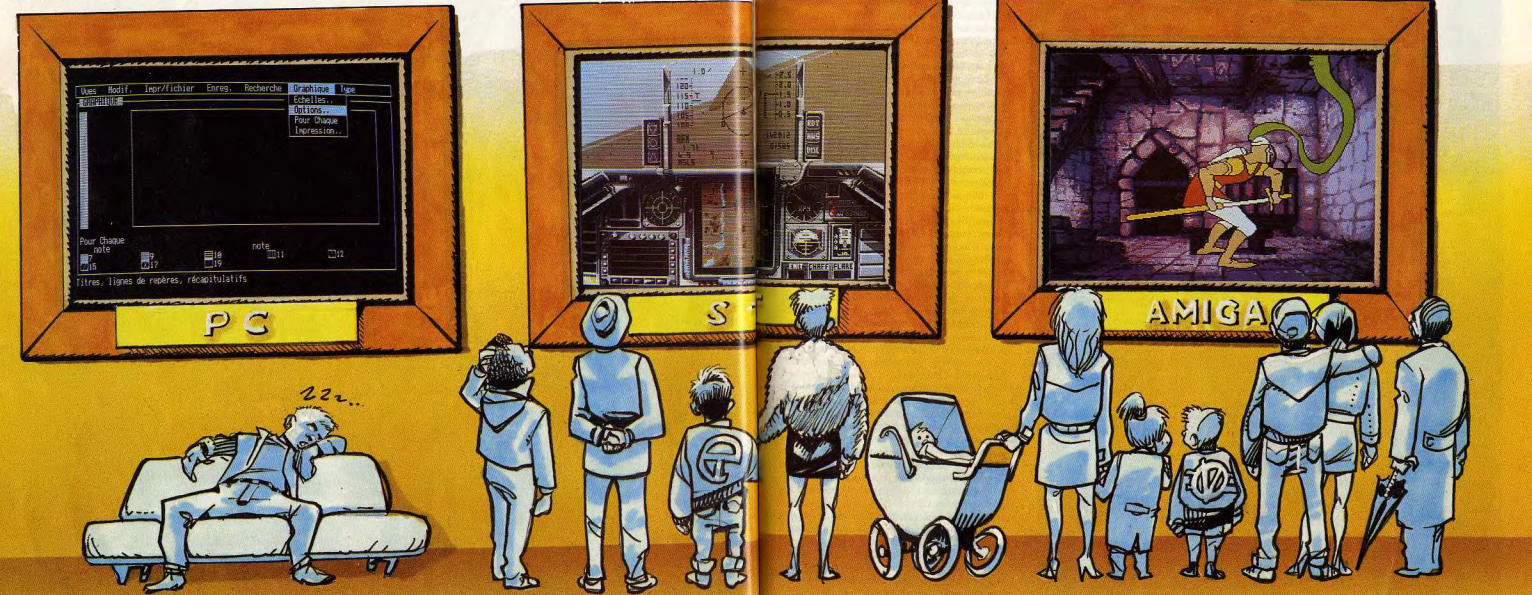
serait plutôt la bienvenue face à l'ogre PC ! Il n'est pas non plus question d'entamer une nouvelle polémique opposant le PC aux ST/Amiga. Il est bien entendu que si la seule motivation d'achat est le jeu, un PC n'égalise pas un ST ou un Amiga. On peut en dire autant pour le graphisme et la musique. Par contre, la formidable panoplie de logiciels bureautiques dont est littéralement couvert le PC est plutôt mince chez ses concurrents. Argument plus frappant, les PC sont partout. Que vous aillent au lycée ou à l'université, ou que vous commenciez à travailler, vous avez de grandes chances de tomber sur des PC. Avoir un PC chez soi, dans cette optique, est en quelque sorte une préparation à l'avenir, une façon de se mettre dans le bain pour la vie active. C'est surtout, en cette période de chômage, ajouter une bonne corde à son arc. Le but poursuivie n'est pas d'affirmer que le PC est le meilleur, mais que l'évolution du PC

ces dernières années fait qu'il devient possible d'en faire AUSSI une machine de loisir.

### — Qu'est-ce qu'un PC ? —

Le PC (Personal Computer) est le plus ancien des micro-ordinateurs actuellement fabriqués. Il domine largement le marché mondial. Sorti des bureaux d'été d'IBM, il s'est imposé dans les entreprises avant de se répandre largement dans les foyers. Aux Etats-Unis, c'est la machine universelle. Si vous étiez un jeune Américain, il y a de fortes chances pour que vous ayez chez vous un PC plutôt qu'un Amiga, et encore moins un ST. Les compatibles PC ou « clones » sont rapidement venus concurrencer IBM sur son propre terrain en offrant d'abord des matériels à plus bas prix, puis des micros plus performants que l'original.

Le terme compatible PC recouvre une grande









## HARD

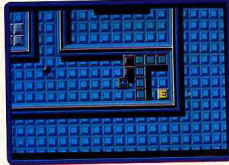
pouvait soit s'écarter à vaincre le *Diamant de Pérou* sur PC, soit profiter d'un jeu plus vaste sur PC, tel *Calixto Island* par exemple. Mais plus que l'aventure, c'est le domaine de la simulation qui a très vite lancé le PC dans la course ludique. De Gato, un simulateur de combat sous-marin, au célèbre *Flight Simulator*, le PC a fait la nique aux « petits » micros ludiques grâce à l'étendue et au réalisme de ses softs. Encore maintenant, il reste l'un des « pros » du genre, d'autant plus qu'il rejoint maintenant bon nombre de ses confrères quant à la qualité graphique des parties.

### L'action, un genre à conquérir

La micro-ludique reste pourtant essentiellement liée à un type très précis de jeu. L'action. Celle-ci est à coup sûr la composante la plus importante du parc micro-ludique pris dans son ensemble. Lancée, pour les premières consoles de jeu, par des *Tennis* ou *Pac Man*, maintenue en forme par l'impact qu'ont les salles d'arcade auprès d'un public passionné, l'action tient encore la dragée haute à toutes les autres catégories ludiques, de l'aventure à



Il y a quatre ans, les débuts du « PC action » avec Space Invaders en Basic et en monochrome...



...pour arriver aujourd'hui à Titan, le casse-briques PC Ego du moment.

la simulation. Cela explique très certainement le retard du PC en matière de micro-ludique et la haine que lui vouent encore un grand nombre de joueurs. Le PC a, tout comme ses confrères, tenté de conquérir au plus vite ce domaine prometteur. Mais si le ST et l'Amiga ou les huit bits C 64 et CPC furent créés pour répondre presque exclusivement aux besoins de vos joystick, il n'en va pas de même pour le PC. Comme le montre la première partie de ce dossier, il s'agit d'une machine avant tout professionnelle. Difficile alors de faire tourner en monochrome, sans joystick et sans « points », le graphique. Le PC profite d'un grand nombre de cartes et de moniteurs différents. Le mode EGA (16 couleurs) a ouvert la route à de très belles réalisations. Maintenant, l'avenir est au VGA, un mode qui affiche 256 couleurs en 320 x 200 pixels. Mais attention, si le prix de ces configurations baisse sans cesse, grâce à la commercialisation de produits made in Taiwan et à la concurrence que se livrent ses nombreux distributeurs, on est encore loin du prix de revient d'une configuration Amiga. Pour un moniteur et une carte graphique, il faut, en effet, compter environ 5 000 F pour le mode EGA et 9 000 F pour le mode VGA!

Côté bruitages, le PC a longtemps souffert des piètres possibilités sonores de son processeur. Sur un PC de base, le joueur n'aura droit qu'à de comiques petits « bip-bip »... Mais il suffit de connecter l'ensemble à une chaîne hi-fi

simple question de temps, pourvu que les programmes soient adaptés sur PC avec toute l'intelligence et le travail nécessaires, et que le prix du hard continue à chuter.

### « Quel PC pour jouer ? »

Conçu à la base pour répondre à des nécessités professionnelles, le PC doit s'adapter au domaine ludique. On distingue dans cette évolution trois nécessités techniques : graphisme, bruitages et vitesse d'exécution. Premier point, le graphisme. Le PC profite d'un grand nombre de cartes et de moniteurs différents. Le mode EGA (16 couleurs) a ouvert la route à de très belles réalisations. Maintenant, l'avenir est au VGA, un mode qui affiche 256 couleurs en 320 x 200 pixels. Mais attention, si le prix de ces configurations baisse sans cesse, grâce à la commercialisation de produits made in Taiwan et à la concurrence que se livrent ses nombreux distributeurs, on est encore loin du prix de revient d'une configuration Amiga. Pour un moniteur et une carte graphique, il faut, en effet, compter environ 5 000 F pour le mode EGA et 9 000 F pour le mode VGA!

Côté bruitages, le PC a longtemps souffert des piètres possibilités sonores de son processeur. Sur un PC de base, le joueur n'aura droit qu'à de comiques petits « bip-bip »... Mais il suffit de connecter l'ensemble à une chaîne hi-fi

### LES POINTS ET LES COULEURS

	DEFINITION	NOMBRE COULEURS	
ATARI ST	640 x 400	2 sur	2
	640 x 200	4 sur	512
	320 x 200	16 sur	512
AMIGA	640 x 512	16 sur	4096
	640 x 256	16 sur	4096
	320 x 512	32 sur	4096
	320 x 256	32 sur	4096
LES MODES PC :	640 x 200	2 sur	16
	320 x 200	4 sur	16
	720 x 348	2 sur	2
HERCULES	640 x 350	16 sur	64
EGA	640 x 480	16 sur	262144
VGA	320 x 200	256 sur	262144
	640 x 480	256 sur	262144
VGA ETENDU *			

\* Il existe d'autres modes VGA (résolutions 1024 x 768, 800 x 600, etc.), mais ils ne fonctionnent pas avec tous les logiciels. Cette remarque est tout aussi valable pour les modes HAM ou Half Bright de l'Amiga qui sont peu utilisés au niveau logiciel.

pour déjà améliorer le résultat. Enfin, il existe désormais des cartes « son » liées au standard Midi (voir paragraphe sur le PC et la musique). Comme souvent, le PC est un peu un précurseur dans ce domaine. Aux États-Unis, de plus en plus nombreux sont les joueurs équipés de cartes permettant de relier leur PC à un synthétiseur ou à un expandeur. Cette configuration sonore, relativement onéreuse là encore, ouvre la porte à des réalisations superbes. *Police Quest II* de Sierra admet par exemple cette solution sonore.

Il reste enfin à parler de la vitesse d'exécution du soft. Un XT de base ne vous permettra pas de profiter d'un bon jeu d'action ou de simulation. Le choix d'un AT est alors quasi obligatoire et, avec lui, la dépense de 7 000 F environ (4 000 F pour un XT de base). De nombreuses machines possèdent néanmoins des positions dites « turbo » qui accélèrent les temps de calculs et d'affichage. Mais le prix de revient de ces machines correspond souvent à celui d'un véritable AT.

Si le PC s'adapte de mieux en mieux au domaine ludique, les programmeurs sur PC savent aussi faire la démarche inverse, c'est-à-dire adapter leurs jeux au PC. Il en est ainsi dans les domaines de la réflexion ou de la stratégie. *Tetris* sur PC est une merveille. Il utilise très peu de possibilités techniques (graphisme, animations, bruitages ou vitesse d'exécution) mais mise, en contrepartie, sur une stratégie de jeu aussi originale que captivante. Même chose pour *Soko Ban* où toute la famille des jeux d'échecs par exemple, un domaine en pleine expansion sur PC. Pour la simulation, on profite, là aussi, de très ingénieuses solutions. Le simulateur de vol F 19 permet de choisir entre trois niveaux de détails (paysage plus ou moins complexe), afin de jouer tout aussi rapidement sur un XT que sur un AT.

Il reste enfin l'emploi de la souris, un périphérique souvent trop maltraité par les fous du joystick et qui permet pourtant une souplesse de jeu extraordinaire (simulateurs, action/équilibre). Quant au joystick, son insupportable emploi sur un PC nous a permis la conclusion à ce chapitre et au suivant. Un PC-AT muni d'une carte VGA à largement de quoi « dessouder » un Amiga en graphisme et animations. Dans tous les cas, c'est le prix de revient d'une telle configuration qui fait la différence ! Le choix se décide alors en fonction de toutes les capacités du PC qui viennent d'être énoncées.

### Les jeux disponibles sur PC

Titl a testé, à ce jour, 282 titres disponibles en France sur PC. Si l'on prend en compte l'évolution de la production citée plus haut, le PC n'a pas trop de soucis à se faire dans ce domaine. De plus, et si l'on exclut les premiers temps un peu difficiles de son ouverture au domaine ludique, le PC se constitue peu après peu une bibliothèque de très bonne qualité. La moyenne effectuée sur les intérêts donnés par Titl depuis les premiers tests sur PC fixe une note confortable de 14/20. Tout le monde ne

UN RÉCENT RAPPORT DU PENTAGONNE SIGNALA QUE LA PRATIQUE DES SIMULATEURS DE VOL SUR PC RALENTIRAIT LES REFLEXES DES PILOTE DE L'U.S.A.F.



peut pas en faire autant ! La raison de cette version est pourtant simple. Parmi les ludothèques C 64, ST ou Amiga, seuls les bons programmes sont généralement adaptés sur PC. Exemples pour le domaine de l'aventure avec la série des *Sierra*, les excellents *Ripoux*, *Guild of thieves* ou *The Pawn* ou plus récemment le superbe *Manoir de Mortuelle*. Pour l'action, *Gauntlet*, *Boulder Dash* ou *Marble Madness* n'ont rien perdu de leurs charmes lors de leur adaptation PC. Dans le domaine de la simulation enfin, la production est excellente. De *Crazy Cars* à *Hordabal* pour le sport, avec *Flight Simulator*, *Silent Service* ou F 19 pour le combat aérien ou naval. Il reste enfin les domaines particuliers que sont les jeux de rôle (*Bard's Tale*, *Wizardry*...) ou les wargames (*UMS*, *Crusade in Europe*, etc.) qui profitent d'une production aussi vaste que soignée sur PC. Bien sûr, le possesseur de PC devra toujours attendre un certain temps l'adaptation de programmes vsu sur ST ou Amiga. Mais qu'importe si cela lui permet d'être sûr de la qualité des softs lorsqu'ils arrivent sur PC.

Parallèlement, la dynamique ludique PC domine la production de jeu sur ST ou Amiga. C'est vient de monter avec *Titan*, un casse-briques original et très complexe. La première version de Titan fut en effet disponible sur CPC. Ensuite, nous avons vu arriver au même moment la version Amiga et la version PC ! Cette dernière est d'ailleurs une petite merveille, en tous points semblable à son homologue sur Amiga pour une configuration EGA... Le PC est maintenant entré dans la famille des micros ludiques. C'est une nouvelle avenue avec laquelle il faudra désormais compter.

Face aux grands standards de l'univers micro-ludique, l'expérience que vit le PC est en de nombreux points comparable à celle du Macintosh, de l'Apple II et, plus indirectement, de l'Archimède. L'expérience micro-ludique déjà ancienne de l'Apple s'apparente à celle que vit le PC aujourd'hui. Le parc important de l'Apple et la maîtrise de ses programmeurs ont donné naissance à une logithèque impressionnante. Par contre, la machine n'a elle-même jamais évolué vers le « ludique ». On est resté au monochrome, à la même vitesse d'exécution. L'Apple II GS a bien sûr pris la relève. Mais c'est une machine trop chère pour qu'elle s'implante sérieusement dans le domaine ludique. Le Macintosh, très proche du PC en ce qui concerne ses possibilités professionnelles, souffre lui aussi de son prix de vente. Il n'existe hélas aucun clone taiwanais



## HARD

VERITABLE MACHINE COMPLET. LE PC FAMILIAL PEUT RECEVOIR QUANTITE DE CARTES ET DE PERIPHERIQUES. DONT NEE LA CARTE LAVE LINGE...



ou gérer, achetez un ST, un Amiga ou même une console de jeu.  
Les autres, ceux qui, tout en ayant l'ambition de réussir quelque chose de constructif, ne dédaignent pas un bon jeu de temps en temps, se sont déjà convaincus: ils vont acheter un PC (ou un Mac, s'ils le peuvent) ! Mais quel PC ?

