

# TILT

MICROLOISIRS

3615 TILT  
10000 francs  
en bons d'achat!



**EXCLUSIF!** Comment devenir programmeur professionnel! ● Pirates: le filet se resserre ● Scoop: Lucky, Dragon's Slayer ... ● Super-comparatif: les meilleurs jeux de combat ● Dément: Blood Money et Forgotten Worlds! ● 12 pages de P.A. ●

M 3085 - 67 - 22.00 F



3793085022001 00670

# BRANCHEZ-VOUS, BRANCHEZ GOLD!



**ZAK MCCRACKEN™**... Un bricoleur de pacotille, deux étudiants de Yale et une logeuse de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique? Pas sans votre aide.



Tous les écrans en français.

**LED STORM™**... Un véhicule de grande puissance, de grande disparité, un voyage périlleux pour la fameuse paroielle pour le monde de course sur route de l'avenir.



**THE GAMES WINTER EDITION™**... Sur les pistes de ski, sur la meilleure simulation de ski, dans de désert glacé... Les Elysées d'Estacelle.



**DENARIS™**... Les machines se sont révoltées, de savants et hommes d'affaires d'extrême -seul l'Anglais combat et étonnante lutte peuvent arrêter l'holocauste.



## BUBBLY

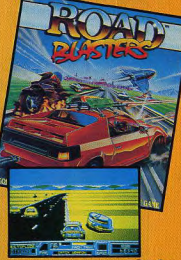


dominent vitesse et puissance de feu. Vous n'aurez et votre hobbiest vous offrent votre seul sport de liberté.



**THE DEEP™**... Sous la surface tranquille de l'océan, une mercre sous-marine menace ses forces... et l'attaque sous-marine peut commencer à tout moment.

**ROADBLASTERS™**... A moitié course, à moitié jeu dans cette version sur ordinateur du célèbre jeu d'arcade.

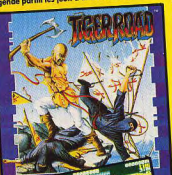


**BATTLEHAWKS 1942™**... Une de ceux, "Always" Sono Cui... Un jeu d'arcade 1942 vous promet de servir dans le plus grand des avions de la guerre mondiale. Les avions de la guerre mondiale. Bonne nuit en français.



**HE'S THE MEANEST SON OF A BITCH YOU'VE EVER SEEN!**

**HKM™**... De Hollande en Espagne, d'Allemagne jusqu'en Palestine, quelques avions les chasseurs, quelques soit l'endroit -il est dur, il est vicieux, il est la machine à tuer humaine.



**TIGER ROAD™**... Des graphismes étonnants, une action palpitante et un jeu rapide... Une légende parmi les jeux d'arts martiaux.



**Tous les derniers super-hits du No. 1 Mondial!!!**  
 U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., B.P. 3, Lot N° 1, Zac de Mousquette  
 06740 Châteaufort de Grasse, France. Tél: 93231144  
 Photos d'écran à partir de formats d'écran variés.

**TILT MICROLOISIRS**

2, rue des Balcons, 75440 Paris Cedex 09  
Tél. : (1) 48 24 46 21. Télex : 643022 Edimond  
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

**REDACTION**

Rédacteur en chef  
Jean-Michel Bismuth  
Directeur artistique  
Jean Pierre Adébert  
Secrétaire de rédaction  
Gratia Vallé

**Chefs de rubrique**

Mathieu Biron, Jean-Loup Renaud

**Rédaction**

Dany Boudack, Jean-Philippe Delalande

**Magazine**

Christine Gourd, Yasmine Chabert

**Photographie**

Francis Chauvineau

**Secrétariat**

Fidélitéque Saadoul

**On collaboré à ce numéro**

Astérix Bistrou, Carsten Bongnieur, Diabolik Bistrou,  
Eric Cabons, Daniel Clavier, Pierre Frouillet,  
Jacques Harbom, Olivier Hautefeuille,  
François Herminin, Alain Huygheues-Lacour, Juju,  
Laurent Louchant, Jean-François Miller,  
Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Sampa,  
Benoît Soukhaloff, Laurent Touraie,  
Jérôme Tesseur, Pierre-Olivier Vincent,  
Charles Villeneuve, Alex Gratais.

**MINITEL 3615 TILT**

Chf de rubrique  
Francis Sciretta

**ADMINISTRATION GESTION**

2, rue des Balcons, 75009 Paris Cedex 09  
Tél. : (1) 48 28 46 21.

**Directeur de la publicité**

Cléve Vézine

**Chf de publicité**

Luc Micaëber

**Assistante**

Claudine Ladebore

**Execution**

Sophie Babin

**Ventes**

SAC, Philippe Brunin, Chf des ventes  
24, rue Ponceville, 75009 Paris.  
Tél. : (1) 45 23 25 40.

**Service abonnements**

Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse),  
Etranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (TVA/bateau)  
(Taux euros - nous consulter). Les abonnements  
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat  
ou virement postal (35 valem) BP 35  
77932 Perthes Cedex.

**Promotion**

Isabelle Neuraud

**Directeur administratif et financier**

Jean Weiss

**Fabrication**

Jean-Jack Vallé

**ÉDITEUR**


"Tilt Microloisirs" est un mensuel édité par  
Éditions Mondiales S.A. au capital  
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 230 508 799.  
Date de sa création : 30 ans à compter  
du 19/12/1980. Principal associé : Ségar  
Siège social : 2, rue des Balcons, 75440 Paris Cedex 9  
Président-Directeur général :  
Francis Mehl  
Directeur délégué :  
Jean-Pierre Rogé

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt Microloisirs" sont libres de toute publication. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles "The Service Agency" 10, rue des Balcons, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être commandés sous coffret (70F port compris). Règlement anticipé (chèque ou mandat) à l'ordre de "Tilt", 2, rue des Balcons, 75440 Paris Cedex 09. Tirage de ce numéro : 92 000 exemplaires. Conception : Jérôme Tesseur avec Lucie Vidalmogues. Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 1<sup>er</sup> trimestre 1980 - H.E.I. 94700 Maisons-Alfort. Photocomposition et photographie : H.E.I. 94700 Maisons-Alfort. Impression : Sima, Torcy impression, 77200 Torcy - Distribution : N.S.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64.671.

**10 AVANT-PREMIERES**  
Les graphismes saisissants

de Lucky, le dernier produit des Studios de Minuit, feront craquer les plus blasés. Ceux de *Dragon's Slayer*, tout aussi épatants, n'ont rien à lui envier. Héroïc fantasy, ensuite, avec *Castle Warrior*, un jeu d'arcade/aventure. Et pour finir en beauté, les nouveautés toutes fraîches, ramenées du European Computer Trade Show de Londres.

**20 TILT JOURNAL**  
Du remous chez les pirates

en France et à l'étranger ! Dany Boudack relate les tribulations policières de ces derniers mois. Pour corser la chose, voilà que l'on reparle de l'espionnage informatique. A côté de ce branle-bas, la visite du Sicob n'engendre plus que mélancolie, surtout à la pensée des folles d'antan : la micro n'est plus ce qu'elle était ! Sans oublier Kid's School, la présentation du CD Rom pour la console Nec...  


**34 ARCADES**  
Premier jeu simulateur de conduite

sur borne d'arcade. *Hard Drive* garantit des sensations fortes : un réalisme jamais atteint jusqu'à maintenant !

**40 HITS**  
Vous en aurez pour votre argent

avec le dernier titre de Psygnosis, *Blood Money*, un jeu d'arcade hallucinant, à se faire exploser les phalanges. Dans la même veine, la conversion du fameux jeu d'arcade *Forgotten Worlds* va mettre les nerfs des meilleurs joueurs à rude épreuve. A découvrir également : *Mayday Squad*, *Robocop*, *Super Mario Bros II*, *Abrams Battle Tank*, *Vindicators*, *Test Drive II*, *Fright Night*, *Voyager*, *Sargon IV*, *Highway Patrol*, *Stormtrooper*, *Raffles*...

**58 ROLLING SOFTS**  
S'il n'y avait que des hits.

Il n'y aurait dans cette rubrique que des adaptations sur d'autres machines. Mais il y a aussi les passables, les moyens, les médiores, les nuls et même les désastreux.

**74 DOSSIER**  
Profession : programmeur.

Derrière tous ces jeux magnifiques qui vous secouent les neurones se cachent des êtres mythiques : les programmeurs. Mais comment faire partie de la confrérie ? Combien gagnent-ils ? Quel âge ont-ils ? Quelles études ont-ils suivies ? Pour répondre à ces questions, et à bien d'autres, Olivier Hautefeuille s'est donné un mal fou : il fallait bien les décrocher de leurs machines pour les faire parler !

Code de 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.

**82 CHALLENGE**  
Tête au carré pour karatéka raté.

A l'arme blanche ou à mains nues, le combat, la lutte, la boxe, le karaté, la bagarre, la castagne, les rixes, les échauffourées de toutes sortes font l'objet de ce challenge mordant. Que le meilleur gagne !

**88 CREATION**  
Le plus illustre logiciel de dessin.

*Deluxe Paint*, sur *Amiga*, se voit ajouter de nouvelles fonctions et prend le nom de *Deluxe Paint III*. Il allie brillamment puissance et facilité d'emploi. Sur *Atari ST*, les programmeurs disposent maintenant de *GFA Assembleur* et les communicateurs ont le choix entre *Emulcom 3* et *ZZ Com*.



*Lords of the Rising Sun* : aventures au Pays du Soleil Levant.

**92 SOS AVENTURE**  
Lords of the Rising Sun.

une saga asiatique, entraîne votre *Amiga* dans un Japon médiéval où vous devez vous battre pour devenir le Shogun. *Déjà Vu II* est, sur *ST*, la suite d'une enquête policière bien noire, *Hillsfar*, un Donjons et Dragons matiné d'action pour *C 64* et *Kult*, une aventure fantastique qui en fera voir de toutes les couleurs à votre *Atari*.

**100 MESSAGE IN A BOTTLE**  
Et s'il n'en reste qu'un.

ce sera Alain Huygheues-Lacour, qui s'est replongé dans le premier épisode de *Last Ninja* pour vous en offrir la solution complète. Jacques Harbom soupire : il est arrivé au bout de *Dungeon Master* ! Et toujours les tuyaux des lecteurs.

**108 FORUM**  
Les questions les plus cruciales

du mois sont résolues par nos spécialistes, toujours à l'écoute de vos problèmes.



Un monstre si antipathique que *Dragon's Slayer* l'a rejeté !

**114 TAM TAM**  
Les infos de dernière minute.

pour ceux qui veulent tout savoir avant tout le monde.

**118 SESAME**  
Les secrets de la programmation

dévoilés les uns après les autres par Tilt, une rubrique signée Jujux !

**120 PETITES ANNONCES**  
12 pages de petites annonces

pour vendre, échanger, acheter...



Décor fantastique et action frénétique caractérisent *Blood Money*.

**132 INDEX**  
Tous les logiciels de ce numéro

classés par ordre alphabétique, pour retrouver facilement et en un instant le jeu que vous cherchez.

Vous avez  
déjà  
vaincu 10 fois  
le dragon  
Ninja ?



# Changez de disquettes de jeux à la Fnac.

**Le choix.** Performants, fiables, récents et du meilleur rapport qualité-prix, les modèles d'ordinateurs sélectionnés par la Fnac satisfont à tous ces critères.

La Fnac propose ainsi un large choix des matériels les plus performants du moment et de leurs périphériques, adaptés à tous les besoins.

**La logithèque.** Le choix, c'est la logithèque, la première de France. Comme dans une bibliothèque, la Fnac a référencé et classé près de 5000 logiciels, souvent en libre-service. Si vous ne trouviez pas celui que vous cherchez, la Fnac vous le commande (sous réserve de sa disponibilité chez le fournisseur).

**Le conseil.** La Fnac vous écoute et vous conseille. Les vendeurs micro-informatique de la Fnac sont des spécialistes compétents, attentifs à vos besoins : en toute objectivité.

**Les garanties.** La Fnac offre en exclusivité à tout acheteur d'un système PC (clavier, unité centrale et moniteur) une assistance à domicile. Gratuit, ce contrat de maintenance garantit pendant un an une assistance téléphonique et l'intervention dans les 16 heures ouvrées, à votre domicile ou bureau. La Fnac garantit pendant un an, pièces et main-d'œuvre, tous les autres types d'ordinateurs.

**Le crédit.** Crédit classique, compte permanent, leasing : la Fnac met à votre disposition des solutions de crédit faciles, claires et rapides.

La Fnac 1<sup>re</sup> en micro-informatique.



Minitel 36.15 Fnac



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la Grande Armee
75016 PARIS 06
Moto Argentine

COCONUT PUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 Paris 06
Moto Obarkak

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTEPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE UR. BAS
34000 MONTEPELLIER 06 67.58.58.88
(FERME LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
9, COURS BEHRAIT
38000 GRENOBLE
TEL. 76.50.99.41

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

NOUVEAU
Service Réparation Express
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS
Métro : Oberkampf
Tél. : 43.55.63.00

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

AMSTRAD CPC COMMODORE 64 SPECTRUM PC 1512 & COMPATIBLES ATARI 520/1040 STF AMIGA APPLE 2 CONSOLE SEGA CONSOLE NINTENDO MATERIEL

Table listing software titles and prices for Amstrad CPC, Commodore 64, and Spectrum.

Table listing software titles and prices for PC 1512 & compatibles, Atari 520/1040 STF, and Amiga.

Table listing software titles and prices for Apple 2 and Console Sega.

Table listing software titles and prices for Console Nintendo and Materiel.

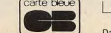
ATARI XL/XE

Table listing software titles and prices for Atari XL/XE.

Table listing software titles and prices for Atari 520/1040 STF, Amiga, and Apple 2.

Table listing software titles and prices for Console Sega, Console Nintendo, and Materiel.

VENTE PAR
RESPONDANCE
à adresser
exclusivement à:
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



Form for ordering: NOM, DRESSE, TEL., and a signature line.

Participation aux frais de port et d'emballage...
COCONUT
C. CIAL LE TRIANGLE UR. BAS
34000 MONTEPELLIER 06 67.58.58.88
COCONUT GRENOBLE
9, COURS BEHRAIT
38000 GRENOBLE TEL. 76.50.99.41

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AVANT  
PREMIÈRE

# TILT JOURNAL



Le dragon de la forêt pétrifiée inspire un effroi compréhensible.

## Lucky

Lucky part à la recherche d'un maléfique sorcier nommé Gandalf. Un agréable voyage au pays des Elfes et des Gobelins géants!



Dans la forêt avec le lapin Dizzy.

Ceux qui lisent régulièrement les colonnes de Tilt connaissent déjà ce titre. Présenté en « Previews », dans le Tilt n° 53 (page 27), voici, comme promis, une avant-première sur ce produit signé les Studios de Minuit. Lucky est un jeu d'aventure/arcade (sur ST) qui vous plonge dans le monde fantastique de l'Heroic Fantasy. Le scénario, d'ailleurs, s'inspire un peu des prestigieuses ouvrages de J.R.R. Tolkien, dont l'inoubliable et inégalé Seigneur des Anneaux. Selon les récits d'un clerc nordique, l'histoire se passe au temps où les dieux daignent encore fouler le sol terrestre. À cette époque, la frontière entre le rêve, la magie et la réalité est inexistante. Un sorcier nommé Gandalf, disciple de la magie noire, profite de cette situation pour étendre sa néfaste influence sur les forêts profondes de la Scandinavie. Jamais encore, de mémoire de lutin, nul mortel n'avait réussi à découvrir le repaire du mystérieux et redoutable sor-



Le labyrinthe des Trolls n'est pas rassurant!



Un Troll passe à l'attaque.



Les pièges abondent.

comptent parmi les victimes du sorcier et il n'en fait pas plus pour décider Lucky à se lancer à sa recherche afin de l'éliminer. Pour atteindre son but, Lucky devra traverser un pays interdit composé de forêts, de marécages et de lacs. Parmi vos possessions, une carte qui montre les sept endroits qu'il faut parcourir pour finir le jeu. Il



Le Gobelin géant.



Attention à la main du Gobelin!



Il faut manger les pommes.

loppement. Dans le château des vampires, Lucky doit rencontrer un personnage, seul capable de lui donner un renseignement important. Soignez sur vos gardes, les fantômes veillent! Le labyrinthe des Trolls est un dédale fait de murailles érodées. Un renseignement important s'y trouve mais gare aux monstres. La forêt pétrifiée, quant à elle, vous réserve une séquence démentielle où Lucky affronte un dragon! Arrêtons-là les descriptions des endroits sinon nous risquons de donner trop d'indices! Sachez, toutefois, que pour se déplacer d'un endroit à l'autre, Lucky doit emprunter les sentiers forestiers, d'abord épiqué puis à dos de... lapin, s'il découvre Dizzy!



Dans le château des vampires.

Les rencontres sont fréquentes, certaines sont amicales comme celle des elfes, d'autres sont à éviter comme celle des Gobelins géants! D'autres créatures peuplent la forêt prêtes à vous donner des pommes d'énergie, des renseignements ou... à vous tuer! Nous vous laissons le soin de les découvrir, y compris tous les pièges qui parsèment le jeu! Créé à l'aide du STOS, ce jeu d'aventure/arcade sera vraisemblablement disponible sur ST et Amiga, voire PC. Les Studios de Minuit sont sur le point de signer un contrat pour la commercialisation de Lucky avec la société Delphine Software. Cette dernière va apporter les améliorations nécessaires pour en faire un superbe produit déjà considéré comme un futur hit! Le programme va être entièrement réécrit en assembleur. Les effets 3D seront améliorés ainsi que les couleurs et les sprites. Nous vous tiendrons au courant des évolutions de Lucky. Dany Boaluck

# Dragon's Slayer

En voyant ces toutes premières images, l'impatience nous ronge d'en voir plus! Si le ramage se rapporte au plumage... Mais foin de longs discours : admirons.

Voici comme promis, l'avant-première de Dragon's Slayer (sur Amiga) produit par Linel. Ce jeu d'arcade/aventure, divisé en trois grandes parties, se déroule comme un film. Ainsi, votre héros, un barbare, doit traverser une forêt, un château et finalement affronter le Dragon. L'équipe de Linel conçut, tout



Armes et accessoires.



Pégase, le cheval volant.



Un soldat en kit.



Les mouvements de mâchoire du dragon dans sa version finale.



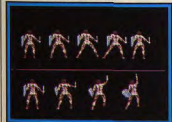
Attitudes et déplacements.



Un boss avec une arme étrange.



Première esquisse du dragon. Mais vous ne le verrez jamais...



Mouvements d'escrimeur.



Épée, hache et bouclier.

d'abord, le décor de la forêt afin de permettre au programmeur de mettre au point ses routines. Il fallait, pour cela créer des sprites (des ennemis) et les séquences d'animations. Au total, cinquante

monstres ont été dessinés, certains d'entre eux occupant environ un tiers de l'écran! De ces monstres (ou sprites), on peut dire que tout a été fait pour qu'ils soient dotés d'animations les plus fluides et les



Un écran qui donne le frisson et augure bien de l'avenir.

plus convaincantes possibles. De ce point de vue, la séquence du Dragon est celle qui a posé le plus de problèmes vu la taille du sprite! Il est maintenant « capable » de frapper des deux pattes, de cracher du feu et de mourir! En outre, le graphiste s'y est repris à plusieurs fois avant de fixer définitivement la tête du Dragon. La partie la plus importante et la plus complexe fut la création du héros ainsi que les planches d'animations de toutes ses attitudes. Mais cette dernière partie fera l'objet de notre prochaine avant-première sur ce logiciel. Vous y verrez des

photos d'écrans du château aux trois cents chambres et bien d'autres choses. Dans nos « Previews » du Tilt n° 59 H, la sortie de Dragon's Slayer avait été annoncée pour janvier 1989! La raison de cet énorme retard vient de la mise au point du scénario qui, somme toute, est assez complexe. Histoire de nous faire saliver un peu, les auteurs nous ont assurés que le joueur avide de sensations fortes et d'agréables surprises en aura pour son argent. Qu'on se le dise. Pas de date de sortie pour l'instant... Patience. Dany Boaluck

AVANT PREMIERE

# TILT JOURNAL



Cet énorme serpent-dragon crache des boules de feu!

## Castle Warrior

Un père empoisonné par un sorcier, un château à investir, des monstres à éliminer, un antidote à trouver. C'est la tâche d'Ulrik, le héros de Castle Warrior signé Delphine Software.



Un robot dangereux.



Bas les pattes!

Le puissant roi Richard fait régner la paix depuis vingt-cinq ans déjà, dans son royaume de Facilia. Personne ne s'en plaint à l'exception de Zandor, le maléfique sorcier du coin. Son seul but est de contrôler tous les royaumes de la terre afin d'y faire régner la destruction et la violence. La fourberie est son procédé favori et il l'utilise une fois de plus contre Richard. Un espion de Zandor pénètre dans les cuisines royales et empoisonne les plats du roi. Au bout de quelques heures, le terrible liquide fait son œuvre et le roi se retrouve dans son lit, lutinant de tout son être contre un mal étrange qui le ronge. Les experts détectent rapidement la cause du mal et par la même occasion, désignent le coupable : Zandor. En effet, il est le seul homme capable de fabriquer ce poison ainsi que son antidote!



Visez toujours la tête.

Ulrik, le fils du roi, n'hésite plus un instant et part à la recherche du château de Zandor. Ce dernier se situe à l'abri de toutes les attaques

car il est protégé par des hordes de monstres à sa solde. Mais c'est mal connaître Ulrik qui est bien décidé à vaincre les cinq niveaux truffés de pièges qui le séparent de l'antidote et de Zandor. Vous avez six vies pour mener à bien votre mission et elles ne sont pas de trop!

sablement de vous tuer. Pour les contrer, vous avez le choix entre l'esquive, en faisant des bonds sur les côtés, et vous défendez à coups d'épée. Impossible, toutefois, de ne pas prendre des coups, sauf si vous êtes un as. Au bout d'un moment, on s'attend à voir LE gros sprite du niveau, on en voit deux : un serpent et un robot! Si vous survivez à ce corridor (les pertes de vies sont fréquentes), vous accédez au repère du dragon Olisos.

Ce monstre, créé par Zandor, crache des boules venimeuses et donne de grands coups de patte. Son rôle : garder au prix de sa vie le canoë qui permet d'accéder au niveau suivant. Armé de javelots, vous devez l'atteindre plusieurs fois à la tête pour en venir à bout.



Un superbe effet 3D à la Space Warrior.



Un passage assez difficile.



Enfin face à Zandor!

Le niveau suivant vous mène à la rivière souterraine du château. Une fois à bord du canoë, Ulrik doit faire preuve d'une maîtrise hors du commun pour éviter tous les pièges. Des rochers et des nappes gluantes l'obligent à faire des



Gare aux éclairs.



Sur le chemin du retour.

écartés, des stalactites se détachent de la voûte, des piranhas géants l'attaquent. Bref, c'est l'enfer! Si vous passez ce niveau sans encombre, vous n'êtes pas pour autant au bout de vos peines! Jibba, le monstre préféré de Zandor, veille... faut-il tout vous dévoiler? Non, nous préférons vous laisser découvrir par vous-même les difficultés des niveaux suivants. Affrontez Zandor lui-même dans un combat épique et repartez sur votre dragon volant vers le château de votre père!

Nous avons effectué cette avant-première sur une version quasi définitive de Castle Warrior. Pour tout vous dire, elle n'a pas encore subi la dernière mise au point en ce qui concerne la jouabilité et le degré de difficulté des différents niveaux. C'est la raison pour laquelle Tilt réserve son jugement en attendant la version définitive qui sera testée avec la rigueur habituelle. Sa sortie est prévue pour la fin mai sur ST.

La version Amiga suivra.  
Dany Boaluck

# Software Classics

# LES ESS SENT IELS



Tilt d'Or 1987 - Meilleur logiciel de l'année.

"Marble Madness est un jeu grandiose. L'intérêt est immense." - Génération 4.

Amiga, Atari ST, PC, C64 D.

Pour la PREMIÈRE FOIS EN FRANCE sur PCI Legacy of the Ancients est acclamé en Angleterre par la presse - "Le meilleur jeu de rôle" CCI. "Très fortement recommandé" Your Commodore.

GBAD et Nouvelle IBM PC

"Un des fleurons d'EA" - 94% - GEN 4.

"Un Must!" - Tilt: "Un jeu de rêve pour les amateurs de jeux de rôle." - Arcades

Amiga, Atari ST, PC, C64 D, Spectrum D et Amstrad D.

"Original et très pronant" - Tilt.

"...pour les amateurs de sensations fortes, de vitesses sidérales et sidérantes." - PC Compatibles.

Amiga, PC, C64 D et NOUVEAU Atari ST.

Software Classics

## Mettez la main dessus pour moitié prix ou moins!

Software Classics: Une gamme de logiciels indispensables à des prix époustouflants.



Contactez votre revendeur le plus proche ou ELECTRONIC ARTS, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley nr. Slough, Berkshire SL3 8YN, Angleterre. (Tél: 19 44 753 46 465)

TEL. CENTR. NICK REPORTS

## European Computer Trade Show: business, business

Un show qualifié de très fructueux par les professionnels. Des contacts se créent, des affaires se font et se défont ! Bref, c'est le train-train habituel de l'industrie de la micro.

Relativement peu d'exposants (une centaine) étaient présents pour la grande première de l'European Computer Trade

pas mais il n'y a rien de vraiment palpitant. Rien d'étonnant à cela, l'ECT n'a qu'un objectif: permettre aux professionnels de se ren-



Les superbes graphismes de Fairyland sur Amiga (Software Horizons).

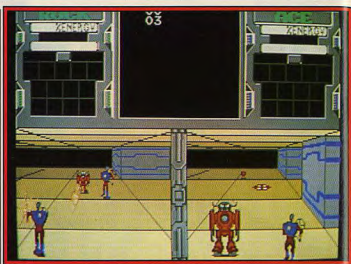
Show (ECT). Exclusivement réservée aux professionnels, cette exposition s'est tenue à Londres du 16 au 18 avril au Business Design Center.

Ici, et contrairement à nombre de salons dédiés aux microloisirs, pas de bousculade, pas de brouhaha ahéant, exit le tintamarre incessant des machines. Bref, c'est le Pérou ! La superficie de l'ensemble était relativement réduite, le tour des stands fut rapidement expédié. Première constatation, la console Konix est absente ! Pourquoi ? Mystère et boule de gomme... des rumeurs circulent, sur les gros besoins financiers de la firme Konix pour lancer sa console. Autres grands absents : Atari, Ocean, US Gold. Lorsque nous disons absents c'est parce qu'ils n'avaient pas de stand. Ocean était là, à la cafétéria. De leurs côtés, C&G et Atari occupaient les couloirs du show. Côté softs, c'est la grosse déception, les nouveautés ne manquent



Battle Chess (ST).

contre pour faire des affaires et nouer de nouveaux contacts. Mais procédons plutôt comme à l'accoutumée. Suivez le guide ! Après *Vindicators*, Domark s'appête à sortir, sous le label Tengen, sa nouvelle adaptation d'arcade : *Xybots*. Deux joueurs s'affrontent ou coopèrent dans une série de labyrinthes truffés de pièges et d'ennemis. Sortie prévue en juin sur ST, Amiga, PC, C64, Ocean était là, à la cafétéria. De leurs côtés, C&G et Atari occupaient les couloirs du show. Côté softs, c'est la grosse déception, les nouveautés ne manquent



Le très attendu Xybots sur ST (Domark)

CPC, Spectrum. D'autres adaptations d'arcade sont annoncées par Domark. *APB* (All Points Bulletin) vous permettra de jouer au policier lancé à la poursuite de dangereux bandits. *Hard Drive*, la fabuleuse simulation de course automobile en 3D, est également annoncé. Ces deux titres sont prévus cette année sur ST, Amiga,



Gold of Americas (ST).

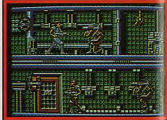
PC, C64, CPC et Spectrum. Absolument rien de nouveau chez Micro-Illusions ! On attend toujours *Land of Legends*, *Turbo*, *Dr Plummer* et sur Amiga et Donora sur PC. Que des titres déjà présents au CES DE Las Vegas ! **SOFTWARE HORIZONS**, cinq titres à venir dans les mois qui suivent. *Fairyland* est un jeu



Firing (C64).

d'aventure graphique extrêmement animé. Sa sortie est prévue en octobre sur ST et Amiga. Une version PC suivra. Sous le label Rapid Software, nous attendons *Twilyte* (ST/Amiga), un shoot-

them-up en 3D et doté de graphismes pleins. *Triton III* (ST/Amiga), est un shoot-them-up avec scrolling en parallèle. **Stomp ST** vous permettra de créer des sons et autres fantaisies musicales. *Metropolis* (ST/Amiga) plaira aux joueurs, amateurs de jeux d'action teintés de stratégie. Tous ces titres sont prévus pour la fin mai ou début juin. **PSYGNOSIS** nous attendent avec impatience un jeu d'action/aventure nommé *Beast*. Ce soft est réellement impressionnant sur Amiga. Superbes graphismes, scrolling multidirectionnel... en parallèle, ça promet ! Le joueur doit traverser une forêt inhospitalière pour atteindre un sombre château. Pas rassurant, brrr ! **THALION SOFTWARE** : leurs



Liberator (ST).

programmeurs travaillent toujours sur le jeu de rôle *Dragon Flight* prévu cet été sur ST. En outre, ils préparent la sortie d'un jeu de kung-fu nommé *Temple of Shaolin* sur Amiga, ST et C64. Sortie prévue en août/septembre. **BRITISH TELECOM** : cette société est toujours à vendre ! Aux dernières nouvelles, Microprose est en tête de liste des acheteurs devant Ubisoft. Un signe, les stands Microprose et BT étaient côte à côte. Pendant toute la durée du salon, les rumeurs allaient bon train sur l'avenir des labels Rambird, Firebird et Silve-

**MANNESMANN TALLY**

Elle dote votre Minitel et votre micro-ordinateur de qualités informatiq et bureaux 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 81M l'imprimante «Minitel». 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 Tou Tally, Minitel-Tallyprix !

la technologie **mannesmann**

**PAR TOU TALLY!**  
**MINITEL-**  
**TALLYPRIX!**



© 1989 Les Editions du Livre - 11 rue de Valenciennes - 75013 Paris - Tél. 4774 4522



bird. BT sera-t-elle aussi performante qu'avant ? Tout dépend de la politique de l'acquéreur. Affaire à suivre. Pour toutes ces raisons, les titres sont bloqués et attendent un dénouement de « l'affaire » pour être commercialisés. Signations, tout de même. **3D Pool**, une convaincante simulation de billard. **Rainbow Islands**, une adaptation de l'aventure/arcade signé Taato, similaire à *Alex Kid*. Ces titres seront disponibles sur toutes machines.

**EXOCET** : à retenir. **Liberters (ST/Amiga)**, un shoot-them-up où vous dirigez un personnage qui doit sauver le monde (comme toujours !). Sortie prévue en mai. **Gyrex (ST/Amiga)**, un autre shoot-them-up où votre vaisseau



Hostile Ali... (ST).



Navy Moves (ST).

doit parcourir tout le système solaire. Sortie prévue en juin. **Apache Strike** vous place aux commandes d'un hélicoptère à l'assaut d'une horde d'ennemis. Sortie prévue sur ST et Amiga en juillet.