### Quel PC ?

Cela dépend d'abord de la finance. L'avantage du PC est qu'on peut acheter au fur et

à mesure. Le plus important est de prévoir le futur. Si vous n'avez pas les moyens de dépenser une grosse somme d'un coup, commencez par une base saine à laquelle vous ajoutez par la suite les éléments que vous désirez. Il est préférable, même si c'est plus cher, d'acheter un AT. Les XT vont probablement disparaître: les économistes prévoient pour cette année, et pour la première fois, une baisse de ventes vertes. En fait, il est possible de transformer un XT en AT: il suffit de changer la carte mère. Mais le prix de cet aménagement (environ 3 500 F) est plus élevé que la différence de prix au départ entre un XT et un AT. Il existe aussi des cartes accélératrices, mais outre le fait qu'elles sont à peine moins chères, elles ne sont que moyennement efficaces.

Si vous êtes convaincu, choisissez un AT à plusieurs vitesses. En général, ce type de micro possède un bouton turbo qui permet de passer d'une vitesse à l'autre, indispensable si vous ne voulez pas voir les personnages des jeux se déplacer comme Carl Lewis sur une piste de 100 mètres. Certains logiciels, conçus pour XT, sont en effet trop rapides pour un AT. Doit l'intérêt d'un dispositif qui permet de ralentir la machine.  
L'écran, surtout pour le jeu, est primordial. On ne peut désormais faire mieux que l'EGA. Mais que les prix aient dégringolé ces derniers temps, un moniteur EGA vaut encore quelque chose comme 3 500 F. Pour étaler cette dépense dans le temps, vous pouvez d'abord acquiescer à un écran monochrome Hercules ou trouver à moins de 700 F avec une carte graphique multi-modes (Hercules, CGA et EGA) qui vous coûtera au alentours de 1 500 F. Le moniteur EGA peut venir plus tard, quand vous aurez reconstitué votre trésorerie. Non moins importantes sont les mémoires. La mémoire vive se doit d'être au moins de 512 Ko (640 Ko, c'est le standard) ce dont disposent la plupart des PC d'origine, mais il en existe, surtout dans les «petites marques» qui, ont que 256 Ko. C'est

insuffisant, même pour les jeux. Pour la mémoire de masse, le PC à son seul drive est à éliminer d'emblée. Il est pratiquement inutilisable. Deux drives sont le minimum acceptable. Un disque dur est cependant plus pratique, vous vous en apercevrez bien vite. Sur-tout avec certains logiciels qui l'exigent absolument. Certains jeux (aventure ou wargames, par exemple) répartis sur plusieurs disquettes devaient même beaucoup plus commodes. Mais le choix d'un lecteur de disquettes risque de déclencher une nouvelle angoisse: faut-il prendre un drive 3 1/2 ou 5 1/4? La sélection est d'autant plus délicate que son se trouve à la charnière de deux époques. Toute puissante jusque maintenant, la disquette 5 1/4 est battue en brèche par la disquette 3 1/2. On peut porter sans danger de se tromper que cette dernière restera maîtresse du terrain, un peu comme le compact disc face au microfilm. Il semblerait, à la lumière de ces faits, que le 3 1/2 s'impose. La plupart des logiciels sortent maintenant sur ce format en même temps que sur l'ancien format. Il y a cependant quelques inconvénients à équiper uniquement en 3 1/2: presque tous les PC actuellement installés ont des lecteurs de disquettes 5 1/4. Conséquence: impossible d'échanger des disquettes avec eux. De plus, certains éditeurs (à vrai dire de plus en plus) continuent à ne sortir leurs logiciels (en particulier des jeux) qu'en 5 1/4. Une solution consiste d'acquiescer les deux lecteurs en même temps. Une dépense supplémentaire de 1 000 F que tous ne sont pas disposés à engager. Alors, qu'y faire? Si vous pensez à l'avenir, n'hésitez pas, adoptez le format 3 1/2. Si vous avez des amis qui possèdent des PC avec un drive 5 1/4, prenez le même qu'eux. Après tout, il sera bien temps plus tard d'en changer.

Les portables représentent une alternative intéressante. Nombreux sont ceux qui ont tentés par ces petites machines bien pratiques. Depuis leur apparition, elles ont beaucoup évolué. Leurs capacités sont maintenant tout à fait comparables à celles de leurs cousins sédentaires avec, en plus, l'avantage du poids, de l'encombrement et, souvent, l'autonomie qu'offrent des batteries incorporées. Le hic, c'est qu'à performances égales, les portables sont plus chers que les PC «normaux». La seule exception est le PPC Amstrad (7 500 F avec deux lecteurs de disquettes). Il n'est hélas pas vraiment convaincant, tant du point de vue de sa puissance que de sa solidité. N'oubliez pas d'ajouter à votre budget le complètement indispensable de tout ordinateur: l'imprimante. A moins que pour vous la présentation ait une importance primordiale, vous pouvez vous contenter au début d'une matricielle à 9 aiguilles bon marché qui vous rendra les mêmes services qu'une «bête» dont vous n'utiliserez pas le quart des possibilités. Une imprimante Citizen 120D ou Mannesmann-Tally M781, à un peu plus de 1 500 F, fait parfaitement l'affaire. Restent la souris. Sauf exception — Amstrad par exemple — elle n'est pas fournie. Pas réellement indispensable, elle est cependant bien pratique. Une bonne partie des logiciels actuels admettent sa présence. Avec les intégrateurs graphiques, GEM ou Windows, elle est essentielle. Les plus répandues sont les souris Microsoft et Logitech. Mais il y en a bien d'autres. Les compatibles Microsoft comme la Handy Mouse de Cameron, bon marché, sont assez efficaces. D'autres souris, plus sophistiquées et plus chères, avec trois ou même quatre boutons, livrées avec des logiciels spécifiques, ont l'inconvénient de ne pas toujours fonctionner avec les autres logiciels. Le joystick n'est jamais fourni. Certains — Amstrad ou Tandy sont les plus communs — ont prévu un adaptateur qui permet de le connecter directement. Pour les autres PC, il est

nécessaire d'acquiescer une carte. Son prix, quelque 300 F, n'est heureusement pas très élevé. Tout cela fait beaucoup d'argent à sortir d'un coup. Mais comme pour l'écran, le moniteur, le clavier, la souris, il y a de nombreuses boutiques offrent des solutions adaptées.

### Quelle marque ?

Vous besoins une fois déterminés, se pose la question de la marque. Une bonne centaine de constructeurs se partagent le marché français. Lequel choisir ? La réponse est au pluriel: aucun PC ne surpasse au-dessus de la mêlée en criant: «C'est moi le meilleur!» Plusieurs possibilités sont envisageables. On peut choisir une grande marque: IBM, Compaq, Hewlett-Packard ou Toshiba pour les portables. Les machines sont superbement présentées toutes les garanties de service après-vente en raison de la notoriété de leur constructeur. Le seul problème est leur prix. D'autant que ces «grands» de la marque ont souvent supprimé les machines bas de gamme. IBM, par exemple, est en train de vendre ses tout derniers AT! A moins que vous n'ayez des connaissances et s'adresser à des spécialistes, il vaut mieux se tourner vers des marques moins prestigieuses, mais qui ont la délicatesse de proposer des micros spécialement conçus pour les bourses plates. On y relève, entre autres, les noms d'Olivetti, Tandem, Commodore, Tandy, Zenith et bien sûr, Amstrad. Le premier constructeur mis à part, il ont tendance, pour offrir des configurations bon marché, à rogner dans les coins. Vous vous retrouverez ainsi une machine à quatre options pour qu'elle la suite rajouter des tas d'options pour qu'elle soit réellement utile. Pire, ce n'est pas toujours possible! Tandy est le prototype de ces fabricants qui, pour se protéger, s'arrangent pour ne pas puiser adapter sur leurs machines des extensions fabriquées par eux-mêmes. C'est de bon marché, mais pas très pratique pour les bricoleurs, les récupérateurs ou ceux qui veulent acheter ailleurs des options complémentaires à meilleur compte. Amstrad a longtemps fait partie de ces «hors norme». Le PC 1512, compatibles au niveau des logiciels, ne l'étaient pas toujours pour les cartes et extensions internes. Le succès est venu de son bon rapport qualité/prix, de ses ventes et de son bon support technique et de logiciels intelligents, de sa facilité d'utilisation et d'une excellente politique médiatique. Mais les PC 1512, tout comme les PC 1640, sont maintenant dépassés par la nouvelle série Amstrad des PC 2000, très prometteuse. Amstrad fait cette fois très fort avec des micros entièrement compatibles (fini l'alimentation dans le moniteur) qui disposent du mode et d'un écran VGA à prix défilant toute concurrence. La dernière alternative est d'acheter son PC chez un nouveau venu ou un inconnu, qui importe ou assemble des micros venus d'Extrême-Orient. Ils sont en principe moins chers, parfois de beaucoup. Ils incorporent souvent du manque de sécurité que présentent certaines de ces sociétés qui naissent aussi

**Le système d'exploitation — en simplifiant à l'extrême — est l'ensemble des programmes de base qui permet de donner des ordres au micro. La communication s'effectue soit de manière traditionnelle via le clavier, soit, et de plus en plus souvent, par une interface de la souris. Dans ce second cas, on appelle ce qu'on nomme un «intégrateur graphique».**  
**Ce système d'exploitation peut résider en mémoire morte. C'est le cas pour le ST. Il s'appelle le TOS. Le grand avantage est qu'il n'a pas à pa à pa accès au disque dur par le système GEM. Quand on branche le ST, il est tout de suite prêt à recevoir des ordres. L'inconvénient du principe est qu'il interdit toute évolution du système. Pour placer l'ancienne ROM par une nouvelle. Il peut être hybride, comme dans l'Amiga, en partie en ROM (le Kickstart) et en partie sur disquette (le Workbench). Les commandes se font presque entièrement par le clavier, il faut ouvrir la machine et remplacer l'ancienne ROM par une nouvelle. Il peut être hybride, comme dans l'Amiga, en partie en ROM (le Kickstart) et en partie sur disquette (le Workbench). Les commandes se font presque entièrement par le clavier, il faut ouvrir la machine et remplacer l'ancienne ROM par une nouvelle. Il peut être hybride, comme dans l'Amiga, en partie en ROM (le Kickstart) et en partie sur disquette (le Workbench). Les commandes se font presque entièrement par le clavier, il faut ouvrir la machine et remplacer l'ancienne ROM par une nouvelle.**





vite que des champions après la rosée pour disparaître dès que le pigeon est plumé, l'abandonnant à son triste sort. Tous ne sont cependant pas à ranger dans le même sac. Certains se sont fait une assez belle réputation de sérieux tout en conservant des prix accessibles : *Dynamit*, *Winner's*, *HDM*, *Copani* ou *IPC* sont de ceux-là. En tout état de cause, si l'on veut un vrai "PC", il vous est toujours loisible, en cas de panne, de le faire réparer dans l'une de ces nombreuses petites boutiques dirigées par des passionnés qui connaissent tout de la micro.

**— Que conclure ? —**

Acheter un micro-ordinateur est toujours une dépense conséquente. Il est primordial de réfléchir sérieusement avant de se décider. Cela s'applique d'ailleurs particulièrement au PC et compatibles. D'autant plus que le PC, c'est un peu l'ordinateur à la carte... Si vous briguez telle ou telle application en priorité, mieux vaut choisir une configuration réellement adaptée. La seule véritable limitation en la matière réside dans le poids de votre bourse. Mais inutile de pousser trop loin. Halle à la mémoire aux inférieurs ! La justification d'un disque dur de 100 Mo ou bien encore d'un écran quarante douze pouces et demi chez soi est loin d'être prouvée. Attention donc aux arguments typiquement commerciaux et aux démonstrations époustouflantes qui cachent souvent une réalité assez différente de ce que l'on veut vous faire croire !

Ce qui est vrai d'un côté l'est toutoufois aussi de l'autre. A moins d'être contraint par une situation financière préoccupante pour votre compte en banque, n'hésitez pas à commencer par une machine offrant une puissance affolante et de préférence équipée d'un disque dur. Du fait de la venue en force de cartes graphiques aux performances élevées (EGA/VGA), et de la multiplication des programmes sous intégrateur graphique GEM ou bien encore Windows, les besoins en calcul des PC tendent à augmenter. La solution miracle est bien entendue l'AT à base de processeur 80286. Attention rabattez-vous sur les machines structurées autour d'un 8086... De la même manière, lorsque vous désirez vous porter acquéreur d'un ordinateur pensez, en terme de configuration et pas forcément de prix. La livraison de programmes, d'une souris et d'autres accessoires peut faire la différence entre deux PC de même prix mais ne portant pas la même marque. A propos des cartes graphiques EGA/VGA, certains expliquent à qui veut l'entendre que ces standards étant peu répandus, il est inutile d'investir outre mesure en la matière. Il est vrai que ces deux millions de PC installés aux USA ne dépassent pas les cinq millions disposent d'une carte EGA ou VGA. Soit tout de même plus de 50 % du parc de machines... Signaux aussi que la majorité des éditeurs d'outre-Atlantique propose leurs programmes avec des standards graphiques !

A l'heure actuelle, le seul domaine où le PC ne brille pas encore de mille lumières est la

biens que diverses sociétés comme UBI Soft développent actuellement des cartes son personnalisées. Cette matière reste donc, pour le moment, une contrainte difficile à surmonter au niveau des jeux : comment se satisfaire de « beep » et de « blong » lorsque l'on a entendu ce qui sort des entrailles d'un *Amiga* ? Mais n'oublions pas que si vous ne désirez que jouer avec votre ordinateur, évitez l'univers du PC au profit des ST, Amiga et autres consoles. En revanche, si le jeu n'est pour vous qu'un moyen d'application, au même titre que le traitement de textes ou bien encore la PAO, allez-y ! Non seulement vous ne prenez aucun risque à vous équiper de ce type de machine, mais en plus il est de vos vœux y premier goût. Entre PC, ST, Amiga et autres, vous ne savez toujours pas que choisir ? Alors voici de quoi alimenter votre réflexion ; j'avis des journalistes de *Tilt*. Ils vous exposent leur point de vue sur les PC, comparés aux autres machines, afin que vous puissiez vous décider en toute connaissance de cause !

— Jean-Loup Renault  
et Olivier Hautefeuille

**AVIS**

**— LE PC « FORCE TRANQUILLE » —**

Hors des querelles trop passionnées qui opposent sans cesse les deux géants de la micro ludique, on ne peut qu'admettre la supériorité du ST ou de l'*Amiga* face au PC dans le domaine des loisirs. Mais même si vous n'êtes pas moins nombreux, vu qu'en est-il des utilisateurs ludiques de PC ? Il faut bien se rendre à l'évidence, bon nombre de joueurs achètent désormais un PC pour travailler et « à pour jouer ! » dans la puissance et l'implantation du PC dans le monde de la micro professionnelle, il existe donc bien des attraits qui justifient ce choix dans le domaine du jeu. On peut par exemple parler de l'évolution permanente d'un système PC. Plus que tout autre, cette machine est toujours présente pour faire avancer les techniques de jeu. On a parlé de cartes sonores. Il faut aussi prendre en compte l'utilisation des *modems* qui enrichissent de plus en plus le domaine de la simulation. Et quoi qu'il arrive, les innovations futures risquent fort de passer par la micro professionnelle, pour la simple raison que c'est sur cette machine que travaille le plus de programmeurs à l'échelle mondiale et surtout aux USA. Même si l'est encore beaucoup à faire pour adapter sur PC un R-Type façon console 16 bits, le PC devrait étonner bien des joueurs dans un futur relativement proche...