**ACTIVISION** : les produits Info-com arrivent enfin ! Vous verrez dans les prochains Tilt, les tests de **Prophecy** (jeu de rôle sur PC), **Battletech** (jeu de rôle sur PC), **Shogun** (aventure sur Amiga) ; **Zork** (aventure sur Amiga) et **Jump** (jeu de rôle sur Amiga). Pour le reste (*Time Scanners*, *Millennium*, etc.), Tilt vous en a déjà parlé dans les colonnes des « Préviews ». Un autre grand label représenté par Activision : Sierra on file ! Après *Space Quest III*, on attend la prochaine aventure de Roberta Williams nommée **The Plantations Murders**. Le suivant se nomme **Code Name: Ice Man**, ce jeu d'aventure donne dans l'espionnage ! Enfin, **King Arthur** sur



Licence to Kill (ST).

avec le genre que Sierra on Line affectionne, c'est-à-dire les contes féériques. Une dernière bonne nouvelle. **Altered Beast** est en cours de développement sur toutes machines !

**ELECTRONIC ARTS** : sur le stand, on ne voyait que *Populous* en démonstration. Normal ! Il est splendide. On nous a assuré qu'un *Populous II* était en route ! Ce n'est pas tout. **Battle Chess** arrive sur ST, fin mai ! **Gold of the Americas** est une stratégie/aventure sur PC dont la sortie est prévue pour cet été. **Fire King**, cette action/aventure sera disponible en mai sur C64.

**GREMLIN** : **Hostile Ali Terrain Encounter** est un shoot-them-up à la Zaxxon. **Super**



Apache Strike (Amiga).

**Scramble Simulator** vous initie aux sports motocyclistes. **Panic Stations** est un jeu d'action où vous dirigez un robot dans une station spatiale pleine de robots ennemis. Tous ces titres sortent en mai sur toutes les machines. Nous avons également vu l'ébauche d'une course de voitures en 3D avec graphismes pleins de toute beauté, son nom : **Rally** sur ST. **CRLL** : encore des jeux d'actions dont nous savons peu de choses pour l'instant. Voici **The Last Stuntman** sur ST/Amiga (sortie en juillet) ; **The Tallkuner** sur Amiga (en juillet également) et

**Squad**, un jeu de commando. (ST/Amiga). A noter que le jeu sera intégralement traduit (soft et notice d'emploi). On annonce également le **Buffalo Bill Wild West, Rodeo Games (ST/Amiga)**. Une série d'épreuves, tels que le lancement de couteaux et le duel au pistolet, vous attendent. Date de sortie inconnue.

**TITUS** : ça va pour cette société française classée onzième éditeur européen. Elle quadruple son chiffre d'affaires tous les ans ! Son nouveau titre : **Let Sleeping Gods Die**, un gigantesque jeu d'aventure en 3D qui allie graphismes victorieux (pour le décor) et spites. Sortie fin mai sur ST, Amiga et PC sous le label Empire. **Kick Off**, une intéressante simu-



Buffalo Bill (ST).

**International Athletics** sur Amiga (juillet). **Future Sports (ST/Amiga)**, en mai) vous présentent les sports violents que l'on pratiquera au XXI<sup>e</sup> siècle.

**DYNAMIC** : connu pour *Army Moves*, cette société espagnole (eh, oui !) propose une suite, **Navy Moves**, dont nous vous présentons une photo d'écran sur



Super Scramble (C64).

ST (sortie en mai). **Aspat**, cette course de motos fera sa première apparition sur PC.

**MICROPROSE** : pour sortir de la simulation, deux nouveaux labels s'ajoutent à la gamme Microprose. **Microstatis** (jeu aventure/réflexion) et **Microstyle** (jeu d'action). Un seul titre en démonstration : **RVF**, une course de motos sur ST et Amiga, qui rivalise avec *Super Hang On*. Nous reviendrons plus en détails sur ces deux labels.

**MANDARIN SOFTWARE** : tenez-vous bien, le **STOS Compiler** (compilateur), le **STOS 600 Sprites** et le **STOS Maestro** (séquenceur) étaient en démonstration. Convaincant ! Tests dans les prochains Tilt ! **GDS** : une seule nouveauté, assez originale, **Tankattack**. Ce jeu de stratégie nécessite une interaction, à la fois sur carton et sur ordinateur. Sur ST et Amiga en mai. **TYNESOFT** : vous verrez bientôt, dans Tilt, un test de **Mayday**

lation de football, va être commercialisé sous le label Anco. Prévu sur ST.

**LANKHOR** : un seul titre à retenir notre attention : **Vroom** ! Plus convaincant que *Ferrari Formula One* (dans la partie course). Prévu sur ST et Amiga.

**INFOGRAMES** : hormis **Kult**, rien de vraiment nouveau à voir chez nos frères de Infogrames. Euh... en fait, il y en a bien une mais nous n'avons pas le droit d'en parler. Tout ce qu'on peut en dire, c'est qu'il s'agit d'un gigantesque jeu de rôle. Voilà, comme vous pouvez le constater, nous n'avons pas parlé de tous les exposants présents à l'ECT. Beaucoup sont des distributeurs ou encore des éditeurs de logiciels professionnels. Les autres n'avaient pas de nouveautés à présenter. Par exemple, sur le stand Mirrosoft, on voyait *Xenon II, Lords of the Rising Sun*, etc. Questionnés sur l'ECT, plusieurs éditeurs nous ont fait part de leur grande satisfaction. Il y a de quoi ! Le prix d'un stand coûte 25 000 livres contre 250 000 livres au PCS ! Et nos interlocuteurs affirment avoir fait le même volume de transactions qu'au PCG. Bise ! C'est si vrai, que bon nombre d'entre eux seront probablement absents de ce dernier.

Dany Boalouck



## 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 domnez 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.



BLACK BOX  
AUG 85 SERIES

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'aurait 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  
The Real World of Simulation

Digital Integration Limited  
Wichmore Trade Centre  
Wichmore Road, Canterbury  
Surrey Q15 3AJ  
Angleterre  
Téléphone (0276) 684 959



STARSOFT LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

Ne payez plus pour acheter... 05 05 13 00 Starsoft vous offre l'appel.

STARSOFT B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

NEWS AMSTRAD Double Octave, Microscope, Keyboard, etc. 107-159 F.

COMPILATIONS Arcade Fighter, Commando, etc. 139-186 F.

GIANTS, Kick Start, etc. 139-159 F.

HIT PARADE 3D Grand Prix, Airborne Ranger, etc. 108-159 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

HIT PARADE Atari Wars, etc. 108-159 F.

PROMO AMSTRAD Ark of Noah, etc. 79-135 F.

c'est Nouveau ! MEMBRES DU CLUB... 24 h sur 24

ATARI NEWS Acqwiner, B.A.T., etc. 229-247 F.

GIANTS, Kick Start, etc. 139-159 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

HIT PARADE Atari Wars, etc. 108-159 F.

HIT PARADE Atari Wars, etc. 108-159 F.

PROMO AMSTRAD Ark of Noah, etc. 79-135 F.

POP Football Manager II, etc. 227-247 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

GIANTS, Kick Start, etc. 139-159 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

HIT PARADE Atari Wars, etc. 108-159 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

PROMO AMIGA Artista, etc. 149-247 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

JEUX - HIT PARADE Ace 2088, etc. 109-142 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

HIT PARADE 486 Summer, etc. 243 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

COMPILATIONS Precision Metal, etc. 139-186 F.

# Sicob 89: money money

Finì le temps des bidouilleurs, voici celui des financiers ! On se passionnait autrefois pour la technique et la programmation, on ne parle aujourd'hui que coût d'exploitation et amortissement. Heureusement que quelques irréductibles conservent encore la flamme !

Cette année, le Sicob fêlait ses quarante ans d'existence. Ce n'est pas pour autant qu'il avait sorti champagne et cotillons. Se voulant « professionnel pour les professionnels », il se vantait d'avoir définitivement oublié les gadgets qui les années précédentes encombraient encore quelques stands. Avec une telle profession de foi, l'ambiance, on le devine, n'était pas à la rigolade. On était bien loin du PC Forum de février, de ses pompes et de ses fastes. Le Sicob avait cependant au moins un point commun avec lui, en plus de l'omniprésence des PC et compatibles : la volonté de se présenter comme « européen ». Les Journées européennes du formatique administrative illustrèrent cette double détermination de sérieux et de supranationalité. En principe, rien pour exciter l'intérêt du fanatique de base. En principe seulement, car quelques trouble-fête — si l'on peut dire — s'étaient glissés dans la bergerie.

## Commodore

A tout seigneur tout honneur. Commodore faisait figure de vilain petit canard avec ses Amiga où s'ébattaient joyeusement des logiciels de dessin, de musique, de desktop vidéo, sans compter les jeux du type Dragon's Lair. Les occupants du stand voisin, Compaq — excusez du peu — en ressemblaient comme deux ronds de flan. Il y avait, bien sûr, le coin des PC Commodore. De bonnes machines, mais sans rien de plus — ni de moins, saons juste — que la plupart des autres PC. Le côté des Amiga était bien plus alléchant. Commodore avait eu la bonne idée de faire venir des créateurs de jeux, tels Uni/Soft ou Titus, ce qui en faisait le seul stand, à l'except-



Les Bambinoirs de Carroz sur Amiga.

tion de Guillemot, où l'on pouvait admirer des jeux. Une masse de visiteurs ébahis récompensait l'initiative. Pour le matériel lui-même (A 2500, carte 68030, etc.), rien que du déjà vu au Cebit de Hanovre (voir Tilt n° 66). Mais les gens de chez CIS, hilares, exhibaient un Amiga 2000 équipé d'un lecteur de cartouches 44 Mo, celui-là même qu'Atari présentait glorieusement il y a peu sur un AT, qui n'est toujours pas disponible. Le système, à 13 000 F, est quand même un peu cher. CIS faisait en outre la démonstration de la toute dernière version de Perfect Sound, un numériseur de sons que nous décartographions très bientôt. Puisqu'on en parle, restons dans la musique. Comus France avait enfin le pas et adapte sur Amiga les logiciels Musorg qui ont fait sa renommée sur ST : c'est ainsi que sont désormais disponibles le séquenceur Track 24 (495 F) et Studio 24 (1 350 F), un autre séquenceur qui permet en outre la composition automatique à partir d'une mélodie et l'impression

de la partition. Big Band enfin, pour 1 490 F, vient en complément de Studio 24 en lui ajoutant des aides à la composition avec grilles d'accords et orchestration. Comme sur Atari, ces logiciels exigent au moins un Mo de mémoire. MAD, dont l'équipe vient de s'agrandir avec Thierry Tessier, un pro qui vient directement des bureaux de Commodore, sort en français le traitement de texte Excellence ! qui, à première vue, semble devoir écarcer tous ses concurrents sur Amiga et justifier son nom. Les éditions Carraz, qui jusqu'à présent étaient surtout spécialisées dans les logiciels éducatifs pour Atari ST, adaptent enfin leurs logiciels sur Amiga. On pouvait en découvrir les premiers écrans. La nouveauté, chez Carraz, n'arrête pas là. Allée à Infogrammes, Carraz veut désormais s'internationaliser ; ses logiciels vont être traduits en plusieurs langues : anglais, allemand et espagnol et commercialisés dans les pays correspondants. La culture française ne peut qu'y gagner.



Le Goupp Golf: un PC-AT... L'ovénie est à l'écran multisynchrone.



J'allais oublier le plus important. Un miracle s'est produit : le prix de l'Amiga 500 baisse et passe officiellement à 4 250 F ! Ce serait bien le diable s'il se trouvait pas une majorité de boutiques à le vendre (officieusement) à moins de 4 000 F.

## Atari

Toute cette activité sur le stand Commodore faisait, par comparaison, pâlir l'étoile d'Atari. Il régnait sur le stand ce de dernier une ambiance tristounette. Ne vous méprenez pas, cela ne signifie pas qu'il était intéressant, mais seulement qu'il manquait de chaleur. Il est bien fini le temps où Atari faisait venir une noria d'exposants sur son stand, provoquant un renoue-ménage perpétuel ! Quelques applications professionnelles ne réussissaient pas à déplacer les foules. Une configuration assez étonnante flamboyait cependant : composée d'un ST, d'un Genlock, d'un lecteur de vidéo-disque et d'une chaîne hi-fi, elle mettait en scène un logiciel d'apprentissage des sons et de la musique. Le logiciel, de type

traditionnel, fonctionne avec la souris et fait appel au vidéo-disque à volonté, mêlant intimement les séquences filmées à séquences dessinées. La société Antlia, qui a conçu le système, d'autant plus sympathique qu'elle est toulousaine, ne prévoit pas pour l'instant la réalisation de jeux basés sur ce principe. La raison en est simple : sans même compter le prix de l'Atari ST lui-même (au moins un 1040), le reste du matériel requis coûte la bagatelle d'une vingtaine de milliers de francs ! Ce n'est pas vraiment à la portée du premier joueur venu... Mais peut-être verrons-nous ce genre de programme dans les salles d'arcade.

Atari axait toute sa politique ST sur sa toute dernière « solution », le Mégapage ST. Il s'agit d'une configuration composée d'un Mega STI et de deux logiciels : le Rédacteur et Timeworks. Proposé au prix intéressant de 7 650 F, le Mégapage ST se veut concurrent

à ce propos. Certaines divisions nationales d'Atari seraient très mécontentes de la politique d'Atari Corp de fabriquer des machines non extensibles. Des réunions auraient eu lieu en catimini. On a cité les noms d'Atari Canada et d'Atari Australie. Atari France ne serait pas loin de les rejoindre, même si un tel acte de lèse-majesté est démenti officiellement par Elis Kénan.

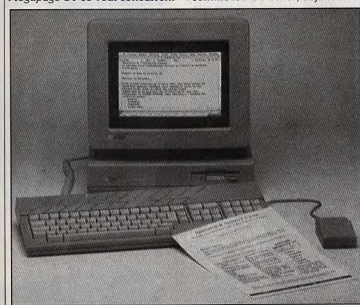
## Morosité

Les « frondeurs » ont au moins un argument en leur faveur : les résultats financiers. Les ventes d'Atari se portent bien, très bien même, particulièrement en France. Mais Atari Corp a acquis une chaîne de magasins aux USA dédicataire à tel point qu'au total Atari a perdu en 1988 la somme de 85 millions de dollars. Cela explique une certaine morosité. Le reste du stand Atari ne présentait que des produits comme le PC Pocket, déjà vu au

concurrent de ZZ Lany Paris. Reading Partner, programme de reconnaissance de caractères, est enfin terminé. Publishing Partner Master est une version pro et séduisante du logiciel de PAO du même nom. Ultra Script, enfin émulateur Postscript pour ST, fonctionne sur plusieurs imprimantes, pas forcément laser d'allures.

Human Technologies, bien connu pour ses diverses applications ZZ sur ST, fourmillait de nouveautés. D'abord, ses anciens logiciels baissent de prix : ZZ Draft et ZZ Rough passent à 395 F, ZZ Scan à 495 F. On annonce aussi la sor-

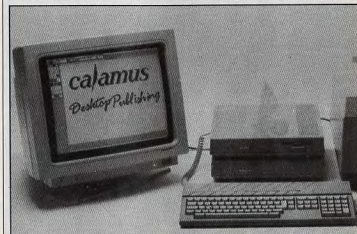
émunération occasionner ce numéro de Tilt en entier. Voici quand même les tendances générales. Si le PS/2 reste toujours sur la touche, les 386 s'éclatent. Du côté des monteurs, les multisynchrones deviennent une norme. Ils représenteront 70 % du marché à fin 90. Les cartes d'extension, surtout vidéo et communication, ont beaucoup de succès. En 1989, le chiffre d'affaires réalisé par ces cartes sera équivalent à celui des ventes de micros ! Les imprimantes 24 aiguilles représenteront plus de la moitié du marché en 1989. Les scanners se répandent : le handy scan-



La station PAO Atari avec grand écran et Calamus.

de ZZ-Ideé (processeur d'idées), Fun Face (générateur de visages) et ZZ-Volume (création volumique). Plus important peut-être pour l'avenir de cette société, elle se diversifie en se tournant vers d'autres machines. Le PC surtout, avec l'adaptation de Lazy Paint et TechnoCAD (l'ancien ZZ-2D). Mais aussi l'Amiga, avec Professional Draw, tous deux francisés. Human Technologies se lance aussi dans les périphériques, avec deux scanners pour Atari ST (200 et 300 points par pouce) et le digitaliseur vidéo VIDI pour ST (2 300 F), pour PC (en 320 x 200 points ou en 640 x 200 points) et même pour Amstrad CPC. Le teste du Sicob, c'est-à-dire presque tout, était consacré aux PC, aux PC et aux PC. En gros, rien de nouveau : des tas de fabricants, des tas de machines, dont la simple

Forum PC ou au Cebit de Hanovre. Souignons toutefois qu'un écran A3 Atari pour Mega ST était présent. Heureusement que malgré tout d'autres remontaient le niveau d'Atari en se présentant sous leur propre couleur. Upgrade, très actif, présentait quelques nouveautés bien tentantes. Image Partner, un logiciel de dessin son 300 dpi, se pose en



La station PAO Atari avec grand écran et Calamus.

Sharp couleur JX 100 (voir Tilt n° 67) va être commercialisée à 14 000 F HT, un prix dissuasif. Le CD Rom existe, mais pas encore en grand nombre. Les logiciels ne varient pas beaucoup : on ne fait que sortir de nouvelles versions des anciens. Les systèmes d'exploitation, par contre, évoluent : selon les projections à fin 1992, MS-DOS représentera encore 50 %, OS/2 38 %, Unix 9 %, les autres se partageant les miettes qui restent. Seule véritable originalité de ce Sicob, le championnat d'orthographe par ordinateur organisé en collaboration avec Tandon et le Quotidien de Paris. Ce concours, destiné à récompenser le meilleur correcteur orthographique de traitement de texte, a vu la victoire ex-aequo de Sprint et Word Perfect. Cancres de tout poil, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Jean-Louis Renauld

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

## Les graphistes du mois

Le perroquet aux couleurs chatoyantes de Bernard Boule, 28 ans, illustre parfaitement les extraordinaires possibilités des logiciels Photon Paint et Digitpaint sur Amiga 2000. Quant à Olivier Parent, 22 ans, il a préféré sculpter ce visage sur un Atari ST avec Decap Elite.



## RISCOS

Attendu depuis bien longtemps, le nouveau système d'exploitation de l'Archimède est enfin disponible. L'ère du RiscOS est donc venue. Proposé à 410F TTC pour une période limitée (il augmentera par la suite), cet OS est livré sous forme de pack proposant quatre circuits intégrés de type mémoire morte de 128 Ko, trois disquettes et un manuel. La mise en œuvre de l'ensemble s'effectue relativement facilement. Après ouverture de la machine, on remplace les Roms Arthur par celles livrées et c'est tout... Ces circuits sont cependant relativement coûteux et l'on a intérêt à se servir d'une pince à C.I. Les disquettes proposent diverses applications dont un éditeur de textes, un programme de dessin vectoriel très performant ainsi

qu'une nouvelle version du programme musical Maestro. On dispose, en outre, de nombreux accessoires de bureau. Signifions aussi la présence de divers fichiers permettant de convertir certaines applications Arthur pour l'OS en assurant le fonctionnement optimal de RiscOS. Certains se posent la question de l'opportunité de cet OS. Nous y répondrons en disant que, outre une convivialité plus grande, il facilite les communications de fichiers d'une application à l'autre. Par ailleurs il fait office de switcher et possède des capacités multitélécrite. Par rapport à Arthur, il s'agit d'une véritable évolution d'autant plus que de nouvelles fonctions sont au rendez-vous et qu'elles seront, à l'évidence, exploitées par les éditeurs... Mathieu Brisou

## C'est l'histoire d'un NEC

Le disque optique, c'est le média de l'avenir, dit-on. Pour le vérifier, nous avons testé celui de Nec pour vérifier cette affirmation...

Le CD Rom Nec pour console PC Engine est arrivé chez Shoot Again, seul magasin en France à proposer la console Nec. Livré avec une valise, un booster (interface vidéo et sons) et le jeu Street Fighter, il nous vient tout droit du Japon et se propose de donner un aperçu de ce que seront les jeux de demain... Franchement, le résultat est assez décevant. A part la musique — insuffisamment variée à notre goût — ce jeu est équivalent à ce que propose une cartouche classique. La réalisation de l'ensemble est plus que correcte, le jeu est prenant, mais pourquoi un CD Rom ? Un utilisateur peut-il se payer une extension proche des 5 000 F uniquement pour disposer d'un son qualité CD ? Notre réponse est non. Et cela d'autant plus que seul un tiers du disque est utilisé par Street Fighter, que les graphismes restent des graphismes informatiques et n'offrent pas la qualité vidéo que l'on est en droit d'attendre. Le potentiel de ce type de support est très important (imaginez donc un jeu d'aventure sur plus de 500 Mo) mais est pour le moment totalement sous-exploité. Ce phénomène ne constitue cependant pas la seule nouveauté sur Nec : outre divers jeux dont nous vous parlerons dans un proche avenir, Shoot Again propose désormais deux manettes de jeux d'un type nouveau. La première se nomme manette Turbo. Similaire à la Jovystick livrée avec le PC Engine, le Turbo offre l'autofreige réglable de manière indépendante sur les deux boutons de tir ainsi qu'un système permettant de faire tourner les jeux au ralenti. Le prix semble toutefois élevé : 400 F. Une manette, le XE Pro est une manette impressionnante. Ultrasensible en tant qu'interface pour d'autres manettes, ce joystick offre



Street Fighter montré que les



graphismes animés sont loin...

un paramétrage complet des boutons, un réglage de la position des boutons de tir, un manche très agréable à manier, etc. Le prix de cette merveille est d'un peu moins de 1 000 F ! Mais, lorsque l'on aime on ne compte pas... Autre nouveauté : Shoot Again propose un boîtier régulateur de couleurs. Sur écran RGB, on dispose désormais de huit menus teintes que sur écran NTSC. Enfin, pour conclure, signalons que la console est désormais compatible avec l'ensemble des téléviseurs équipés d'une prise péritel.

Mathieu Brisou



La console et son lecteur CD Rom Jovisticks Nec : chers et performants



## DVI

Le géant des microprocesseurs Intel vient de signer un accord avec IBM pour introduire dans les PS 2 la technologie DVI. Rappelons que ce système met en œuvre un support optique similaire à un compact disc et propose des performances impressionnantes tant du point de vue graphisme que son. Cet accord concrétise, à n'en pas douter, un nouveau standard qui devrait s'imposer en micro-informatique professionnelle à partir de 1990, voire 1991. Toutefois, Intel ne perd pas de vue le marché grand public et vise donc le CDI mis au point par Philips et Sony. Une belle bagarre en perspective d'autant plus que le CDI lasse de sa faire attendre !

Mathieu Brisou

## Buyer's Guide



Distribué en France par l'A.I.C., une association loi 1901, le « Macintosh Buyer's Guide » est une revue américaine proposant la liste de tous les nouveaux produits sur Mac. Disponible auprès de certains concessionnaires Apple ou bien par abonnement, cette revue sort tous les trois mois et dispose d'un complément annuel nommé « The Macintosh Product Registry ». De la même manière, le trimestriel « Apple II GS Buyer's Guide » fait le point sur les nouveaux produits sortis aux USA. Pour davantage d'informations, vous pouvez vous adresser directement à : A.I.C. 54, rue Lamarline, 75009 Paris.

## Nefs d'or 89 : un franc succès pour la micro-informatique française !

Cher président, chers directeurs généraux, cher responsable de la communication, chers programmeurs de Loticiels et de Titus, chers lecteurs. C'est avec une plume enrouée par une émotion bien légitime que je tiens à vous féliciter, oui, vous tous, qui, avec un humanisme commercial indéfectible pour les premiers, avez eu le sens du choix et de l'achat qui témoignent d'une lucidité s'inscrivant dans une tradition bien française pour les seconds, avez su contribuer au développement harmonieux et porteur des plus grandes promesses d'avenir des plus beaux fleurons de la micro-informatique de loisirs (parmi d'autres [M.D.S.P.]). J'ai nommé Loticiels et Titus !

Et c'est avec une joie sans mélange et un bonheur juristes que nous, humbles journalistes de Tilt, les Magazine des Jeux et des Atchoucs, avons été conviés à la remise des Nefs d'Or 89, distinctions destinées à récompenser les initiatives, les performances ou les



Messieurs Sebou, Bayle et Weill (Loticiels)



Messieurs Doubin, Caen (Titus), Cambouroux

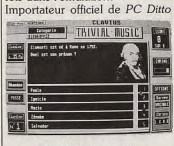
mérites des entreprises les plus dynamiques de Paris, des Hauts-de-Seine, de la Seine-Saint-Denis et du Val-de-Marne, distinctions créées par la Chambre de commerce et d'industrie de Paris, présidée par Bernard Cambouroux, distinctions, disais-je, remises par M. François Doubin, ministre délégué auprès du ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du Territoire chargé du Commerce et de l'Artisanat, distinctions, enfin, qui ont été solennellement déposées entre les mains de M.M. Sebou, Bayle et Weill, de Loticiels, et de Caen, de

Titus, qui ont fait la démonstration qu'une entreprise traditionnelle ne craint ni la concurrence, ni les aléas de la conjoncture pour peu qu'elle soit gérée avec rigueur et imagination. A peine remis de l'émotion suscitée par cette belle et oh combien émouvante cérémonie, Laurant Weill, président directeur général de Loticiels, devait déclarer à la presse : « J'euise sans doute préféré un tilt d'Or, mais je suis très content quand même ». Vive Loticiels, vive Titus, vive les programmeurs, vive les lecteurs, vive nous, vive la France !

## Clavius

Née il y a trois ans, Clavius est connue en tant que spécialiste en produits musicaux, notamment des MSX. La cartouche CX Slave, par exemple, transforme un CX5 M2, ou bien tout MSX disposant du S.L.G.05, en synthétiseur FB01 et ce pour un peu moins de 400 F. Signifions aussi que ce produit permet l'utilisation de sons issus du TX 81. Autre nouveauté proposée par Clavius : Winsong. Il s'agit d'un compositeur et d'un séquenceur vinyl quatre pistes temps réel pour PC et compatibles fonctionnant sous intégrateur graphique Windows. Proposé à un peu moins de 2 490 F, ce logiciel s'abonne à un compositeur et gère directement certaines cartes Midi. Ainsi, Clavius en propose une pour environ 1 500 F ce qui permet d'exploiter divers synthétiseurs comme le MT 32, par exemple. Disponible dès maintenant, Winsong devrait être entièrement francisé vers fin juin. Légèrement

décalé par rapport aux autres logiciels, *Triatal Music* est un jeu sur Atari ST ou PC. *Triatal Music* suite mais concernant la musique. Notez qu'il supporte l'interface Midi et ne fonctionne que sur écran monochrome. L'activité de Clavius ne s'arrête pas là... Le Megatouch est un jeu de ressorts pour clavier d'Atari ST qui se propose de rendre plus agréable la frappe. Proposé à 140F, il ne nous a pas entièrement convaincu mais en la matière le grand maître est assez subjugué. Le grand dadais de cette société réside toutefois dans l'émulation. Importateur officiel de PC Ditto

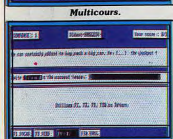
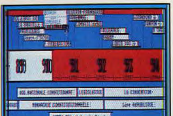


Triatal Music sur ST

l'émulateur logiciel de PC pour Atari ST, Clavius annonce la venue prochaine de PC Ditto 2. Extension venant se connecter sur le port cartouche de l'Atari, il offre, d'après son promoteur, des performances équivalentes à celles d'un AT. Le secret de ce produit est jolouement gardé et il semble qu'il soit structuré autour de quatre intégrés spécifiques. PC Ditto 2 devrait être disponible aux alentours de 2 600 F, d'ici fin juin. Autre grande nouveauté Clavius : Spectre 128. Cet émulateur Macintosh pour Atari ST sera prochainement complété par Spectre GCR qui permettra de lire des disquettes au format Mac directement sur l'Atari. Signifions de plus que Clavius propose des Rom Macintosh de 128 Ko pour Spectre et travaille actuellement sur la traduction du « Gadgets News Herald », une lettre d'informations éditée par les créateurs de Spectre 128. Celle-ci sera disponible contre 2,20 F en timbres.

Mathieu Brisou





Concordance des temps.

Associe, mémorise, barre l'intrus.

## Kid's School

### Multicoeurs

La série des quatre *Multicoeurs* est une compilation qui regroupe une œuvre de géographie issue de *Objetiv' monde 1* (Tilt n° 47), une œuvre de sciences naturelles tirée de *A la découverte de la vie* (Tilt n° 49) et, enfin, un cours de français du logiciel *Du Quichotte*. Ces compilations concernent les élèves de 6<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> (quatre logiciels différents). La mise en place graphique et le déroulement des leçons sont similaires à ceux des programmes originaux. Seul intérêt de ces programmes, le « 3 en 1 » permet à l'élève de travailler trois matières.

Les graphismes des multicoeurs ne sont pas très fouillés, notamment en ce qui concerne l'illustration de géographie et de sciences C. ruelles. Le seul « plus » passionnant, c'est en fait un casse-bricques, une épreuve de détente, qui profite d'une réalisation très soignée. Un atout particulier pour un éducateur... Voici pourtant une initiative convaincante que l'on aimerait rencontrer plus souvent. *Disquette Coktel Vision* pour Atari ST, PC, Thomson, CPC. **Matière** : \_\_\_\_\_ français, sciences naturelles, géographie **Contenu pédagogique** : \*\*\* **Intérêt** : 12 **Prix** : \_\_\_\_\_ C

### Résolution française

Tout savoir ou tout apprendre sur la Révolution française grâce à son micro chéri ? C'est le pari de cette Chrono-Logique proposée par *Micro C sur Atari ST*. Malheureusement, le soft n'est vraiment pas révolutionnaire. La question des

menus et sous-menus est complexe, le texte à l'écran très difficile à déchiffrer. Le sujet est pourtant très bien traité. Chaque période de l'An de grâce 1789 est détaillée avec précision : causes, effets, conséquences, rien n'est laissé dans l'ombre. Mais l'utilisation de l'ordinateur ne se prête pas vraiment à cette « lecture ». Mixes aussi, à mon avis, se plonger dans un bon livre traitant de la question, plutôt que de s'arracher les yeux à lire ces mêmes informations sur un écran. Un parti sans doute trop audacieux : *Disquette Micro C pour Atari ST et Amiga*.)

**Matière** : \_\_\_\_\_ histoire **Contenu pédagogique** : \*\*\* **Intérêt** : 12 **Prix** : \_\_\_\_\_ C

**Associe, mémorise, barre l'intrus**

Carraz avait déjà proposé les épreuves de ces trois softs dans une compilation, *Sac à Dos*, testée dans *Tilt* n° 51. Ces logiciels s'adressent aux enfants de 3 à 8 ans. « Associe » propose à l'enfant des objets qu'il devra mettre en relation. « Mémorise » utilise la même disposition des images mais fait appel, cette fois, à la mémoire visuelle. Quant à « Barre l'intrus », il faudra découvrir dans chaque groupe d'objets celui qui fait « tâche » dans l'ensemble. Ces trois logiciels sont bien réalisés. Le niveau de difficulté des épreuves est bien dosé et les graphismes toujours très clairs. Et grande nouveauté, les programmes et les notices sont rédigés en français, anglais, allemand, italien et espa-

gnol. Carraz prend dès lors en compte le grand marché de 1992. Une bonne idée, même si l'élève n'est pas toujours à même de lire les explications. Ici, c'est le dessin qui compte ! *Disquette Carraz*, existe pour PC, Thomson T08 et T09, Atari ST, Amiga.)