A la question « Faut-il acheter un PC pour jouer action », la réponse est assurément « non ». Alors, pourquoi un PC ? Tout simplement pour la potentialité captivante de cette machine, qu'il s'agisse des domaines pro ou

semi-pro (texte, base de données, robotique, etc.), des loisirs (dessin, musique, etc.) et désormais du jeu. Acheter un PC aujourd'hui, c'est miser sur l'avenir d'une machine ancienne mais toujours en pleine évolution. C'est un peu la « force tranquille » de la micro, un investissement à long terme des amateurs professionnels ou de loisirs. Acheter un PC, c'est faire à l'avance un compromis habile entre le jeu et... le reste !

Olivier Hautefeuille

**UN PC  
PAS DÉMOCRATIQUE**

Autant il dire tout de suite, le PC n'est pas une machine « démocratique », les différentes configurations commercialisées sont, en effet, fortement hiérarchisées : l'espace est immense (et surtout non monnayable) entre le PC-XT de base (microprocesseur 8088) avec carte EGA et les PC à base de 80386 et carte VGA. Par ailleurs, il est évident que si vous lisez ces lignes, vous manifestez un goût certain pour le jeu (Tilt oblige), vous n'êtes donc pas sans savoir que les micros *fantasy* 16 bits (ST, Amiga) ont établi une véritable norme admissible dans le monde informatique qui, pour être atteinte par les PC, nécessite un solide budget (achat de carte graphique, sonore, ou accélératrice en supplément). Si vous tenez néanmoins à vous valoir, il vous faut un PC-XT pour jouer, alors ne vous arrêtez pas en son chemin ; transformez votre mixer en tondeuse à gazon (il suffira de lui acheter une plus grande lame) !

Achier Caberia

**UN PC, NON MERCI...**

Avoir un PC chez soi ? Quelle horreur ! C'est faire entrer le chat dans la bergerie, c'est tordre le grignotage insidieux de son temps de loisirs par son activité professionnelle. Tenerez-vous colocaliser à fait l'acquisition d'un PC. Depuis, c'est infernal ! Il déteste la « Bonne Fortune », son émission préférée, pour son tracage de courbes statistiques sur l'écran de son *Amstrad* PC 1512. Une grande partie des utilisateurs professionnels de micro-ordinateurs (80 % au moins) disposent en effet, d'un PC sur leur lieu de travail. Dans la plupart des cas, le choix d'un PC comme ordinateur personnel les entraînera dans une spirale infernale, les incitant à repousser à plus tard leurs tâches professionnelles et à rattraper chez eux le retard accumulé. Pour peu qu'un ami mal intentionné leur ramène *Teillis* (dont la version PC est sans conteste la meilleure), c'en est fini des week-ends perdus. Alors, réfléchissez bien...

Jean-Philippe Delalandre

**LE PC, UNE AVENTURE**

De conception ancienne, les compatibles PC résistent toujours à l'envahissement... Nul mystère à cela : ces ordinateurs sont les plus courants au monde et disposent d'un environnement exceptionnel tant matériel que logi-

ciel. Avec un PC vous pouvez tout faire. Certes la performance pure n'est pas toujours au rendez-vous mais petit à petit on se rend compte que le PC parvient toujours à faire ce que les autres font ! De même, ces ordinateurs peuvent se targuer de possibilités d'évolution sans équivalent et le nombre de sociétés existant sur le marché des PC permet des coûts attractifs, tout au moins en ce qui concerne certaines extensions... Bref, avec un PC on peut commencer tout petit et finir très grand. L'on goûte alors aux pieds des drivers et de l'inaéguation entre logiciels et certaines cartes d'extension. Inconnu dans le monde du *Macintosh*, ce problème s'explique par le peu de normes de programmation existantes sur PC. Certes, l'existence d'intégrateurs graphiques tel GEM ou Windows pallie dans une certaine mesure cela mais voulez-vous ; les éditeurs sont tellement indisciplinés ! Tant mieux d'ailleurs, à force ça devient un véritable jeu d'aventure. Et dire qu'Alain Hugueh-Lacour prétend que les jeux sur PC sont mauvais... ! Plus sérieusement, la seule chose qui me chagrine c'est qu'il n'existe toujours pas de PC véritablement familial. Avis aux amateurs...

Mathieu Brisou

**LE PC, OUI MAIS**

Un ordinateur conçu pour des applications professionnelles : voilà ce qu'est le PC au départ. Ensuite... des jeux sont apparus sur PC, ce qui fait de lui une machine de jeux... malgré lui. Utiliser un PC cela sous-entend la maîtrise d'une procédure de mise en marche et de chargement de logiciels assez contraignante, voire rébarbative. Fort heureusement, ses capacités et son statut de machine évolutive permettent possible la création ou l'adaptation de jeux de qualité. Encore faut-il préciser que la plupart des jeux sont réellement joués

avec un AT équipé d'un disque dur et une carte EGA ou VGA (dur, dur pour le portemonnaie tout ça). Oui, c'est vrai, on prend du plaisir à jouer sur cette machine, mais au prix de contraintes qu'on ne retrouve pas sur les 16 bits, que je préfère. Dany Boaluck

**— LE PC POUR LE TRAVAIL —**

Machine de conception déjà ancienne, le PC ne doit sa carrière persistante qu'au grand nombre de ses créateurs et à ses slots d'extension, qui en font une machine aux fantastiques possibilités d'évolution. Les premières machines étaient livrées quasiment nues à un prix impressionnant, auquel il fallait encore ajouter une bonne petite somme pour accéder à une configuration raisonnable. Les compatibles « familiaux » (*Amstrad*, *Atari*, etc.) règlent une partie du problème grâce à l'intégration d'une importante mémoire vive et de différentes cartes graphiques. Pourant doté d'un processeur très moyen (8-16 bits ou 16 bits selon les versions), le PC dispose d'une gamme de logiciels fabuleuse dans le domaine professionnel, du fait de la grande diffusion de la machine (aux Etats-Unis, le PC est quasiment aussi répandu que le minitel chez nous !). Mais pour travailler efficacement, il vaut mieux disposer d'un AT et d'un disque dur, ce qui grève lourdement le budget. Peut-on jouer avec le PC ? Oui parfaitement car les logiciels sont nombreux et variés. Encore faut-il savoir que la plupart des jeux sont en mode VGA et que ceux qui sont en mode EGA ou VGA (très rares) rament en animation, à moins de disposer d'un AT. De même en brutalement les PC ne sont pas favorisés en version de base. Le rapprochement entre les versions ST et *Amiga* d'un côté et les versions PC de l'autre n'est que très rarement à l'honneur de ce dernier

(*Tetris* en est l'exception). En conclusion, si le jeu est votre unique but, choisissez plutôt un ST, un *Amiga* ou une console 16 bits. Si par contre vous voulez surtout travailler et occasionnellement jouer, le PC peut constituer un achat judicieux (parmi d'autres).

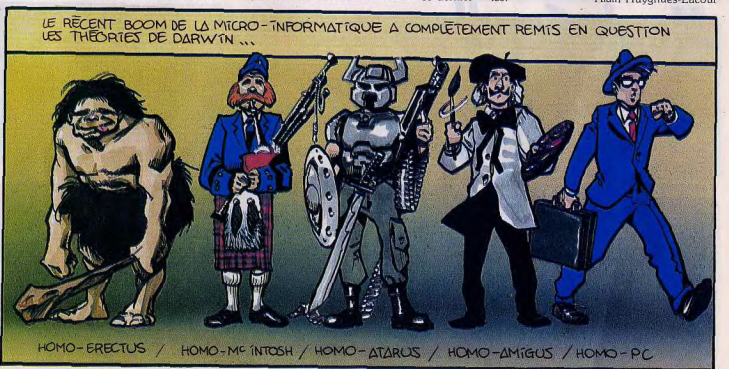
Jacques Harbonn

**— JE HAIS LES PC ! —**

Je suis fou de jeux, alors je hais les PC. Difficile de supporter les versions de mes programmes préférés quand ils tournent lentement sur cette machine, en deux paquets super, avec une bande sonore que même mon ordinateur « refusait » comme musique d'ambiance. Quelle horreur ! Je suis sûr que certains m'objecteront que le PC est beau en version EGA et AT. C'est vrai que certains jeux sont très bien dans ce mode, mais à quel prix ? Ces PC de luxe valent encore trois fois le prix d'un ST ou d'un *Amiga*. Par ailleurs, comme la plupart des possesseurs de PC sont équipés du modèle de base, les éditeurs ne se compliquent pas la vie. Ils ignorent donc souvent le mode EGA, ou bien, quand ils réalisent deux versions, celle en EGA est bâclée et n'utilise pas à fond les possibilités de ce mode. Les bons programmes en EGA existent, mais ce sont encore des exceptions.

Il est indiscutable que le PC est, avec le Mac, la meilleure machine pour travailler et que l'on peut jouer une fois de temps en temps à condition de ne pas être trop difficile. Mais un vrai joueur qui achète un PC sera nécessairement déçu. Le PC à l'école, c'est très bien, mais qu'il y reste. On dit que le PC devient le standard et qu'il fera disparaître ST et *Amiga*, quelle vision d'horreur ! J'en fais des cauchemars, mais si cela arrive, il nous restera les consoles.

Alain Hugueh-Lacour







## Magic Candle ★

**APPLE II**  
Ce fabuleux jeu de rôle proche d'Ultima est d'une richesse rarement égalée. Il mêle adroitement aventure à la recherche de renseignements, gestion rigoureuse des personnages et combat type wargame aux multiples possibilités.

**Mindcraft. Programmation : Ali N. Atabek.**  
Depuis quelques temps, le pays de Deruvia est parcouru par des hordes de monstres appartenant aux forces de l'Obscurité. Vous incarnez Lukas, un jeune ranger. Le roi Rebnard vous fait appeler. Les quarante-quatre gardiens de la Chandelle Magique ont disparu. Cette chandelle est d'une importance capitale car elle retient prisonnier le démon Dreax, chef des forces de l'Obscurité. Or, la chandelle a déjà commencé à fondre. Parviendrez-vous à restaurer son pouvoir à temps ? Les différents lieux visités sont représentés visuellement avec des graphismes simples mais assez clairs et quelques animations complémentaires. Le jeu se joue grâce à un système de menus, différents selon les possibilités de la situation, ce qui permet d'obtenir un très vaste éventail

d'actions. La première chose à faire est de vous adjoindre des compagnons. Rendez-vous à la salle des chevaliers. Vous y rencontrerez douze personnages prêts à vous accompagner. Vous serez obligé de faire un choix déclinant, car seuls cinq pourront faire partie de l'équipe. Or, chacun d'eux est intéressant, pour ses capacités de combat à l'arme, de sorts, de chasse, d'estimation des objets précieux et bien d'autres domaines encore. Essayez donc de faire une équipe équilibrée, avec, bien entendu, de bons guerriers, et des magiciens dotés de sorts d'attaque et de défense, mais aussi un charpentier, un joaillier, un forgeron de métal ou un tailleur. Ces derniers ne vous seront pas très utiles dans les combats, mais en revanche, ils pourront se révéler capi-



Constitution de l'équipe.



Graphismes : admettez qu'on a vu pire !



Notes l'abondance des commandes permettant de mener son équipe.



Le charisme est une condition de la réussite.



Une forte interactivité renforce l'attrait du jeu.



## SAS AVENTURE



Les phases de combat s'inspirent des wargames.

taux pour dresser un camp confortable, estimer les gemmes avant leur vente, réparer les armes endommagées, ou simplement discuter avec les personnages de rencontre pour leur soustraire des renseignements. Un fois votre équipe constituée, retournez voir le roi qui vous fournira provisions et potions de soin. Bien que le temps vous soit compté (plus ou moins en fonction du niveau de difficulté choisi), ne portez pas du châteaun sans en explorer les différentes pièces. Vous y trouverez des objets de combat rapproché à l'arme, de tir à l'arc, de magie pour améliorer les capacités de vos personnages, des boucliers pour compléter votre équipement, des livres magiques ou vous pourrez découvrir des indices précieux et la maison des hôtes où vous pourrez vous réposer, apprendre de nouveaux sorts ou réparer vos armes. Le système de sorts est très original. Chaque magicien définit un livre contenant la liste des



... sans excès d'austérité graphique !

sorts qu'il peut lancer. Certains livres sont spécialisés dans l'attaque, d'autres dans la défense ou la magie. Les magiciens devront passer du temps à lire leur livre pour faire un stock de chaque sort. Cela leur permettra de lancer le sort de leur choix en fonction de l'énergie qu'il leur reste et de la qualité de ce sort disponible. L'heure de la journée a une grande importance dans ce jeu. Inutile de frapper à une porte en pleine nuit, les gens dorment et ne vous ouvriront pas. Comme il est possible de séparer votre groupe en deux, sélectionnez les personnages dotés du meilleur charme pour leur faire explorer la ville pendant que les autres sont dans la maison des hôtes. Saluez tous les personnages de rencontre et demandez-leur des conseils, les rumeurs qui circulent, ou des précisions sur les personnages ou les lieux évoqués. Cela vous permettra d'obtenir quelques renseignements sur votre

quête, un moyen de récupérer de la nourriture gratuitement et bien d'autres choses. Il est temps maintenant de partir pour la grande aventure. Les monstres sont légion, mais c'est surtout dans les donjons que se trouvent les plus dangereux d'entre eux. En cas de rencontre déplaisante, un combat s'engage. La vue du terrain est alors agrandie et vous allez guider le combat à la manière d'un wargame, en déplaçant vos personnages à chaque tour, en leur faisant préparer armes et sorts et en les faisant attaquer dans la direction voulue. Il est indispensable de laisser suffisamment d'espace libre entre vos personnages pour qu'ils puissent se dégager des attaques. En revanche, essayez d'encercler vos ennemis pour les priver de cette possibilité. Après la victoire, fouillez les cadavres, réparez les armes endommagées, reposez-vous, récupérez vos sorts, et prenez, au besoin, nourriture et potions de soin pour vous régénérer. Au fil des rencontres et des combats, vous allez ainsi acquérir les capacités et les informations nécessaires à la réussite de votre quête. Ne tentez surtout pas de vous engager dans des passages difficiles avant d'être suffisamment fort car la mort est alors quasiment assurée. Un jeu de rôle et d'aventure particulièrement réussi. (Disquette).

Jacques Harbort

Type	rôle/aventure
Intérêt	19
Graphisme	★★
Animation	★★★
Brutalité	★
Prix	E

## Might and Magic II ★

### APPLE II

Ce second volet bénéficie de graphismes superbes (double haute résolution), d'animation de qualité et de quelques brutautés. Les vastes possibilités d'action en font un jeu prenant et difficile.

**New World Computing. Programmation : Jon Van Caneghem, Stephen L. Cox, Mark Caldwell ; graphismes : Avil Harrison, Jeff Griffith.**

Ce second volet de *Might and Magic* ne fonctionne qu'en double haute résolution et ne pourra donc tourner que sur les *Apple II GS*, II C ou II E dotés d'une carte vidéo étendue. Comme dans la plupart des jeux de rôle, la première étape consiste à créer vos personnages. Et c'est très simple. Le programme vous les dés pour les différents attributs (force, intelligence, personnalité, endurance, rapidité, précision, chance) et laisse la possibilité de permettre les résultats ou de retirer les dés pour obtenir le personnage de votre choix. Le programme vous indique alors la classe accessible (chevalier, paladin, archer, clerc, sorcier, voleur, ninja ou barbare). Il ne reste plus qu'à sélectionner sa race (humain, elfe, nain, gnomme, demi-orque), chacune d'elles, en dehors des humains, ayant ses avantages et ses inconvénients propres, à choisir l'alignement, le sexe et le nom de votre personnage. La disquette contient six personnages pré-définis de différentes races couvrant les six premières classes fixes. Ces personnages sont assez assisants et pourront donc être utilisés avec succès. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner votre équipe qui se compose de six personnages, complétée au besoin de deux mercenaires.