**Matière** : \_\_\_\_\_ éveil 3/8 ans **Contenu pédagogique** : \*\*\* **Intérêt** : 17 **Prix** : \_\_\_\_\_ B et C

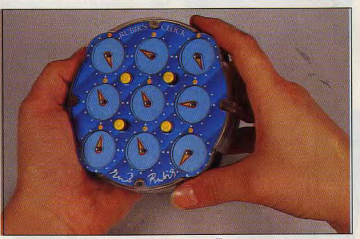
### Concordance des temps

On n'est pas là pour rigoler ! *Concordance des temps* s'inscrit dans la lignée des « didact-english » : présentation très claire mais répétitive, absence de graphismes mais très bon dosage de la difficulté. Ce soft est un éducateur pur et dur ! Le travail s'adresse aux élèves de 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> ; cependant, il conviendra

**Matière** : \_\_\_\_\_ anglais **Contenu pédagogique** : \*\*\* **Intérêt** : 14 **Prix** : \_\_\_\_\_ B

parfaitement à tous les anglicistes qui veulent remettre de l'ordre dans leurs connaissances. L'utilisateur travaille sur une série de phrases. En cas d'erreur, il pourra toujours corriger sa réponse à l'aide de l'explication fournie par le programme. Enfin, il reste le dictionnaire en cas de panne sèche. **Côté professeur**, il faut noter la très judicieuse gestion de fichier qui permet à celui qui organise le travail de vraiment bien préparer la leçon. En conclusion, un soft performant, assez austère mais toujours très clair, adapté au travail de classe. *Disquette Carraz pour Atari ST, compatibles PC*. Brigitte Soudakoff

**Matière** : \_\_\_\_\_ anglais **Contenu pédagogique** : \*\*\* **Intérêt** : 14 **Prix** : \_\_\_\_\_ B



## A la bonne heure

Créé par l'équipe du professeur Rubik, le *Rubik's Clock* est le digne descendant du *Rubik's Cube*. Le principe de ce casse-tête est assez simple : il suffit, à l'aide de molettes et de boutons-poussoirs, de mettre à l'endroit une certaine heure dix-huit pendules réparties



## Club : Nintendo s'y colle !

A l'image de son principal rival qui est Sega, Nintendo annonce la création de son club. Le club Nintendo, puisque tel est son nom, a pour principal objectif le regroupement des utilisateurs de NES. L'inscription à ce club s'effectue de manière très simple : il suffit de renvoyer le bon, dûment rempli, situé dans les emballages de consoles ou de cartouches. Pour la première année de vie du club,

l'inscription est gratuite et donne le droit à l'obtention d'une carte personnelle. En outre, les membres recevront la revue du club. Celle-ci propose diverses rubriques telles que courrier, informations sur les produits existants ou à venir, etc. Elle propose aussi des trucs et astuces portant sur plusieurs jeux importés en France. Réalisé entièrement en couleur, ce magazine sortira tous les deux mois (six numéros par an). Les membres du club pourront, grâce à l'abonnement « goodies » : blouson, tee-shirt, sacs et autres gadgets porteurs de la marque Nintendo.

Par ailleurs, Nintendo vient de mettre en place une assistance téléphonique. Opérationnelle du lundi au vendredi de 10 à 19 heures, elle facilite l'obtention de renseignements sur les jeux de la gamme Nintendo. Si vous désirez savoir comment détruire le monstre du X<sup>e</sup> niveau de tel ou tel jeu, pas d'hésitation : appelez le (06 1) 34 64 75 55. Selon un principe similaire, un serveur minitel accessible par le 36-15, code Nintendo, sera mis en place fin avril, début mai. Trucs et astuces, conseils Nintendo FR3, liste des points de vente, informations et BAF, seront au rendez-vous. Enfin, le mois de septembre 1989 verra la venue de la version française du livre « The Official Player's Guide » sur 160 pages. Cet ouvrage offre une sélection de trucs et astuces ainsi que divers plans de jeu. Mathieu Brisou

## Le son du II

Le GS est vraiment un *Apple II* en ce sens qu'il dispose de slots dans lesquels on peut glisser des extensions diverses et variées. La Sonic Blast of Applied Engineering est une carte digitale qui offre la possibilité de restituer les sons. En se connectant directement sur la sortie interne de l'Ensoniq et grâce à ses filtres, elle procure un son d'une excellente qualité en mono ou en stéréo. La partie digitalisation a été particulièrement étudiée et donne des résultats du plus bel effet. La carte est fournie avec deux disquettes : l'une contient le programme de pilotage, l'autre

l'inscription est gratuite et donne le droit à l'obtention d'une carte personnelle. En outre, les membres recevront la revue du club. Celle-ci propose diverses rubriques telles que courrier, informations sur les produits existants ou à venir, etc. Elle propose aussi des trucs et astuces portant sur plusieurs jeux importés en France. Réalisé entièrement en couleur, ce magazine sortira tous les deux mois (six numéros par an). Les membres du club pourront, grâce à l'abonnement « goodies » : blouson, tee-shirt, sacs et autres gadgets porteurs de la marque Nintendo.

Par ailleurs, Nintendo vient de mettre en place une assistance téléphonique. Opérationnelle du lundi au vendredi de 10 à 19 heures, elle facilite l'obtention de renseignements sur les jeux de la gamme Nintendo. Si vous désirez savoir comment détruire le monstre du X<sup>e</sup> niveau de tel ou tel jeu, pas d'hésitation : appelez le (06 1) 34 64 75 55. Selon un principe similaire, un serveur minitel accessible par le 36-15, code Nintendo, sera mis en place fin avril, début mai. Trucs et astuces, conseils Nintendo FR3, liste des points de vente, informations et BAF, seront au rendez-vous. Enfin, le mois de septembre 1989 verra la venue de la version française du livre « The Official Player's Guide » sur 160 pages. Cet ouvrage offre une sélection de trucs et astuces ainsi que divers plans de jeu. Mathieu Brisou

## Le son du II

Le GS est vraiment un *Apple II* en ce sens qu'il dispose de slots dans lesquels on peut glisser des extensions diverses et variées. La Sonic Blast of Applied Engineering est une carte digitale qui offre la possibilité de restituer les sons. En se connectant directement sur la sortie interne de l'Ensoniq et grâce à ses filtres, elle procure un son d'une excellente qualité en mono ou en stéréo. La partie digitalisation a été particulièrement étudiée et donne des résultats du plus bel effet. La carte est fournie avec deux disquettes : l'une contient le programme de pilotage, l'autre

Description imprimantes	Citizen 120 D	Mannesmann-Tally MT 81	Plog S 135
Matière	Impact	Impact	Impact
Compatibilité	29 aiguilles	30 aiguilles	30 aiguilles
Vitesse : sérial	120 (cps)	120 (cps)	125 (cps)
- courser	120 (cps)	32 (cps)	27 (cps)
Marges	9/9	9/9	9/9
standard	17/17	18/24	12/18
- courser	IBM/Epson	IBM/Epson	IBM/Epson
Compatibilité	- sensibles	OUI	OUI
Bibliothèques	OUI	OUI	OUI
Buffer	4 Ko	8 Ko	8 Ko
Nombre de copies	Original + 2 copies	Original + 2 copies	Original + 2 copies
Tel. couleur	Non	Non	Non
Alimentation	Traction/friction	Traction/friction	Traction/friction
Parallèle	En option	En standard	En standard
RS232C	En option	En option	En option
Rubric	Caractère	Caractère	Caractère
Garantie	1 an	1 an	1 an
Prix (indexé)	2 000 TTC	4 500 TTC	2 000 TTC
	2 000 TTC	1 700 TTC	2 000 TTC

comparaison entre imprimantes différentes. Le premier élément est la vitesse d'impression. Exprimée en CPS (caractères par seconde), cette dernière varie en fonction de la qualité d'impression. Plus elle est élevée, plus la vitesse décroît... Vient ensuite le facteur de compatibilité avec les grands standards de pilotage ordinateur vers imprimante. En dehors d'Epson et IBM, méfiance... Souvent peu pris en compte par l'acheteur, un buffer de grande taille permet de disposer de son ordinateur plus rapidement après lancement d'une impression. En effet, le buffer stocke les données à imprimer dans l'imprimante... La durée de garantie et ses conditions d'application sont aussi à considérer. Les imprimantes que nous vous présentons sont distribuées dans de nombreux points de vente et leur technologie éprouvée leur permet d'afficher une fiabilité mesurée en MTBF (temps moyen entre deux pannes) rassurante. Largement subjectif en ce sens qu'il dépend de l'environnement de travail, le facteur niveau de bruit n'est pas indiqué dans notre tableaut. Compte tenu du prix, il faut, en effet, savoir faire de concessions et n'oubliez pas que vous pouvez toujours vous procurer un canon insonorisé. Variant en fonction de sa technologie, le prix du ruban d'impression, élément o combien indispensable, se doit d'être en rapport avec le tarif de l'imprimante... Quant à celui-ci, il est noté à titre indicatif. N'hési-

tez pas à faire jouer la concurrence et à profiter des promotions. Pour Mannesmann-Tally, les prix pratiqués sont souvent très proches de ceux définis par le constructeur, alors que pour Plog et Citizen, ils varient dans des proportions importantes. Pour conclure, nous vous conseillons une expérimentation pratique à partir d'un document élaboré par vos soins. Jean-Jacques Carron

## Tablex sur le tableur

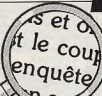
Upgrade, l'importateur bien connu de la gamme Cyber, de *Spectrum* et d'*Unispac* sur Atari ST, propose désormais un puissant tableur. Il fonctionne indifféremment sous GEM ou environnement type Lotus 1-2-3 avec lequel il est totalement compatible (version 2). Il peut travailler sur quatre fichiers simultanés, avec des formats d'affichage différents pour chacune, et accepte les écrans AS3. L'enregistrement des macros est automatique, supprimant ainsi la saisie souvent fastidieuse. L'impression peut se faire sur Epson et compatibles, Laser Atari et IBM 804, en mode normal ou à l'italienne. Sa puissance (300 commandes et 80 fonctions), sa facilité d'utilisation et sa rapidité en font un outil de choix pour tous les gestionnaires (Disquette Upgrade, Atari ST, prix : 1 500 F.).

Jacques Harbourn



# Sus aux pirates

Ça bouge depuis quelques jours, des pirates ! Perqui les pirates ont de plus problé sont pas près d'arriver à un trousse

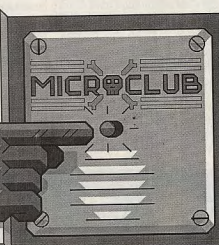


mois dans le milieu, pas si fermés, dépositions, instructions... mes, de gros problèmes qui en terme. Les policiers sont à leurs et ça va encore jaser dans les bas-fonds de la disquette déplombée !

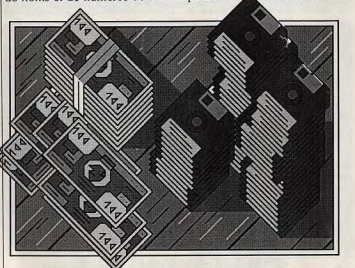
tout de suite fait un rapprochement, non fondé, avec la sortie du dossier de Tilt. Pourtant la vérité est encore plus simple que cela et un petit retour en arrière s'avère nécessaire. Un membre d'un groupe pirate, le RDAP, réussit à convaincre la société Lankhor de lui vendre un exemplaire de *Mortville Manor* sur Amiga. Étonnant qu'un pirate s'adresse à un éditeur, non ? Pas tant que ça quand on sait que le jeu en question n'était pas encore en vente ! Comment s'y prend-on pour convaincre un éditeur de vendre un soft avant sa sortie ? Téléphonez plusieurs fois à l'éditeur de votre choix et dites que vous voulez offrir un jeu à un copain pour son anniversaire. Insistez, insistez jusqu'à ce qu'il craque ! C'est ce que Lankhor fait à cinq jours de la sortie officielle du jeu. Quelques semaines plus tard, un passant ramasse un paquet (ou une lettre) égaré. En bon citoyen, il l'apporte à la gendarmerie d'Exelmans qui y découvre une disquette originale de *Mortville Manor* de Lankhor et... une version pirate. Contacté par les autorités, Lankhor reconnaît le RDAP, réagit instantanément et porte plainte. Le reste est facile à deviner. L'expéditeur du pa-

## Les tribulations policières des pirates

Des pirates appartenant au plus gros groupe français ont fait l'amère expérience d'une perquisition suivie d'une garde à vue policière. Les esprits simples ont



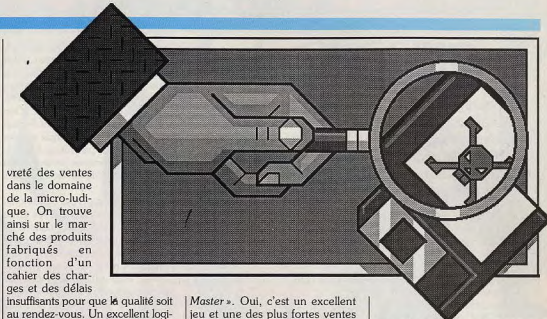
quet, facilement repéré, reçoit la visite des autorités venues perquisitionner chez lui. Desquettes pirates, photocopies de documentations et ordinateurs sont saisis ! C'est le coup d'envoi d'une longue enquête car notre pirate possède un carnet d'adresses bourré de noms et de numéros de télé-



phone compromettants (y compris ceux de Mégaforce et Ackerglight). Il n'en faut pas plus à la police pour reconstituer, en grande partie, les réseaux pirates sur Amiga et ST. L'enquête a suivi son cours normal et les perquisitions effectuées chez Mégaforce, Ackerglight et autres prouvent que les gendarmes et l'APP possèdent des dossiers très détaillés. Rien d'étonnant à cela, chaque pirate possède son petit carnet d'adresses et chaque perquisition a permis de connaître de nouveaux noms ! Jusqu'ici, il semble que tous les gros pirates aient été convoqués (au moins une fois). En outre, mille six cents copies pirates sont gardées sous scellés. Elles ont été répertoriées par label pour ensuite être présentées aux éditeurs concernés. Aux dernières nouvelles, ces derniers auraient TOUS porté plainte à l'encontre des auteurs des contrefaçons sai-

sies ». Autrement dit, après une instruction menée dans les règles, il y aura vraisemblablement procès au cours duquel les pirates devront répondre de diverses charges. Ceux qui pensent que l'histoire s'arrête là se trompent lourdement. Beaucoup de groupes sont connus et seront bientôt démasqués ; ceux opérant à l'étranger ne sont pas à l'abri ! L'APP entend bien utiliser la marge de manœuvre permise par les accords internationaux. Précisons qu'à aucun moment, Tilt n'a été contacté par les autorités ou l'APP pour obtenir des renseignements qu'ils n'auraient de toute façon pas obtenus. Nous sommes fâché à le répéter à chaque fois ! Mais par le secret professionnel. Nous accusé de divulguer « secrètement » nos informations alors que parait dans nos colon-

dans cette industrie. Est-ce le tribut à payer afin d'assurer l'existence de cette branche ? Nous n'y croyons pas : il n'y a qu'à voir le développement des consoles aux U.S.A. Il n'y a pas de piratage dans ce secteur et on enregistre des ventes phénoménales de cartouches ! Chez Sega France, par exemple, sachez que les ventes de nouveautés s'atteignent que 30 % dans ce secteur et on enregistre des ventes phénoménales de cartouches ! Chez Sega France, par exemple, sachez que les ventes de nouveautés s'atteignent que 30 % dans ce secteur et on enregistre des ventes phénoménales de cartouches ! Chez Sega France, par exemple, sachez que les ventes de nouveautés s'atteignent que 30 % dans ce secteur et on enregistre des ventes phénoménales de cartouches !



veté des ventes dans le domaine de la micro-ludique. On trouve ainsi sur le marché des produits fabriqués en fonction d'un cahier des charges et des délais insuffisants pour que le qualité soit au rendez-vous. Un excellent logiciel sur ST se vend à environ 10 000 unités en France ! Quand on sait que le parc français d'Atari ST oscille entre 100 000 et 150 000 (soyons prudents), ce chiffre de vente représente un faible taux de pénétration. Malgré toutes les raisons évidentes qui pourraient expliquer ce faible taux (prix, genre du jeu, etc.), on ne peut nier que le piratage y est pour beaucoup. Il y a donc un choix à faire, donner une chance à cette industrie de se développer et acheter des logiciels pour permettre aux éditeurs de produire des jeux de qualité ou continuer le piratage et accepter le fait que le marché soit envahi par des « flops ». Certains diront : « On a bien des jeux comme *Dungeon*

Master ». Oui, c'est un excellent jeu et une des plus fortes ventes sur ST. Mais il a été piraté ce qui engendre un manque à gagner. Imaginez un instant ce qu'aurait pu nous faire FTL avec ses futurs produits si TOUTES les copies de *Dungeon Master* qui sont actuellement usées avaient été achetées !

## Nos lecteurs nous écrivent

Nous vous faisons grâce des lettres élogieuses. Ce n'est pas l'objet de cet article. Reste les autres... celles des mécontents. Certaines de leurs critiques sont fondées (personne n'est parfait). « Vous vous dressiez contre les pirates », nous dit un lecteur « mais on peut se poser des questions quand on lit vos P.A. bourrées d'annonces

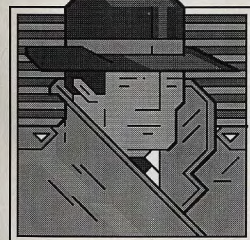
pirates ! » Nos secrétaires n'avaient effectivement pas été initiées au jargon des pirates (« news », « cracks », etc.) mais cette lacune a été vite comblée comme vous pouvez le constater depuis le n° 64. Reproche d'un autre lecteur : « Vous êtes bien placés en softs pirates ! Je me demande où vous avez pu avoir *Barbarian II* ». Ce lecteur fait visiblement référence à notre avant-première parue dans Tilt hors série (n° 57 H) de septembre 1988 ! Comment Tilt a-t-il pu publier ces photos d'écrans plusieurs mois avant la sortie du jeu ? Simple, Pete Stone, manager de Palace Software, nous a laissé les disquettes du jeu (nous les avons toujours !). Il suffit de demander et on vous fait confiance ou... non ! Question : *Barbarian II* a-t-il circulé dans les milieux pirates avant sa sortie en magasin en février 1989 ? Tilt a connu dans le passé l'épineux problème des fuites. Nous sommes les seuls à reconnaître franchement et les premiers à avoir balayé devant notre porte. Pour finir, ajoutons que certains lecteurs nous accusent d'avoir « balancé » le groupe pirate Ackerglight. AUCUN membre de ce groupe n'a participé au dossier sur le piratage ! Mais rien d'étonnant à ce genre d'accusations, les rumeurs sont légion dans le « milieu » et ce sont les petits copieurs qui abient le plus fort. Ces pirates de troisième zone ont un nom dans le milieu : le naz.

Dany Boaluck

nes un dossier sur les pirates est risible. Même un enfant ne se laisserait pas prendre par une manœuvre « si linéairement pensée », déclic mais ces sabots sont trop gros pour Tilt. De la perspicacité, que diable !

## Le piratage mort ?

Ceci dit, on peut s'interroger sur les conséquences de ce que nous avons décrit. Le piratage est-il mort en France ? La réponse amène instinctivement un non catégorique. Nous avons pu contacter des pirates qui opèrent encore mais plus discrètement. Nombre d'entre eux sont des gens de la profession ! On en trouve dans les magazines spécialisés, chez les distributeurs, programmeurs, dans la presse, au stade de la duplication, chez les jeteurs de jeux des éditeurs, et chez les éditeurs eux-mêmes ! Bref, on voit à quel point le piratage est ancré



SKY WEEK VA VOUS RENDRE COU

# Mille sabords

Le piratage informatique change de visage avec une affaire d'espionnage d'un genre nouveau. Tremblez, responsables de la sécurité informatique! Voici venir le règne des pirates au taupe niveau...

Les déplaçonneurs ont du plomb dans l'âile : une nouvelle race de pirates informatiques autrement plus habiles et redoutables vient de leur ravir la vedette, de s'emparer de l'auréole de prestige dont ils jouissaient encore auprès d'un certain nombre de fanatiques de jeux informatiques. Les espions informatiques, filibusters des réseaux internationaux, pileurs de banques de données, viennent en effet d'apparaître au grand jour, traqués puis démasqués par les services du contre-espionnage ouest-allemands. Le jeudi 2 mars, le ministre ouest-allemand de l'Intérieur, M. Friedrich Zimmermann, révèle l'affaire : deux personnes à Hanovre et une autre à Berlin-Ouest viennent d'être arrêtées par la police après plusieurs mois d'enquête. Ces jeunes « pirates », d'une moyenne d'âge de 25 ans, sont soupçonnés d'avoir livré depuis 1985 au KGB, contre de l'argent et de la drogue — ce qui rend l'affaire particulièrement lante — puis sous la menace, des renseignements confidentiels collectés dans diverses banques de données civiles et militaires.

## LA TRAQE SUR LES RESEAUX S'ORGANISE

Leur activité avait été décelée dès le mois de août 1986 par Clifford Stoll, astrophysicien du Lawrence Berkeley Laboratory (LBL), après une intrusion réussie dans l'un des ordinateurs du LBL. Les pirates ont tout simplement servis du réseau téléphonique allemand pour accéder au réseau numérique Datax — équivalent allemand de Transpac — gracieusement se connectant aux systèmes informatiques des universités de Brème ou de Karlsruhe. Ils accédèrent ensuite, via le réseau américain Tymnetx, aux ordinateurs du LBL, qui leur servaient à rayonner vers d'autres systèmes basés aux USA.

Selon Clifford Stoll qui a réussi à les localiser, puis à les piéger à l'aide de faux programmes, ils auraient ainsi tenté de forcer, en dix mois, les protections de qua-

vent ». Le magazine Der Spiegel, dans son édition du 6 mars, allait même le même sens, en affirmant que les installations piratées n'offraient rien d'intéressant pour les services secrets de l'Est. Dan Howard, porte-parole du Pentagone, a lui-même indiqué que les pirates « n'ont pas réussi à pénétrer les programmes protégés » du département de la défense des USA.

Il est difficile, dans ces conditions, de faire la part des choses entre information et désinformation. La prise de conscience subite de la vulnérabilité des systèmes informatiques reliés en réseau a sans doute engendré une vague de parano, liée à la situation géopolitique de l'Allemagne et aux récentes affaires d'espionnage qui ont défrayé la chronique dans ce pays. L'année dernière, en mars 1988, une affaire d'espionnage considérée comme importante s'était rapidement dégonflée. En sera-t-il de même pour celle-ci ? Toujours est-il qu'un de ces « espions informatiques » a été relâché quelques heures seulement après son arrestation, et que la plupart des inculpés — huit au total — ont été laissés en liberté. Mais il reste que les risques potentiels de ce nouveau type d'espionnage sont énormes. Du coup, au lieu d'être chimie et biologie, les ferrets de technologie entre l'Ouest et l'Est, vient s'ajouter celui, non moins sensible mais plus discret, du transfert des données informatisées entre les deux blocs. Selon des sources américaines citées par l'AFP, l'IASA, un institut d'informatique autrichien de la banlieue de Vienne connecté à un réseau appartenant à Budapest, serait en train de collecter puis à transmettre des données piratées. Il serait d'ailleurs également impliqué dans cette affaire.

## VERS UN REMAKE INFORMATIQUE DE L'ARROSEUR-ARROSÉ ?

On apprend à cette occasion que l'espionnage informatique fonctionne en fait dans les deux sens. Selon le Time qui cite d'anciens experts informatiques du gouvernement américain, les agences de renseignements des USA ont eu de gros succès remarquables en ce qui concerne la pénétration des systèmes informatiques militaires secrets d'URSS et d'autres pays. Toujours selon ce journal, l'Agence Nationale de Sécurité (agence de renseignements des

USA spécialisée dans les communications) et la CIA se seraient même déjà brisés au sabotage d'ordinateurs d'autres pays par des virus informatiques. Gare aux représailles ! Mais après tout, les bombes informatiques sont sans doute plus inoffensives que les bombes atomiques ! Il ne faut pas non plus oublier que l'espionnage et le sabotage informatiques ne sont pas seulement l'appanage de services secrets.

## VERS UNE NOUVELLE FORME DE DELINQUANCE

Certaines entreprises trouvent là une nouvelle arme pour se livrer à des activités d'espionnage technologique ou commercial, quand ce n'est pas pour causer des dommages importants chez des concurrents gênants. Il faut reconnaître que l'informatisation des entreprises accroît leur vulnérabilité. Moyennant une bonne dose de ruse et de compétence technique, il devient possible de voler ou de détruire à distance toutes sortes de fichiers sans avoir à braver les chiens de garde et les rondes de nuit. La compagnie d'aviation belge Sabena a ainsi fait les frais, en 1986, de cette nouvelle forme de sabotage qui visait, semble-t-il, à détourner sa clientèle vers une compagnie concurrente. En octobre 1988, ce sont des fabricants européens de puces électroniques (dont Philips et SGS Thomson) qui ont fait les frais d'actes de piraterie similaires. Les dégâts s'élevaient à plusieurs millions de dollars. Selon l'AFP, près d'un accident informatique sur deux (47,5 % sur les 8130 recensés en France par les assurances en 1988) est dû à la malveillance. Les problèmes de sécurité informatique deviennent de plus en plus aigus, ce dont témoignent les nombreuses conférences ou salons consacrés à ce thème. L'émergence de virus affectant les ordinateurs personnels est un autre symptôme de ce phénomène. La course aux moyens de protection n'en est qu'à ses débuts !

Naej-Eppilthj Erdnalalet

36-15 TILT Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur Tilt.

SKWEEK FOR PRESIDENT

UN AMOUR DE SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

WANTED SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

Pour ATARI ST AMIGA IBM PC & COMPATIBLES AMSTRAD CPC



SKWEEK A TOUTE HEURE

WANTED SKWEEK

SKWEEK

SKWEEK FOR PRESIDENT

I ♥ SKWEEK

## Les gammes du PC

Le « PC loisirs » va encore faire parler de lui. Fretless International, une toute jeune société de MAO sur PC, a lancé sur le marché un séquenceur Midi des plus performants (cf *Tilt* n° 66, p. 86, rubrique « Création ». Interrogé sur le futur musical du PC, Marc Bregeault, l'un des dirigeants de Fretless, nous a révélé ses ambitions. Grâce à un accord avec Roland (un « grand » du synthétiseur, boîte à rythme, etc.), Fretless devrait commercialiser prochainement un package MAO séquenceur/éditeur de sons MT 32 de qualité. Cette société tra-

vaillera aussi sur divers projets, comme la lecture et l'écriture directe sur disque dur, qui devraient contrer les problèmes de taille mémoire que l'on rencontre avec les séquenceurs classiques. On parle aussi d'une configuration MAO mise en place avec Amstrad autour du PC 1640. La bonne santé de cette société se heurte pourtant à la forte implantation de l'Atari ST en matière de MAO. Fretless a bien du mal à placer ses programmes chez les revendeurs spécialisés, plutôt attirés par le ST. Toutefois, de plus en plus de boutiques « PC professionnel » ouvrent leurs portes à la MAO... Et ça marche ! Le « PC loisirs » est vraiment un domaine en pleine expansion... Olivier Hautefeuille

## J'en veux!

Association bien connue des Ataristes, Station étend son catalogue de programmes à petits prix. La performance est-elle au rendez-vous ?

Station continue de proposer aux possesseurs d'Atari ST des logiciels freeware ou à petit prix. Voici quelques-uns des derniers parus. *ST Expert* est un système expert allant de l'initiation jusqu'à la création de véritables applications. Il n'est pas limité en nombre de règles (sauf bien sûr par la mémoire vive) et travaille en RAM pour aller plus vite. *Opus* est un tableur fonctionnant sous GEM. Il permet de travailler sur 999 lignes de 249 colonnes maximum, ce qui est peu comparé aux ténors du marché, mais largement suffisant pour de petites applications. Les principales fonctions financières et mathématiques sont présentes et le menu d'aide, en français, rend son apprentissage aisé.

*Monocool* n'a pas remporté mes suffrages. Cet émulateur monochrome fonctionne d'une manière assez particulière. Au lieu d'afficher l'image complète comme d'autres, il se contente de proposer quatre modes complémentaires mais tous incomplets : affichage des demi-trames paires ou impaires, affichage complet de la partie supérieure ou inférieure de l'écran. D'autres font mieux pour le même prix. Il est censé ne fonctionner qu'avec les nouvelles ROM mais, en fait, fonctionne « très bien » aussi avec les anciennes après le reset suivant le lancement du programme.

Classique jeu d'échelles avec poursuivants, *Robotix* ressemble vaguement au très grand *Lode Runner*, mais sans la très importante possibilité de creuser des trous. Les graphismes sont simples mais agréables. En revanche, l'animation est vraiment trop lente et les bruitages rudimentaires.

*Monkey* : Ce jeu d'action simple peut convenir aux plus jeunes. Un clown au chapeau pointu doit éclater les différents ballons qui passent en sautant et en rebondissant sur un trampoline que vous contrôlez. Les graphismes sont

agréables et quelques intermèdes musicaux complètent le jeu.

Agenda électronique assez pratique et bien fait, *Zeit Manager 2* vous rappellera automatiquement les rendez-vous du jour. Il fonctionne sous GEM et toute la documentation est en français.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, *Sorcery* ne s'apparente pas à *Sorcery +* mais à *Hex*, un jeu de stratégie et de magie. Sur un plateau de jeu de cinq cases sur cinq, deux sorciers s'affrontent. Leur but : établir l'ensemble des cases à leur couleur en se déplaçant et en utilisant des sorts. La réalisation est excellente et le jeu prenant, une fois que l'on en a bien saisi les règles.

*Moonlord* : Ce *startrek* est basé sur la stratégie et non sur votre adresse au joystick. Les graphismes restent agréables en dépit de leur simplicité. Il peut convenir aux enfants mais reste trop simple pour les autres.

Jacques Harbonn

## Livres et micros

### Pour échapper aux virus

Le parano fait rage dans le monde de l'informatique. Nouvelle coqueluche (si l'on peut dire) des médias, les virus démontrent périodiquement la vulnérabilité des systèmes informatiques qu'ils me-



nant de paralysie. Un livre : « Virus, la maladie des ordinateurs » (éditions Micro-Applications) tente de faire le point sur un phénomène évolutif et souterrain qui se dérobe par essence aux regards, et sur le-

On reconnaîtra les FORTS des FAIBLES

# INFERNAL CHALLENGE



- JETSKIS
- HOVERS
- SPEEDBOATS
- METEORS
- BUGGYS
- IMMORTALS
- SUPERCATS
- QUADS
- THE HILL

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

## C'est le plombier!

Faire une copie de sauvegarde pose souvent problème car la majorité des programmes sont plombés, c'est-à-dire protégés. Importé par Power Products, le *Multiface ST* se propose de palier cet état de fait...