Comme de coutume, vous créez vos personnages.

monstres, ou de sortir en pleine nature, il est important d'explorer un peu la ville. Les vues sont représentées en 3D et les graphismes des décors et des personnages de rencontre sont superbes (pour cette machine) et le plus souvent animés. La notice vous fournit le plan de la première ville, ce qui vous sera bien utile pour repérer les différents lieux intéressants, mais, par la suite, il est capital de dresser un plan précis pour éviter de vous perdre. Passez donc chez Blacksmith pour y compléter votre équipement : armes, armures, objets divers indispensables comme les torches ou lanternes pour vous éclairer ou les outils de vol pour les voleurs et les ninjas. N'oubliez surtout pas d'équiper vos personnages car les objets qu'ils possèdent au départ, et achètent, vont dans leur sac à dos, et rien n'est plus désagréable que de faire une mauvaise rencontre les mains



À droite, le menu d'actions.



Ce pourrait bien être vous, à la fin du jeu...



Un décor... à la Space Harrier !

nues alors que l'on possède tout ce qu'il faut dans le sac ! Avant de vous enfoncer dans les souterrains peuplés de monstres vite redoutables, le jeu vous conseille de vous entraîner un peu dans le réduit contenant des squelettes, situé à proximité de l'entrée du labyrinthe. Cela vous permettra de monter rapidement de niveau sans trop de risque et de vous faire un petit pécule fort utile pour compléter encore votre équipement, acheter des provisions et louer les services de mercenaires.

Les villes contiennent aussi des temples pour y soigner votre équipe et des lieux d'entraînement pour passer vos niveaux. N'oubliez pas de sauvegarder



Une rencontre agréable, qui illustre la qualité graphique de ce jeu.



Les monstres sont nombreux dans les galeries souterraines. Méfiance...

régulièrement la partie dans une taverne pour éviter d'avoir à tout recommencer en cas de combat mortel. Le monde dans lequel vous allez évoluer est divisé en cinq zones, une pour chacun des éléments et une dernière pour le monde central. Il couvre à la fois des intérieurs (château, donjons) et des extérieurs. Les rencontres sont fréquentes et souvent désagréables. Vous pouvez alors engager le combat, vous cacher, fuir (n'ayez pas de honte à le faire si vous rencontrez des monstres trop puissants pour votre équipe) ou tenter de soulever les monstres avec de la nourriture, de l'or ou des gemmes. Les combats se déroulent selon le système de

tour classique. Suivant la disposition des lieux, un plus ou moins grand nombre de personnages sera autorisé à combattre au corps à corps. Préservez vos magiciens et autres personnages à faibles points de vie en les laissant à l'arrière. Les options de combat sont assez riches : attaque au corps à corps de l'un des monstres, lancer d'armes de jet ou de flèches, lancer de sorts d'attaque, de défense ou d'infirmation, utilisation d'un objet magique, parade, fuite ou changement de place en combat. Les sorts utilisés sont nombreux (48 de clerc et 48 de magiciens), couvrent bien les différents domaines et sont assez proches de ceux de *Dungeons and Dragons*. Bien



L'or vous permet même de louer des mercenaires !

entendu, au début, vous ne pouvez utiliser que les moins puissants et il faudra monter de niveau pour en acquérir progressivement d'autres. Cette possibilité de monter de niveau est offerte aussi aux mercenaires, ce qui améliorera leurs capacités de combat mais augmentera aussi leurs gages en conséquence. Un excellent jeu de rôle riche et très agréable à jouer. (Disquettes 5 1/4). Jacques Harbort

Type	jeu de rôle
Intérêt	★★★ 17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★
Prix	E



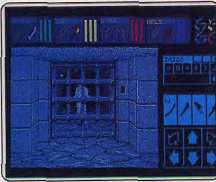




## Dungeon Master

Enfin sur Apple II GS  
l'un des plus grands succès de l'année.  
Il n'était que temps!

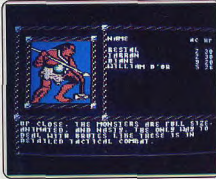
jeu de rôle / arcade : type  
18 : inédit  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : bruitage  
C : prix



## Pool of Radiance

Parviennez-vous à nettoyer la ville de ses monstres terribles ? Tel est l'enjeu de ce « domjons et dragons » tournant sur Apple II...

jeu de rôle : type  
17 : inédit  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : bruitage  
E : prix



## Gold Rush

La richesse est au bout de ce logiciel qui retrace l'épopée historique, et parfois hystérique, de la ruée vers l'or.

aventure animée : type  
16 : inédit  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : bruitage  
D : prix



## Zak Mac Kracken

Un écureuil bicolore suspecté de meurtre vous met sur la piste d'un complot extraterrestre. Un joli scoop en perspective!

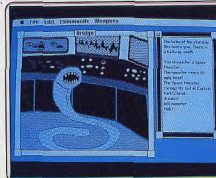
aventure animée : type  
17 : inédit  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : bruitage  
E : prix



## Star Trek

La célèbre série TV se voit une fois de plus traînée par son adaptation sur micro. Un logiciel inégal et sportif.

aventure graphique : type  
E : inédit  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : bruitage  
anglais : langue  
F : prix



La société FTL revient à ses premières amours, les ordinateurs Apple (Snoopy était primitivement apparu sur Apple II). Avec une conversion GS de **Dungeon Master** aussi bonne que les autres versions, elle a réalisé, pour un coup d'essai, un coup de maître. Les possesseurs d'Apple II ont pu découvrir le monde d'héroïque-fantaisie de **Dungeon Master**. Il vous faudra constituer d'abord votre équipe en recrutant ou ressuscitant quatre des aventuriers disponibles au premier niveau, en vous basant sur différentes qualités propres (santé, stamina, mana, force...). Il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans le premier des quatre labyrinthes qui composent l'autre de Lord Chavo. Les labyrinthes sont représentés en trois dimensions, et c'est là que réside la différence fondamentale (avec un niveau de difficulté plus élevé) avec les autres jeux de rôle. Les héros et ses différents colliers sont peuplés de pièges, d'armures à résoudre et surtout de monstres. Il est dommage que le scénario se réduise trop souvent à de l'exploration-recto-verso de monstres, mais il s'agit tout de même de ce que celle-ci est passionnante. Un classique à posséder d'urgence ! (Disquette FTL pour Apple II GS). François Herminell

Après la version C64 (Titre n° 58 bis), voici la version Apple II de ce premier jeu de rôle respectant strictement les règles de **Dungeons and Dragons**. Les joueurs ont double haute résolution et sera donc inaccessible aux possesseurs de II+ ou de IIx sans carte Chat Maud étendue ou l'Élève. Après une fastidieuse série de permutations de disquette et une longue phase de création des personnages de votre équipe (à moins d'utiliser l'équipe fournie), le jeu commence. Votre mission : purger peu à peu les bas quartiers et autres lieux des monstres qui y rôdent. Avant de commencer, n'oubliez pas de vous rendre chez l'armurier pour équiper vos personnages et d'apprendre leurs sorts. Il ne vous reste plus qu'à vous enfoncer dans les bas quartiers. Les options de combat sont très riches et utilisent un système complexe des dégâts, des coups critiques, les objets magiques (une demi-heure et la relève). Les graphismes en double haute résolution sont bons et une partie des décors assez bien rendus. La bande sonore est restreinte mais ce point est habillé sur Apple II. Un jeu incontournable pour les mordus d'ADD. Jacques Harbann

Sierra on Line est l'un des éditeurs les plus dynamiques d'après Atlantique. Les graphismes animés de leurs programmes ont grandement contribué à leur notoriété, mais c'est surtout, dans le domaine des scénarios, qu'ils ont fait de Sierra une véritable institution. Nous vous en donnons l'atmosphère féérique de **King Quest**, aux aventures érotiques de **Lara**, en passant par des délices spatiaux de **Space Quest**. Il ne nous restait qu'une épopée historique : c'est chose faite. **Gold Rush** vous propulse dans l'une des périodes les plus mouvementées de l'histoire des États-Unis, celle de la ruée vers l'or. Vous incarnez Jerral Wilson, un jeune homme riche et ambitieux, riche et riche et aventure. L'histoire débute en 1848, dans la ville de Brooklyn. Vous devez collecter des indices, indices et indices, pour retrouver le trésor qui partance vers le coin Ouest (passage par Cap Horn où il y a le bateau de Panama). Chacun des contrées que vous traversez vous réserve surprises et déceptions. Les graphismes et animations sont très riches et utilisent de multiples indications. Seul regret, les concepteurs n'ont pas tenu compte des possibilités graphiques du ST, comme ils l'ont fait pour **King Quest IV**. Un excellent produit. (Disquette Sierra on Line pour II+ et GS).

Ce jeu fera date dans la logithèque du C64. En effet, directement hors des versions 16 bits déjà traitées dans nos colonnes, il a décoûté pas mal son adaptation sur 8 bits. Les animations, le scrolling d'écran lors des déplacements de votre personnage, et l'interface graphique sont de très bonne qualité. Vous tenez le rôle de Zakary Mac Kracken, un reporter en manque de sensations. Votre rédacteur en chef vous expédie à Seattle pour enquêter sur la mystérieuse attaque d'un escouade bicéphale contre des campeurs. Au gré de votre progression, il devient de plus en plus clair que ce fait divers est l'arbre qui cache la forêt et, qu'en réalité, vous tenez un scoop absolument déterminant des extraterrestres tentent de s'emparer de notre planète en utilisant les ressources matérielles et humaines d'une épiphanie de stupidité (un héros est-ce toujours être-sero-vous déjà atteint). Le programme ne nécessite pas d'entrée au clavier, tout se passe par l'intermédiaire d'actions affichées à l'écran, ce qui lui vaut un point de l'ambiance délectable et professionnelle (uniquement grâce aux plus belles. Arheuhhh!!! (aie, les premiers épisodes...). Disquette Lucasfilm pour C64.). Eric Carbita

Décidément, les logiciels d'inspiration de Star Trek pullulent. Jouant le rôle du capitaine Kirk, vous vous réveillez dans un vaisseau qui ressemble à l'Enterprise... Une rapide exploration. L'endroit est désaménagé vite et votre progression bloquée par une porte magnétique réclamant une carte que vous n'avez pas. Parlez à votre capitaine et vous découvrez les causes de ces casions. Ou bien dans la serre humide. Ressemblant étrangement à **Enchanted Scape** (Titre n° 59). **Star Trek** ne m'a pas plus convaincu que son prédécesseur. J'aurai mieux aimé attendre le prochain. Scénario écailé, analyseurs de syntaxe plutôt rognés malgré l'usage de la souris pour certaines actions, ce n'est qu'un jeu de hasard. Il y a des éléments, mais étant donné leur qualité relative (jeux de rôle), ce n'est pas un mauvais jeu, ce n'est pas un grand jeu. Seuls les bruitages digitaux (point fort de Silicon Research) et les effets de lumière (jeux de rôle) méritent leur épingle du jeu. Ah oui, il y a aussi des possibilités de combat plutôt riches pour ce type de programme. Mais cela ne sauve pas le joueur de l'annuel le plus stupide. Un bon sonariste. (Disquette Silicon Beach Software pour Macintosh). Olivier Scamps



## Message in a bottle

## A propos de Dungeon Master aide 7 et 12

Nous allons découvrir aujourd'hui les niveaux 7 et 12 de ce fabuleux jeu de rôle qu'est **Dungeon Master**. Le chemin que je vous propose est un peu complexe mais en contrepartie, c'est celui qui offre le moins de risque (ne vous attendez cependant pas à une balade sentimentale : même ainsi, la mort reste présente à chaque instant!). L'arrivée dans le 12<sup>e</sup> niveau se fait par un couloir débouchant sur un assez grand pièce. Jusu à l'entrée de cette pièce, vous devez Jorci de marcher sur une dalle à décoller. Cette dalle a pour fonction de mettre en action des portes invisibles situées à votre droite dans la grande pièce. Ainsi, quand vous allez dans la grande pièce sans passer par la dalle pour bloquer les trappes. Pour vous en assurer, vous pouvez déposer un objet à l'emplacement des trappes (un dépiètement à l'ouest du couloir d'arrivée). Si l'objet disparaît, c'est que la trappe est ouverte. Bien. Allez maintenant à droite. Vous ne tarderez pas à trouver deux boutons.

Un 1<sup>er</sup> bouton libère un passage proche. Explorez le et récupérez l'objet qui s'y trouve. Le second bouton libère un chemin jusu à la prisonnier entre les piliers de la grande salle située à gauche en arrivant au 12<sup>e</sup> niveau. Les chevaliers sont des créatures particulièrement redoutables à combattre. Ils sont protégés par une armure qui encaisse la plupart de vos coups, se battent avec une arme dont chaque coup se sort très rapide. De plus, ils sont tellement insensibles à la magie. Voici un moyen de tenir à bout de celui qui s'est libéré sans passer par un combat à l'issue incertaine. Allez le tant que vous pouvez. Profitez-en pour trouver, et faites-vous poursuivre en revenant sur vos pas et en allant de l'autre côté des trappes. Quand il vous aura presque rejoint, courrez jusqu'à la dalle de déclenchement pour l'activer.

## Gare aux chevaliers

Vous avez alors le plaisir de voir le chevalier disparaître dans la trappe. Si pas malheureusement, que vous n'avez pas encore, reprenez le couloir d'arrivée au 12<sup>e</sup> niveau. Vous pourrez alors le combattre sans grand danger en remontant l'escalier pour rejoindre vos forces et boire des potions de force. Utilisez toujours les armures portées par les chevaliers, elles sont moutées! Allez ensuite dans la grande salle des piliers et prenez la clé qui s'y trouve. Elle sert à ouvrir la porte des pièces fermées se trouvant de l'autre côté de la salle aux trappes. A propos, j'espère pour vous que vous avez pensé à refermer les trappes. Dans le cas contraire, il vous faudra attendre un très long temps avant que l'entrée des sorts anti-matère ou en le touchant à la Volpote. Vous trouverez au bout du couloir un rideau magique qui vous téléporte au début du 12<sup>e</sup> niveau. Renseignons-nous à notre pièce fermée à 2. Un chevalier se tient derrière. Ouvrez la porte et utilisez le même stratagème que précédemment pour vous en débarrasser. La pièce qui comprend la clé des portes fermées à 2. Un chevalier se tient derrière. Ouvrez la porte et utilisez le même stratagème que précédemment pour vous en débarrasser. La pièce qui comprend la clé des portes fermées à 2. Un chevalier se tient derrière. Ouvrez la porte et utilisez le même stratagème que précédemment pour vous en débarrasser.

ou libérer une cache située à l'autre extrémité de ce couloir en O > presque fermé. Attention, un autre chevalier se tient dans la grande pièce à l'ouest. Remontez maintenant au 11<sup>e</sup> niveau (jeu, le 12<sup>e</sup> n'est pas terminé), prenez l'escalier des squelettes et rendez-vous au 7<sup>e</sup> niveau. Vous devez maintenant être en possession de trois clés de Ra. Ce 7<sup>e</sup> niveau ne contient aucun piège et les seuls monstres sont des golems de pierre situés à des endroits précis. Mais ces golems sont dotés d'une force et d'une vitalité prodigieuses. Aussi pour en venir à bout, utilisez au maximum les potions, préparez sans grand danger en remontant l'escalier pour rejoindre vos forces et boire des potions de force. Utilisez toujours les armures portées par les chevaliers, elles sont moutées! Allez ensuite dans la grande salle des piliers et prenez la clé qui s'y trouve. Elle sert à ouvrir la porte des pièces fermées se trouvant de l'autre côté de la salle aux trappes. A propos, j'espère pour vous que vous avez pensé à refermer les trappes. Dans le cas contraire, il vous faudra attendre un très long temps avant que l'entrée des sorts anti-matère ou en le touchant à la Volpote. Vous trouverez au bout du couloir un rideau magique qui vous téléporte au début du 12<sup>e</sup> niveau. Renseignons-nous à notre pièce fermée à 2. Un chevalier se tient derrière. Ouvrez la porte et utilisez le même stratagème que précédemment pour vous en débarrasser. La pièce qui comprend la clé des portes fermées à 2. Un chevalier se tient derrière. Ouvrez la porte et utilisez le même stratagème que précédemment pour vous en débarrasser.