La loi autorise une copie de sécurité des logiciels achetés. Encore faut-il parvenir à effectuer cette copie. Or la plupart des programmes, en particulier de jeux, résistent aux tentatives de copie même à l'aide des copieurs les plus puissants du marché. Power Products propose un remède à la chose en mettant sur le marché *Multiface ST*, complétant ainsi la gamme déjà disponible sur Amstrad et Spectrum. Cette extension s'enfiche dans le port cartouche du ST et un adaptateur vient se brancher sur la prise vidéo, la sortie vidéo venant s'enficher sur un adaptateur. Le bouton situé sur la cartouche permet, après initialisation préalable, de bloquer la plupart des jeux et d'effectuer ensuite une sauvegarde sur disquette, après compression de la mémoire utilisée et des pointeurs. La cartouche est totalement transparente et ne gêne jamais le bon déroulement des programmes. La réussite est de l'ordre de 80 %, les échecs survenant par impossibilité de bloquer le programme ou reset complet de la cartouche à l'appui du bouton. Il faut signaler que cela n'est pas dû au système de protection adopté mais à la structure du programme lui-même. Il arrive

parfois que le bouton de tir soit désactivé après utilisation de la cartouche. Un simple appui sur F1 avant de relancer le jeu y remédie. La sauvegarde s'effectue sur le lecteur de son choix et sur une ou plusieurs disquettes. Le rechargement des logiciels sauvegardés nécessite la présence de la cartouche, ce qui limite d'autant le piratage. *Multiface* offre aussi bien d'autres possibilités que la simple copie. On peut ainsi sauvegarder des écrans. De plus, il est doté d'un gestionnaire de disque très complet, ne fonctionnant pas sous GEM, offrant toutes les possibilités de celui du ST avec quelques astuces complémentaires. Les programmeurs et bidouilleurs pourront utiliser avec profit la boîte à outils qui permet l'inspection et la modification du contenu de la mémoire et des registres. On peut travailler en ASCII, hexadécimal ou décimal, chercher-remplacer, sauvegarder, charger, imprimer ou remplir une zone mémoire. Une acquisition quasi indispensable à tous à un prix très raisonnable. Un désassemblage prenant place dans la cartouche sera bientôt disponible (Cartouche Romantic Robot, Atari ST ; prix : 695 F).

Jacques Harbonn

« Quel jeu fantastique... toute l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale, maintenant! »  
 « Mise à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la Course infernale un des meilleurs jeux multi-épreuves... » CRASH.

ÉPREUVES EXPLOSIVES!



**Les gammes du PC**

Le « PC loisirs » va encore faire parler de lui. Fretless International, une toute jeune société de MAO sur PC, a lancé sur le marché un séquenceur Midi des plus performants (cf Tilt n° 66, p. 86, rubrique « Création »). Interrogé sur le futur musical du PC, Marc Bregeault, l'un des dirigeants de Fretless, nous a révélé ses ambitions. Grâce à un accord avec Roland (un « grand » du synthétiseur, boîte à rythme, etc.), Fretless devrait commercialiser prochainement un package MAO séquenceur/éditeur de sons MT 32 de qualité. Cette société tra-

vaille aussi sur divers projets, comme la lecture et l'écriture directe sur disque dur, qui devraient contrer les problèmes de taille mémoire que l'on rencontre avec les séquenceurs classiques. On parle aussi d'une configuration MAO mise en place avec Amstrad autour du PC 1640. La bonne santé de cette société se heurte pourtant à la forte implantation de l'Atari ST en matière de MAO. Fretless a bien du mal à placer ses programmes chez les revendeurs spécialisés, plutôt attirés par le ST. Toutefois, de plus en plus de boutiques « PC friendly » ouvrent leurs portes à la MAO... Et ça marche ! Le « PC loisirs » est vraiment un domaine en pleine expansion... Olivier Hautefeuille

**J'en veux !**

Association bien connue des Ataristes, Staton étend son catalogue de programmes à petits prix. La performance est-elle au rendez-vous ?

Staton continue de proposer aux possesseurs d'Atari ST des logiciels freeware ou à petit prix. Voici quelques-uns des derniers parus. ST Expert est un système expert allant de l'initiation jusqu'à la création de véritables applications. Il n'est pas limité en nombre de règles (sauf bien sûr par la mémoire vive) et travaille en RAM pour aller plus vite. Opus est un tableur fonctionnant sous GEM. Il permet de travailler sur 999 lignes de 249 colonnes maximum, ce qui est peu comparé aux légers du marché, mais largement suffisant pour de petites applications. Les principales fonctions financières et mathématiques sont présentes et le menu d'aide, en français, rend son apprentissage aisé. Monocool n'a pas remporté mes suffrages. Cet émulateur monochrome fonctionne d'un manière assez particulière. Au lieu d'afficher l'image complète comme d'autres, il se contente de proposer quatre modes complémentaires mais tous incomplets : affichage des demi-trames paires ou impaires, affichage complet de la partie supérieure ou inférieure de l'écran. D'autres font mieux pour le même prix. Il est censé ne fonctionner qu'avec les nouvelles ROM mais, en fait, fonctionne « très bien » aussi avec les anciennes après le reset suivant le lancement du programme.

Classique jeu d'échelles avec poursuivants, Robotix ressemble vaguement au très grand Lode Runner, mais sans la très importante possibilité de creuser des trous. Les graphismes sont simples mais agréables. En revanche, l'animation est vraiment trop lente et les bruitsages rudimentaires. Monkey : Ce jeu d'action simple peut convenir à ceux qui aiment se plonger au chapeau pointu dans l'écran les différents ballons qui passent en sautant et en rebondissant sur un trampoline que vous contrôlez. Les graphismes sont

agréables et quelques intermèdes musicaux complètent le jeu. Agenda électronique assez pratique et bien fait, Zeit Manager 2 vous rappellera automatiquement les rendez-vous du jour. Il fonctionne sous GEM et toute la documentation est en français. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Sorcery ne s'apparente pas à Sorcery + mais à Flex, un jeu de stratégie et de magie. Sur un plateau de jeu de cinq cases sur cinq, deux sorciers s'affrontent. Leur but : établir l'ensemble des cases à leur couleur en se déplaçant et en utilisant des sorts. La réalisation est excellente et le jeu prenant, une fois que l'on a bien saisi les règles. Moonlord : Ce startrek est basé sur la stratégie et non sur votre adresse au joystick. Les graphismes restent agréables en dépit de leur simplicité. Il peut convenir aux enfants mais reste trop simple pour les autres. Jacques Harboun

**Livres et micros**

**Pour échapper aux virus**

Le parano fait rage dans le monde de l'informatique. Nouvelle coqueluche (si l'on peut dire) des médias, les virus démontrent périodiquement la vulnérabilité des systèmes informatiques qu'ils me-



naçant de paralysie. Un livre : « Virus, la maladie des ordinateurs » (éditions Micro-Applications) tente de faire le point sur un phénomène évolutif et souterrain qui se dérobe par essence aux regards, et sur le-

**JOYSTICK SANS FIL CHALLENGER RMT-122**

**NOUVEAU !**



**SYSTEME DE CONTROLE INFRAROUGE.**

- JOYSTICK HAUTE SENSIBILITE INFRAROUGE.
- DISTANCE DE JEU : 5 METRES.
- 6 MICROSWITCHES.
- TIR RAPIDE A 3 VITESSES.
- 2 BOUTONS DE TIR.

COMPATIBLE AVEC :

- ATARI S.T.
- COMMODORE 64.
- AMIGA.
- THOMSON T07 - T08 - T09...

**EN VENTE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO.**

ATARI, COMMODORE AMIGA et THOMSON sont des marques déposées.

Fonctionne avec 3 piles de 1,5 volts.

**C'est le plombier !**

Faire une copie de sauvegarde pose souvent problème car la majorité des programmes sont plombés, c'est-à-dire protégés. Importé par Power Products, le Multiface ST se propose de palier cet état de fait...

La loi autorise une copie de sécurité des logiciels achetés. Encore faut-il parvenir à effectuer cette copie. Or la plupart des programmes, en particulier de jeux, résistent aux tentatives de copie même à l'aide des copieurs les plus puissants du marché. Power Products propose un remède à la chose en mettant sur le marché Multiface ST, complétant ainsi la gamme déjà disponible sur Amstrad et Spectrum. Cette extension s'enche dans le port cartouche du ST et un adaptateur vient se brancher sur la prise vidéo, la sortie vidéo venant s'enficher sur un adaptateur. Le bouton situé sur la cartouche permet, après initialisation préalable, de bloquer la plupart des jeux et d'effectuer ensuite une sauvegarde sur disquette, après compression de la mémoire utilisée et des pointeurs. La cartouche est totalement transparente et ne gêne jamais le bon déroulement des programmes. La réussite est de l'ordre de 80 %, les échecs surviennent par impossibilité de bloquer le programme ou reset complet de la cartouche à l'appui du bouton. Il faut signaler que cela n'est pas dû au système de protection adopté mais à la structure du programme lui-même. Il arrive parfois que le bouton de tir soit désactivé après utilisation de la cartouche. Un simple appui sur F1 avant de relancer le jeu y remédie. La sauvegarde s'effectue sur disquette de son choix et sur une ou plusieurs disquettes. Le rechargement des logiciels sauvegardés nécessite la présence de la cartouche, ce qui limite d'autant le piratage. Multiface offre aussi bien d'autres possibilités que la simple copie. On peut ainsi sauvegarder des écrans. De plus, il est doté d'un gestionnaire de disque très complet, ne fonctionnant pas sous GEM, offrant toutes les possibilités de celui du ST avec quelques astuces complémentaires. Les programmeurs et bidouilleurs pourront utiliser avec profit la boîte à outils qui permet l'inspection et la modification du contenu de la mémoire et des registres. On peut travailler en ASCII, hexadécimal ou décimal, chercher, remplacer, sauvegarder, charger, imprimer ou remplir une zone mémoire. Une acquisition quasi indispensable à tous à un prix très raisonnable. Un déclassémané prenant place dans la cartouche sera bientôt disponible (Cartouche Romantic Robot, Atari ST ; prix : 695 F). Jacques Harboun

quel même ses propres victimes gardent souvent le silence. L'auteur retrace l'histoire de ces petits programmes destructeurs qui se reproduisent à l'insu des utilisateurs d'ordinateurs et attendent leur heure, tapis dans quelque recoin de fichier. Listings à l'appui, les divers modes d'action et de propagation des virus sont largement expliqués. La protection informatique et juridique à l'égard de ce type de nuisance donne également lieu à de longs développements. Pourtant, l'auteur adopte un point de vue général qui décevra certainement les possesseurs d'Atari ST et d'Amiga, avides d'informations concernant leurs machines. Quatre pages seulement sont consacrées à ces ordinateurs pourtant particulièrement visés par les virus informatiques ! Si ce livre donne parfois l'impression d'être en retard d'un virus (l'édition allemande date de 1987), il n'en présente pas moins une synthèse indispensable à ceux qui sont atteints par le virus de l'informatique mais veulent se préserver des virus de l'informatique.

Jean-Philippe Delalandre

## Utiliser le BIOS IBM

Editeur relativement marginal en matière d'ouvrages techniques, Microsoft propose, par le biais de Microsoft Presse, un livre qui s'avère particulièrement intéressant pour les amateurs de PC et



compatibles. Intitulé « Programmer avec les fonctions du BIOS IBM », cet ouvrage propose, en effet, la liste complète des commandes BIOS directement accessibles par le programmeur. Evidemment, l'amateur de traitement de textes ou de bases de données

n'y trouvera pas son compte. En revanche, le programmeur chevronné capable de titiller les registres en assembleur en fera son livre de chevet. Il regorge de trésors insoupçonnés et l'on y trouve des éléments qui montrent bien que MS-Dos n'est pas toujours nécessaire... Signalons pour les perfectionnistes que ce livre traite du BIOS pour PC mais aussi pour PS et compatibles. Bref, il n'est pas prêt d'être démodé et, compte tenu de son prix public, il s'agit d'un investissement plus que rentable ! Avis aux amateurs... M.B.

## Améliorer son PC

Société d'édition connue pour ses ouvrages électroniques, Weka propose deux nouveaux livres. Le premier se nomme : « Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles ». Je vous le concède, ce titre est un tantinet long. Sachez, toutefois, qu'il est directement proportionnel à l'ampleur de cet ouvrage ! Selon le principe adopté par les éditions Weka, il vous est proposé une remise à jour périodique qui, pour une somme relativement restreinte, vous permet de disposer de nouvelles informations, de corriger certaines erreurs, etc. Grâce à la présentation, sous forme de classeur, de cet ouvrage, ces feuillets s'insèrent tout naturellement dans cette bible des PC et compatibles. Le mot n'est d'ailleurs pas trop fort car tous les sujets sont abordés. Des impasses ont été faites de-ci, de-là mais globalement le résultat est assez convaincant. Une réserve toutefois : inutile de lire ce livre d'une seule traite. Mieux vaut le considérer comme un manuel à consulter lorsque l'on désire obtenir une information précise. M.B.

## Programmer en Turbo

Basé sur la même formule, « Programmation et modèles de programmes en Turbo Pascal » vient aussi des éditions Weka. C'est l'un des plus volumineux ouvrages écrit en français dans ce domaine. Sur seize chapitres, ce livre, très utile pour les programmeurs, s'intéresse, outre MS-Dos, à Turbo Pascal sous CP/M et il aborde tous les sujets, de la liste des instructions à la programmation de jeux en Turbo Pascal. Notez que le principe de mise

à jour Weka existe aussi pour cet ouvrage qui est livré avec des disquettes. M.B.

## Et Hypercard alors ?

Proposé par Micro-Application, « Il était une fois Hypercard » donne tous les éléments nécessaires à la compréhension et à la maîtrise du langage de programmation créé par Bill Atkinson. Tout au long de ses 586 pages, il expose les principes de base d'Hypercard. Pile, Champ, Boutons sont passés en revue et des trucs pratiques pour l'élaboration d'un script sont proposés. Bien évidemment, Hypertalk est examiné de manière fort précise et un



chapitre expose les spécificités de la version 1.2 d'Hypercard. Ouvrage conséquent, ce livre se veut didactique et complémentaire des manuels livrés par Apple. Certes, diverses notions sont plus approfondies que dans les documents d'origine Apple mais l'on regrette un aspect initiation par trop discret. Pour conclure, soulignons qu'une disquette, dont les stacks sont passés en revue dans ce livre, est livrée sans supplément. M.B.

## « Romans micro » : la guerre des prix

Créé il y a déjà cinq ans par Alain Drozd d'International Computer, le Grand Prix de la littérature informatique 1989 vient d'être décerné à Frédéric Lepage pour « la Mémoire interdite » aux éditions Robert Laffont. Ce roman met en scène : espionnage aiguë et ordinateur et expose une aventure pleine de rebondissements... Par ailleurs, signalons qu'une mention

spéciale a été décernée à Jean-Michel Truong pour « Reproduction Interdite » aux éditions Olivier Orban qui s'est récemment adjugé le prix littéraire de la fondation Mannesmann-Tally. Mathieu Brisou



## Fuji

La société nipponne Fuji fabrique aussi des disquettes. Toutefois, comme la vie est plus belle en couleurs, les disquettes trois pouces et demi et cinq pouces un quart de la marque existent en diverses teintes. Perfectionnement inutile, gadget ? Pas forcément. A la tête d'un stock important de disquettes, on se trouve souvent en face du problème de l'archivage.



Comment repérer tel ou tel type de logiciel ou de fichier ? Certains utilisent des codes de couleur par le biais d'étiquettes ou de pastilles autocollantes. Mais elles ont tendance à se décoller... Alors pourquoi ne pas prendre directement des disquettes colorées ? Mathieu Brisou

# JOYSTICK SANS FIL CHALLENGER RMT-122

## NOUVEAU!



## SYSTEME DE CONTROLE INFRAROUGE.



- JOYSTICK HAUTE SENSIBILITE INFRAROUGE.
- DISTANCE DE JEU : 5 METRES.
- 6 MICROSWITCHES.
- TIR RAPIDE A 3 VITESSES.
- 2 BOUTONS DE TIR.

COMPATIBLE AVEC :

- ATARI S.T.
- COMMODORE 64.
- AMIGA.
- THOMSON T07 - T08 - T09...

EN VENTE DANS TOUS  
LES POINTS DE VENTE MICRO.

ATARI, COMMODORE, AMIGA et THOMSON sont des marques déposées.

Fonctionne avec 3 piles de 1,5 volts.

## ARCADES



Présentation de Hard Drivin avec une vue d'ensemble des parcours à effectuer.



Respectez les limitations de vitesse!



Si vous en êtes arrêté là, c'est que vous avez réussi à franchir le pont qui sous surplombe.

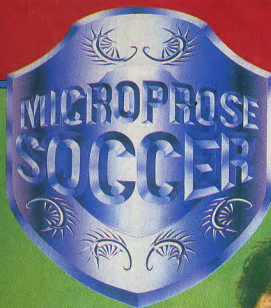
# Hard Drivin

*Prost et Senna ont intérêt à bien se tenir : des rivaux vont éclore et prospérer dans les salles d'arcade! Hard Drivin, un vrai simulateur de conduite avec le siège, le volant, le levier de vitesses et les trois pédales familières aux pilotes vous entraîne au choix, sur un circuit de vitesse endiablé ou sur une piste pour cascadeurs émules de Colt Sievers!*

été ajouté. *Hard Drivin* se présente sous la forme d'une cabine révolutionnaire avec un siège ajustable, un volant, un véritable levier de changement de vitesses, des pédales d'embrayage, de frein et d'accélérateur et même la clef de contact. Difficile de faire plus réaliste! On s'installe confortablement, on passe un peu les vitesses pour voir, on tourne la clef de contact, on passe la première et c'est parti. Mieux vaut rouler tranquillement, le temps de se familiariser avec le véhicule car le volant est très sensible, et on a vite fait de quitter la route pour se retrouver au beau milieu d'un champ. On arrive tout de suite à un embranchement : à gauche, c'est le parcours de vitesse et, à droite, c'est le circuit acrobatique. Dans le premier, il faut foncer tout en respectant les panneaux de limitation de vitesse si l'on ne veut pas se planter dans un virage. Dans le circuit acrobatique, il faut sauter sur un pont ou bien faire un

looping et là aussi la vitesse du véhicule est déterminante. Tout cela est très réaliste et l'image est recalculée à chaque instant, ce qui fait qu'on peut même quitter la route. Eric m'a expliqué longuement ce problème technique, il m'a convaincu, mais avec le recul, je ne suis plus certain d'avoir tout compris. Peu importe, croyons-le sur parole : techniquement, c'est très fort! Lorsque vous avez un accident (j'en ai accumulé une belle série), une fonction replay vous en montre le déroulement sous un autre angle de vue, très spectaculaire! *Hard Drivin* est un grand programme. Tengen va en réaliser la conversion sur micro et on leur souhaite bien du plaisir car ça sera loin d'être facile. Nous tenons à remercier Mme Huguette Peche, qui dirige le meilleur réseau de salles d'arcade en France, et qui nous a fort aimablement reçus au Vidéo's Château, l'une des salles les mieux équipées de la capitale.

Alain Huyghues-Lacour



Disponible Sur:

- ATARI ST
- AMSTRAD
- AMIGA
- C64

**MICROPROSE**  
LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14

# ARCADES



Présentation de Hard Drivin avec une vue d'ensemble des parcours à effectuer.



Respectez les limitations de vitesse!



Si vous en êtes arrivé là, c'est que vous avez réussi à franchir le pont qui vous surplombe.

## Hard Drivin

*Prost et Senna ont intérêt à bien se tenir : des rivaux vont éclore et prospérer dans les salles d'arcade ! Hard Drivin, un vrai simulateur de conduite avec le siège, le volant, le levier de vitesses et les trois pédales familières aux pilotes vous entraîne au choix, sur un circuit de vitesse endiablé ou sur une piste pour cascadeurs émules de Colt Sievers !*

été ajouté. Hard Drivin se présente sous la forme d'une cabine révolutionnaire avec un siège ajustable, un volant, un véritable levier de changement de vitesses, des pédales d'embrayage, de frein et d'accélérateur et même la clef de contact. Difficile de faire plus réaliste ! On s'installe confortablement, on passe un peu les vitesses pour voir, on tourne la clef de contact, on passe la première et c'est parti. Mieux vaut rouler tranquillement, le temps de se familiariser avec le véhicule car le volant est très sensible, et on a vite fait de quitter la route pour se retrouver au beau milieu d'un champ. On arrive tout de suite à un embranchement : à gauche, c'est le parcours de vitesse et, à droite, c'est le circuit acrobatique. Dans le premier, il faut foncer tout en respectant les panneaux de limitation de vitesse si l'on ne veut pas se planter dans un virage. Dans le circuit acrobatique, il faut sauter sur un pont ou bien faire un

looping et là aussi la vitesse du véhicule est déterminante. Tout cela est très réaliste et l'image est recalculée à chaque instant, ce qui fait qu'on peut même quitter la route. Eric m'a expliqué longuement ce problème technique, il m'a convaincu, mais avec le recul, je ne suis plus certain d'avoir tout compris. Peu importe, croyons-le sur parole : techniquement, c'est très fort ! Lorsque vous avez un accident (j'en ai accumulé une belle série), une fonction replay vous en montre le déroulement sous un autre angle de vue, très spectaculaire ! Hard Drivin est un grand programme. Tengen va en réaliser la conversion sur micro et on leur souhaite bien du plaisir car ça sera loin d'être facile. Nous tenons à remercier Mme Huguette Peche, qui dirige le meilleur réseau de salles d'arcade en France, et qui nous a fort aimablement reçus au Vidéo's Château, l'une des salles les mieux équipées de la capitale.

Alain Huyghues-Lacou

TILT  
MICROLOISIRS

**E**CONOMISEZ 59 F  
et recevez en cadeau  
une superbe pendulette TILT.



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recevez votre magazine directement chez vous, vous réaliserez des économies et, EN PLUS, vous recevrez GRATUITEMENT cette pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

Avec ce cadeau spécialement réalisé pour TILT, vous serez toujours à l'heure de la Micro.

Format de la pendulette TILT: 5" 1/4. Pile fournie.

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT  
AU MAGAZINE TILT.

**OUI, JE M'ABONNE**

Je recevrai donc les 12 prochains numéros de TILT, dont le numéro spécial "Le Guide Jeux et Micro" pour 215 F\* seulement, au lieu de 274 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 59 F.

\*Etranger = + 87 F. Avion : nous consulter.

### MON CADEAU

J'ai bien noté que je recevrai gratuitement, en cadeau, une pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

- Je joins mon règlement, à l'ordre de TILT, par chèque bancaire ou postal.
- Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro.

\_\_\_\_\_

Date d'échéance:

Date:

Signature:

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Offre exclusivement réservée  
aux nouveaux abonnés.

V 67

A RENVoyer

**OFFRE SPECIALE**  
Des économies + un cadeau



# ABONNEZ-VOUS À TILT.

VOUS RECEVREZ :



**II NUMEROS MENSUELS**

**+ I NUMERO SPECIAL**

"Le Guide Jeux et Micro"

**+ I SUPERBE CADEAU**

une originale pendulette à quartz montée sur  
une véritable disquette.

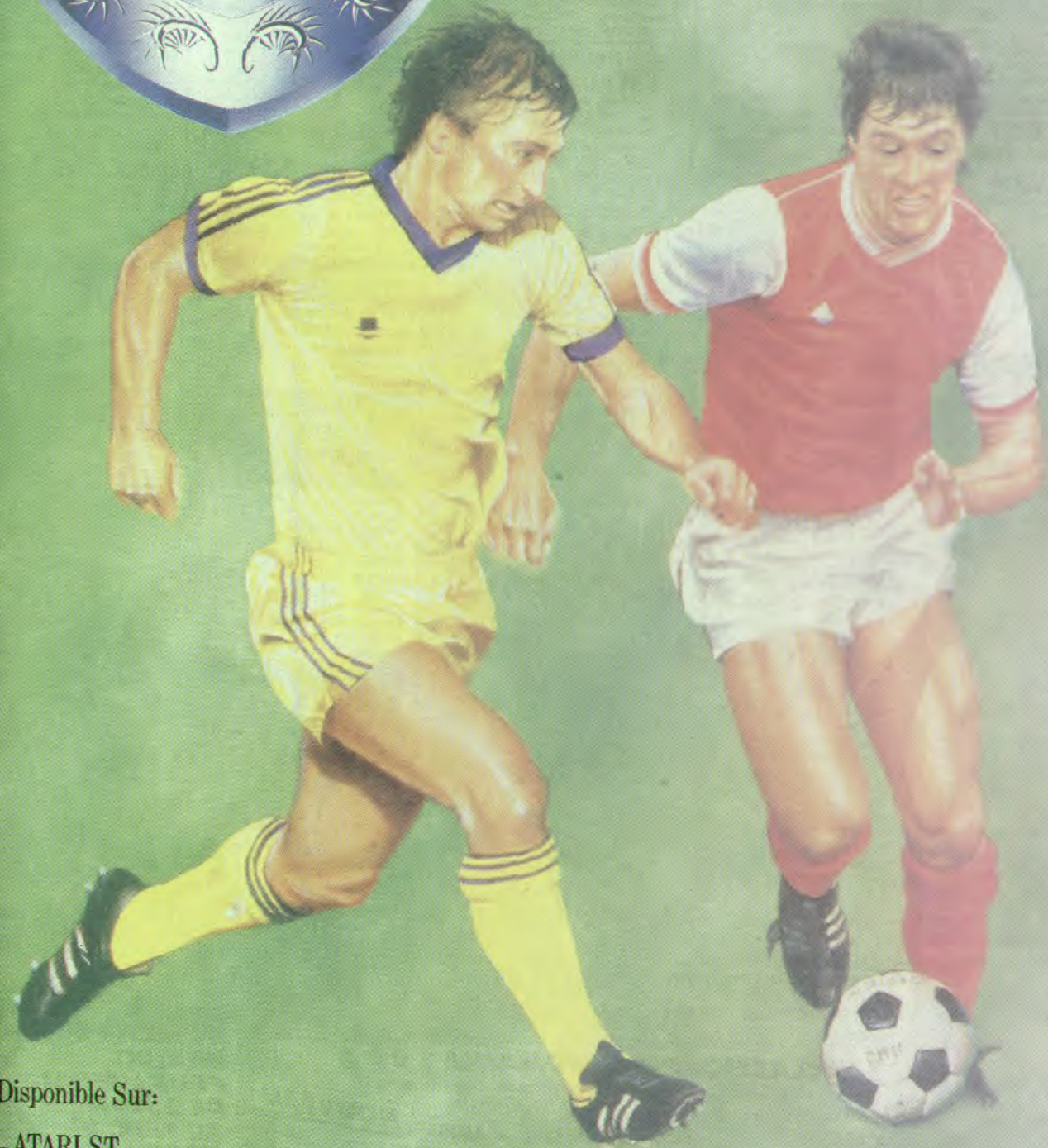
Renvoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).

**TILT**  
MICROLOISIRS

Cette carte d'abonnement  
est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS

LIBRE REPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09



Disponible Sur:

- ATARI ST
- AMSTRAD
- AMIGA
- C64

**MICRO PROSE**  
LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14



# Blood Money

AMIGA

Préparez-vous au pire lorsque vous attaquez Blood Money : dès le début du jeu, il faut des nerfs d'acier pour survivre ! Mais le foisonnement des adversaires, leur diversité, les décors grandioses, même les obstacles à surmonter procurent un tel plaisir qu'on ne peut s'en détacher. Branchés des shoot-them-up ou non, vous aimez Blood Money !

**Psygnosis. Programmation : David Jones et DMA Design ; graphismes : Tony Smith ; musique : Ray Norrish.**

Dave Jones a encore frappé ! Après l'excellent *Menace*, l'équipe de DMA et Psygnosis vient de donner naissance à un superbe shoot-them-up qui affiche tous les atouts du genre : parfait équilibre entre action et stratégie, graphismes haut de gamme, bruitages et musiques délectants, c'est le plus performant du mois.

Pour cette fois, les aventuriers du joystick ne vont pas plonger dans une classique guerre spatiale.



Voilà des pièces à voler.



Un labyrinthe dans toutes les directions...



Deux joueurs s'épauillent.



Des adversaires coriaces mais payants !



En bas, le magasin d'équipements.

*Blood Money* ou « le Prix du sang » est en fait un safari fabuleux. En début de partie, le joueur dispose de 200 dollars, juste assez pour acheter le vaisseau du premier niveau de jeu et relever le pari des organisateurs : faire place nette dans le labyrinthe complexe de salles et galeries de cet univers. Tout au long des tableaux, il va alors collecter de l'argent pour enrichir son armement. Premier atout du soft, une présentation animée à faire hurler de bonheur. La musique est superbe, tout comme la synthèse vocale qui présente votre mission. Quant aux graphismes, dommage qu'il ne s'agisse que de l'intro... Mais rassurez-vous, la véritable mission a, elle aussi, de quoi faire frémir. Dans un scrolling parfait, le



Tuer les monstres ne suffit pas, il faut aussi ramasser l'argent qu'ils écrétent.



décor avance inexorablement vers la droite, le haut ou le bas, et vous oblige à progresser lentement vers le cœur de cette première planète. Bien que ce scrolling soit très lent, on a alors tout juste le temps de profiter au maximum des possibilités de la partie. La stratégie est double en effet : il faut d'une part détruire les tireurs situés entre les parois, d'autre part lancer son laser contre les monstres qui surviennent par vagues successives. La représentation des ennemis est géniale. Mais plus encore, chaque pou (l'animation des grands sprits ! La démarche souple et menaçante des Walkers est dignes des salles d'arcade ! Les rubans de ballons, les étoiles qui se déboulent ou encore les poules du deuxième niveau bougent avec une souplesse et une précision captivantes. Côté tir, vous allez vous heurter à des adversaires de puissances variées. Les plus difficiles à tuer lâchent en mourant des pièces de monnaie de 25 dollars. Difficile alors de tirer et de collecter en même temps la fortune de vos ennemis. La stratégie utilise, de même, de très nombreux artifices. Sur certaines zones, les fractions du joystick sont par exemple inversées. Plus loin, des portes

tourneront légèrement à chaque tir. Le jeu moyen de passer, viser juste et surtout ne pas jouer du tir automatique ! Et croyez-moi, c'est une grande qualité pour un shoot-them-up que de fournir une action délicate mais où il faut tout de même user de zèle et de patience pour vaincre ! Enfin ensuite la collecte des armes. Impossible ici de trouver des lasers ou des bombes hors des salles d'armement. Celles-ci sont réparties tout au long de la route. Une fois à bord de ces bases, vous allez choisir les meilleures armes que vous pouvez vous offrir en fonction de votre pécule. Les lasers simples, à dix centésimes vers le bas ou le haut, sont peu chers et déjà



Les armes et leurs prix.



Tout ce qui bouge est dangereux.