Retournez maintenant sur vos pas, sans oublier d'appuyer au passage sur le bouton à droite qui va libérer un passage au bout du couloir. Ouvrez la porte et prenez la clé et continuez votre chemin. Après un long passage, allez arriver dans une grande pièce, fermée à son extrémité par une porte. Derrière cette porte se trouvent des squelettes et des créatures particulièrement dangereuses : les poules magiques et les araignées géantes. Les secondes font des dégâts importants en lançant des sorts. Profitez-en pour les vaincre qui sont les plus difficiles à prendre. Ils ne sont sensibles qu'à vos sorts anti-matère et aux coups de Volpote. De plus, ils lancent un grand nuage de sorts (poison, boue, feu ou air ou même magique!). Le Firestaff vous sera très utile (faisant des sorts de protection contre le feu et des sorts qui calmait les attaques). En continuant l'exploration, après la salle où vous avez trouvé la clé de Ra situés dans une cache de la pièce du fond (le bouton de déclenchement se trouve à proximité).

## Bienôt le Firestaff

Retournez maintenant sur vos pas, sans oublier d'appuyer au passage sur le bouton à droite qui va libérer un passage au bout du couloir. Ouvrez la porte et prenez la clé et continuez votre chemin. Après un long passage, allez arriver dans une grande pièce, fermée à son extrémité par une porte. Derrière cette porte se trouvent des squelettes et des créatures particulièrement dangereuses : les poules magiques et les araignées géantes. Les secondes font des dégâts importants en lançant des sorts. Profitez-en pour les vaincre qui sont les plus difficiles à prendre. Ils ne sont sensibles qu'à vos sorts anti-matère et aux coups de Volpote. De plus, ils lancent un grand nuage de sorts (poison, boue, feu ou air ou même magique!). Le Firestaff vous sera très utile (faisant des sorts de protection contre le feu et des sorts qui calmait les attaques). En continuant l'exploration, après la salle où vous avez trouvé la clé de Ra situés dans une cache de la pièce du fond (le bouton de déclenchement se trouve à proximité).



# SQS AVENTURE

à vous en sortir. Quand vous aurez tué toutes les araignées, prenez les objets contenus dans la salle et portez-les au joueur qui vous attendes se réalignent. Retournez fermer le passage et entrez à nouveau dans la salle des pouilles. En prenant les deux portes successives, vous allez arriver dans une pièce où sont contenus des trappes au mouvement circulaire. Calculez bien votre coup pour les franchir. Si toutefois vous tombez, il suffit de rentrer dans le rideau magique pour vous retrouver à l'entrée de cette salle. Une fois les trappes franchies, vous allez vous retrouver dans un lieu connu, celui auquel on accède en passant par l'escalier du 7. Ouvrez l'escalier des squelettes si vous ne l'avez déjà fait. Vous voici devant l'escalier du 13<sup>e</sup> niveau. Avant de descendre, je vous conseille de faire d'amples provisions de nourriture. Le moyen le plus simple est de faire un nuage de fumée dans la salle fermée à clé à l'extrême nord-est. Vous y trouverez un lot inépuisable de rats (en descendant un court instant au 10<sup>e</sup> puis revenant au 9<sup>e</sup> ainsi). Il faut descendre jusqu'à la salle du mort. Bonne aventure et n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement car ces deux niveaux sont très dangereux. Au mois prochain pour le J.R. de Dungeon Master. Jacques Harbonn

## Starglider II

Voici des renseignements qui devraient vous permettre de terminer ce casse-pipe programme. Commencez par un peu de géographie. Solace est un soleil, ne vous en approchez pas.

— Les planètes :  
— La lune : planète rouge.  
— Vesta : une planète bleue.  
— Apogée : une planète grise avec deux lunes. Complexe souterrain. C'est sur cette planète que la partie commence. Milway : une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.

— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.  
— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.  
— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.

110

alisse augmente plus vite si vous accrochez la comète tous à 3000 tours (l'agulle du compte-tours est verticale) que si vous attendez d'être en limite de zone rouge pour changer de rapport. Très utile au départ et dans les réaccélérations, comme pour attaquer la grande ligne droite de Paul Ricard. Terminez avec un petit truc pour passer la cinquième plus tôt et sortant d'un coup pour les franchir. Si toutefois vous tombez, il suffit de rentrer dans le rideau magique pour vous retrouver à l'entrée de cette salle. Une fois les trappes franchies, vous allez vous retrouver dans un lieu connu, celui auquel on accède en passant par l'escalier du 7. Ouvrez l'escalier des squelettes si vous ne l'avez déjà fait. Vous voici devant l'escalier du 13<sup>e</sup> niveau. Avant de descendre, je vous conseille de faire d'amples provisions de nourriture. Le moyen le plus simple est de faire un nuage de fumée dans la salle fermée à clé à l'extrême nord-est. Vous y trouverez un lot inépuisable de rats (en descendant un court instant au 10<sup>e</sup> puis revenant au 9<sup>e</sup> ainsi). Il faut descendre jusqu'à la salle du mort. Bonne aventure et n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement car ces deux niveaux sont très dangereux. Au mois prochain pour le J.R. de Dungeon Master. Jacques Harbonn

— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.  
— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

110

Broadway : complexe souterrain (4 missiles).  
Les sept lunes de Milway sont à couvrir en ordre de priorité. Dans chaque dépot, vous pouvez obtenir des équipements en faisant du troc. Dans le dépot de Wackfunk, vous pouvez faire effectuer des réparations sur votre vaisseau. — Lun'Aldos :  
Q-Beta : une lune bleue foncé derrière laquelle est cachée la station spatiale Egron.

La partie commence sur Apogée. Desing mettez dans le complexe souterrain et cherchez le dépot. Les techniciens vous proposent de fabriquer une bombe à neutrons et vous donnent une liste du matériel nécessaire. Voici la liste avec les endrois où vous pouvez vous procurer ces matériaux :  
— Cluster of nodules : sur Dante.  
— Lump of mineral rock : sur Q-Beta ou dans le dépot souterrain d'Apogée.  
— Egron mini rocket : dépot souterrain de Westmere.  
— Asteroid : dans l'espace.  
— Case of nuclear fuel : sur Aldos ou dans le dépot souterrain d'Apogée.  
— Flat Diamond : sur Vesta ou dans le dépot souterrain de Questa.  
— Case of vitium mine : dans l'un des dépôts souterrains de Castron ou bien en détruisant des pirates.  
— Cote of castrons : dans l'autre dépot de Castron ou en détruisant des pirates.  
— Professor Hahn Toyman : il a été vu pour la dernière fois dans le dépot souterrain de Broadway. En fait, il roule sur la surface de Broadway à bord d'un petit jet. Portez à la recherche de ses éléments et ramenez-les dans le dépot d'Apogée. Vous n'oublier pas le temps que vous passez à aller chercher le professeur et le ramener. De cette manière, il commencera à fabriquer la bombe à neutrons tandis que vous recherchez les matériaux qui vous manquent encore.

— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.  
— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.

— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.  
— Les lunes d'Apogée :  
— Casran : une lune grise. Pourvue d'un système souterrain qui peut se voir et le paid vous permet de passer jusqu'à la quatrième B. Dans chacun d'eux, vous pouvez obtenir 4 bouncing bombs.  
— Enos : une lune gris foncé. Elle est une planète grise avec un seul rouge uf avec sept lunes. A être abruti absolument.

110

complètement votre vaisseau et appuyez sur F. Passez en phase et tenez le bouton ON à MISSION FOR GOD (ou WERE ON, JISSION FOR GOD sur un clavier azerty) et appuyez sur J. Vous obtenez alors une quantité illimitée d'énergie, de laser et de bouclier. Si vous appuyez sur K, vous faites le plein de missiles, de bombes, de cubes d'énergie et vous obtenez une bombe à neutrons.

Alain Hughes-Lacour

## Mister Poke

Barbarian II sur C 64 :  
Si vous désirez avoir des vies illimitées, tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR C = 312 TO 378 : READ Y : C = C + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 6887 THEN POKE 157, 128 : SYS 312  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 72, 156, 3, 169, 83, 141, 57, 169, 1, 141  
5 DATA 58, 3, 76, 168, 2, 72, 77, 80, 169, 97, 141, 178, 3, 169, 1, 141, 179, 3, 104  
6 DATA 76, 81, 3, 72, 169, 163, 141, 214, 228, 169, 1, 141, 215, 228, 104, 32, 191, 3  
7 DATA 96, 115, 1, 169, 165, 141, 113, 138, 108, 22, 0

Pac Man sur C 64 :  
Chargés le programme et faites un reset. Ensuite tapez POKÉ 22459, 173 pour être inépuisable ou POKÉ 28520, 165 pour obtenir des vies illimitées.  
Tapez ensuite SYS 14336 pour continuer.

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

110

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

Alain Hughes-Lacour

## Mister Poke

Barbarian II sur C 64 :  
Si vous désirez avoir des vies illimitées, tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR C = 312 TO 378 : READ Y : C = C + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 6887 THEN POKE 157, 128 : SYS 312  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 72, 156, 3, 169, 83, 141, 57, 169, 1, 141  
5 DATA 58, 3, 76, 168, 2, 72, 77, 80, 169, 97, 141, 178, 3, 169, 1, 141, 179, 3, 104  
6 DATA 76, 81, 3, 72, 169, 163, 141, 214, 228, 169, 1, 141, 215, 228, 104, 32, 191, 3  
7 DATA 96, 115, 1, 169, 165, 141, 113, 138, 108, 22, 0

Pac Man sur C 64 :  
Chargés le programme et faites un reset. Ensuite tapez POKÉ 22459, 173 pour être inépuisable ou POKÉ 28520, 165 pour obtenir des vies illimitées.  
Tapez ensuite SYS 14336 pour continuer.

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

110

complètement votre vaisseau et appuyez sur F. Passez en phase et tenez le bouton ON à MISSION FOR GOD (ou WERE ON, JISSION FOR GOD sur un clavier azerty) et appuyez sur J. Vous obtenez alors une quantité illimitée d'énergie, de laser et de bouclier. Si vous appuyez sur K, vous faites le plein de missiles, de bombes, de cubes d'énergie et vous obtenez une bombe à neutrons.

Alain Hughes-Lacour

## Mister Poke

Barbarian II sur C 64 :  
Si vous désirez avoir des vies illimitées, tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR C = 312 TO 378 : READ Y : C = C + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 6887 THEN POKE 157, 128 : SYS 312  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 72, 156, 3, 169, 83, 141, 57, 169, 1, 141  
5 DATA 58, 3, 76, 168, 2, 72, 77, 80, 169, 97, 141, 178, 3, 169, 1, 141, 179, 3, 104  
6 DATA 76, 81, 3, 72, 169, 163, 141, 214, 228, 169, 1, 141, 215, 228, 104, 32, 191, 3  
7 DATA 96, 115, 1, 169, 165, 141, 113, 138, 108, 22, 0

Pac Man sur C 64 :  
Chargés le programme et faites un reset. Ensuite tapez POKÉ 22459, 173 pour être inépuisable ou POKÉ 28520, 165 pour obtenir des vies illimitées.  
Tapez ensuite SYS 14336 pour continuer.

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

110

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

Alain Hughes-Lacour

## Mister Poke

Barbarian II sur C 64 :  
Si vous désirez avoir des vies illimitées, tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR C = 312 TO 378 : READ Y : C = C + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 6887 THEN POKE 157, 128 : SYS 312  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 72, 156, 3, 169, 83, 141, 57, 169, 1, 141  
5 DATA 58, 3, 76, 168, 2, 72, 77, 80, 169, 97, 141, 178, 3, 169, 1, 141, 179, 3, 104  
6 DATA 76, 81, 3, 72, 169, 163, 141, 214, 228, 169, 1, 141, 215, 228, 104, 32, 191, 3  
7 DATA 96, 115, 1, 169, 165, 141, 113, 138, 108, 22, 0

Pac Man sur C 64 :  
Chargés le programme et faites un reset. Ensuite tapez POKÉ 22459, 173 pour être inépuisable ou POKÉ 28520, 165 pour obtenir des vies illimitées.  
Tapez ensuite SYS 14336 pour continuer.

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

110

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

Alain Hughes-Lacour

## Mister Poke

Barbarian II sur C 64 :  
Si vous désirez avoir des vies illimitées, tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR C = 312 TO 378 : READ Y : C = C + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 6887 THEN POKE 157, 128 : SYS 312  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 72, 156, 3, 169, 83, 141, 57, 169, 1, 141  
5 DATA 58, 3, 76, 168, 2, 72, 77, 80, 169, 97, 141, 178, 3, 169, 1, 141, 179, 3, 104  
6 DATA 76, 81, 3, 72, 169, 163, 141, 214, 228, 169, 1, 141, 215, 228, 104, 32, 191, 3  
7 DATA 96, 115, 1, 169, 165, 141, 113, 138, 108, 22, 0

Pac Man sur C 64 :  
Chargés le programme et faites un reset. Ensuite tapez POKÉ 22459, 173 pour être inépuisable ou POKÉ 28520, 165 pour obtenir des vies illimitées.  
Tapez ensuite SYS 14336 pour continuer.

Robocop sur C 64 :  
Tapez le listing suivant, puis un sur et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.  
1 FOR X = 368 TO 438 : READ Y : C = Y + Y : POKE X, Y : NEXT Y  
2 IF C = 8571 THEN POKE 157, 128 : SYS 368  
3 PRINT "DATA ERROR"  
4 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 134, 141, 85, 3, 169, 5 DATA 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 96, 141, 147, 172  
6 DATA 141, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 141, 39, 24, 7, 169  
7 DATA 1, 141, 40, 247, 104, 173, 169, 32, 141, 38, 247, 169, 163, 96, 141, 36  
8 DATA 177, 141, 147, 168, 169, 173, 141, 125, 176, 141, 236, 167, 76, 158, 8

110

- voire choix.
- tableau
- code
- RACE
- RATT
- 24
- LISA
- 32
- DAVE
- 40
- IRON
- LEAD
- WEED
- 64
- RING
- 72
- GIRL
- GOLD
- OPAL
- 96
- SONG
- 104
- FIRE
- 112
- LAMP
- 120
- TREE
- 128

coin en haut à gauche de l'écran. Soitez le véhicule et tapez STONKER. Rentez dans le véhicule Alamo qui vous allez alors prendre l'arme de votre choix en appuyant sur D, et passer au niveau suivant en pressant C.  
Refaire la même chose au niveau suivant en faisant le véhicule Alamo qui vous allez alors prendre l'arme de votre choix en appuyant sur I, et bien maintenant les « suites » en volant au-dessus en pressant sur F.

## BRUNO LACOSTE

Sur Spectrum 48 K, pour Arknoïd, voici deux adresses très utiles, qui j'ai pu dénicher avec un peu de chance, beaucoup de vies : adresse du nombre de vies 38216 ; adresse du n° du tableau en cours, 38217. En faisant donc POKE 38126, 38215 on s'affilme nombre de vies pour aller jusqu'au tableau 33 (ou), il y a bien trente-trois tableaux dans Arknoïd), car atteindre la fin autrement tient du miracle, à moins d'être un génie. En faisant POKE 38127, x, x, on peut sauvegarder un tableau choisi, mais seulement et après seulement avoir fini le tableau en cours (un peu de patience que double). Le hic, me diriez-vous, c'est comment POKER ces adresses en cours de jeu ? C n'est possible, pour le moment, que si vous possédez un périphérique genre Microcadrurier ou Multiforce One. Pour les autres, je ne pense rien faire mais je cherche toujours...

## Thunderblade sur ST :

Attendez que le tableau de score apparaisse, puis lorsqu'il est remplacé par l'hélicoptère, tapez CRASH (ou CRSH) en azerty. L'écran doit alors flasher pour montrer que le cheat mode est opérationnel. Commencez à jouer et il vous suffira de presser sur UNDO pour passer au niveau suivant.

## Thunderblade sur Amiga :

Procédez de la même façon que sur ST, mais appuyez sur HELP au lieu de UNDO.



# S.O.S AVENTURE

un de ses avions. A moi, dans **La Quête de l'Élixir du Temps**, comment s'y prendre pour voler au survol conque de Ramon sans être tué. Merci aux braves amateurs qui me répondront.

## SEB. AN OTHER MAGNETIC SCROLLMAN

Pour Séphane (n° 62), dans **Jinxter**, la solution à tes problèmes se trouve dans la cuisine du châteaü, et plus précisément dans la chimétrie. Une fois que tu as la boule de cristal et le bracelet des 5 charmes, vas-y. Fais la boucle, jusqu'à ce que la sorcière regarde en direction de la cheminée. Fais alors Douper Ball et attends que la Claw apparaisse. Put Bracket on Claw et c'est fini!

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## ALEXANDRE

Dans **Chronoquest**, je suis bloqué à l'époque maya, je n'arrive pas à trouver le temple Chiklen Maya. J'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## FRANCK H

Pour **Ac 64**, quelques bidouilles: **For Antipocage**: pokie 36339, 153 **Ball Crack**: reset puis sys 32784 **West Bank**: reset puis pokie 12713, 165 sys 4100 et c'est parti **Cauldon**: pokie 30471, 0 ou pokie 40267, 0 ou pokie 41978,0 **Falcon Patrol I**: pokie 16764, 36 pokie 16703, 2 et sys 6540 **Talisman**: pokie 10765, 173 **Defender of the Crown**: pokie 3005, 5 pokie 2814, 255

## MICHEL DOSTER

Voici quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

## Batman

quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

## Batman

quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

## Batman

quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

## Batman

quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

## Batman

quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

## Batman

quelques bidouilles pour **Atom ST II** (tu possèdes un utilitaire permettant de changer le contenu d'un secteur d'une disquette). **Space Harrier**: disque A chercher le 037C003DFD426EF et changer le 03 par 1E vous aurez 30 vies en plus. **Asterix**: dans le programme trouvez la séquence suivante: 33FC005 (AD180 et trete 7FFF à la place de 0005 (AD180 avec Muil)

## ARMY MOOSE

Je voudrais le premier 0005 en 0063 **Qsasar**: dans le programme le 33FC0003 par 33FC7FFF **Return of the Jedi**: dans le jedi programme le 0A043900010000 B63C45 changez le 01 par 00 **Goldrunner II**: disque A le 04790001000050FE la 01 par 00 **Altair**: dans le fichier (Altair.DAT) le 33FC0003 par 33FC0006

## ANDRE L'AMSTRAD'AS

Pour Gaël (n° 62), dans **Kung-Fu Master**, pour tuer le grand homme, fait que tu baisses et lui donnes des coups de pied. Plus reculer, à l'arrière, ça fait plus de dégâts et renouveler l'opération. Pour l'Amstrad, dans **Saboteur II**, je ne possède pas de pokes, mais je te propose les différents codes correspondant aux différentes missions 2,3,4,5,6,7,8 et 9: **Donn**, **Kinn**, **Kuji**, **Kin**, **Saimenjitsu**, **Genin**, **Mi Lu Kata**, **Dimmak** et **Satori**. A moi, dans **Renegade**, comment faire pour liquider le 3 boss? Dans **Bionic Commando**, j'ai beau tirer sur le dernier soldat et rien ne se passe comment faire? Merci d'avance et salut aux Réunionnais.

## WASP OF SPELLMIX

Les pokes suivants ne marchent que si vous avez des cartouches (POWER, AK4 ou 5...), sur C 64. Pour les rentrer, charger le pokie, appuyer sur le bouton, taper les pokes, puis repartir le jeu, et appuyer sur (rest).

## Oeulander

pokie 13398,44 (vies infinies) pokie 6337,174 (fuel infini) pokie 1847,0 à 4 (changer le niveau de départ)

## Race Against Time

pokie 19557,173 (vies infinies) pokie 31121,173 (vies infinies)

## Fox's Fights Back

pokie 13121,173 (vies infinies) pokie 13121,173 (vies infinies)

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

## CAMME SINCLAIR ATARI ST et AMIGA

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL
- PICES D'ACHES pour QL / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- SPECTR DETACHES 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 autres ordinateurs
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL et SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+/128
- U.L.A.S., ROMS, et circuits intégrés en tous genres
- INTERFACES DISQUETTES et LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

**DUCHET Computers**  
 51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE  
 Téléphone International +44 - 291 625 780  
 EXPÉDITION IMMÉDIATE PAR AVION dans le Monde entier  
 Nous acceptons les règlements par :  
 MANDATS POSTE INTERNATIONAL, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX et cartes de crédit internationales: EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS  
 U.L.A.S., ROMS, et circuits intégrés en tous genres  
 Téléphone 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



## SQS AVENTURE

piquer plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, réduire les gazs, et ainsi on atteint une vitesse de 2 000 km/h sans consommation de fuel, plus qu'un tout est arrêté. Bien sûr il faut presser tout le pas se crasher. Sur ST, dans Flight Simulator II, pour les looppings: piquer pour bloquer le compteur, tirer sur le manche pour redresser, quand la vitesse arrive à zéro, sortir aussitôt les voiles tout en gardant le manche tiré. Looping inverse: il faut être très haut, les gazs à fond, piquer en poussant la souris, l'aiguille ne semble pas vouloir remonter à l'envers, insister, si voire, alors la voile tire et la souris commencent à se redresser et le looping se fait en sens inverse, car les commandes de la souris pour monter ou descendre se sont inversées!!!

## POLUX, MAXIMUS ET OPTIMUS

Sur Thomson, dans **Krakoutk**, jouer par 2, changer de tableau, point à point avec action. Pour le **Temple de Quanthil**, on bot dans les chaudières (2 doses), sur la nuère, il n'y a pas qu'un seul chemin (guêpe), mais plusieurs. Mais on n'est pas un voleur à vil oiseau qui il faut traverser, puis il faut remonter la nuère pour arriver au temple. Dans **Vampire**, la fille qui est sur le toit n'est pas la bonne. Elle se trouve strictement en bas, à droite du château, mais ne le trouve pas l'objet. Dans **Héritage**, à Las Vegas, il faut la montre (pour connaître l'heure), le sac, l'argent (sur la comode), puis le stylo, le résolveur, le cactus, la cornette, la baguette, la lampe et le pétrole. La femme qui a les cheveux roses (sorte de sorcière) doit avoir le fer à repasser. Mais on n'a pas de place pour le prendre. Au lieu de remonter de la rater ainsi l'aiguille, il faut cliquer sur l'argent dans la chambre (assistée). Recherche aide pour **Vampire**, **Héritage II**, **Marche à l'Ombre** et **Bob Morane** Jacques. Merci.

## FRANÇOIS

Pour Laurent et Olivier (n° 63), dans **Interceptor** (Amiga), il ne faut pas détruire le sous-marin (6<sup>e</sup> mission): en effet celui-ci transporte des M16-29 qui vous vont offrir. Pour réussir la mission, il faut détruire ces M16-29. Au début, la mission, 2 M16-29, puis l'air: détruisez-les, ainsi que les 3 autres qui apparaîtront successivement. Si vous n'êtes pas assez rapide lors de l'attaque, le 3<sup>e</sup> M16-29 lance un missile nucléaire dans ce niveau, qui fait détruire en priorité ce missile, puis abat le M16-29. En fait, si le M16 réussit à lancer un missile nucléaire, la

mission ne peut plus être accomplie. Il est possible de passer de décoller du sous-marin. Un petit truc pour remédier à cela, avant de détruire le 3<sup>e</sup> M16 (celui qui a lancé le missile nucléaire), monter à 40 000 pieds, les 6<sup>e</sup> sous-marin, abaissez-le, il descendra en flammes. Positionnez-vous alors juste derrière lui avec les moteurs à 40 %, enclenchez votre canon et touchez les pleins fois, à chaque fois qu'il explose, un M16 vous sera crédité. Il vous suffit donc de le toucher 2 fois, pour abatte 5 M16. La mission est réussie. A moi, existe-t-il plus de 6 missions sur **Interceptor** avec l'extension 512 Ko.

## GUILLAUME, L'AMIGAMANIAQUE

Dans **Uninited**, à quel est la hache, comment attraper le diabolon rouge qui ne nargue avec sa clef? Dans **Faery Tale**, pour garder les birds lentement, il suffit de sauvegarder la partie, avoir é un load/un, et repasser avec action. Pour la partie ensuite avec tous ceux que l'on avait auparavant. Dans **Arkanoid**, pour avoir n'importe quel niveau, il suffit de se mettre en pause au début de la partie, de taper DSIMAGIC (en deux lettres) et de taper le chiffre de la partie que l'on désire et de taper selon l'option désirée: D pour 3 balles, B pour changer le tableau, L pour laser, pour élargir la raquette. S pour rattraper la chelle, C pour la grille, F pour une raquette supplémentaire et F pour arriver directement à l'inflame 33E. On peut aussi choisir la vitesse de la balle avant la partie en tapant: 1, 2, 3, 2 plus rapide, etc. Salut à tous.

## NICOLAS

Dans **Backler Ranger**, qui pourrait me donner les différents codes pour cliquer de lunarium? Dans **Elite**, comment faire pour attirer sur les planètes sans s'écraser? Dans **Opération Wolf**, qui a des astuces, je m'arrête pas à passer le 2<sup>e</sup> tableau? Qui a des trucs pour **Out Run**? Merci.

## DAVID

Pour Help, dans **Trantor**, il faut que tu ailles au niveau, après avoir pris toutes les générations. Le 14 tu trouveras une sorte de lien, rentre les 8 lettres dans un ordre précis, retourne au 8<sup>e</sup> niveau, ou télétransporteur. MICKAMIGA (n° 59 bis), à 00/taubeau de **Bubble**, il veut mieux jouer à 2 pour gagner. Il suffit d'attraper les potlons marqués d'un éclair, ensuite un missile nucléaire dans ce niveau, puis les éclater. Il en faut beaucoup pour tuer le monstre. Pour Jérôme (n° 59 bis), dans **Cons-**

**piration**, tape + regarde sous point, prends chrome, traverse pont, enlève feuillage, haut, attaque chaîne à anneau, ess, attache chaîne à grille, ouvre, pousse pierre, descends, sud. Et voilà! Pour entrer dans le cabane, il faut donner la baguette. Pour Anthony de Santes, dans **Blood**, pose-toi sur la 1<sup>re</sup> planète lorsque que le jeu commence et interroge Yoko. Comment trouver de l'essence dans **Virus** et du temps infini dans **Buggy Boy**? Dans **Explora II**, devant Circe, je suis toujours transformé en porc, devant le maître des ténés je succombe et les gardes du Duc me tuent à chaque fois. Comment faire? Que faire devant le roi et devant la grille fermée par le rocher? Merci.

## ANONYME

Dans **R-Type**, sur Amstrad, comment passer l'Alen du 1<sup>er</sup> tableau. Après lui avoir enlevé les yeux, il se détache et avance vers moi. Que faire?

## GUILAUME

Sur C 6128, pour Frédéric Commodorian (n° 62), dans **Astérix et le chaudron magique**, la clef que tu trouves dans le champ te sert à sortir de la cellule, si tu es capturé à Rome. Pour tous ceux qui en ont assez de perdre dans **Bombjack**, voici un petit programme: 10 MEMORY 5999  
20 LOAD + BJCDE BIN + 6000  
30 POKO 4H19FD, D  
40 DATA 23279, 65, 23280, 32, 23281, 82, 23282, 65, 23283, 86, 23284, 69, 23285, 32  
50 FOR K = 1 TO 7  
60 READ POJN  
70 POKO POJN  
80 NEXT: MODE 0: CALL 6000  
A moi maintenant, dans **2000 Lieux sous les mers**, je fais des parties de chasse, je suis sur une île; je pilote le sous-marin, j'obtiens plein de renseignements, mais je ne combats jamais le monstre. Je coule!

## BILLY BUG BUG

Pour avoir des vies infinies dans **Batman** sur C 64: 1 REM vies infinies pour Batman  
2 REM (nouvelle version)  
3 REM sur Commodore  
10 PRINT CHRS (147): FOR I = 364 TO 400  
20 READ B: POKE I, A-5: NEXT  
30 PRINT "1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> partie (1,2) : A  
40 IF A = 1 THEN POKO 395,210  
50 IF A = 2 THEN POKO 395,210  
60 SYS 364  
70 DATA 174, 133, 138, 162, 37,

91, 250  
80 DATA 174, 37, 146, 89, 8, 174  
90 DATA 139, 146, 90, 8, 174, 6, 146, 91  
100 DATA 8, 101, 77, 82, 85  
110 DATA 77, 174, 186, 146, 164, 130  
120 DATA 109, 178, 37, 213, 101  
A moi, dans **Dallas Quest**, comment se débarrasser de l'araignée géante dans la cuisine? Comment prendre les objets dans **The Last Ninja 2**? Où sont les autres? Dans **Platoon**, comment rentrer au village? Comment rentrer dans le château de Mandragore. Merci à tous.

## NICO LE WINNER

Pour Lechim Dracor (n° 64), pour **Arkanoid**, un programme sur Thomson qui permet de choisir son tableau de départ:  
5 CLEAR 20,0,4H79FF  
10 LOADDD + ARKANOID +  
20 INPUT > QUEL TABLEAU (1:32) :  
3:0  
30 POKO 4HBF6F, Q-T  
40 EXEL 4HBF6F

Nous remercions James pour sa solution complète de Blueberry, Nicolas Gascon pour Police Quest, Fabien Gabert pour Hurlements, Frank Thielto pour le Manoir de Mortsville, Frédéric Commodorian pour Fairlight, Petit Lu et Fredo pour Bill Palmer, Yann le Joystickoman pour La Chose de Grottembourg, Olivier Colard pour Bard's Tale III, Alain pour l'Alfaine de Vers Cok, Stybo pour Pharon, Kiki 90 pour The Last Ninja, Inconnu pour Dég VU, Boris pour Qui, Wasp-Sploum pour Maniac Mansion, Blvd, Pelli, Kiki pour Explora, Gresh Garrett, Gik, Versalles Story, Bill Palmer, Jason et la Trison d'or, Globe Trotter Améd, La Chose de Grottembourg, Profession Détective, Philippe Champagne, Flank, Philippe Mathieu, Michel pour leurs solutions complètes d'Explora II, Christian Rothercher et Raymond Iglesias pour Space Quest II, Romu pour Sram I, Sram 2 et Qui, Olivier Richard pour Leisure Suit Larry II.