Tir à missiles triples.

très efficaces. Mais dès que l'on a collecté au moins 300 dollars, il est possible d'équiper son vaisseau d'armes hyper-sophistiquées, de boosters de puissance, de bombes planétaires, etc. Il reste enfin à parler de la très bonne gestion de l'environnement du jeu. Il est tout d'abord possible de jouer à deux sur le même tableau. Dans ce type de jeu, les stratégies de combats sont très riches : un joueur va « dégraisser » le terrain, s'acharner tout spécialement sur les ennemis stationnaires. Ensuite, les deux guerriers vont agir ensemble, l'un tirant sur l'adversaire, l'autre récoltant les dollars qui tombent à chaque mort pour, plus loin, posséder un vaisseau hyper-puissant... *Blood Money* permet également de sau-



Le décor est somptueux.



Pris entre deux feux.

# Robocop

ATARI ST

Gentils poètes qui aimez les petites fleurs, détournez les yeux. *Robocop* n'est pas pour vous. Violent et sans pitié, le héros n'a qu'un seul but : débarrasser Détroit de toute la racaille qui encombre ses rues. Pour y parvenir, une seule méthode : tuer ! Fidèle à l'esprit du film qui l'a inspiré, *Robocop* est un jeu d'action pure et dure qui ne laisse pas un instant de répit.

**Ocean. Programmation et graphismes : Peter Johnson.**

Est-il encore utile de vous présenter le scénario de *Robocop*, vous avez tous vu le film, non ? Drôle d'histoire que celle de ce jeune policier assassiné par un gang et que l'on ramène à la vie sous la forme d'une redoutable créature, mi-homme, mi-robot. Ensuite, on le lâche dans les rues de la ville pour y combattre le crime et venger sa propre mort, ça va faire mal ! Avec un tel sujet, le film a remporté un gros succès et le jeu d'arcade qui s'en inspire a également fait un mallheur. La conversion sur ST, totalement différente de celles sur 8 bits,

regardent son score et par là même d'atteindre les deux derniers niveaux de jeu, niveaux pour lesquels un novice n'aurait même pas assez d'argent pour acheter son vaisseau !

*Blood Money* atteint finalement le rang des très grands shoot-them-up, aux côtés de *Menace*, *Nemesis*, *R-Type* et autres titres prestigieux. Mais ce qui est intéressant à souligner, c'est que la qualité de ce programme et sa clarté de jeu sont telles qu'il séduira tout aussi bien les maniaques de l'action que les joueurs moins « branchés shoot-them-up ». Et il n'est pas, à mon avis, de qualité plus intéressante !

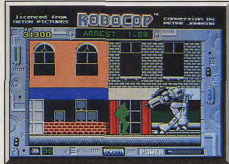
Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up
Intéret	18
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	*****
	C.

**Avis**

Ce nouveau shoot-them-up de Psygnosis qui fait suite à *Menace* bénéficie d'une réalisation aussi superbe que celle de son prédécesseur. L'idée de l'argent servant à acheter des équipements supplémentaires est empruntée à *Phantasy Zone*, bien connu des possesseurs de la console Sega. Un jeu difficile qui gagne à être joué à deux.

Alain Hughes-Lacour



Gillé par un robot.



Votre peau ne vaut pas cher.



Il y a du baston dans l'air dans les rues de Detroit.

la réalisation d'un portrait-robot. Cette dernière séquence, très réussie, vous demande de reproduire, en un temps donné, la photo d'un gangster à partir de divers éléments du visage. Il est à noter que les photos digitalisées qui sont utilisées sont du meilleur effet. C'est une excellente idée que d'incorporer ces scènes inédites dans cette version, car cela relance agréablement l'intérêt du jeu. Enfin une adaptation qui sait se libérer des contraintes propres aux jeux d'arcade pour apporter au joueur sur micro des éléments supplémentaires. Cette conversion est



Portrait-robot d'un tueur.



Entraînement dans le stand de tir.



Nhésitez surtout pas à cogner !



Un répit qui ne durera pas.

superbe : des graphismes dignes de l'arcade et une animation tout aussi réussie. Cette excellente réalisation est l'œuvre de Peter Johnson, déjà réputé pour ses conversions 16 bits d'Arkanoïd (I et II) et de Waball. On regrettera uniquement l'absence d'une option continue, étant donné la difficulté de l'action. Un grand jeu d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

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

#### Avis

Robocop allie des graphismes très variés (les décors en particulier) à une animation de qualité et des bruitages corrects. La progression de difficulté assez régulière permettra de satisfaire aussi bien les débutants que les professionnels du genre.

Jacques Harbont

Si la borne d'arcade vous a plu, alors l'adaptation sur ST de Robocop vous séduira puisqu'elle reprend l'essentiel des caractéristiques de la console des cafés. Le scénario n'a, bien entendu, rien d'original (dégommé tout ce qui bouge), mais il faut bien convenir que les graphismes, le scrolling horizontal sont de bonne qualité. Eric Cabena



Gaffe aux presses dans la casse !



Une bande de voyous.

Ramassez les munitions spéciales.

adversaires sont de plus en plus nombreux, ils vous attaquent de toutes parts et certains d'entre eux utilisent même des grenades. A la fin de ce niveau, il faut affronter un redoutable robot bipède et il est très difficile d'en venir à bout, d'autant plus que votre niveau d'énergie est assez bas lorsque vous arrivez face à lui. Dans les niveaux suivants, vous poursuivrez le combat dans les rues ainsi qu'à l'intérieur d'un entrepôt. Le troisième niveau se déroule dans une casse, des presses et bien d'autres machines interfèrent s'échamment à essayer de vous transformer en un tas de ferraille. D'intéressantes épreuves s'intercalent entre ces scènes d'action pure : une séquence d'entraînement dans le stand de tir de la police et

# Mayday Squad

AMIGA

Un jeu situé entre stratégie et action, l'aventure pour le déplacement et la découverte des indices, et l'action pour le tir et le maniement de la dynamite. Un cocktail explosif !

#### Tynesoft.

L'ambassade vient d'être prise d'assaut par un groupe de terroristes. A l'intérieur, vos adversaires ont déjà organisé leur défense. Des hommes dans chaque pièce, des munitions à revendre et quelques otages... Pour un scénario assez classique, c'est la mise en place graphique de cette aventure qui séduira le joueur. Vous allez tout d'abord choisir les trois membres de votre équipe ainsi que le niveau de difficulté de l'aventure. Il s'agit ensuite de prendre en main votre équipe. Le maniement exceptionnellement souple et logique de Mayday Squad est le premier atout de l'aventure. Le curseur souris ou joystick vous permet de sélectionner l'un des personnages puis l'une des actions qu'il peut entreprendre. Ce même curseur se transforme en viseur lorsqu'il est pointé sur la fenêtre de jeu centrale. Pre-

cesse entre stratégie et action. Deuxième aspect ludique de la partie, le tracé du plan des lieux visités. Vous devez repérer au plus vite des armureries pour y collecter des armes, les pièces où sont séquestrés les otages, les escaliers cachés, les bureaux de transmission... Mayday Squad n'accepte dès lors qu'un seul parcours pour venir à bout de la mission. Le jeu est passionnant, mais lorsqu'on l'aura vaincu, impossible de changer la mise en place du jeu et donc de trouver de nouvelles stratégies. Parlons enfin du contexte sonore et graphique de l'aventure. Les graphismes de ce logiciel sont particulièrement précis. L'équipe est vue de dos et la représentation des ennemis ou objets est suffisamment précise pour que l'on sache toujours où tirer, où chercher. L'orientation des pièces et couloirs est très logique, les bruitages sont enfin réalistes et variés (tirs, bombes, etc.)



Après sélection du tireur, choisissez la cible à l'aide du curseur

mière nécessité, mémoriser au plus vite les possibilités de chacun des membres de l'équipe. Le chef de gang peut juste tirer sur l'ennemi. Vient ensuite l'artificier qui dispose d'une importante panoplie d'explosifs, grenades, bombes à retardement, etc. L'équipe compte enfin un spécialiste des transmissions qui sera chargé de touiller les pièces, d'écouter les portes ou de crocheter les serrures, d'appeler la base ou de faire fonctionner les ordinateurs de l'ambassade. Lorsque l'on pointe l'un des personnages, son menu « action » ouvre à droite de l'écran. Mais attention, si l'ennemi surgit à ce moment, il faut par exemple être prêt à tirer, à dialoguer ou à lancer une grenade. On jongle alors sans

Mayday Squad apparaît comme un soft mi-aventure, mi-action bien réalisé à l'écran et suffisamment riche dans sa stratégie pour passionner les amateurs. Et si le scénario est un peu figé, il reste quand même les divers niveaux de difficulté pour vous garantir plusieurs heures de jeu. Olivier Hautefeuille

Type	aventure et action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Langue	anglais, notice en français
Prix	C



Le menu d'action de l'artificier.



L'orientation est toujours très logique.



Il faut réagir vite !



Mayday Squad : version C 64.

#### Version C 64

La version C 64 de Mayday Squad est beaucoup plus réduite quant aux possibilités de jeu. Chacun des trois personnages ne maîtrise ici qu'une seule fonction, soit le tir, soit le lancer de grenades, soit l'exploration. Il ne reste pour séduire le joueur que la découverte du labyrinthe que forment les pièces et couloirs et le tir au viseur sur l'écran principal. O.H.

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Langue	anglais, notice en français
Prix	B





Briefing précédant la mission.



Le choix des armes.

# Abrams Battle Tank

PC CGA, EGA, HERCULES

Le char d'assaut manqué alors à la panoplie des simulations. Voici une lacune comblée. Les missions à accomplir peuvent être regroupées pour former un ensemble passionnant. Une stratégie calquée sur celle du très fameux Silent Service. Une référence!

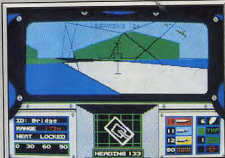
**Electronic Arts.** Chef de produit: **Damon Slye**; programmation: **David Mc Clurg**; graphismes: **Kobi Miller** et **Jerry Luttrell**; bruitages: **Bryce Morsello**.

La tourelle du blindé vient de se stabiliser sur sa cible, un tank Destroyer de type BRDM-2 qui surgit au-dessus de la colline, au cap 273 à presque 1-500 mètres... Vitesse réduite, stabilisation du viseur et tir de la première salve. Le but est atteint mais déjà, deux tanks T-64, escortés d'un hélicoptère Mi-24, viennent à la rescousse de l'ennemi. Une seule solution, un lâché de fumée pour désorienter l'ennemi et un retour en arrière dans une croûteuse. Nouvelle stratégie, je contourné l'ennemi par le nord, mets pleine vitesse et charge dans les tubes une salve AX antiaérienne... La lutte sera serrée!

Abrams Battle Tank ouvre, pour cette nouvelle



Le relief accidenté est bien visible quand le tank monte sur une colline.



Tracé d'une voie.

année, le grand challenge de la simulation de combats blindés. De nombreux simulateurs de chars sont, en effet, annoncés pour les mois à venir. Pas sûr que le mode de simulateur de jeu! Les combattants superbe suite 3D Abrams Battle Tank met en place huit missions distinctes qui se jouent chacune selon trois niveaux de difficulté. Il sera ensuite possible de mener des campagnes de combat complètes. La simulation de combat de char est très proche du combat aérien en ce qui concerne la mise en place graphique. Et le point fort de ce simulateur réside justement dans la gestion 3D du relief du terrain qui

défile derrière votre cockpit. Bien que représenté de façon assez sommaire à l'écran, le paysage que vous découvrez comporte de très nombreuses montagnes ou collines. L'animation du blindé est sur ce point excellente. Dès que l'on accélère, le char se cabre. Plus loin, vous allez esclabouder une colline. La vitesse diminue de façon très réaliste et les balancements gauche/droite ou haut/bas de l'engin sont vraiment très réalistes. Deuxième atout visuel et aussi stratégique, la gestion simultanée du char et de la tourelle. Il est, en effet, possible de manier tout à la fois le cap du blindé et l'orientation tridimensionnelle de la tourelle de tir. Un exemple, le char peut faire route à fond vers le nord et vous gérer en même temps un ennemi sur sa gauche. Une vision complexe, mais très bien étudiée sur le clavier, et surtout très pratique pour venir à bout des assauts ennemis. La représentation 3D des adversaires est de même très efficace. Les blindés, les ponts, l'approche des hélicoptères, les fermes abandonnées ou le carcasse de vos victimes, autant de détails qui concourent au réalisme de la mission. Mais par-delà cette précision de l'image et du maniement, c'est bien sûr la stratégie des combats qui fait toute la force de la simulation. Après avoir étudié les présentations écran et notées des armes utilisées et des missions proposées, le joueur va très clairement définir ses objectifs. Pour chaque scénario, le but de votre mis-



Le tableau des dégâts subis.



Vue de la tourelle.

son est détaillé avec précision. Ici, il s'agit de protéger un combat. Vous ne cessez alors de tourner autour des cinq canons de ravitaillement, de partir en reconnaissance dès que la carte ou le radar signale la présence d'événements ennemis... Plus loin, il faudra au contraire agir avec plus de stratégie enfoncer, approcher sans se faire repérer de la base adverse pour l'arrosage de missiles. La simulation est toujours très complexe, et ce, même au niveau de jeu des plus fiables. Mais il n'est jamais question de lassitude. Abrams



Carte du territoire.



La vision infrarouge.



La cible a été touchée.

Battle Tank est un soft de longue haleine qui ne vous acceptera sur ses tables de scores qu'après de très longues heures de combat et une connaissance aigüe de la puissance de chaque arme, des possibilités de chaque type d'ennemi. En conclusion, c'est l'équilibre entre action et stratégie qui assure la qualité du programme : côté stratégie, la richesse et la variété des missions, côté action, la gestion très réaliste du char et la précision graphique de la simulation. Ce soft a pour moi le meilleur attrait ludique que le très grand Silent Service. Même gestion des missions, même stratégies d'encerclements, d'attaques directes ou de camouflage (là-bas, on se cache sous l'eau, ici derrière une colline...), et toujours la

richesse des différents postes de vue, carte, tourelle, colline, tableau des dommages, etc. Un très bon logiciel que je recommande à tous Olivier Hautefeuille

Type : simulateur de combat de char  
Intéret : 17  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C

## Aviz

Abrams Battle Tank est à la simulation de tank ce que Silent Service est à celle des sous-marins : agréable, simple et pourtant assez complexe. On se laisse rapidement prendre au jeu, sur un AT toutefois car sur un XT, le bâtiment vient vite à la hauteur de l'animation. Un petit reproche : l'uniformité du sol

dépourvu de ces petits riens qui, tels buissons ou rochers, faciliteraient le rendu de la vitesse. Dommage.

Jacques Harbon

Il manquait une bonne simulation de tank, c'est chose faite avec Abrams Battle Tank. Une simulation réaliste et simple d'accès, qui s'inscrit dans la lignée des hits de MicroProse, comme Gunship ou Silent Service. Aime. Alain Huyghues-Lacour

Abandonnez tout de suite l'idée de jouer à Abrams Battle Tank sans vous être longuement penché sur le manuel ; il ne s'agit pas d'un jeu de tir mais d'une simulation. Si vous ne disposez pas d'un PC-AT ou pas, passez votre chemin. Les graphismes de ce programme me paraissent très pauvres, tout est désespérément lisse. Ennuyez-vous. Eric Cabrera

# Super Mario Bros II

CONSOLE NINTENDO

Les programmeurs japonais ont réussi une véritable gageure : donner une suite à un programme vedette qui soit différente de l'original, mais en lui conservant une ambiance identique et en apportant de nouvelles idées. Bravo pour le tour de force ! Les fans de la première version peuvent acquiescer la seconde les yeux fermés. Ils en auront largement pour leur argent.

## Nintendo.

Super Mario Bros est un chef-d'œuvre indiscutable, aussi attend-on la deuxième épisode des aventures de Mario avec impatience. C'est une gageure d'avoir réussi la suite d'un tel monument, comment conserver l'esprit du jeu précédent tout en apportant vraiment quelque chose de nouveau. On a beau connaître le talent des programmeurs japonais, on se demande quand même sur on ne vas être déçu. On ouvre la boîte fébrilement, on déchire le plastique protecteur d'un coup de dent fébrilement avant de mettre la cartouche dans la console, c'est parti, on va enfin voir ce qu'il a dans le ventre ce nouveau Mario ! Tout d'abord, on ne sait pas trop : les graphismes sont différents de ceux du précédent, le mode de contrôle équilibré, alors on se pose des questions... et quelques heures après, on est encore en train de jouer comme un malade et maintenant on sait : il est super !

Super Mario Bros est un programme qui a été très bien pensé, pour reprendre une formule qui est son heure de gloire : c'est le changement dans la

continuité. On retrouve tout à fait l'esprit du premier programme mais on découvre des tas d'idées nouvelles. Cette fois encore, Mario doit traverser des mondes qui se composent de trois niveaux très différents. Il y a des salles sacrées pleines de trésors ou de clés indispensables, ainsi que des astuces de toutes sortes. Mais à partir de cette base commune,



On se fraye un chemin à coups de bombes.



Le monstre attend à la fin de chaque niveau.



L'une des nombreuses pièces secrètes.

Nintendo a construit un jeu entièrement nouveau. Première innovation : le décor défile en scrolling horizontal ou vertical selon les endroits. Par ailleurs, lorsque Mario découvre une voie cachée, il lui suffit de la jouer par terre pour faire apparaître une porte menant à un sous-espace, encore faut-il découvrir l'endroit le plus approprié pour obtenir le meilleur résultat. Mais la principale nouveauté de ce programme, c'est que Mario n'a pas d'arme, il ne des léguémas du sol qu'il utilise comme projectiles pour se débarrasser de ses adversaires, ou bien des bom-

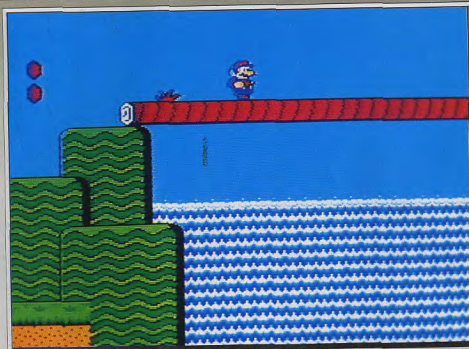


Jetez la fiole au bon endroit !



Vous volâtes dans le sous-espace...

bes qui servent à dégrèger les blocs qui lui barrent le chemin. Mieux encore, il peut également sauter sur la tête de ses agresseurs pour s'en emparer avant de les lancer contre d'autres. Ce principe est très original et, à ma connaissance, il n'a jamais été utilisé dans aucun autre programme. Il revient tout le long du jeu sous différentes formes : par exemple pour s'emparer d'une créature qui plane dans les airs et la transformer en tapis volant, ou bien pour se débarrasser du monstre qui garde la sortie de chaque niveau en retournant ses projectiles contre lui. La réalisation de Super Mario Bros II est excellente : le graphisme est supérieur à celui du précédent, la bande sonore alterne différents thèmes, en fonction des types de salles dans lesquels vous vous trouvez, et on fait vraiment ce qu'on veut de son personnage tant il est maniable. Les programmeurs de ce jeu n'ont vraiment rien laissé au hasard et, compte de raffinement, avant chaque niveau, on peut choisir parmi quatre personnages. Non seulement ceux-ci sont très différents graphiquement, mais ils ont surtout des caractéristiques qui leur sont propres : certains courent plus vite que d'autres ou bien sautent plus ou moins haut. À l'instar du premier épisode, le jeu est d'une richesse incroyable et on pourrait écrire un bouquin entier sur ce jeu pour en donner toutes les astuces. C'est vraiment un jeu superbe, à vous faire regretter de ne pas avoir de



De nouvelles aventures extraordinaires pour les frères Mario.



On retrouve les haricots magiques.

telles merveilles sur vos micros. Un must. (Notice en français.) Alain Huighuys-Lacour

Type	action	1,8
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★★	
Brulitage	★★★★★	
Prix		C

### AVIS

Ce superbe jeu d'action fourmille d'idées nouvelles, toutes plus intéressantes les unes que les autres. Il en résulte un jeu d'une richesse rarement égale. Un grand bravo aux programmeurs pour ce superbe travail de création. Les décors de Super Mario Bros II peuvent apparaître un peu fades mais peut-être n'était-il pas possible de faire mieux sur cette console ? Jacques Harbnon

Les jeux sur consoles ne m'ont jamais attiré, mais force est d'admettre que Super Mario Bros II recèle un nombre incroyable de trouvailles. Il est évident que si les seuls sur micro n'en utilisaient que le dixième, nous assisterions alors à un regain d'intérêt pour les jeux vidéo. Seul reproche, cette impression de déjà vu, au niveau des graphismes et des animations. Néanmoins pour une machine 8 bits, c'est excellent. Eric Cabaeria

Il faut difficile d'ajouter encore des plus à un aussi grand classique que Mario Bros. Et pourtant, le pari est réussi. Une foule d'innovations, de « trucs » originaux (le fait de monter sur les adversaires, les quatre personnages différents...). Un must pour les amateurs du genre. Olivier Hautefeuille

# Forgotten Worlds

## AMIGA

Deux héros audacieux affrontent des robots et des monstres hideux. Un shoot-them-up ardent et ardu ! Disquette Capcom.

Les conversions des jeux d'arcade de Capcom sont nombreuses et, pour une fois, la quantité ne se fait pas au détriment de la qualité. Forgotten Worlds est



Face à deux méchants, armés de missiles.

un shoot-them-up à deux boueurs qui s'inscrit dans la lignée de Side Arms. La comparaison entre ces deux adaptations permet de mesurer le chemin parcouru en un an. Forgotten Worlds est la meilleure conversion de Capcom à ce jour.

L'action se situe quelques années après que Bios, le dieu de la destruction, ait envoyé huit créatures maléfiques sur notre planète afin d'anéantir toute trace de civilisation. La Terre n'est plus que ruines sous lesquelles se cachent quelques rares survivants. Mais le temps de la revanche est venu et deux héros surgissent pour affronter les monstres et libérer le monde de leur domination. Les vengeurs, armés de fusils lasers, volent dans l'espace et dès les pre-



Voilà les missiles lancés !



Les attaques élement du haut et du bas.

mères secondes de jeu, on est surpris par la qualité des graphismes. Distinguez la beauté des décors, on se laisse surprendre par l'arrivée de la première vague ennemie. Pas question de relâcher son attention car les ennemis sont très rapides et, surtout, ils peuvent surgir de n'importe quelle direction.

Vous affrontez des petits vaisseaux, différents types d'extraterrestres dont certains sont équipés de lance-missiles, ainsi que toutes sortes de robots particulièrement redoutables. Lorsque vous les abattez, des pièces apparaissent et vous devez les ramasser. Dans chacun des cinq niveaux de ce programme se trouve une boutique dans laquelle vous pouvez acheter



Ramassage des pièces...



Chaque tableau se termine par un monstre patibulaire qu'il faut abattre.



Les marchands d'armes.

divers équipements avec l'argent ainsi obtenu. Ces équipements, qui varient d'un niveau à l'autre, vous permettent d'augmenter votre vitesse, de vous protéger momentanément des lins ennemis et de vous procurer des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Ne négligez surtout pas de ramasser cet argent car les armes supplémentaires ne sont pas du luxe et Forgotten Worlds est un jeu très difficile. Lors des premiers parties, on est déconcerté par le mode de contrôle très inhabituel. En effet, vous pouvez tirer dans n'importe quelle direction ; lorsque vous devez votre personnage vers la droite ou la gauche, votre arme tourne sur elle-même et vous devez arrêter votre mouvement lorsqu'elle est pointée dans la bonne direction. Ce système est assez précis, mais il est très difficile d'employer car lorsque vous devez vous déplacer brutalement pour éviter un ennemi, il vous faut quelques secondes pour vous remettre dans la bonne position de tir. Il faudra s'entraîner sérieusement avant de parvenir à bien maîtriser ce mode de contrôle.

Forgotten Worlds est un jeu superbe avec des décors variés, toujours magnifiques, mis en valeur grâce à une bonne utilisation de la palette de couleurs, ainsi que par un scrolling différentiel particulièrement fluide. Les sprites sont tout aussi réussis, avec notamment d'énormes monstres de toute beauté. Quant à l'animation, elle est aussi rapide que précise.



Ne vous laissez pas troubler par le décor.



Les engrenages sont redoutables.

L'action est passionnante et on est conquis dès la première partie. Forgotten Worlds est un grand shoot-them-up, mais attention, comme la plupart des jeux d'arcade de Capcom, c'est un programme très difficile. Seuls les habitués de ce type de jeu parviendront à découvrir les niveaux supérieurs, et encore, il faudra qu'ils s'accrochent. Un grand jeu d'arcade pour les rois de la gâchette. Alain Huighuys-Lacour

Type	arcade
Intérêt	1,7
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brulitage	★★★★★
Prix	B



L'écran est en mode deux joueurs : l'autre tank est votre allié.

## Vindicators

AMSTRAD CPC

Cela se passe au XXVI<sup>e</sup> siècle et votre mission est de vous emparer des stations mises en place par un empire tentaculaire et imptoyable. Votre arme est un tank dont vous pouvez améliorer la puissance de feu au fur et à mesure de votre avance. Un jeu d'arcade qui tire le meilleur parti des capacités du CPC.

Tengen. Auteur : Consult Computer System.

Tengen est le nouveau label de l'éditeur Domark qui s'était déjà illustré par le passé dans l'adaptation sur micro de jeux d'arcades (Star Wars). Rebelle donc avec un titre issu, une fois de plus, des arcades et signé Atari. Cette fois-ci, vous êtes projeté en plein XXVI<sup>e</sup> siècle, où une guerre vous oppose aux puissantes troupes de l'empire Tengen. Bien entendu, vous disposez d'un imposant moyen de destruction : le tank de combat SR 88. Votre tâche est simple, mais difficile à réaliser : vous devez prendre successivement possession des quatorze stations à multi-niveaux, en ayant préalablement détruit toutes les installations ennemies. Chacune des stations possède des systèmes de défense sophistiqués tels que



Attaque simultanée des deux tanks.

des tourelles à canon pivotants ou des tanks supérieurs qui n'auront de cesse de vous détruire. Votre véhicule, malgré sa maniabilité et sa puissance de feu, ne dispose malheureusement que d'une petite réserve de fuel, aussi vous faut-il constamment garder un œil sur la jauge de carburant. Cette contrainte n'est pas innocente, puisque malgré les tris nourris de vos adversaires et les multiples pièges qui vous sont tendus, vous devez être continuellement en quête de certains items, notamment des bidons de fuel. Le décor futuriste dans lequel vous êtes plongé est chargé de dangers. En effet, nombre d'obstacles tels que des murs ou des barrières électriques vous contraignent à être très concentré

lors de vos déplacements. Les tanks ennemis, eux, ne manquent pas d'être exécutés et s'échabrent avec une violence redoublée si vous vous trouvez coincé par une difficulté de terrain. Par ailleurs, la difficulté est augmentée par les bombardements d'un drone (sorte de robot volant). Heureusement, ce sombre tableau présente des aspects positifs puisque les différents items que vous devez trouver vous permettent d'obtenir des bonus qui peuvent prendre les formes suivantes : champ de tir agrandi, augmentation de la puissance de feu et de la fréquence de tir, écrans de protection (diminue les pertes d'essence), canons à bombes. Et il ne faut pas oublier de chercher l'indispensable clé qui vous permettra d'ouvrir les portes qui vous donneront accès au niveau suivant. Comme sur la borne des cablés, le logiciel peut être joué à deux (l'un au clavier et l'autre au joystick) ce qui permet une véritable collaboration entre joueurs. Ne vous hasardez pas à tirer sur le tank de l'autre joueur (à moins que vous ne vous confondiez ensuite en féroces excuses), puisque ce faisant vous diminuez ses réserves de fuel. Les graphismes sont particulièrement réussis, en dépit de la faible définition de la basse résolution (160 x 200), les



Une tourelle de défense à éliminer.



Vous avez la clé : la sortie est là !



Les bonus permettent de perfectionner le tank.

auteurs ou programme sont parvenus à donner aux différents tanks une « impression » de volume. Les animations sont incontestablement l'un des aspects les plus spectaculaires du logiciel. En effet, malgré son petit microprocesseur, le programme parvient à gérer avec célérité un grand nombre d'objets différents, le tout avec des scrollings multirectionnels efficaces ce qui, de lavis de programmeurs habitués aux CPC, n'est pas une mince affaire. Les bruitages ne sont pas très spectaculaires, mais ils peuvent satisfaire. Un logiciel tirant bien parti dans l'ensemble des possibilités du CPC et qui gagne à être joué à deux. (Cassette Tengen). Eric Caberia

Type	action
Intéret	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

### Version ST

Contre toute attente, la version ST de Vindicators est profondément décevante. Malgré des graphismes de bonne qualité, le programme est d'une grande médiocrité, les animations sont, en effet, poussives et cassent tout l'intérêt du jeu. Les bruitages : idem. Les programmeurs de Tengen devaient s'interroger sur l'anomalie qui leur permet de faire des animations plus rapides sur 8 bits que sur 16 bits. (Disquette Tengen). Eric Caberia

Intéret	9
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	C

### Avis

Vindicators est un jeu d'arcade que j'aime beaucoup et je garde un très bon souvenir d'une soirée de jeu acharnée en équipe avec Dany. Je trouve qu'Eric est un peu excessif dans son jugement sur la version ST. C'est vrai que l'animation est très lente, et



Version ST : animations indignes de la machine.

que cela lui retire une part de son intérêt. Mais l'action reste prenante, surtout s'il l'on joue à deux. Alain Hughlyns-Lacour

Autant la version CPC tire bien profit des capacités de la machine, autant la version ST souffre d'un défaut rédhibitoire. Si les graphismes sont plus et les bruitages corrects, l'animation est d'une lenteur désespérante. Dans le jeu à deux, quand plusieurs objets se trouvent à l'écran, les déplacements ne se font plus que très lentement et par saccades. On voit ainsi le projectile du canon traverser l'écran à la vitesse d'un escargot athématique ! Dommage car le jeu aurait été excellent autrement. Jacques Harbbon



La police vous a épinglé pour avoir commis un excès de vitesse.

## Test Drive II

AMIGA

Au volant d'une voiture de sport sur les routes américaines, une palpitante course-poursuite qui vous donnera des sueurs froides ! Test Drive II, à mi-chemin entre action et simulation, est un jeu exceptionnel, ce qui se fait de mieux actuellement dans le genre.

Accolade.



Nombreux tunnels dans la montagne...

Ils y a plus d'un an, Test Drive transportait un succès largement mérité et, bien qu'elle soit très proche de la précédente, cette nouvelle version apporte suffisamment d'innovations pour triompher à son tour. Avec Test Drive, Accolade reste fidèle à son image de marque qui repose sur un principe de jeu réaliste qui lutte avec la simulation, sans jamais devenir trop complexe, et qui n'exige pas la lecture d'une volumineuse notice.