## 36-15 TILT

Plus de 2 000 pokes disponibles 24 h/24.

Mot clé POK.

# 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 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

## PROMOTION LOGICIELS ATARI

LECTEUR Simple Face ATARI : 390 Frs

LECTEUR Double Face AMIGA : 390 Fr

LECTEUR Double Face ATARI : 390 Fr



S A V  
d'enfer

Réparation immédiate de votre ATARI ST garanti ou non ! sous réserve de disponibilité des pièces

Offre 1: 520 STF + écran couleur + 6 jeux + trackball 4990 F

Offre 2: 1040 STF + écran couleur + 6 jeux + trackball 6990 F

IMPRIMANTES DEPUIS 1400 Frs

Offre 3: Amiga 500 + DELUXE PAINT II + 6 jeux + joy + 10 Disquettes 4290 F

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES		OFFRE N°	
NOM	PRENOM	LOGICIEL	STI AMIGA
ADRESSE		LOGICIEL	STI AMIGA
C. P.	VILLE	LOGICIEL	STI AMIGA
CHEQUE	MANDAT	LOGICIEL	STI AMIGA
N°	DATE EXPI.	LOGICIEL	STI AMIGA
		FRAIS DE PORT LOGICIEL	25 F
		FRAIS DE PORT MACHINE	50 F
		TOTAL TTC	

PROMOS ET NOUVEAUTES: TAPÉZ 3615 ELECTRON











## TAM TAM SOFT

### Concours PAO

Compte tenu du bon accueil reçu par notre concours "Devenez journaliste" (voir Tilt n°65 en page 98), nous avons décidé de modifier quelque peu les règles du jeu. En effet, nombre d'entre vous nous ont reproché de ne pas donner suffisamment de temps aux compétiteurs. Voici qui est fait puisque la date butoir du 30 avril est repoussée à un mois. Vous avez donc jusqu'au 30 mai 1989 pour nous faire parvenir vos œuvres...

### Rectificatif

Une erreur indépendante de notre volonté s'est glissée dans l'article "Éditeurs: un de plus", paru dans Tilt n°85, page 26. L'exclusivité de distribution du programme TurboCAD 3D apparait en effet à Handsake pour la France, la Belgique et la Suisse et EAM possède les droits pour les Pays-Bas. Jean-Christophe Agrob s'était un peu trop avancé sur le terme exclusivité qui n'exprime en fait qu'un souhait de distribution pour le monde entier.

### Wings s'envole

Outre une association avec d'autres sociétés, Wings annonce la venue d'un disque dur destiné aux possesseurs de compatibles PC portables, de marque Amstrad. Pour en savoir plus: Wings 57, rue de Charonne 75011 Paris

### Enfin!

Ça y est, le nouveau système d'exploitation de l'Archimède est arrivé en France. Disponible en quantité limitée pour le moment, il se présente sous la forme d'un pack avec nouvelles Roms, manuel et disquettes. Pour plus d'informations: ASHIV Cap 101 67, rue Robespierre 93100 Montreuil

### Le disc dure...

Spécialiste en supports magnétiques, TDK annonce la venue d'une nouvelle génération de disquettes: la série EB. D'après TDK, les disquettes EB sont extrêmement fiables et supportent plus

de quarante millions de passages. Cela est rendu possible par l'utilisation de particules d'Alvlyn et par traitement spécifique de la surface du disque.

### Et la tortue?

Bien connue pour ses divers utilitaires, la société ESAT Software change de logo. Ce dernier concrétise les nouveaux espoirs de l'entreprise bordelaise qui vient du reste de signer un accord de distribution avec Generation 5.

### Communiquer?

Importateur du portable de Cambridge Computer, dont l'initiateur n'est autre que Clive Sinclair, Dron Electronics annonce la commercialisation d'un modem destiné au Z 88. Compatible avec divers protocoles, il dispose de vingt heures d'autonomie et se distingue par sa grande compacité. Dron Electronics 12, rue Chance Milly 92110 Clichy

### ST puissance PC

Digne successeur du programme PC Ditto (un émulateur PC pour Atari ST), PC Ditto II est une extension matérielle qui permet d'utiliser son ST comme un véritable PC. On nous promet un prix de l'ordre des 2700 F, des performances dignes d'un AT, ainsi qu'une liste de programmes certifiés compatibles avec PC Ditto II. La distribution de ce produit sera assurée en France par la société Clavius. Pour plus d'informations: Clavius 19, rue Houdon 75018 Paris

### Ça déménage!

La société d'édition Coktel Vision change d'adresse et est désormais sisé au Park Tertiaire de Meudon, immeuble la Galilée, 5-7, rue Jeanne Braconnier, 92190 Meudon.

### La caverne d'Alvin

Distributeur bien connu des routards des microloisirs, Electron met en place une structure destinée aux joueurs invétérés. Situé à côté du magasin Electron Pro (12, place de la porte Champéret, Paris 17<sup>em</sup>), Electron Loisirs se veut être le temple du jeu. Une gamme très complète

de logiciels sélectionnés pour ordinateurs 8 bits, ST, Amiga, PC, est proposée à des prix défiant toute concurrence. Ainsi, une cinquantaine de titres sur 16 bits sont à 50 F! D'autres le sont à 100 F, notamment les Psychosis... Signalons aussi le logiciel du mois à un tarif inférieur de 20 % à celui habituellement pratiqué. En outre, Electron Loisirs effectue la location de cartouches pour consoles de jeux et possède un système de reprise pour les logiciels et un centre technique assurant le SAV en un temps record...

### La revue du club

Le club French Amiga User Group (FRAUG) se développe et propose désormais une revue mensuelle nommée FRAUG, destinée aux membres du club. Au sommaire, on trouve des tests de jeux mais aussi de logiciels plus sérieux, des informations diverses, des bidouilles, etc. Par ailleurs, le club FRAUG se veut d'ampaireur nationale et il bénéficie d'un réseau de correspondants locaux chargés de résoudre les divers problèmes au niveau régional. A n'en pas doubt, le French Amiga User Group a donc tous les éléments pour devenir le premier club Amiga de France et de Navarre. Pour plus d'informations: French Amiga User Group B.P 64 642020 Biarritz Cedex

### Des clubs en revue

Tres en velle depuis le début de l'année, Apple poursuit sa politique de soutien de sa gamme de machines. Ainsi, avril 89 voit la création d'un nouveau Club d'Utilisateurs au sein de la structure Apple User Group France. Signalons que pour la première fois, se tiendront en 1989 un Campus d'été ainsi qu'une Convention Annuelle Apple User Group France. Cela devrait permettre de définir les orientations stratégiques nécessaires pour imposer encore un peu plus cette structure de coordination de clubs. Certains ne voient pas d'un bon œil ce système et lui reprochent l'instauration de relations trop serrées avec la firme de Cupertino. Toutefois, nous sommes d'utilisateurs ne sont pas du même avis et se félicitent de l'existence de clubs leur permettant de résoudre bien des problèmes... Au-delà des polémiques de chapelles, d'autres constructeurs pourraient peut-être s'inspirer d'Apple pour se rapprocher de leurs clients.

### CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette.

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

Nom de l'ordinateur utilisé

Nom du logiciel utilisé

Référence de sauvegarde des dessins

Nom

Prénom

Age

Adresse

Téléphone

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

Signature:

### HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1  
2  
3  
4

Marque de votre ordinateur

Facultatif

Nom

Adresse

Téléphone

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

## HIT - PARADE

### LECTEURS

DRAGON NINJA  
Oscar  
VIGILANTE  
U.S.G.M.F.  
BARBARIAN 2  
Palace  
DOUBLE DRAGON II  
Ocean  
BIO CHALLENGE  
Dolphine  
BALLISTIX  
Psychosis  
ZANY GOLF  
EA  
ROBOCOP  
Ocean  
ROCKET HANCKER  
Chernomors  
EXPLORA II  
Infomedia

### BOUTIQUES

BARBARIAN II  
Palace  
FALCON  
Spectrum Hobbyart  
TIGER ROAD  
Cascorn  
CRAZY CARS  
Trot  
OPERATION WOLF  
Ocean  
EXPLORA II  
Infomedia  
Digital Integration  
R-TYPE  
Mediagame  
TARGHAN  
Silent  
TENAGE QUEEN  
ERE

## L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SYSTEMES PROMO MAI \* à moins de

# AMIGA 500 4000F

## AMIGA 2000 NC

A500 + A1084 S (STEREO) NC SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI  
A2000 + A1084 S (STEREO) 6950 F<sup>0</sup>

PROMOTION EDUCATION NATIONALE :  
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT  
13990 F

### PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3 1/2 EXT.	A2010 3 1/2 EXT.	A501 5 1/4 K	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE 5 1/4	SCANNER AA A PLAT, 200 DPI
1390	NC	1490	6500	NC	4950
CARTE OVERDRIVE CONTROL SCSI	A2300 AT 2286 interne	CARTE A2300 AT 2286 disponible	CARTE A2300 AT 2286 68020 144m 240	CARTE FLICKER FIXER	Disquettes 3 1/2 MF 2DD Konica
2550	2190	10600	14220	4950	1200F10

### PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR MDC 30 3 1/2 DF	LECTEUR MDC 5 1/4	FILTRE ELECTR. DGB8	CODEUR SATELL. PADAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1250	2190	2540	2750	4050	850
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAPERJET HP JET ENCRE	MPS 1200 3 AIGUILLE RUB	DESKJET 300 DPI A1432	MONITOR MULTISYN A1432	EMULAT. FLAM MITEI
3390	15390	2090	10200	5550	850

### SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPANIT II 700	DELUXE MUSIC 700	BATTLE CHESS 280
DIVIDED 1/5 PAL 700	SONIX 950	INTERCEPTOR 269
PHOTO LAB 930	IT'S A WCS 1590	CHASSMASTER 200 199
PHOTON PAINT 1290	AUDIO MASTER II 710	BARON'S TALK TALK II 370
VIDEO SCAP 1340	TRACX 370	FLIGHT SIMULA 319
DESIGN 3D 1840	LANGA. ET UTIL. 1840	ROCKET RANGER 294
SCULPT 3D 880	LETTERS AND WORDS 2690	SCENARIO EUROPE 219
ANIMATE 3D 1450	LETTERS AND WORDS 2690	ULTIMA IV 330
INTERFONT 950	BENCH MODULAR 1990	DIMONIALES 470
DELIVERY SOLD 2250	SUPERBASE PRO 2490	SWORD OF SOOAN 440
TV TEXT 900	QUARTERBACK 1990	FALCON 380
PROVIDED 1000	PRO. PAGE 3690	CALIFORNIA GAMES 240
VIDEO TITLER 870	VIDEO TITLER 870	PAC MANIA 230
THE DIRECTOR 2790	GEA BASIC 3.0 750	TEST DRIVE II 340
PRO. DRAW 1770	EXCELLENCE FR 2190	

### JOYSTICK A PARTIR DE 70 F

MAD C'EST  
FOU !!



42, rue Lamartine  
75009 PARIS  
Tél : 48 78 11 65  
MOTRE : CADET  
NOMME : DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus)  
NON : ..... PRENOM : .....  
ADRESSE : .....

Envoyez-moi ma MAD/CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,00 F  
Envoyez-moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.



## TRUCS ET ASTUCES

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes.

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont bienvenues.

### POWER LED

Grâce à Cyril Masquilliere, l'Amiga fait son apparition dans Sésame. Son truc va transformer votre Amiga en gyrophare!

```
GFA BASIC 3.0
TRUC ET ASTUCE DE Cyril Masquilliere
porta=65536*8+HBF+4+HE001
GOSUB clignot
```

^ Jetez un oeil au POWER LED...  
PROCEDURE clignot

```
REPEAT
  FOR i=1 TO 1000
    POKE porta,PEEK(porta) OR &H2
  NEXT i
  FOR i=1 TO 1000
    POKE porta,PEEK(porta)AND &HFD
  NEXT i
UNTIL MOUSEK=2
```

RETURN

Sur Atari ST, Mix & Zestoon frappent avec des tonnes de rouleaux de couleurs.

Ces programmes ne fonctionnent correctement qu'avec la version 3 du GFA Basic

### COULEURS

Les rouleaux de couleurs s'obtiennent avec un changement de couleur rapide du fond, à l'aide de l'instruction:

```
SETCOLOR 0,n
```

ou

```
SPOKE &HFFF8240,n
```

Le SPOKE est légèrement plus rapide que SETCOLOR.

1<sup>er</sup> programme

```
HIDEM
```

```
DO
  FOR o=0 TO PI STEP 0.05
```

```
  VSYNC
  x=ABS(SIN(o)*160)
```

```
  FOR i=1 TO 150-x
  NEXT i
```

```
  FOR i%=1 TO x/2
  SETCOLOR 0,i%
```

```
  NEXT i%
```

```
  SETCOLOR 0,0
```

```
  NEXT o
```

```
  FOR u=0 TO PI STEP 0.05
```

```
  VSYNC
```

```
  x=ABS(SIN(u)*160)
```

```
  FOR i=1 TO 150-x
```

```
  NEXT i
```

```
  FOR i%=x/2 DOWNT0 1
```

```
  SETCOLOR 0,i%
```

```
  NEXT i%
```

```
  SETCOLOR 0,0
```

```
  NEXT u
```

```
  LOOP
```

2<sup>me</sup> programme

```
DO
```

```
  VSYNC
```

```
  ADD k,0.1
```

```
  u=ABS(SIN(k)*12)
```

```
  FOR i%=0 TO 7
```

```
  SETCOLOR 0,i%,i%,i%
```

```
  FOR o=1 TO u
```

```
  NEXT o
```

```
  NEXT i%
```

```
  FOR i%=7 DOWNT0 0
```

```
  SETCOLOR 0,i%,i%,0
```

```
  FOR o=1 TO u
```

```
  NEXT o
```

```
  NEXT i%
```

```
  LOOP
```

3<sup>me</sup> programme

```
DO
```

```
  VSYNC
```

```
  ADD o,1
```

```
  FOR i%=0 TO 113+o
```

```
  SPOKE &HFFF8240,i%
```

```
  NEXT i%
```

```
  LOOP
```

4<sup>me</sup> programme

```
HIDEM
```

```
DO
```

```
  ADD k,0.2
```

```
  a=ABS(SIN(k)*20)
```

```
  VSYNC
```

```
  SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
  FOR i=1 TO 30-a
```

```
  NEXT i
```

```
  FOR i%=7 DOWNT0 0
```

```
  SETCOLOR 0,i%,i%,i%
```

```
  NEXT i%
```

```
  SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
  FOR i=1 TO a
```

```
  NEXT i
```

```
  SETCOLOR 0,2,2,2
```

```
  FOR i%=1 TO 5
```

```
  SETCOLOR 0,1,1,1
```

```
NEXT i%
```

```
SETCOLOR 0,2,2,2
```

```
SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
FOR i=1 TO 20-a
```

```
NEXT i
```

```
FOR i%=7 DOWNT0 0
```

```
SETCOLOR 0,i%,i%,0
```

```
NEXT i%
```

```
SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
FOR i=1 TO a
```

```
NEXT i
```

```
SETCOLOR 0,2,2,2
```

```
FOR i%=1 TO 5
```

```
SETCOLOR 0,1,1,1
```

```
NEXT i%
```

```
SETCOLOR 0,2,2,2
```

```
SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
FOR i=1 TO 20-a
```

```
NEXT i
```

```
FOR i%=7 DOWNT0 0
```

```
SETCOLOR 0,i%,0,i%
```

```
NEXT i%
```

```
SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
FOR i=1 TO a
```

```
NEXT i
```

```
SETCOLOR 0,2,2,2
```

```
FOR i%=1 TO 5
```

```
SETCOLOR 0,1,1,1
```

```
NEXT i%
```

```
SETCOLOR 0,2,2,2
```

```
SETCOLOR 0,3,3,3
```

```
LOOP
```

L'écran logique et physique, vous connaissez ? C'est le procédé le plus efficace pour éviter le clignotement lors d'une animation. Explication de la fonction 5 du XBIOS: VOID XBIOS(5,1<sup>er</sup> paramètre, 2<sup>me</sup> paramètre, 3<sup>me</sup> paramètre)

1<sup>er</sup> paramètre : ici vous mettez l'adresse de l'écran logique (écran de travail). Elle doit être obligatoirement un multiple de 256. Si vous ne voulez pas changer l'adresse, vous devez mettre -1.

2<sup>me</sup> paramètre : idem, mais pour l'écran physique (celui que vous voyez à l'écran).

3<sup>me</sup> paramètre : dans cet exemple il ne nous sert à rien. Ce paramètre change la résolution.

0.....basse  
1.....moyenne  
2.....haute

-1.....inchangé  
VOID XBIOS(5,-1,-1,0) passe en basse résolution.

# 36 15 TILT: MEGA CONCOURS

## DU 29 AVRIL AU 29 MAI FAITES TOURNER LE JACKPOT ET GAGNEZ



**1<sup>er</sup> PRIX:** un scooter PEUGEOT 50 cm<sup>3</sup> d'une valeur de 8 000 F  
du 2<sup>ème</sup> au 25<sup>ème</sup> prix: un superbe sac à dos "TILT" multicolore

Révissez vos classiques! Vous avez un mois pour décrocher le gros lot. Mot-clé JACK

## DU NOUVEAU SUR LE 36 15 TILT



Elisez les logiciels les plus nuls, il y a une surprise à la clé, une visite des égouts de Paris guidée par l'une des stars de la rédaction. Mot-clé: FLCPs.



Vous êtes nombreux à posséder un PC, nous vous avons donc ouvert une nouvelle rubrique "Bidouilles" dédiée à ce standard. Alors n'hésitez plus une seconde, le spécialiste PC répond à toutes vos questions.



C'est rapide, c'est simple et c'est gratuit! La rubrique des petites annonces du service TILT vous attend. Vente, Achat, Contact ou Echanges: mot-clé: PA.



## ILS ONT GAGNE!

Beaucoup d'entre vous ont participé au grand concours NEC en février dernier. Dix ont remporté la superbe Console NEC PC ENGINE offerte par Shoot Agoin. Pour fêter cet événement, nous avons réuni les gagnants. Trois seulement ont pu se rendre à la rédaction de TILT. Ils vous livrent leurs tactiques de jeu. Pour Robert Regnaud, 30 ans, le hasard a bien fait les choses. Il n'a joué qu'une seule fois, mais ce fut la bonne! Dominique Brunson, 28 ans, employé des Télécom, nous a expliqué qu'il possédait la réponse à la question subsidiaire, et pour s'assurer de figurer parmi les gagnants, il a tenté sa chance à plusieurs reprises. Résultat: la console NEC viendra s'installer aux côtés de sa Sega. D'autres ont dû s'acheter un peu plus. C'est le cas de Olivier de Touchet, 22 ans, il a joué durant deux heures étalées sur tout le mois. A 0,99 la minute, la NEC, qui remplacera son C-64 HS, lui revient à 120 F seulement. Olivier, étudiant en japonais, n'aura pas de problèmes pour traduire la doc de sa nouvelle machine!



# SESAME

## —SHOOT THEM UP—

Voici le complément de l'organigramme du mois dernier. Il y manquait bien sûr les vaisseaux ennemis. Dans un prochain Sesame, je vous donnerai l'organigramme complet avec le programme correspondant.

### \*B.P.U. (Basic Presque Universel)

1- Dimensionnage des variables. En effet, on utilise cette fois des variables dimensionnées pour déplacer les vaisseaux. Il est plus pratique d'utiliser les variables tableau, sinon le programme comporterait autant de sous-routines que de vaisseaux!

vx(i)=coordonnée X des vaisseaux

vy(i)=coordonnée Y des vaisseaux

2- Initialisation des variables vx(i) et vy(i).

vx(i) doit être un chiffre aléatoire entre 0 et 39 (coordonnées X des vaisseaux). Pour ce faire, nous utilisons la fonction RND (pour certaines machines, vous devez remplacer RND par RND(1)) qui vous donne un chiffre entre 0 et 1, puis, on multiplie ce chiffre par 38+2 (entre 1 et 39).

vy(i) y est égal à 2, ce qui correspond au haut de l'écran.

3- On détermine quel vaisseau va descendre d'un cran ou d'une case vers

le bas: on utilise encore RND (ou RND(1)...). Le numéro du vaisseau est placé dans R.

4- On incrémente la coordonnée Y du vaisseau qui a été choisi par R:  $vy(r)=vy(r)+1$

5- L'affichage des vaisseaux s'effectue par: PRINT AT(vx(r),vy(r));"o" ou bien par: LOCATE vx(r),vy(r):print"o"

Tout dépend du type de BASIC que vous utilisez! C'est le risque du B.P.U.\*.

6- Si le vaisseau ennemi (qui a été choisi aléatoirement) est arrivé en bas de l'écran, on l'efface, puis on initialise les coordonnées Y et X du vaisseau  $(vy(r)=2 \text{ et } vx(r)=rnd*38+2)$ . Sinon retour au début de la routine.

Le programme en B.P.U.\*:

5 REM DEPLACEMENT DES ENNEMIS

10 DIM vx(10),vy(10)

20 FOR i=1 TO 10

30 vx(i)=RND\*38+2

40 vy(i)=2

50 NEXT i

60 r=INT(RND\*10)+1

70 vy(r)=vy(r)-1

80 PRINT AT(vx(r),vy(r));"o"

90 PRINT AT(vx(r),vy(r)-1);"o"

100 IF vy(r)>23 THEN PRINT AT

(vx(r),24);"vy(r)-2=vy(r)=RND\*38+1

110 GOTO 60

## IMPORTANT

Le symbole \* signale que vous devez valider la ligne en appuyant sur la touche RETURN.

SETCOLOR 0,5,&H777\*

SETCOLOR 0,0\*

ON BREAK GOSUB 8

Idéalement de la touche break vers la procédure BR

RESERVE FRE(0)-32768\*

Iréservé de la place pour l'écran logique

a=HIMEM\*

l'écriteure l'adresse de l'écran logique dans A

log=XBIOS(3)\*

l'log=adresse de l'ancien écran logique delog\*

Idécale logique et physique

DO\*

FOR o=320 TO 12 STEP -2\*

CLS\*

FOR l=1 TO 320 STEP o\*

l2=l/1.6\*

LINE o,12,319,l2\*

LINE l,0,1,199\*

NEXT l\*

aff\*

NEXT o\*

FOR o=14 TO 318 STEP 2\*

CLS\*

FOR i=1 TO 320 STEP o\*

i2=i/1.6\*

LINE o,12,319,i2\*

LINE l,0,1,199\*

NEXT i\*

aff\*

NEXT o\*

LOOP\*

PROCEDURE aff\*

BMOVEXBIOS(3),

XBIOIS(2),32000\*

l'affiche écran logique dans physique

RETURN\*

PROCEDURE log\*

VOID XBIOIS(5,L,log,-1,-1)\*

l/remet l'ancienne adresse de l'écran

logique

RETURN\*

PROCEDURE delog\*

VOID XBIOIS(5,L,a,-1,-1)\*

l/décalle logique et physique

RETURN\*

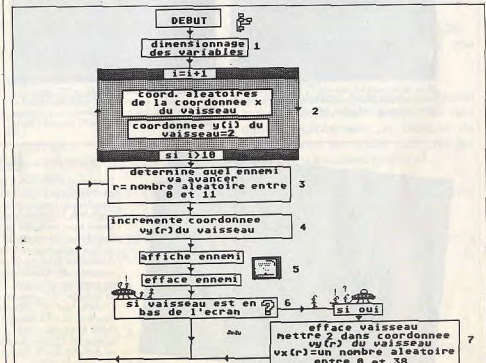
PROCEDURE br\*

log\*

RESERVE FRE(0)+32512\*

EDIT\*

RETURN\*



JUUU

# les prix

UNITES CENTRALES	
A 300 - tous + câble Penel	11590 F
A 500 - tous + montage 10845 (prélevé)	13000 F

PROMO EDUCAMICA	
A 2000 - Moniteur 10845	11500 F
A 2000 - Moniteur 10845 + Kit X T	13990 F

PERIPHERIQUES	
LECTEURS	Frome Grabber/Colleur: 9330 F
3 1/2" 1/2" interne A 2010	1410 F
3 1/2" externe A 1010	1300 F
3 1/2" 1/2" ext. - affichage	1600 F
3 1/2" 1/2" ext. - affichage	2100 F

MONITEURS	
Monochrome Hi-R A 2024	2000 F
Color Hi-R 10845	2990 F
Color Hi-R Multi Synchro	7490 F

EXTENSIONS	
512 K interne	990 F
512 K externe A 20	1200 F
2 Mo externe O ka	1990 F
1.2 Mo mémoire 500 D	1590 F

DISQUES DURS / CONTROLEURS	
AWESAC 390 20 Mo	4900 F
AMCOS 2000 20 Mo	4900 F
20 Mo A 2092 PC	4900 F
20 Mo A 2090 AMIGA	3900 F

EMULATEURS	
PC XT + lecteur 5 1/4	5600 F
A 2088 D	9400 F
PC AT + lecteur 5 1/4	9400 F
A 2288 D	9400 F

GRAPHIQUEVIDEO	
Cartes vidéo A 20	3350 F
Cartes vidéo A 20	1150 F
Digitizer Gold 3.0	1900 F
Encoder 674	2600 F
Frame Grabber NIB	3900 F

AMIGA 500 + extension 512 K	4890 F
AMIGA 500 + 2° lecteur 3 1/2"	4990 F
AMIGA 500 + Moniteur 10845 + Extension	7690 F
AMIGA 500 + Moniteur 10845 + 2° lecteur	7990 F

OPERATION REPRISE	
CARTE AT A 2088 D	POUR TOUT ACHAT DE
PCARTE AT 2288 D	POUR TOUT ACHAT DE

# AMIE LE PRO.

cadeau PROMO 10% VOUS ACHETEZ POUR 1000 F Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE! -50%\* PROMO! -40%\* SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT de PLUS de 6000 F \* 9 Aiguilles \*\* 24 Aiguilles

LES COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus d'AMIE Plus Garantie 1 an Garantie AMIE

Plus ESCOMPTE 2% pour paiement comptant Plus CREDIT A mensualités sans intérêt Plus REPRISE votre vieux ordinateur repris à 50% de sa valeur

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise

3615 AMIE	
VPC	71, bd. Voltaire 75011 Paris 4357 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris 4357 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris 4357 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris 4338 10 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris 4357 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris 4357 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Liebaud 13006 (16) 91 42 30 42
MARSEILLE PC	69, cours Liebaud 13006 (16) 91 47 74 11

# le choix AMIGA

LES LOGICIELS	
GRAPHIQUEVIDEO	Vision Génère/Master 890 F
3-Dance	Vidéo Vidéo 970 F
LANGAGES	
Aegis Draw 2000	2100 F
Aegis Impact	6000 F
Aegis Videoclip 20	6000 F
Aegis Video Teller	10500 F
Armaque 3D	2400 F
Deluxe Paint II	500 F
Deluxe Paint III	500 F
Deluxe Paint IV 2	700 F
Design 3D	6000 F
Digipaint	1900 F
Dynamic Card	3500 F
Fontvision	500 F
Grobball	500 F
Keyboards	540 F
Master 3D	850 F
Mastering 500	1200 F
Page Flipper +	1500 F
Page Writer II	1400 F
Photo Lab	780 F
Photo Paint	750 F
Photo Writer	2200 F
Pro Video Plus	890 F
Scroller 3D	1400 F

BUREAUTIQUE	
Page Writer II	1400 F
Page Writer III	1400 F
Page Writer IV	1400 F
Page Writer V	1400 F
Page Writer VI	1400 F
Page Writer VII	1400 F
Page Writer VIII	1400 F
Page Writer IX	1400 F
Page Writer X	1400 F
Page Writer XI	1400 F
Page Writer XII	1400 F
Page Writer XIII	1400 F
Page Writer XIV	1400 F
Page Writer XV	1400 F
Page Writer XVI	1400 F
Page Writer XVII	1400 F
Page Writer XVIII	1400 F
Page Writer XIX	1400 F
Page Writer XX	1400 F
Page Writer XXI	1400 F
Page Writer XXII	1400 F
Page Writer XXIII	1400 F
Page Writer XXIV	1400 F
Page Writer XXV	1400 F
Page Writer XXVI	1400 F
Page Writer XXVII	1400 F
Page Writer XXVIII	1400 F
Page Writer XXIX	1400 F
Page Writer XXX	1400 F

NOUVEAUTES	
Bit Challenge	240 F
Doggo's Lair	410 F
Indiana Jones	290 F
Dragon Ninja	300 F
Test Drive II	300 F
Sorely Drive II	200 F
Car Disk Drive II	200 F
Car Disk Drive III	200 F
Car Disk Drive IV	200 F
Car Disk Drive V	200 F
Car Disk Drive VI	200 F
Car Disk Drive VII	200 F
Car Disk Drive VIII	200 F
Car Disk Drive IX	200 F
Car Disk Drive X	200 F
Car Disk Drive XI	200 F
Car Disk Drive XII	200 F
Car Disk Drive XIII	200 F
Car Disk Drive XIV	200 F
Car Disk Drive XV	200 F
Car Disk Drive XVI	200 F
Car Disk Drive XVII	200 F
Car Disk Drive XVIII	200 F
Car Disk Drive XIX	200 F
Car Disk Drive XX	200 F
Car Disk Drive XXI	200 F
Car Disk Drive XXII	200 F
Car Disk Drive XXIII	200 F
Car Disk Drive XXIV	200 F
Car Disk Drive XXV	200 F
Car Disk Drive XXVI	200 F
Car Disk Drive XXVII	200 F
Car Disk Drive XXVIII	200 F
Car Disk Drive XXIX	200 F
Car Disk Drive XXX	200 F

LES LIVRES	
Amazing Computing	40 F
AmigaWorld	40 F
Bible de l'Amiga	190 F
Ben DeBitter	140 F
Clés pour Amiga	140 F
Grand Livre de l'AmigaBook	295 F
Hardware Ref. Manual	240 F
Million Ref. Manual	295 F
Live as a Computer	240 F
Live as a Language Machine	190 F
Live as a Programmer	190 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Rom Kamel lib.	450 F
Rom Kamel lib.	295 F
Rom Kamel lib.	295 F
Rom Kamel lib.	140 F
Rom Kamel lib.	190 F

## La micro sans soucis

# AMIE CLUB

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ N° 560 023

- Les Infos justes  
 - Le choix, les promotions  
 - Les avantages d'un club  
 - Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE ou écrivez à: Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris - voir coupon réponse



















# KULT



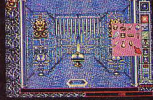
Le temple des succubes volantes cache d'effroyables secrets.



Terriblement mystérieux, mais tellement envoûtants...



T'en sara le choir de poule, AMI ! Tu ne seras plus comme avant, AMI !



Même tes meilleures amies te trouveront changé...



Elles pensent que tu as fumé des queues de scorpions coquilles...



Mais il est trop tard, EXXOS t'a joué un bon tour. Désormais, tu es un mutant psychique.



**EXXOS IS GOOD FOR YOU!**

ATARI ST  
AMIGA 500/1000/2000  
PC & COMPATIBLES



ERE INFORMATIQUE S.A.  
1, Bd Hippolyte-Morquet  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tél. : (1) 45.21.01.49  
Fax : (1) 45.21.02.50  
Telex : EREINFO 261948 F