Est-ce que vous préférez une Ferrari F40 ou bien une Porsche 959 ? Vous choisissez tout d'abord votre véhicule et aussi celui de votre adversaire, si vous le désirez. Car si l'agit d'un duel implacable entre deux conducteurs qui rivalisent d'adresse sur

les routes américaines. Evidemment, votre adversaire ne vous fera pas de cadeaux, dès que vous relâchez un peu l'accélérateur, il en profite aussitôt pour vous doubler. Il faut alors s'accrocher pour ne pas être distancé et il ne vous reste plus qu'à prendre des risques pour le doubler dans un virage sans visibilité, en espérant que vous n'allez pas vous retrouver face à face avec un véhicule qui arrive dans l'autre sens. Si vous le désirez, vous pouvez courir contre la montre au lieu de vous mesurer à un adversaire, mais ce serait dommage car le duel est bien plus stimulant. Comme dans Test Drive, vous évitez également des problèmes avec la police qui ne semble pas apprécier vos excès de vitesse. Ces scènes sont particulièrement convaincantes dans cette nouvelle version : alors que vous forcez à toute allure



Un dépassement sans visibilité.



# Fright Night

## AMIGA

**Vous êtes un vampire cruel et assoiffé de sang frais, votre seul et unique but est d'éтанcher votre soif. D'admirables graphismes et des bruitages somptueux épient encore le breuvage. Humour noir et mauvais goût, tels sont les ingrédients qui font de ce logiciel original un jeu réellemeًnt à part.**

**Microde. Programmation : Steve Bak ; graphismes : Pete Lyon ; musique : David Whitaker.**

Nous l'avons déjà dit plusieurs fois dans nos colonnes, la micro-informatique pour être un genre majeur, à l'instar de la littérature ou du cinéma, doit faire preuve d'initiative en sortant des sentiers battus. Les shoot-them-up et des casse-brigues. La micro, pour être une forme d'expression comme les autres, doit se compromettre avec des genres aussi différents que le roman d'amour (à l'eau de rose), les thèmes guerriers (pour l'instant le domaine le plus



Le vampire assoiffé de sang est en quête d'une proie.

des escapades nocturnes qui ont tôt fait d'alerter votre voisinage. Ne désirant pas être vos prochains victimes, vos voisins s'organisent et décident de mettre fin à vos jours (pardieu à vos nuits) en investissant votre demeure. Une créature infernale comme vous ne saurait capituler devant de simples mortels, aussi décidiez-vous de faire d'une pierre deux coups : éliminer ses empêcheurs de sucer en rond, en faisant le plein de sang à s'en péter le ventre. Cependant, vous ne devez sûrement pas ignorer que les vampires craignent la lumière du jour, que vous n'aurez que la nuit pour faire votre office, faute de quoi la lumière vous désintègrera. Votre

quête de sang débute donc dans la crypte (située dans la cave), vous devez parcourir toutes les pièces de l'immeuble demeure tout en tenant compte de la contrainte temps illustrée par une icône lune pleine en déplacement. Vos agresseurs (et futures victimes) semblent avoir vu beaucoup de films sur les vampires, car ils ne sont pas sans défense. En effet, s'ilôt que vous en apercevez un et que vous vous apprêtez à lui faire rejoindre les légions de l'ombre, il se met à lancer dans votre direction des objets apparemment inoffensifs : des bibles, de l'eau bénié, des gousses d'ail, des croix. Ce bombardement hétéroclite à tort fait, si vous ne tenez pas de l'éviter, d'abaisser dangereusement votre niveau d'énergie. Ce qui a pour conséquence de provoquer la décomposition de votre portrait en médaillon au bas de l'écran, la mort est alors proche. Pour reconstruire vos forces, il vous faut alors trouver tous les chasseurs de vampires, car s'il vous prennent l'idée de réintéger votre cercueil avant de les avoir vampirisés, vous risqueriez d'être tué durant votre sommeil par l'un de vos charmants voisins (un pieu en bois enfoncé au niveau du cœur). Dans les niveaux suivants, le jeu devient très difficile, puisque vous devez parcourir de nouvelles pièces et affronter, en supplément, des chasseurs de vampires, les fantômes de vos anciennes victimes. Ces dernières se manifestent par de macabres apparitions (mais qui sortent du plancher, spectres flottants), dont le contact vous affaiblit rapidement. La réalisation technique de ce programme est exempte de reproches. Les graphismes (signés Pete Lyon) et le programme (signé Steve Bak) trent bien partie des possibilités de l'Amiga. Les animations pleines d'humour tendent, avec réalisme, la bestialité qui vous anime : les scènes de vampirisation sont superbes (vous plantez vos crocs avec fougue). Les bruitages ont fait l'objet d'une finition quasi-parfaite. Le jeu est, en effet, agrémeًnt de hurlements de loup, de craquements de bruits de pas, de rots après vos repas sur fond de musique funèbre (à noter une superbe digitalisation au lancement du logiciel). Ce pro-



La maison recèle de nombreuses pièces.



Les esprits de vos victimes se vengent.

gramme constitue un agréable clin d'œil, qui pourrait augurer de l'apparition d'un nouveau genre en micro : le soft de série B, où l'humour et mauvais goût se côtoieraient pour notre plus grand plaisir. À signaler, la présence de dents de vampire dans l'emballage du jeu. (Disquette Microde). Eric Caberia

Type	action/horreur
Intéret	★★★☆☆
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Pris	★★★★★

## Avis

*Fright Night* s'ouvre sur une superbe page de présentation qui s'accompagne d'une voix digitalisée du meilleur effet. Steve Bak et Pete Lyon sont au générique alors ce n'est pas dominant, car on a vraiment affaire à une fine équipe. Et puis il y a beaucoup d'humour dans ce programme. Quant à la bande sonore, c'est une des meilleures que j'aie entendues. Alain Huighues-Lacour

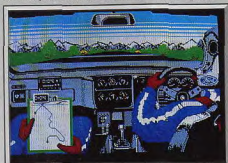
Original, concis, macabre mais peut-être lassant à long terme. En tout cas, des graphismes somptueux pour *Fright Night* et surtout une bande son à réveiller un mort ! Olivier Hautefeuille



Arrêt indispensable à la station-service.

vous découvrez un filic au détour d'un virage. Ne vous arrêtez pas si vous ne voulez pas perdre un temps précieux, mais il se lancera à votre poursuite. Bientôt vous entendez une sirène et vous voyez la voiture de patrouille grossir dans votre rétroviseur. Alors là, il faut aller encore plus vite, ça passe ou ça casse !

*The Duel* ne présente pas moins de douze niveaux de difficulté, ce qui est un page de longévité pour ce programme. Les viesesses sont automatiques dans les quatre premiers niveaux, ce qui évitara aux débutants de casser leur moteur, mais cela est beaucoup moins plaisant. La sélection de l'un de ces niveaux



Lombard Rally sur PC.

trois types de paysages différents. Ces nouveaux décors sont bien plus beaux et, lors du parcours en montage, la traversée des tunnels est particulièrement réussie. Le *Duel* bénéficie d'une excellente réalisation : bon graphisme, animation rapide et une bande sonore très convaincante. De plus, les mordus de ce programme pourront également se procurer deux disques qui offrent d'autres parcours au des voitures différentes. *The Duel* est vraiment l'un des meilleurs programmés de course automobile sur micro.

Alain Huighues-Lacour

Type	course automobile
Intéret	★★★☆☆
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Pris	★★★★★

## Comparatif : The Duel / Lombard Rally

Ces deux programmes, d'égalé qualité, sont les meilleurs programmes de course automobile sur micro. La simulation est plus poussée dans *Lombard Rally* puisqu'il reprend une véritable épreuve et qu'il est possible de réparer ou d'améliorer son véhicule. En revanche, *The Duel* est peut-être plus excitant et plus simple d'accès. On en peut pas dire que l'un est meilleur que l'autre et les fans du genre voudront sans doute posséder les deux. Alain Huighues-Lacour

## Avis

Rien à ajouter à l'article de A.H.-L., *Test Drive II* est superbe. Dommage, cependant, que les disques scénarios ne soient pas compatibles avec *Test Drive I*... Olivier Hautefeuille

Ce second volet apporte tout ce qu'il manquait à *Test Drive*, pourtant déjà superbe. On peut ici concourir à deux, l'un contre l'autre, changer de circuit ou même de voiture, grâce au scenery disk. Une très grande simulation de conduite automobile. Jacques Harbnon



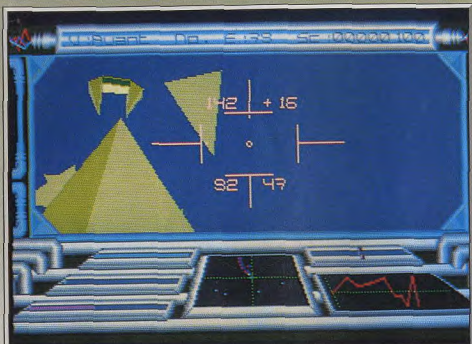
La traversée du désert...



Ne ratez pas la station-service.



Les « cops » en embuscade.



Les vaisseaux ennemis sont particulièrement difficiles à détruire.

# Voyager

ATARI ST

Défenseur de l'espèce humaine menacée, vous devez affronter d'horribles envahisseurs qui, venus d'une lointaine galaxie, se sont établis sur les lunes de Saturne. Le point fort de ce grand jeu d'action et de stratégie, réalisé en 3D surfaces pleines, réside dans l'atmosphère qui y règne tout du long.

**Disquette Ocean. Programmation : Dan Gallagher; conception : Mike Crowley et Dan Gallagher; musique : John Dunn.**

Les forces d'invasion Roxit sont arrivées dans notre galaxie. Les envahisseurs se sont installés sur les dix lunes de Saturne, afin de mettre au point les armes extraordinaires qui leur permettront de conquérir notre planète. Il faut absolument les détruire au plus vite et, encore une fois, c'est à vous qui revient la lourde tâche de sauver la Terre. Que voulez-vous, c'est comme ça quand on est le meilleur. Un vaisseau de transport vous dépose sur la surface de la



Une station radar ennemie.

première lune, vous êtes aux commandes d'un tank et c'est à vous de jouer. Sur l'écran, vous voyez le paysage en 3D ainsi que les nombreuses informations que vous fournit votre ordinateur de bord. Vous entendez quelques explosions, c'est l'ennemi qui vous tire dessus. Jetez un rapide coup d'œil sur l'écran radar pour repérer la position des tanks ennemis, faites pivoter votre engin, puis vissez votre cible et détruisez votre premier adversaire. Ce n'était pas trop difficile, mais ne craie pas victoire trop tôt car il vous en reste encore soixante-dix à battre avant d'en avoir fini avec cette lune et de passer à la suivante. En effet le nombre d'engins qu'il vous reste à détruire



Ecrivez de rester à découvert!



Les caméras fournissent d'utiles informations.

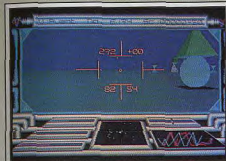


Le tank ennemi se rapproche.

est indiqué en haut de l'écran et chaque lune est défendue par quatre-vingts appareils ennemis. Une fois que vous les aerez tous abattus, vous devez suivre les indications qui apparaissent sur l'écran pour vous rendre, au plus vite, vers le passage qui mène à la lune suivante avant la destruction de celle que vous venez de nettoyer. Mais au cours de votre progression, vous pouvez ramasser toutes sortes d'équipements fort utiles : bombes atomiques, leurre qui détournent les tirs ennemis ainsi que des caméras que vous pouvez lancer en éclaircie. Voyager est un programme qui s'inscrit dans la lignée de *Battle Zone* ou de *Backlash*. C'est donc essentiellement du shoot-them-up, mais avec un aspect simulation qui lui apporte une touche de réalisme et épargne au joueur la lassante répétitivité des jeux d'action dépourvus de scénario. Le tank se contrôle à la souris ou au joystick, mais il faut également faire l'effort de se familiariser avec différentes touches du clavier pour activer certaines fonctions. La qualité de la réalisation compte pour beaucoup dans la réussite de ce programme : le graphisme est en 3D, surfaces pleines, et l'animation est rapide. La bande sonore se limite à des bruitsages, mais en revanche la disquette est fournie avec une cassette audio qui offre un excellent thème musical qui accompagne bien l'action. L'une des principales



qualités de ce programme, c'est qu'il dégage une ambiance très prenante. On s'y croirait vraiment, grâce notamment à des détails très réalistes, comme lorsque vous voyez passer devant vous l'ombre des vaisseaux ennemis qui vous survolent. Par ailleurs, on appréciera le fait que toutes les instructions présentes sur l'écran soient en français, car il est bien rare que les éditeurs anglais se donnent cette peine. Voyager est un programme séduisant qui se situe précisément entre un shoot-them-up tout simple,



Une loonoque exploration.

comme *Backlash*, et un jeu de stratégie, comme *Starfighter II*. Vous passerez de longues heures devant votre moniteur à combattre les Roxit (Notice en français). Alain Huguères-Lacour

Type	shoot-them-up
Intéret	★★★★★ 16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutage	★★★★★
Prix	★★★★★ C

## Aviz

Voyager vous entraîne dans le monde du 3D sur-

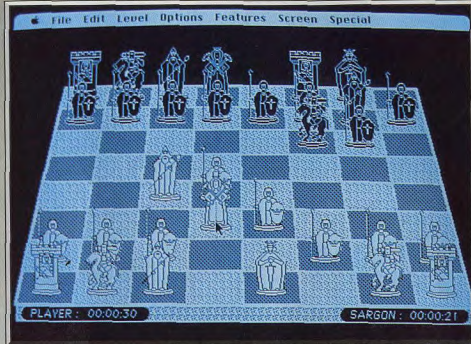


Touche!

lances pleines. Les ennemis sont variés et plus ou moins difficiles à abattre (les avions en particulier sont une véritable plaie !). L'acquisition d'armement complémentaire en cours d'exploration enrichit le jeu. L'animation est d'un bon niveau mais il est dommage que les ciels soient si uniformes.

Jacques Harbon

On vous le disait bien qu'Alain n'était pas incurable, puisque bien que *Voyager* laisse une large place à l'action, il demande une certaine dose de stratégie. Ces graphismes 3D surfaces pleines en font un magnifique hybride de *Starfighter II* et de *Battle Zone*. Un soit de qualité.



Un rajout bienvenu qui ajoute agréablement à la difficulté.

# Sargon IV

MACINTOSH

De nouvelles options pour le jeu, la présentation ou la difficulté, replacent Sargon au premier rang des jeux d'échecs sur ordinateur.

**Spinnaker Software. Auteurs : Don et Kate Spracklen.**

*Sargon III* est longtemps resté LA référence en matière de jeu d'échecs sur ordinateur. Un logiciel si puissant que le s soupçonner de ne pas avoir été programmé pour perdre (il s'est « planté » les rares fois où j'étais sur le point de gagner). Mais, rancun de son âge, le soft n'offrait pas une présentation des plus conviviales et il s'est vu concurrencé par des logiciels plus attrayants. C'est pour lutter contre ces *Pision Chess* et autres *Chessmaster 2000* que Don et Kate Spracklen se sont décidés à lancer *Sargon IV*. Après une page de présentation (hideuse), la principale innovation de cette nouvelle mouture saute aux yeux. L'échiquier est désormais représenté en 3D, avec des pièces au look très original. Le gra-



Un assortiment de pièces parmi tout d'autres.

phisme est bon, même s'il n'atteint pas la qualité de celui des plus beaux jeux d'échecs sur *Macintosh*. Un litting qui, de toute façon, ne fait pas de mal et change de la représentation démodée de la version précédente. Autre concession à la « superficialité » : un éditeur permet de créer vos propres pièces à partir d'outils adaptés de ceux de *Mac Paint*. A vous les gros remplacés par des *Pac Man* si le cœur vous en dit ! Autre atout pour le novice : *Sargon* n'oublie pas de s'adapter à lui. La bibliothèque d'ouverture de la machine peut être « oubliée », le temps de réflexion modulé à volonté (de 5 secondes à... l'infini), le tout renforcé par la possibilité de choisir une option débutant, ce qui handicape encore plus le programme. Et si malgré tout cela, vous perdez, il vous reste toujours la possibilité de changer de camp in extremis. Mais que les « puristes » se rassurent : une vision 2D, plus traditionnelle est également offerte et, surtout, *Sargon* n'a rien perdu de son exceptionnelle niveau de jeu. Avec sa bibliothèque d'ouverture de plus de soixante mille coups, les risques de leur donner bien du fil à retordre, ceux qui souhaitent étudier leurs parties pourront toujours tirer la liste des coups sur imprimante. *Sargon IV* permet, en outre, de visionner cent sept des plus grandes parties mondiales et propose divers problèmes d'ouverture, tactiques ou stratégiques. Le tout bien sûr avec l'ergonomie que procure l'usage de la souris et des menus déroulants. Bref, un soft dont il est difficile de se lasser. Avec cette nouvelle version, *Sargon* semble bien parti pour retrouver sa place de leader incontesté des jeux d'échecs sur ordinateur.

Un seul regret (mineur) : la centaine de Ko restant sur la disquette aurait pu être utilisée pour améliorer davantage la qualité du graphisme. (Nécessite un lecteur double face). Olivier Scamps

Type	jeu d'échecs
Intéret	★★★★★ 18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutage	★★★★★
Prix	★★★★★ E

# Highway Patrol

## AMSTRAD CPC 6128

Le hurlement de la sirène déchire l'air sec du désert de l'Arizona. Les pneus crissent, le macadam vibre au loin sous le soleil.

La radio nasille : « Le véhicule suspect est juste devant vous ! Vous en profitez, l'accélérateur... »

**Microïds, Programmation : C. Bertrand ; graphismes : A. Murru.** Les classiques jeux de course de voitures laissent peu à peu leur place à des logiciels plus sophistiqués, faisant davantage appel à la stratégie, au sens de l'orientation. Cette impulsion s'est ouvertement manifestée pour la première fois avec *Crazy Cars*



La patrouille est en route.

Il de Tins. La tendance à créer des jeux de course « intelligents » semble se confirmer avec la dernière production de Microïds. Le scénario du logiciel est simple mais très séduisant. Vous tenez le rôle d'un fonctionnaire de la patrouille des autoroutes (un flic) qui est chargé d'assurer la sécurité sur un vaste territoire. Des bandes de voyous s'amusent, en effet, à attaquer des stations-service, puis à s'enfuir en voiture. Sûr qu'un « rajeunage » a été commis, votre Q.G. vous avertit par l'intermédiaire de votre radio de bord. Vous vous mettez aussitôt à la poursuite des malfaiteurs. C'est votre première mission, il vous faut prouver votre efficacité à vos supérieurs. Contrairement aux flics de la célèbre série télévisée *Starsky et Hutch*, vous êtes tenu de respecter un certain nombre de contraintes, en particulier celle du code de police. Pas question, en effet, de « griller » immédiatement maintenant le cap de votre véhicule, tout en zigzaguant afin d'éviter les tra-dont vous faites l'objet. Autre cas de figure, si les gangsters ne vous tirent pas dessus, vous devez les dépasser puis arrêter leur course en leur faisant une queue de poisson. Pour retrouver le véhicule suspect, vous disposez d'un certain nombre d'indications fournies par votre Q.G., en particulier la couleur de la voiture recherchée (affichée en haut du rétroviseur) et sa position courante sur le territoire. Pour que vous puissiez vous y retrou-



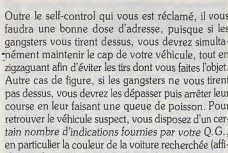
Même un policier de la route a droit à quelques instants de repos...



Il faut rouler du bon côté !



Une poursuite est en cours.



Outre le self-control qui vous est réclamé, il vous faudra une bonne dose d'adresse, puisque si les gangsters vous tirent dessus, vous devez simultanément maintenir le cap de votre véhicule, tout en zigzaguant afin d'éviter les tra-dont vous faites l'objet. Autre cas de figure, si les gangsters ne vous tirent pas dessus, vous devez les dépasser puis arrêter leur course en leur faisant une queue de poisson. Pour retrouver le véhicule suspect, vous disposez d'un certain nombre d'indications fournies par votre Q.G., en particulier la couleur de la voiture recherchée (affichée en haut du rétroviseur) et sa position courante sur le territoire. Pour que vous puissiez vous y retrou-

ver, les concepteurs du logiciel ont eu la bonne idée de fournir le programme avec une carte du réseau routier et des stations-service. Chose nécessaire compte tenu que la zone en question est composée de 38 x 38 secteurs. Chaque secteur peut être localisé par ses coordonnées en abscisses et en ordonnées. Votre radar de bord vous affiche constamment les coordonnées des bandits et les vôtres par simple pression d'une touche ainsi que votre direction de déplacement. Les graphismes de ce logiciel sont particulièrement soignés, riches en couleurs et permettent d'identifier rapidement chaque détail. Mais ce sont surtout les animations qui attirent l'attention. Comment, en effet, ne pas frémir



Vous pouvez couper à travers le désert.



Une affaire qui se termine mal !



d'admiration devant le défilement fluide de la route (sur CPC, 8 bits). L'animation est si souple que la sensation de conduite est réelle (facilitée par une boîte de vitesse automatique, il est vrai). Le déplacement des autres véhicules est bien rendu. A noter, un certain souci du détail qui a amené les auteurs à vous faire conduire d'une main quand vous vous apprêtez à tirer. Les bruitages sont, eux aussi, de qualité : on s'y croirait presque lors du déclenchement de la sirène. Ce programme, comme nous

l'avons déjà dit précédemment, nécessite un sérieux sens de l'orientation : aussi durant votre mission, n'hésitez pas à vous arrêter sur le bord de la route pour consulter votre carte. Vivement sa sortie sur les machines 16 bits. (Disquette Microïds).

Eric Caberia

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

# Stormtrooper

## ATARI ST

Une planète bordée de défenseurs abrite un savant qui a trahi. Vétéran du célèbre corps des Stormtroopers, vous êtes chargé de l'éliminer. Mais il faut d'abord le retrouver et les défenses sont difficiles à percer ! Précision et bons réflexes exigés ! Un jeu d'action très complet, avec des éléments de stratégie.

### Creation.



Le tueur à gages s'enfonce avec prudence dans le complexe souterrain.

Des mercenaires se sont emparés d'un complexe d'extraction situé sur une lointaine planète et l'un des plus grands géophysiciens s'est joint à eux. Cette désertion peut se révéler très dangereuse et la seule solution à ce problème est l'élimination physique du traître. Vous tenez le rôle d'un vétéran du célèbre corps des Stormtroopers à qui échoit cette lourde tâche. On vous dispose sur cette planète et il ne vous reste plus qu'à vous forger un chemin à travers les sites secrets du complexe afin de parvenir jusqu'au savant pour l'abattre.

Le doigt sur la gâchette, vous avancez à la surface

de la planète en gardant un œil sur l'écran radar qui vous informe de la présence de mercenaires ou de robots. Vous devez franchir les premières défenses ennemies pour parvenir jusqu'à l'ascenseur qui mène au complexe souterrain. Vous êtes équipé d'une arme très sophistiquée sur laquelle il est possible d'adapter différents types de munitions. Au début de la mission, vous ne disposez que des munitions de base, en quantité illimitée, mais au cours de votre progression vous en découvrez d'autres qui sont bien plus puissantes. Mais attention, elles sont rares et vous devez les utiliser à bon escient.

Il faut passer d'un type de munitions à un autre en fonction des adversaires que vous rencontrez. Ainsi, vos munitions de base sont efficaces contre les mercenaires, mais vous devez en utiliser d'autres, plus puissantes, pour percer le blindage des robots. Des batteries d'énergie vous barrent le chemin et vous devez détruire les générateurs qui les alimentent, mais ceux-ci ne se trouvent pas nécessairement à proximité. Bien que de conception assez classique, *Stormtrooper* est un programme très étudié. En effet, il faut posséder de nombreuses qualités différentes pour progresser : de bons réflexes pour abattre les défenseurs, de la précision pour franchir des gouffres, de la stratégie pour découvrir les générateurs qui correspondent à chaque barrière énergé-



La position du tireur couché est efficace.



Évitez le plus possible les mercenaires.



L'exécuteur vient de détruire un générateur.

tique, ainsi qu'une excellente mémoire afin de mémoriser l'itinéraire idéal et l'emplacement des défenseurs contre lesquels il faut utiliser un type précis de munitions. C'est cette diversité qui rend ce jeu passionnant. Il est difficile, mais avec de la ténacité, on parvient à aller un peu plus loin à chaque nouvelle partie. Cela exige une concentration de chaque instant car le moindre relâchement se révèle fatal. Ce premier logiciel d'un nouvel éditeur anglais bénéficie d'une réalisation soignée : un bon graphisme et une animation précise. Le thème musical qui accompagne l'action est plaisant. Bien qu'il

soit quelque peu lassant à la longue. Un mode d'entraînement vous permet de recommencer une nouvelle partie à partir du dernier niveau que vous avez atteint. Mais attention, il ne s'agit pas d'une option continue car lorsque vous terminez ce niveau vous ne passez pas au suivant. Cela vous permet uniquement de découvrir la marche à suivre pour traverser un secteur, après quoi vous devez reprendre le jeu depuis le début, en profitant de l'expérience ainsi acquise. *Starmotor* est un programme qui semble assez classique au premier



Devant l'ascenseur qui mène au souterrain.



Les robots sont vraiment très dangereux.

abord, mais qui se révèle passionnant à l'usage. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

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

## Avis

*Starmotor* est ce que l'on appelle un shoot-them-up « intelligent ». Les mouvements sont précis et pas trop rapides, ce qui permet de réfléchir à ce que l'on fait. Le mode d'entraînement est pratique et la stratégie des parcours passionnante. Ajoutez à cela de bonnes digits son... à voir ! Olivier Hautefeuille

Cet excellent shoot-them-up mêle habilement adresse, stratégie et timing précis. Le mode d'entraînement apporte un « plus » de taille aux nouveaux joueurs. Les graphismes sont vanés et bien faits mais la mise en couleur de *Starmotor* est un peu indigente. Jacques Harbont

À défaut d'innover, *Starmotor* fait très bien dans le genre shoot-them-up. Les graphismes sont beaux, mais c'est surtout les animations qui sont remarquables par leur fluidité. À noter, l'exceptionnelle qualité du scrolling horizontal différentiel lors des scènes en extérieur. Eric Cabrera



Un bon scrolling différentiel !

# Raffles

ATARI ST

Meilleur voleur de la région, vous êtes aussi un athlète. Une veuve vous engage pour retrouver le magot que son mari a dissimulé dans une maison. Dur labeur que de récupérer tous les bijoux fort bien protégés ! Hybride aventure et action, *Raffles* est un casse-tête qui mêle habileté et intuition.

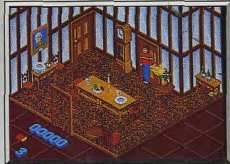
## The Edge.

Où finit l'action, où commence l'aventure ? Ces questions risquent de se poser de plus en plus souvent (nous les posons depuis longtemps). Le

mélange de genres est, en effet, la conséquence logique de l'augmentation en puissance des machines et de l'amélioration des techniques de programmation. Le « 3D vu de côté » est l'un des procédés utilisés par les programmeurs pour améliorer la cohérence et surtout le réalisme de leur produit. Avec *Raffles*, vous êtes projeté dans l'ambiance un peu dédramatisée d'une charmante maison anglaise. Celle de Mme Crutcher, dont le mari vient de décéder sans lui indiquer les multiples endroits où il a dissimulé ses objets de valeur. M. Crutcher, dont l'ascendance écossaise ne laisse aucun doute, ne faisait pas confiance aux coffres-forts des banques (un hold-up de nos jours est si vite arrivé), aussi a-t-il dissimulé



La demeure est spacieuse.



Chaque objet peut être déplacé.

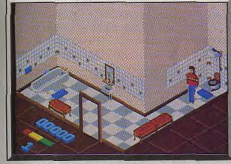


Perspective saisissante pour une mission surprenante.

l'essentiel de sa fortune (sesse bijoux de très grande valeur) dans le mille et un reconis de sa vaste demeure. Néanmoins son incommensurable pingrerie, le estime nécessaire de garder la jouissance de ses biens au-delà même de la mort, aussi ne dit-il rien à sa femme. Celle-ci, depuis le décès de son mari, fait des dépenses inconsidérées (coiffure, vêtements, sorties nocturnes), si bien qu'il devient indispensable de retrouver le « magot » du vieil avare. Pour cette tâche, elle fait appel à vous, le meilleur voleur de la contrée. Vous n'aurez pas assez de vos dons de « chapeardeur » pour déjouer les pièges et autres difficultés, laissez là par le diabol-



Dérangés animaux vous font obstacle.



Schtrilllement révélateur derrière la baignoire.



Un diamant caché dans le cheminée.

que M. Crutcher. Ce dernier, généticien de formation, s'est livré à d'extravagantes manipulations sur les canaris de sa ferme et sur les nombreux souris de l'habitation. Ces animaux sont désormais agressifs (et surtout énormes) et se jettent sur tous les intrus (dont vous êtes). Outre ces considérations logistiques, il faut savoir que les caches et passages secrets que renferme la maison ne sont pas là pour vous faciliter la tâche, car pour vous le temps est précieux, vos forces ne cessant de décroître d'elles-mêmes ou au contact des charmants « animaux de compagnie » qui rôdent un peu partout. Votre activité de prospection est facilitée (ou compliquée) par le fait que vous pouvez déplacer

l'essentiel des objets et meubles présents à l'écran. Trouver une utilité à des objets qui semblent apparemment n'en avoir aucune constitue pour le joueur une véritable gymnastique intellectuelle. Pour corser la difficulté, il faut savoir que vous ne pouvez transporter qu'un objet à la fois, ce qui dans certaines situations nécessite un nombre considérable d'aller-retour. Ainsi à chaque pierre retrouvée, vous devez faire le long parcours qui vous emmènera dans la chambre de Mme Crutcher afin de la remettre le précieux objet. Vous remarquerez à cette occasion son impatience (elle tape du pied ou bâille). Vos états de service (de voleur) ont développé chez vous d'authentiques qualités d'athlète qui vous servent à bondir pour éviter certaines attaques ou attendre des objets hors de portée. La relative difficulté du jeu et l'immensité de la maison ont amené les auteurs du programme à y inclure une option de sauvegarde qui s'avère vite indispensable. D'un point de vue technique, on peut apprécier que le programme rende compte du poids des objets que vous déplacez (les plus lourds bougent très lentement). Dans le même registre, force est de constater que les graphismes sont excellents et permettent une identification rapide des différents objets utilisables. Les pièces de la maison et leur mobilier sont rendus avec un grand souci de détail. Les animations sont correctes quoique trop dédramatisées en ce qui concerne les déplacements des animaux mutants. Les bruitages arrangés à être plus travaillés. Un bon programme casse-tête.

Eric Cabrera

Type	action/aventure
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	C

## Comparatif Raffles / Crafton et Xunk



Il y a beaucoup de monde dans la maison.

*Raffles* est l'héritier direct du chef-d'œuvre de Rémy Herbulot, *Crafton* et *Xunk*. Néanmoins le logiciel de The Edge apporte de nombreuses améliorations au genre : le réalisme du scénario, les graphismes à la mesure du ST (alors que ceux de *Crafton* étaient grossiers), et surtout la possibilité de tirer vers soi les objets (dans *Crafton* on ne pouvait que les pousser), ce qui permet des combinaisons d'actions quasi infinies. E.C.

## Avis

Ce logiciel devrait servir aussi les mortus d'aventure/action qui ont apprécié *Crafton* et *Xunk*. Les décors sont très riches, l'animation de bonne qualité et l'intrigue assez ardue. Quelques bruitages digi-

talisés de qualité complètent l'ambiance. La possibilité de tirer les objets à soi enrichit *Raffles* d'une manière considérable. Jacques Harbont

Le désteste ce type de jeu/arcade/aventure qui n'exige aucune habileté. Tout ce que passe au niveau de la recherche des objets et de leur utilisation, ce que je trouve particulièrement ennuyeux. *Raffles* est bien réalisé mais il ne séduit que les incartonnés du genre. Alain Huyghues-Lacour

*Raffles*, c'est *Inside Outing* (SOS Aventure, Tit n° 51) sur ST. Le principe de ce jeu est performant et original. On peut en plus tirer les objets dans cette version, ce qui même une stratégie plus puissante. Un soft très spécial qui ne séduira vraiment que les passionnés du genre. Olivier Hautefeuille

## Version Amiga

La version Amiga de *Raffles* est en tout point semblable à celle du ST du point de vue du graphisme et des animations. En revanche, les bruitages sur l'Amiga sont beaucoup plus riches et variés. (Disquette The Edge). Eric Cabrera

Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	C

## Versio CPC

Les moindres performances de la machine se font sentir puisque les graphismes de *Raffles* perdent beaucoup de leur définition et de leurs détails. Néanmoins, les animations et les bruitages restent d'un niveau honorable compte tenu de la machine (8 bits). (Cassette *Raffles*). Eric Cabrera

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B



Amiga : bruitages améliorés.



CPC: graphismes plus simples.

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



### Tom & Jerry

**Amiga, disquette Magic Bytes**

Après la *Panthère Rose*, Magic Bytes nous offre un nouveau programme inspiré par les stars du dessin animé. Tom est toujours à la poursuite de Jerry, mais cette fois, c'est vous qui devez le tirer d'affaire et cela ne sera pas aussi facile qu'au cinéma. Vous devez ramasser tous les morceaux de fromage en évitant ce benêt de Tom. Vous pouvez vous en débarrasser momentanément en lui lançant divers objets ou en allumant la télé pour distraire son attention. Une fois qu'il ne reste plus de fromage, vous allez dans une autre pièce en passant par un trou de souris. Vous courez alors dans un passage représenté en 3D en esquivant toutes sortes de pièges. Un jeu amusant avec de bons graphismes et une bande sonore dans l'esprit du dessin animé.

Alain Hughes-Lacour

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

### Battletech

**Amiga, disquette Infocom**

Battletech met en place une mission à mi-chemin entre l'aventure et l'action. Votre personnage prend naissance dans une école de combat futuriste. Il va dès lors se déplacer de bâtiments en bâtiments (vue aérienne, sprites schématisiques) type jeu de rôle, acheter des armes mais surtout passer toutes les épreuves du centre d'étude de pilotage de robot. Les Mech, pour finalement mener de véritables missions de combat. L'évolution de vos capacités rappelle la logique du jeu de rôle. La gestion de l'argent, le choix et la connaissance des armes s'apparentent à l'aventure ou au wargame. Les missions font enfin appel à l'action et à la logique (déplacement de votre robot en vue aérienne sur un paysage accidenté, combats, etc.). En bref, un multiprécieux convaincant dans la continuité et la richesse de son jeu mais qui désintéresse



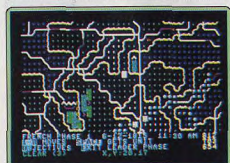
### R-Type

**Amiga, disquette Activision**

R-Type est magnifique sur Amiga, c'est de loin la meilleure version sur micro. Et puis elle a une histoire : il y a quelques mois, Rainbow Arts publiait un magnifique shoot-them-up nommé *Katakis* sur Amiga. Activision s'est alors mis en colère, menaçant l'éditeur allemand de procès pour plagiat de R-Type. Il faut bien reconnaître que cela était assez justifié et on comprend d'autant mieux cette réaction que *Katakis* était nettement mieux réalisé que la version officielle sur ST. Pris sur le fait en train de copier sur ses collègues (d'autant plus que Nintendo faisait de même pour cause de l'asse-Mario Bros), l'éditeur allemand retire *Katakis* de la vente. Depuis *Katakis* remanié, mais toujours aussi superbe, est sorti sous le nom de *Denaris* et la version Amiga de R-Type a été publiée : surprise ! Elle a été réalisée par Rainbow Arts pour Activision. Ils sont vraiment très fiers les programmeurs allemands car cette version sur Amiga, sur tous les plans, celle du ST-animation, scrolling, bande sonore, etc. Et surtout, elle est beaucoup plus jouable.

### Battle of Napoleon C 64, disquette SSI

Plus classique que ce wargame sur carte, difficile ! Mais pour les passionnés du genre, le travail fourni par les concepteurs du soft est gage de succès. *Battle of Napoleon* offre une richesse incroyable au niveau des conditions de jeu. Les quatre scénarios prédéfinis peuvent déjà être modifiés mais il est, de plus, possible de générer ses propres parties, et ce sous tous les aspects de la simulation. Un seul reproche : à quand la traduction des programmes, ou du moins des notices, en français ? Le soft est déjà complexe par lui-même mais la notice n'attirera certes pas les novices du genre. Comme souvent, un wargame de grande qualité mais réservé aux



« plus purs stratèges. Le graphisme des cartes est enfin très clair sur C 64. »

Olivier Hautefeuille

Type	wargame sur carte entièrement redefinissable
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★ B

### Last Duel

**CPC, disquette Capcom**

Voilà une querelle qui se termine bien et comme dans toutes les belles histoires, on peut espérer que, même s'ils ne se marient pas, ces deux éditeurs auront beaucoup d'enfants. Surtout s'ils sont aussi beaux que celui-ci. (Notice en français.)

Alain Hughes-Lacour



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

### Steve Davis World Snooker

**Amiga, disquette CDS**

Cet excellent billard est particulièrement riche. Il ne propose pas moins de six variantes, depuis le billard français classique jusqu'au billard américain, en passant par des variantes comme le « snooker ». Le niveau de jeu du programme est réglable. Les options d'apprentissage sont bien pensées. Ainsi vous pourrez revoir votre coup au ralenti, visualiser les rebonds probables de votre boule pour ajuster le tir, rejouer un coup autant de fois que vous voudrez ou placer les boules pour tenter un effet particulier. Vous disposez même d'un zoom bien

la vitesse du scrolling et donc sur le niveau de difficulté. Les graphismes sont agréables et les commandes sont précises. Seul défaut : le scrolling est saccadé. En dépit de ce défaut, *Last Duel* reste un shoot-



them-up original et efficace. (Notice en français.)

Alain Hughes-Lacour

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

### Tiger Road

**Atari ST, disquette Capcom**

Armé de votre hache et de votre couteur, vous devez affronter une série d'ennemis malveillants pour tenter de délivrer des enfants kidnappés. Au passage, vous pouvez récupérer différents objets ou armes pour mieux combattre. Les tableaux sont très variés, tant pour les décors que pour les ennemis à combattre. Le difficulté est bien dosée, le jeu commençant facilement et devenant rapidement infernal. La réalisation est tout à fait correcte. Les décors sont soignés et les attaquant bien dessinés. L'animation en revanche n'est que moyenne, compte tenu des performances de la machine. En ce qui concerne l'accompagnement sonore, le programme propose au choix une agréable musique ou des

A. H.-L.



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

### Battlehawks 1942

**PC CGA, EGA, VGA, disquette Lucasfilm**

Peu de différence avec la version ST, cette simulation de combat aérien mise plus sur la stratégie d'attaque et l'action que sur le réalisme du pilotage. *Battlehawks* profite d'un cocktail de missions variées et réalistes. Par contre, au niveau des graphismes ou de l'animation, on a déjà vu mieux... Les graphismes sont assez grossiers mais c'est surtout l'animation, parfois souple mais bien trop saccadée lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, qui brise la « jouabilité » du soft. Les commandes sont alors retardées, les bruitages entrecoupés... Domage ! Un soft finalement convaincant pour son scénario mais pas assez soigné dans

les digitalisés accompagnent la partie.

Jacques Harbonn



« les digitalisés accompagnent la partie. »

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

### Ghost's'n Goblins

**Console Nintendo, cartouche Capcom**

Voici enfin la conversion sur Nintendo de *Ghost's'n Goblins*, l'un des plus grands jeu

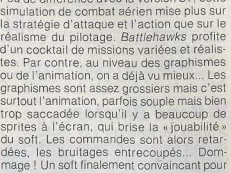


« d'arcade de tous les temps (je m'emballe, mais c'est mon jeu préféré). Toutes les scènes sont magnifiques : le cimetière aux zombies qui sortent de la terre, la traversée de la ville fantôme, etc. Cette excellente version est la seule qui reprenne les sept niveaux du programme original. Vous aurez du mal à en venir à bout, malgré la présence d'une option continue, car l'action est aussi difficile que passionnante. Il est

Jacques Harbonn

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

### Tom & Jerry



### Tom & Jerry

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



la forme.

Alain Hughes-Lacour

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

### Ghost's'n Goblins

**Console Nintendo, cartouche Capcom**

Voici enfin la conversion sur Nintendo de *Ghost's'n Goblins*, l'un des plus grands jeu



« d'arcade de tous les temps (je m'emballe, mais c'est mon jeu préféré). Toutes les scènes sont magnifiques : le cimetière aux zombies qui sortent de la terre, la traversée de la ville fantôme, etc. Cette excellente version est la seule qui reprenne les sept niveaux du programme original. Vous aurez du mal à en venir à bout, malgré la présence d'une option continue, car l'action est aussi difficile que passionnante. Il est



## ROLLING SOFTS

dommage que le scrolling, très saccadé, se révèle fatigant à la longue. Mais en revanche, le graphisme est réussi. L'animation rapide et les commandes très précises. Un must. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

### Road Blasters Amiga, disquette US Gold



Type	simulateur de jeu acrobatique	
Intérêt		18
Graphisme		★★★★★
Animation		★★★★★
Bruitage		★★★★★
Prix		C

### Barbarian II PC, disquette Palace

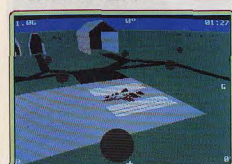


Voici enfin la version CPC de l'un des plus grands hits de l'année. Le barbare affronte des adversaires aussi redoutables que variés, tout au long des quatre niveaux de ce programme, et il vous faudra beaucoup d'énergie et de précision pour en venir à bout. Les combats se succèdent sans cesse, ce qui ne vous laisse pas beaucoup de temps pour vous y retrouver dans ces labyrinthes. Ce grand jeu, qui mélange habilement combat et arcade/aventure, bénéficie d'une réalisation de qualité sur CPC (à l'exception de la médiocre bande sonore). Un must incontournable.

Alain Huyghues-Lacour

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

### Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0



Type	arcade/aventure	18
Intérêt		★★★★★
Graphisme		★★★★★
Animation		★★★★★
Bruitage		★★★★★
Prix		B

### Galaxy Force

Sega, cartouche Sega  
Galaxy Force est un grand jeu d'arcade de Sega qui fait suite à Afterburner. Au vu des prouesses techniques de l'original, on pou-

vait douter qu'il soit possible de réaliser une conversion satisfaisante sur console, mais Sega ne s'en tire pas trop mal. Aux commandes d'un vaisseau, vous affrontez, dans l'espace, les escadriers ennemis avant de vous engager dans le réseau de tunnels qui rentre la base ennemie. L'effet de 3D est assez réussi et tout va très vite. On vous indique la direction du prochain virage, mais il faut s'accrocher car les tournaux sont vraiment raides et on a vite fait d'aller s'écraser contre les parois. Un programme sympathique mais trop ambitieux pour les possibilités de la console. (Notice en français)

Alain Huyghues-Lacour

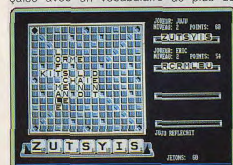


Type	arcade	12
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★★
Animation		★★★★★
Bruitage		★★★★★
Prix		C

### Micro Scrabble de Luxe

### CPC, disquette Leisure Genius

Cet excellent programme de scrabble (voir le test complet dans Tilt n° 58, page 47) est enfin disponible sur CPC. Une version française avec un vocabulaire de plus de



20 000 mots et huit niveaux de difficulté. En dépit de quelques lacunes, ce programme est un adversaire satisfaisant et on appréciera la possibilité de sauvegarder le jeu. Un must pour les inconditionnels du scrabble comme pour les débutants. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

# TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON

A PRIX MALIN

**FIRST ELECTRONIQUE**

Tél. 47 89 15 11 +

MATÉRIEL DÉMONSTRATION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE. REVENUS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR. P11 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

Câble CI 1438 pour séries MOS. MO6  
 105 F TTC  
 Câble CI 8020 pour séries MOS  
 95 F TTC  
 Conversion ordinateur Thomson vers  
 périphérique RS 232  
 295 F TTC

### THOMSON PC-M

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

12" TTL

4 590 F TTC

Avec moniteur couleur

14" CGA

5 590 F TTC

### THOMSON TO16 PC

Ordinateur complet avec lecteur de disquettes 5 1/4" K Ram Avec moniteur monochrome 12" TTL

nature résolution

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

IMPRIMANTE A IMPACTS

PR90-055

20 colonnes pour T07, T08, T09, MOS et MO6

Coup de Folie

450 F TTC

IMPRIMANTE

PANASONIC 1081

120 colonnes pour T07, T08, T09, MOS et MO6 (avec câble)

1 890 F TTC

PANASONIC EXP 1180

imprimante 192 cps

2 790 F TTC

### SOUSIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6

TO8, TO9

95 F TTC

Joystick + interface

pour TO16

450 F TTC

Souris pour PC, PCM et compatibles

365 F TTC

### THOMSON TO8-D

avec moniteur Couleur

Couleur

+ 32 LOGICIELS DE JEUX

CADREAU JOYSTICK

2 990 F TTC

QUANTITÉ LIMITÉE

### THOMSON MO6-R

Ordinateur sans moniteur

1 450 F TTC

### CARTE EGA +

(650 x 480)

PRIX FOU 1 290 F TTC

(dans la limite des stocks)

### DISQUE POUR PC/XT/AT

Carte disque dur Western digital.

20 Mo 2 990 F TTC

Carte disque dur

32 Mo

3 390 F TTC

### DISQUETTES NEUTRES

5 1/4" DF DD - 96 TPI

la boîte de 10

29 F TTC

3 1/2" DF DD - 135 TPI

la boîte de 10

95 F TTC

Câble CI 1438 pour séries MOS. MO6	105 F TTC
Câble CI 8020 pour séries MOS	95 F TTC
Conversion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232	295 F TTC

### MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles

450 F TTC

Moniteur 12" monochrome bidirectionnel 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/TO7-70

265 F TTC

● Cartouche Ram Nano

Pérou

495 F TTC

● Extension pour MOS/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE

395 F TTC

● Incrustation image vidéo

295 F TTC

● Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TOT

295 F TTC

● Rubans imprimante (Indiquer le modèle)

95 F TTC

### LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5 1/4", 360 K, pour TO16

PC et PCM

950 F TTC

Lecteur 3 1/2", 320 K, pour TO9

650 F TTC

Lecteurs internes pour PC 5 1/4" et 3 1/2"

Lecteur 3 1/2", 640 K, pour MOS-T08

MOS, TO7 et TO9

1 195 F TTC

Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO70

395 F TTC

Lecteur-enregistreur de cassettes pour MOS

295 F TTC

IMPRIMANTE - le spécialiste Micro Thomson.  
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MOS, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.  
Interrogés-nous ! Expositions France et Outre-Mer

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE		
Sauf imprimantes, Moniteurs, UC (non en stock)		
Requiert carnet pour la conversion		
NOM		DATE
ADRESSE		
		*Sauf certains matériels

Nos prix peuvent être changés sans préavis et ne sont valables que pour le mois en cours.

## ROLLING SOFTS

### Run the Gauntlet

C 64, cassette US Gold

Cette simulation sportive présente neuf épreuves. Certaines se déroulent sur l'eau, d'autres ont lieu à terre sur des circuits accidentés. Mais le mode de contrainte est toujours le même, que vous utilisiez un buggy, un hovercraft ou tout autre véhicule. En revanche, la course d'assaut est très différente puisque vous devez courir, sauter et grimper. A chaque nouvelle partie, trois de ces épreuves sont sélectionnés de



manière aléatoire et il faut s'accrocher pour faire mieux que les autres concurrents, contrôlés par l'ordinateur. Run the Gauntlet est un programme séduisant, mais on regrettera la longue période de chargement qui précède chaque course. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type **multijoueur**  
Intérêt **13**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **B**

#### Version CPC



Cette version de Run the Gauntlet est très proche de la précédente, mais avec des graphismes plus colorés. Hélas, il faut également recharger la K7 entre chaque épreuve.

Intérêt **13**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **B**

#### Version Amiga

Version Amiga très agréable : les amateurs du genre vont s'en donner à cœur joie avec ces épreuves difficiles et variées. A.H.L.



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

### Targhan

PC CGA, EGA, Hercules et VGA, disquette Silmarils

L'adaptation PC de Targhan est très convaincante. Les décors sont précis, même en CGA, et surtout variés (superpositions de plans qui donnent le relief). Le personnage est assez grand et ses gestes bien plus réa-



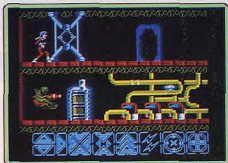
listes que ceux de Sword of Sodan par exemple. On retrouve ici une stratégie identique à celle de ce dernier titre. Mais le jeu est plus difficile avec Targhan, les coups plus nombreux et plus précis. Seul le bruitage porte, comme toujours, préjudice au combat sur PC. Pour le reste, Targhan fait preuve de qualités qui sauront séduire les amateurs de ce type de jeux. Un très bon soft d'action. Olivier Hautefeuille

Type **action/combat**  
Intérêt **17**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **B**

### Obliterator

Amstrad CPC, cassette Psygnosis

Face aux versions ST et Amiga (voir Tilt n° 55, page 38), l'adaptation CPC d'Obliterator tire au mieux profit des possibilités du 8 bits. Bien sûr, on ne retrouve ici ni les graphismes, ni les bruitages de la version Amiga, ce qui ne saurait nous surprendre. Mais toute la stratégie de la partie est conservée. L'emploi des icônes en bas



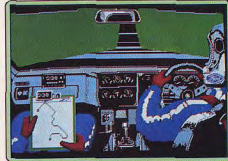
d'écran (style Barbarian) est vraiment judicieux. Grâce à lui, ce soft pourtant classique nous plonge dans un manieement plus réfléchi, une action plus « intelligente » que la plupart des jeux d'action/plate-forme que nous connaissons. L'évolution de la difficulté et l'obtention des armes sont bien dosées. Un seul reproche, le jeu est assez lent, du fait sans doute de sa complexité graphique. Olivier Hautefeuille

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

### Lombard Rally

PC CGA, EGA, disquette Mandarin Software

Voici enfin la version PC de cet excellent simulateur de conduite rallye, testé en Tilt n° 62, et en Rolling Softs, Tilt n° 63, respectivement sur ST et Amiga. Première constatation, l'animation et les graphismes sont de très bonne facture sur PC, et ce, même en configuration XT CGA. Il s'agit donc d'une adaptation réussie. Le défile-



ment de la piste est grisant, bien qu'étant sensiblement moins fluide que celui des versions pour ordinateurs 16 bits. Côté stratégie, la gestion financière de votre carrière (gains après les courses ou les interviews) permet de renforcer l'intérêt ludique et la continuité de la partie. Un bon soft qui a sa place dans toute ludothèque simulation PC. Olivier Hautefeuille

Type **simulateur de conduite/rallye**  
Intérêt **17**  
Graphisme **★★★★**  
Animation **★★★★**  
Bruitage **★★★★**  
Prix **C**



# LEGEND of DJEL



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



## ROLLING SOFTS

### \* Bio Challenge

**Amiga, disquette Delphine Software**  
Les « Klipis » de cette version sont les frères jumeaux de la version ST testée en HITS (TITL n° 65, page 60). **Bio Challenge** sur Amiga vous mêle à une complexe partie d'action/plate-forme très bien conçue techniquement, mais cependant un peu difficile à vaincre en début de jeu. L'animation est très souple, les mouvements du combat très originaux. Le point fort de cette adaptation réside finalement dans la musique qui accompagne chaque niveau de jeu. Des

posés de suffisamment de puissance, généralement de types de simulation de micro-monde augure agréablement des évolutions possibles dans le domaine de la micro. Seul regret, la version ST dispose de brutilages largement inférieurs à ceux de l'Amiga. Superbe. Eric Cabaeria

**Type** simulation / stratégie  
**Intérêt** 18  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Brutilage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\* C

### \* Batty

#### C 64, cassette Elite

L'apparente morosité qui règne actuellement dans le monde des casse-briques risque d'être ébranlée par Batty. Les concepteurs du logiciel ont, en effet, réalisé un véritable « patchwork » de jeux différents. Ne vous étonnez donc pas de voir des « envahisseurs » venir vous bombarder. L'humour est lui abondamment utilisé pour ravivier le genre votre raquette se transforme en fusée pour changer de tableau). Les graphismes sont agréables et variés (un nom-



percussions et des solos de saxo à vous couper le souffle. A voir.

Olivier Hautefeuille

**Type** action / plate-forme  
**Intérêt** 15  
**Graphisme** \*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Brutilage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\* B

### \* Populous

**ST, disquettes Electronic Arts**  
Les événements en micro-informatique sont



bre incroyable de créatures loufoques apparaissent à l'écran. Les animations et brutilages sont excellents. De quoi satisfaire les amateurs du genre et même les novices. Eric Cabaeria

**Type** casse-briques  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Brutilage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\* A

### Version CPC

L'humour est tout aussi présent que dans la version C64. Cependant les graphismes

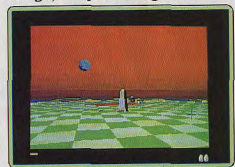


sont plus agréables, notamment grâce à la brillance des couleurs affichées. Malheureusement, les animations hésitantes et les brutilages anémiques (névitable sur CPC) réduisent l'intérêt de cette version.

**Intérêt** \*\*\*\*  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Brutilage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\* A

### \* Archipelagos

**Amiga, disquette Logotron**



L'adaptation sur Amiga de ce jeu de stratégie 3D est une incontestable réussite du point de vue technique. Comme dans la version ST (précédemment testée), vous devez parvenir, au sein d'un complexe assemblage d'îles, à gérer au mieux votre énergie afin de dériver un obélisque. Pour cela, vous devez neutraliser les monolithes distribués de manière aléatoire au sein de mystérieux archipels. Parmi les difficultés que vous devez affronter, on notera une lèpre rouge qui à grande vitesse (générée par des arbres à spores). Les graphismes sont d'excellente qualité, mais c'est surtout l'exceptionnelle utilisation des couleurs qui fait de cette adaptation la meilleure des versions. Les puristes apprécieront les superbes effets de brume et de couleurs de soleil. Eric Cabaeria

**Type** stratégie  
**Intérêt** 18  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Brutilage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\* C

### Version PC

Archipelagos est disponible sur cette machine en formats CGA et EGA, les quatre couleurs affichées n'étant beaucoup d'



### TOP 8 bits

- CRAZY CARS 2**  
TITUS AMSTRAD CPC, C64
- DRAGON NINGA**  
OCEAN, AMSTRAD CPC
- LE MONDE DE L'ARCADE**  
US GOLD, AMSTRAD CPC
- 12 JEUX EXCEPTIONNELLS**  
GREMLIN, AMSTRAD CPC
- GUNSHIP**  
MICROPROSE, OCEAN CPC
- 4 SOCCER SIMULATOR**  
CODE MASTERS 5, AMSTRAD CPC
- LAST DUEL**  
US GOLD, AMSTRAD CPC
- HIGHWAY PATROL**  
MICROID, AMSTRAD CPC
- LES AS DU CIEL**  
US GOLD, AMSTRAD CPC
- BUMPY**  
LORECHES, AMSTRAD CPC
- AIRBORNE RANGER**  
MICROPROSE, AMSTRAD CPC
- RAMBO 3**  
AMSTRAD CPC
- COLOSSUS CHESS 4**  
CDS, AMSTRAD CPC
- ROBOCOP**  
OCEAN, AMSTRAD CPC
- L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD**  
RE, AMSTRAD CPC, THOMSON

### TOP 16 bits

- DRAGON NINJA**  
OCEAN, ATARI ST, AMIGA
- BARRABAN 2**  
PALACET, ATARI ST
- F 16 COMBAT PILOT**  
DIGITAL IMV, ATARI ST
- CRAZY CARS 2**  
TITUS, ATARI ST, AMIGA PC
- PRECIOUS METAL**  
OCEAN, ATARI ST, AMIGA
- JET FIGHTER**  
IMB DUBNER
- F 19**  
MICROPROSE CPC
- LAST DUEL**  
US GOLD, ATARI ST, AMIGA
- TARGHAN**  
LORICHEL, ATARI ST, AMIGA PC
- TITAN**  
TITUS, ATARI ST
- 4 SOCCER SIMULATOR**  
CODE MASTERS, ATARI ST
- COLOSSUS CHESS X**  
CDS, ATARI ST
- BUMPY**  
LORICHEL, ATARI ST
- THUNDERBOLT**  
US GOLD, ATARI ST
- A 320**  
LORICHEL, ATARI ST



## LE JEU DU MOIS

### CRAZY CARS 2

- 4100 ACEN SA, boulevard de la République 11, 58103.63.09
- 4000 ANGRÈS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
- 6000 ANGLËT Car. Mercure Av. J.L. Lorette T : 59.52.20.49
- 7800 ANNOCY sur Seine 01.47.21.82.72
- 9000 ANTERS 205, route de Grassat T : 83.74.18.06
- 95143 ANZEN Centre Commercial Patrice Fiffel T : 27.28.36.99
- 99100 ARRENTIEN, rue du Paul Villetard 01.72.23.39.44
- 12000 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
- 92000 ASNIÈRES 96, rue des Bourguignons T : 47.93.96.45
- 16000 AUNGION 16, rue du Vieux Sireuil T : 90.26.39.00
- 70000 BASSENS CHAMBERY Cl. Com. Galin, rue Centrale T : 37.70.53.30
- 5000 BEFORT 32, Imbaudon de France T : 34.26.33.21
- 25000 BESANCON Cl. Com. Chateaufort 01.84.24.71 T : 91.52.20.35
- 62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.08.10
- 91100 BOULOGNE en rive des Quatre T : 46.28.29.24
- 40000 BOULOGNE SUR MER 92.97.76.76 T : 31.84.11.15
- 13110 CABRIÈRES PL. CAMPAGNE Cl. Com. Barnoud 01.47.42.02.45
- 14000 CAEN 877, rue de Bernières T : 31.98.80.90
- 10000 CALAIS Centre Commercial Confort T : 21.34.50.77
- 64000 CANNES Angèle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
- 31710 CAMBAYL LES TOURS Cl. Com. Clumery 01.57.28.22.30
- 28000 CHARTRÉS 18, rue du Bois Merrien T : 38.21.28.29
- 64000 CHARENTON 12, avenue de Paris T : 33.20.33.22
- 62000 COMPÈGNE Cl. Com. Chateaufort T : 44.88.90.92
- 71800 CRECHE-SAINTE Egl. March. des Bouchardes T : 86.37.15.56
- 94000 CRETEL Carrefour Pompadour 01.87.48.98.19
- 78200 DESRE Centre Commercial Marnouillet T : 58.25.93.91
- 59140 DUNKERQUE 861101 bd Alexandre III T : 58.53.89.77
- 35100 ECHMOLLES Cl. Com. Espace Combatoir T : 76.33.24.81
- 69100 ECUILLY Centre Commercial La Pirolette T : 78.23.80.91
- 93000 EPNAY SUR SEINE Centre Commercial Epinoire T : 48.26.11.50
- 27000 EVREUX Casp. Car. Normandie T : 31.21.17.17
- 91000 EVRY Centre Commercial Evry T : 58.87.28.89
- 60000 FRESLIS 805, avenue de Latour de Tassigny T : 94.53.32.02
- 70000 GUILLEVAL, rue Nationale T : 39.57.35.75
- 69000 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.96.79
- 72000 MANTES LA JOLIE E, avenue de la République T : 34.78.64.40
- 53000 MARSEILLE 28, avenue Centre T : 91.70.00.61
- 41400 MONTREUIL Centre Commercial Supermarché T : 31.34.20.30
- 40000 MONTVIEUX ST ETIENNE 62, rue des Rochettes T : 77.94.19.85
- 68000 MURS AUZOUX, rue Franklin T : 88.29.89.99
- 54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
- 44000 NANTES Cité du Commerce T : 40.61.89.99
- 90000 NEVERS 1, rue Hoche T : 98.21.50.28
- 06000 NICE 4, boulevard J. Juuret T : 93.80.87.87
- 90000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.87.87.87
- 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
- 82000 NOVELLE CÔDILLY Centre Commercial Auchan T : 21.49.77.01
- 75000 PARIS 8, place Beldingnet T : 46.91.41.9
- 75000 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
- 90000 OBERKIRCH 12, avenue de Paris T : 33.20.33.22
- 75000 PARIS 28, avenue de la République T : 45.57.91
- 75000 PARIS 8, avenue Motte Picquet T : 41.05.50.90
- 75000 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.43.13
- 75000 PARIS 82, rue Malesherbes Vendôme T : 45.53.48.92
- 75014 PARIS 83, avenue de Malmaison T : 45.21.94.30
- 75015 PARIS 32, rue Lecourbe T : 45.57.89.39
- 75011 PARIS 46, rue du Grand Arrière T : 45.74.59.14

- 75014 PARIS 45, avenue du Général Lestel T : 42.27.70.11
- 75019 PARIS 21, rue de Belleville T : 46.02.25.79
- 60000 PARIJ, boulevard Commercial R. Mouchotte T : 59.30.64.66
- 34000 PAVILLON S.A.C. du Rousselle T : 37.02.02.68
- 66000 PERPIGNAN 26 Cours Lascar Escapart T : 68.34.07.62
- 80000 POTTERS Place du Marché M. Dume La Roche T : 29.49.83.40
- 11930 PUILLIEN Centre Commercial St. C. de C. Boulard T : 68.94.24.59
- 21000 QUETIGNY 11, avenue de Biogrippes T : 30.46.58.88
- 42000 ROANNE 1, rue Charles de Gaulle T : 77.72.86.00
- 70000 ROUBAIX 1, rue Grand Place T : 50.07.07.07
- 76000 ROULLE Avenue de Caen T : 35.03.83.45
- 62000 SABLES Centre Commercial Les Parasites T : 34.19.81.01
- 92000 SEVIGNY Centre Commercial Beau Sevan T : 48.33.41.11
- 92000 ST DENIS 4 Cours des Affablières T : 42.01.25.15
- 20100 SERRÈRE Centre Commercial Les Parasites T : 78.75.45.50
- 43000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
- 69200 ST GENIS LAVAL Cl. Com. St. Genis 2 et B. Boulard T : 78.56.43.23
- 45140 ST JEAN LES BUIES Cl. Com. Auchan T : 88.45.61.30
- 91700 STE GENEVIEVE/BOSSES rue de Corbillon T : 61.66.30.90
- 61000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 80.22.24.00
- 90000 TROYES 1, avenue Bertrand Barthe T : 52.91.21.91
- 31500 TOURNAI 88, allée J. Juuret T : 61.62.90.30
- 31000 TOURNAI 88, boulevard Lacroix T : 78.50.90.94
- 90000 TROYES 1, rue de la République T : 52.91.21.91
- 20000 VALDENCE Centre Commercial Valence T : 78.56.88.92
- 69100 VALLIN V. ELI. Cl. Com. de V. en. du G. B. Parc T : 72.94.54.14
- 59600 VALLÈNE PARCOS Cl. Com. Villeneuve 21 T : 20.91.47.85
- 01440 VIRATY Galerie Marchande La Chambrière T : 74.23.43.82

chez NANA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN



## ROLLING SOFTS

l'esthétisme du logiciel. En revanche, en EGA, le rendu est superbe. Seul petit reproche, les scrollings sont plus lents que dans les versions ST ou Amiga. E.C.

Intérêt	18
Graphisme (EGA)	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

### Renegade III

C 64, disquette Ocean

Voici le troisième et dernier épisode de cette série de jeux de combat. Le héros



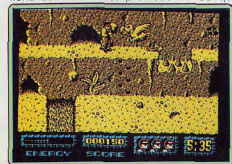
s'est fait, une fois de plus, enlever sa fiancée et il doit combattre pour la retrouver. Ce n'est qu'un jeu original, mais cette fois-ci, il devra remonter dans le temps à la poursuite des kidnappés. Il se retrouve ainsi en pleine Préhistoire, dans l'ancienne Egypte, puis au Moyen Âge. Les deux programmes précédents sont excellents et si vous les aimez, vous ne serez pas déçus par celui-ci. Vous disposez d'une large panoplie de coups et il faut utiliser ceux qui conviennent à chacun des nombreux adversaires que vous affrontez. Un jeu qui ne manque pas de punch. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

### Version Spectrum, cassette Imagine

Malgré son âge, le Spectrum se tire encore bien d'affaire, puisque malgré des graphismes monochromes, Renegade III dispose de sprites fins et bien dessinés. Les animations sont lisses et précises en ce qui



concerne les coups portés. Néanmoins (cela n'étonnera personne), les bruitages sont rares et peu convaincants. Eric Caberia

Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

### Firezone

PC CGA et EGA, disquette PSS

Ce wargame n'a rien à voir avec les programmes classiques tels que Rebel Charge, Conflict in Vietnam, etc. Bien que l'on y

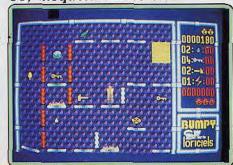


retrouve les mêmes cartes/écran, le jeu est bien plus accessible aux novices de la stratégie guerrière. La partie est en effet très simple à manier. Les joueurs vont, tour à tour, diriger à la souris leurs unités sur le terrain. Le but de la manœuvre: encercler l'ennemi, placer ses chars derrière une cache naturelle, un bois, un terrain accidenté, pour tirer le moment venu sur l'adversaire sans risquer pour autant sa vie. Les notices françaises de Firezone n'est pourtant pas assez précise à mon goût et seuls quelques heures de jeu vous permettront d'assimiler toutes les stratégies disponibles. Mais après cet entraînement, on sera séduit par la simplicité du maniement du jeu et la complexité de ses scénarios, de sa logique. Il est aussi possible de mettre en place ses propres scénarios. Un bon soft. Olivier Hauteuille

Type	wargame sur carte/écran
Intérêt	14
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B

### Bumpy

ST, disquette Loriciels



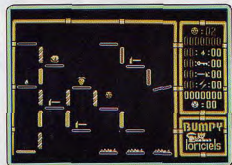
Vous dirigez un personnage, genre Pacman, qui saute et ramasse différents objets avant de pouvoir atteindre la sortie menant au tableau suivant. Chacun de ces objets a une fonction précise: le marteau brise les parois, la goutte d'eau éteint les feux, etc. La première impression est franchement décevante car le graphisme est particulièrement pauvre. On a beau se dire que ce type de programme ne se prête pas à une superbe réalisation, il faut bien reconnaître que les programmeurs ne se sont pas trop fatigués. Et puis, à l'usage, on oublie la médiocrité de la réalisation car ce jeu est très amusant. Il faut beaucoup d'adresse pour terminer certains tableaux, mais Bumpy fait également appel à la réflexion puisque vous devez utiliser les objets à bon escient et découvrir les bons itinéraires. On regrettera l'absence d'un système de codes vous évitant de recommencer depuis le début à chaque nouvelle partie, mais en revanche, vous disposez d'un éditeur de tableaux. Un jeu sympathique. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

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

### Version CPC

Comme sur ST, cette version de Bumpy souffre un peu de la médiocrité de la réalisation. Mais c'est un jeu amusant qui offre un bon dosage entre action et réflexion. A. H.-L.

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



### African Raiders 01

PC CGA, EGA, disquette Tomhawk

African Raiders nous apporte sur PC un jeu très semblable à celui de la version testée sur Atari ST. (Titre n° 65, page 58). Cette course rallye dans le désert ne souffre aucun reproche en ce qui concerne l'animation ou les graphismes de ses tableaux. Même sur de petites configurations PC, le jeu est très souple et l'effet de vitesse cor-



# EQUIPEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

## PARCE QUE.

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo. Le mois dernier COMMODORE annonçait le nouveau prix de l'AMIGA 500 (-10% soit 4250 F TTC). Aujourd'hui, une autre bonne nouvelle. C'est au tour des périphériques et interfaces d'afficher une baisse de prix hyper-sympt.



### Pour l'AMIGA 500

-14%	Lecteur 3 1/2 externe	Nouveau prix: 1190F TTC
-17%	Disque dur 20 Mo	Nouveau prix: 4990F TTC
-19%	Imprimante 80 col. 120 cps	Nouveau prix: 1690F TTC
-32%	Imprimante couleur 80 col. 120 cps	Nouveau prix: 2290F TTC

### ...et l'AMIGA 2000 n'a pas été oublié:

-4%	Kit disque dur 20 Mo	Nouveau prix: 4990F HT (5918 mc)
-11%	Kit disque dur 40 Mo	Nouveau prix: 7990F HT (9476 mc)
-11%	Carte passerelle AT avec lecteur 5 1/4	Nouveau prix: 7990F HT (9476 mc)
-17%	Kit disque dur PC 20 Mo	Nouveau prix: 4290F HT (5088 mc)



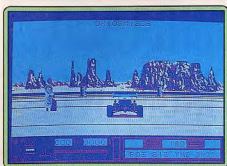
Vous avez vu les pourcentages? Alors c'est le moment d'aller plus loin avec vos AMIGA.

**Commodore**  
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

N. \_\_\_\_\_ T1/67  
Adresse \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_  
désire recevoir une documentation sur:  Les périphériques A. 500  Les périphériques A. 2000  
(liste des revendeurs: MINITEL VERE N° 34 85 12 12 (appel gratuit))  
COMMODORE: 150152, Avenue de France - 92130 ISY-LES-MOULINEAUX

# LE CHOIX DE LA PASSION



rectement rendu. Il ne reste que les bruitages pour faire la différence entre ST et PC. Un bon soft qui allie judicieusement action et stratégie.

**Type** simulateur de rallye 4x4  
**Intérêt** \*\*\*\*\* 17  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\*\* B

### Raider

Amiga, disquette Impressions  
 Aux commandes d'un vaisseau spatial,



vous devez attaquer quatre planètes rebelles, détruire leurs défenses et récupérer leur source d'énergie. Une fois en possession de ces éléments, vous êtes téléporté dans une centrale d'énergie. Raider est un remake de Glads et de Thrust, en moins bien réussi. Le contrôle du vaisseau s'effectue uniquement par l'intermédiaire du clavier, ce qui est très incomfortable. C'est un jeu assez difficile que peu excitant et ce n'est pas la réalisation assez médiocre qui relève l'ensemble. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

### Beam

Amiga, disquette Magic Bytes  
 Vous contrôlez un vaisseau qui se déplace au milieu de différentes structures dont certaines vont rebondir lorsque vous les heurtez, tandis que d'autres sont mortelles. Pour terminer un tableau, il faut parvenir à relier des blocs d'énergie. Pour compléter



les choses, vous devez également éviter des balles qui se déplacent dans toutes les directions. La réalisation n'est guère spectaculaire, mais le jeu n'est pas sans intérêt. Un programme difficile avec de la stratégie, mais qui exige beaucoup d'adresse.

**Type** action/réflexion  
**Intérêt** \*\*\*\*\* 12  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\*\* C

### Butcher Hill

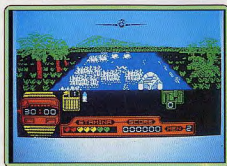
PC, cassette Gremlin  
 Pendant la guerre du Vietnam, vous devez libérer des soldats prisonniers du Viêtcong. Tout d'abord, vous remontez une rivière en dinghy, puis vous traversez la jungle avant d'attaquer la base de Butcher Hill pour libérer vos camarades. Le premier niveau s'appelle Live and Let Die, le second ressemble à Platoon et le troisième est une variante d'Operation Wolf. On ne peut donc pas dire que ce programme brille par son originalité, mais les différents niveaux sont suffisamment variés pour soutenir l'intérêt de jeu. (Notice en français).



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

### Version Spectrum

Cette adaptation de Butcher Hill est très moyenne. Certes la couleur est présente, mais le graphisme des différents éléments est assez confus et le scrolling du décor saccadé. Une petite musique accompagne le jeu mais les bruitages d'action sont rares. (Notice en français).



**Intérêt** \*\*\*\*\* 10  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\*\* B

### Swiftar

Atari ST, disquette Accustar  
 Dans ce shoot-them-up très classique, vous devez affronter des vaisseaux variés, tant en graphisme qu'en mode d'attaque, échapper aux tirs nourris des tourelles fixes ou mobiles et éviter les pièges du labyrinthe. A chaque niveau, il vous faut aussi récupérer impé-



rativement le cristal correspondant. Dans le cas contraire, vous serez obligé de revenir sur vos pas. La progression de difficulté satisfaitra tout le monde. La réalisation est correcte. Les sprites sont un peu petits mais bien dessinés et les décors assez variés. L'animation est fluide mais un peu lente. Les bruitages ne sont pas le point fort du programme. Ils sont peu réalistes, et aucune musique n'accompagne le jeu. Un bon petit jeu cependant.

Jacques Harbom

**Type** shoot-them-up  
**Intérêt** \*\*\*\*\* 13  
**Graphisme** \*\*\*\*\*  
**Animation** \*\*\*\*\*  
**Bruitage** \*\*\*\*\*  
**Prix** \*\*\*\*\* C

### Slip Stream

Amiga, disquette Mirodeal  
 Dans ce nouveau shoot-them-up de Mirodeal, vous devez traverser neuf régions de l'espace en détruisant les installations ennemies. L'action est représentée en 3D et votre vaisseau doit se faufiler entre les différentes structures en évitant les bombes qui lâchent les appareils ennemis. Ce n'est pas un programme d'une grande ori-

# DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafic d'armes à travers le monde. Les deux détectives Soviétiques et Américains de Chicago ont enquêté un Russe en charges de l'enquête. Un Russe en raison pour capture cet individu et vont affronter le terrible gang "deanhead".

armes à feu et des courses en bus à ce meilleur conversion de jour, toute graphisme en action de voir un peu rouge.



ZAC DE MOUSQUETTE  
 06.740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
 DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA  
 REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE  
 TELEPHONEZ AU 042725



AMSTRAD  
 ATARIST  
 AMIGA

## ROLLING SOFTS



ginalité et la réalisation est assez moyenne, mais on ne se laisse pas moins prendre au jeu.

Alain Huyghues-Lacour

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

### ■ The Real Ghostbusters

Atari ST, disquette Activision



Il y a quelques années, Activision avait déjà publié un Ghostbusters qui avait remporté un honnête succès. Ce nouveau programme, entièrement différent, est la conversion du jeu d'arcade tiré du dessin animé qui s'inspire du film original. Simple, non ? Il s'agit d'un jeu du type Commando qui peut se jouer à deux simultanément. Armé d'un fusil à rayons protons, vous devez abattre toutes sortes de créatures qui se transforment alors en fantômes que vous devez ensuite capturer et enterrer dans votre sac à dos. C'est un jeu d'arcade assez prenant avec de bons graphismes et un scrolling multidirectionnel fluide. Il est vraiment dommage que la gestion des collisions de sprites manque de précision. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

### Version Amiga

Cette version de The Real Ghostbusters est identique à la précédente à l'exception de la bande sonore, plus performante sur



Amiga. On retrouve hélas la même impression au niveau des collisions de sprites : parfois on tire à côté et on est touché tandis que d'autres fois, il vous traverse sans pour autant vous tuer. C'est dommage car l'action est très prenante.

A.H.-L.

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

### Version C 64

Sur C 64, The Real Ghostbusters présente



des graphismes assez moyens, mais cette version est nettement plus jouable que les précédentes. Elle est précise et l'action a beaucoup gagné en rapidité. Une bonne conversion à jouer à deux de préférence.

A.H.-L.

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

### ■ Silheed

PC CGA, EGA, disquette Sierra on Line

Un shoot-them-up impressionnant sur PC. Sierra nous offre ici vingt niveaux de tir à gogo aux graphismes 3D hyper-précis et aux animations rapides et souples. La vision 3D plongeante du terrain de jeu accentue la profondeur de l'action. Côté stratégie, la collecte des armes permet, au début de chaque niveau, de modifier la puissance du vaisseau. Les scènes multiples sont assez variées, toujours très difficiles à vaincre, même si le programme donne toujours la possibilité de reprendre le jeu au dernier



niveau atteint. Un soft classique dans la forme mais vraiment impressionnant sur PC, quasiment trop rapide sur AT et graphiquement superbe, pour peu que l'on travaille en EGA et, pourquoi pas, avec les bruitages de la carte Midi et de l'Expander MT 32, comme il est de coutume outre-Atlantique !

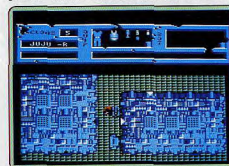
Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ C

### ■ The Paranoïa Complex

CPC, disquette Magic Bytes

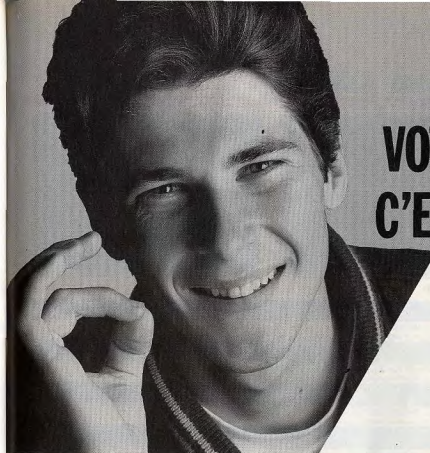
Vous tenez le rôle d'un « filou » du futur qui doit assurer la sécurité et l'ordre au sein d'un complexe informatique. L'ordinateur de l'endroit vous tient lieu d'allié. Des traits infestent le complexe. Vous devez donc les neutraliser et récupérer des informations si vous voulez progresser. Le programme est un habile mélange de stratégie et d'action. Vous devez procéder à une



exploration minutieuse des coins et recoins. Les dangers sont multiples (les traîtres, les gardes robots pullulent dans les coursives). Les graphismes du programme sont simples mais efficaces (vue de haut). Les animations sont correctes, mais les scrollings d'écrans sont saccadés. Un programme qui s'avère intéressant pour qui prend le temps d'y jouer.

Eric Cabaeria

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



# ACHETEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

## PARCE QUE.

## Les Power Packs arrivent !

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo. Le nouveau prix de l'AMIGA 500, vous connaissez déjà : 4.250 F. (TTC) au lieu de 4.750 F. (et 7.250 F. TTC avec moniteur couleur). Mais ce que vous ne savez pas encore, c'est que pendant un mois COMMODORE vous propose les POWER PACKS.

Avec les POWER PACKS vous pouvez choisir, pour un prix exceptionnel, l'équipement qui correspond à vos aspirations et à vos possibilités... Formidable !

Pour accéder aux jeux les plus sophistiqués, aux animations, aux images de synthèse

### POWER PACK 1

AMIGA 500 (Unité Centrale) + une extension mémoire de 512 Ko.

**5250F TTC**



Pour avoir en plus un grand confort de manipulation

### POWER PACK 2

AMIGA 500 (U. C.) + une extension mémoire de 512 Ko + un second lecteur de disquettes 3" 1/2 (externe).

**6250F TTC**

Pour ceux qui exigent en plus la perfection couleur

### POWER PACK 1

*Couleur*

AMIGA 500 (U. C.) + extension mémoire de 512 Ko + moniteur couleur haute résolution stéréo.

**8250F TTC**

Pour ceux qui veulent tout, tout de suite

### POWER PACK 2

*Couleur*

AMIGA 500 (U. C.) + extension mémoire de 512 Ko + un second lecteur de disquettes 3" 1/2 (externe) + moniteur couleur haute résolution stéréo.

**9250F TTC**



## Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Nom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

☐ Aidez-nous en renvoyant une documentation sur les POWER PACKS A. 500

Liste de revendeurs: MANTREL VERZ N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE: 150/152, Avenue de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

# LE CHOIX DE LA PASSION

# Exhaustilt !

Les compilations, les jeux déjà examinés sur d'autres machines dans d'anciens numéros de Tilt et ceux qui ne sont pas jugés dignes de figurer dans les « Hits » ou les « Rolling Softs » figurent dans ce tableau récapitulatif.



Andes Attack (ST).



Basteroids (C 64).



Precious Metal (Amigo).



Run the Gauntlet (Spectrum).



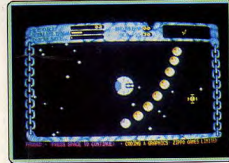
Master Ninja (Amigo).



BMX Freestyle (CPC).



BMX Simulator II (CPC).



Cosmic Pirate (Amigo).

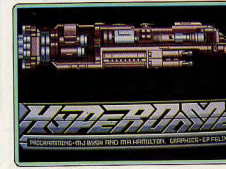


Eliminator (Spectrum).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof	ANDES ATTACK Linnamit	ST	Shoot-them-up	***	*****
A contraire	BAD CAT Gor	PC	Action	*****	*****
HIT	BALANCE OF POWER, 1990 EDITION Madscape	PC,EGA,CGA	Wargame Politique	***	—
Nul	BLASTERoids Erange Works	C64	Action	***	***
Bof	BMX FREESTYLE Code Masters	CPC	Simulation sportive	****	*****
Bof	BMX SIMULATOR II Code Masters	CPC	Simulation sportive	*****	****
HIT	COSMIC PIRATE Palace Software	Amiga	Action et Stratégie	*****	*****
Bof	DUO PACK Linnamit	CPC	Compilation	*****	*****
A contraire	DUO PACK Lorkels	ST	Action	****	***
Bof	ELIMINATOR Hexagon	Spectrum	Action	****	*****
HIT	GALDREGONS DOMAIN Paradox	Amiga	Aventure/rôle	*****	—
A contraire	HYPERDOME Esosoft	Amiga	Shoot-them-up	****	*****
HIT	INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR Code Masters	CPC	Simulation sportive	*****	—
A contraire	INTERNATIONAL KARATE Paradox	PC CGA	Sport Karaté	***	*****
HIT	MANHUNTER IN NEW YORK Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	***	****
Bof	MASSECRE NINJA Code Masters	CPC	Action	***	***
A contraire	MASTER NINJA Paradox Software	Amiga	Arts martiaux	*****	***
Nul	THE MUNCHER Greenhill	C64	Action	**	***
A contraire	PACLAND Grand Slam	Amiga	Arcade	*****	*****
HIT	PRECIOUS METAL ST	Compilation	*****	*****	*****
HIT	PRECIOUS METAL Ocean	Amiga	Compilation	*****	*****
HIT	PREMIER COLLECTION Hexagon	ST	Compilation	*****	*****
A contraire	RAMPAGE Atari	Amiga	Arcade	****	***
A contraire	RUN THE GAUNTLET Ocean	Spectrum	Action	***	**

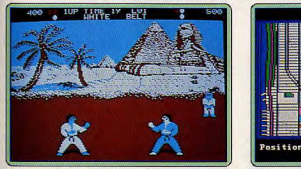


Galdregons Domain (Amigo).



Hyperdome (Amigo).

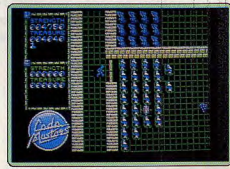
BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
***	7	B	Andes Attack est un shoot-them-up qui manque d'originalité à notre goût. Bien sûr, les ennemis sont nombreux et le niveau permet de vite les localiser. Mais rien d'original. L'action est sans le délire vis et le rendu graphique est vraiment peu exceptionnel. Et pour couronner le tout, la difficulté est excessive... C.H.
***	14	C	Comme les autres humains, vous qui êtes chassés et fuir le fond de décor urbain. Le programme vous propose des déplacements très folles. Ce logiciel est étonnamment un jeu d'adresse et de timing. Les graphismes sont variables en EGA et les animations efficaces. Madscape, d'ailleurs... C.C.
—	16	D	En tout point semblable à la version Amiga (Rolling Softs, Tilt n° 66), cette nouvelle édition de Balance of Power apporte des + plus tels que l'actualisation des conflits, une stratégie plus poussée... Le maniement et le principe du jeu sont identiques à ceux du premier titre. Pour les amateurs de stratégie pure O.H.
***	8	B	Blasteroids qui était resté sur le 64. A beaucoup perdu de son charme, de son passage vers les 32 bits. Mais dans le cas du CPC, c'est une catastrophe, les graphismes, bien que corrects sont grossiers, les animations succédées et les lentilles énormes... E.C.
***	11	A	Contrairement aux autres programmes BMX de Code Masters, l'action est vive et colorée. Les différentes figures sont assez variées : course, saut, acrobatie et quelque soit une roue. Une simulation difficile qui demanderait de la force de genre, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux simultanément A.H.L.
***	11	A	Une simulation difficile qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Mais chose nouvelle version n'apporte pas grande chose de neuf par rapport à la précédente. Il est possible de jouer à quatre simultanément, ce qui risque de créer un embouteillage autour du clavier et d'aggraver la médiocrité vidéo avec une A.H.L.
***	16	C	Pour monter les échelles de la hiérarchie des états de l'espace, vous devrez vous entraîner, gagner de l'argent pour de vos vols et le gérer avec méthode... J.H.
***	11	B	La composition de deux titres de la même série : Space Rider et Bob Winner. Deux programmes qui bénéficient d'une bonne réalisation, mais d'un intérêt tragique. Space Rider est un jeu de course d'adresse, mais Bob Winner est un programme de combat dont on se lasse... A.H.L.
***	13	C	Une compilation de deux programmes qui, le moins qu'on puisse dire, ne sont pas du même niveau. Dans un cas, il s'agit de l'excellent Space Rider dont les graphismes et animations sont excellents et de l'autre de Bob Winner qui n'exploite en rien les possibilités du ST... E.C.
***	12	A	Voilà une compilation intéressante qui associe quelques titres de la série de l'éditeur à des programmes de qualité. L'ensemble est agréable. Vous écoutez le long d'un long dossier d'informations en texte sur tout ce qui bouge. Cinquante fins, animations réussies pour scénario simple... E.C.
***	15	C	La version Amiga de Galdregons Domain est en tout point identique à la version ST publiée dans Tilt n° 65, page 107. SOS Aventure. Un jeu simple dans son maniement et du même ton que les autres à tous. L'effet 3D des paysages, la gestion sonore et la diversité de la quête sont autant d'atouts. A voir. O.H.
***	13	B	Hyperdome est bien plus convaincant sur Amiga que sur ST. Tilt n° 65, page 66. Les graphismes sont les corrects, l'animation très souple et la bande son classique mais de qualité. Un shoot-them-up difficile, une bonne stratégie des armes... Classique mais à voir si on est amateur... O.H.
***	14	B	Cet excellent programme figure parmi les meilleures simulations sportives de Code Masters, qui en produit beaucoup. Le rugby est un sport peu usité sur micros en raison de sa complexité, mais Code Masters l'en est très brillamment. On appréciera d'autant plus cela et qu'il présente un très bon support qualité. A.H.L.
***	14	B	Un programme d'été bien ancien, écrit dans Tilt n° 63 sur C64. On vient de recevoir sur CPC, International Karate est un bon sport de combat, complet et rapide. Mais on aimerait plus de la partie de jeu. A voir sur Amiga... O.H.
***	10	C	En tout point semblable à la version ST (titre Tilt n° 64), la version Amiga de Manhunter est toujours aussi passionnante à vaincre. Pourtant, les graphismes sont, à encore, un peu grossiers. Aucun travail n'a été effectué pour améliorer la traduction ST. Amiga, un bon soit quand même... O.H.
***	13	C	Quatre titres à voir dans ce programme de qualité. Ils sont tous assez intéressants et amusants. Il s'agit de quatre programmes de combat de genre. Les graphismes sont très bons, disposent de personnages beaucoup trop petits. Les animations, bien que rapides, manquent de fluidité... E.C.
***	10	C	Vous allez mettre à profit vos capacités de jeu pour combattre des adversaires puissants et récupérer enfin le Katana. Les possibilités de combat sont très vastes et les graphismes exceptionnels. Mais l'animation est lente... Les stratégies sont correctes... A.H.L.
***	5	B	Il est gras, il est lent, il s'adresse aux policiers, mélange les petites files et cause trop son passage... Un soft qui vous déçoit pendant une minute, puis vous laisse et se casse l'indéfinit du jeu et surtout son originalité dans le design. Graphismes approximatifs, couleurs vives, rendent de préférence à Atari... O.H.
***	13	C	Cette nouvelle compilation d'un jeu d'adresse qui met en action Pac-Man est bien moins drôle que Pac-Man. L'action est pourtant très plaisante mais, comme sur ST, le scrolling est particulièrement lentement. Pacland était bien plus convaincant sur 8 bits. C'est dommage, note gloton n'indique un meilleur traitement A.H.L.
***	17	C	Precious Metal est la meilleure compilation sur ST tant pour la qualité des programmes que pour leur diversité : Super Highway, une fantaisique course de motards, Xenon, un shoot-them-up superbe mais très difficile, un grand casse briques et le célèbre Double Dragon, incontournable... A.H.L.
***	17	C	Cette compilation comprend quatre titres excellents. Arsenal II est une référence en matière de casse briques. Captain Blod est plus besoin d'être présenté. X-Ray Cars est une bonne course de voiture et Xenon un agréable shoot-them-up. Un achat indispensable aux nouveaux amateurs... J.H.
***	16	C	Quatre titres d'un genre qui n'est pas très apprécié sur Amiga. Il s'agit de quatre programmes de combat de genre. Les graphismes sont très bons, disposent de personnages beaucoup trop petits. Les animations, bien que rapides, manquent de fluidité... E.C.
***	14	C	Une excellente version de cet amusant jeu d'adresse qui vous permettra de vous débarrasser en jouant de plusieurs villes ennemies. L'action est assez répétitive, mais un grand plaisir de jouer à ce jeu d'adresse. Action est un jeu de stratégie de combat. Ce jeu est son propre scénario de la version ST... A.H.L.
***	13	B	Ce programme vous convie à une série d'épreuves : course de hors bord, en buggy, et parcours d'obstacles avec passage de rochers et escalade de fil. Les épreuves et les concours sont variés et leur animation correcte. Une petite merveille surtout pour l'année... J.H.



International Karate (PC).



Manhunter in New York (Amigo).



Massecre Ninja (CPC).



# Profession: programmeur

Y a-t-il une crise des programmeurs de jeu en France? Peu ou pas de formations spécialisées, travail intensif pour des salaires bien loin du pactole espéré, éditeurs pas toujours structurés, les problèmes rencontrés par les fous du scrolling 3D sont multiples. Pourtant, jamais les besoins de bons développeurs et de nouveaux talents n'auront été aussi grands et les possibilités de se lancer dans un métier passionnant aussi nombreuses. Olivier Hautefeuille a rencontré des dizaines de programmeurs. Voici tous les tuyaux indispensables pour se lancer dans la course.

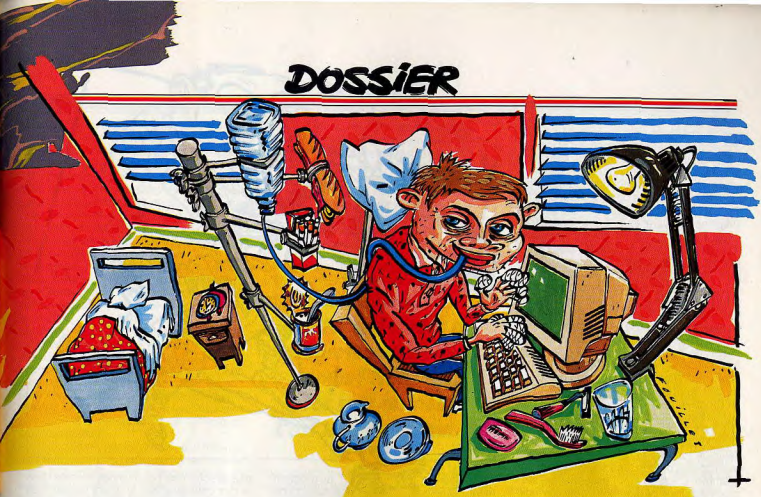
Il se cache derrière l'écran de votre micro, sous les pixels qui font vibrer votre joystick... Son repère, c'est une pièce souvent sombre, éloignée du bruit et du monde extérieur. Ses armes, un clavier, une tête, surtout une patience à toute épreuve. Son titre: programmeur en micro-informatique ludique. Avec près de deux mille softs édités chaque année en France, face aux marchés

européen et mondial, dans cette course où la technique et l'idée « repoussent toujours plus loin le réalisme de vos jeux préférés, le programmeur a la vie difficile. Il y a quelques années, sa passion suffisait à contrer les dures réalités d'une profession exceptionnelle ment « hard ». Aujourd'hui, face à l'évolution des techniques et du marché de la distribution, il n'est plus seulement question de passion. La programmation ludique

## Malaise de la programmation

« Trouver des programmeurs, c'est l'enfer ! » Une phrase qui revient dans la bouche de presque tous les éditeurs... Pas de formation spécialisée, une profession encore jeune et donc mal connue du public: les bons programmeurs de softs sont donc rares. C'est une des causes majeures du malaise de l'informatique ludique. Mais pas de panique ! Il y a encore et de plus en plus, de gens heureux, tant du

s'ouvre à l'ère du business, le milieu évolue vers un professionnalisme prometteur mais difficile à gérer. Quel est le mal qui ronge l'informatique ludique ? Ce sont les programmeurs, d'où viennent-ils et quelle route doivent-ils suivre pour mener au mieux leur carrière? Quel est enfin le rôle réel d'un éditeur et quel éditeur choisir pour réussir? Autant de questions auxquelles nous espérons répondre dans cet article, pour vous aider à exprimer votre passion. *Titi* a fait le point sur la situation de la programmation en France et à l'étranger, sur l'évolution des grandes tendances de l'édition, et aussi sur les erreurs qu'il ne faut pas commettre et les conseils qu'il faut suivre pour devenir, peut-être, l'un des programmeurs vedettes des années 90. Pas de recettes miracles, mais une étude serrée faite auprès des éditeurs et programmeurs, une étude qui reste finalement très encourageante, pourvu que ce soit en sa faveur à certaines règles essentielles.



côté des éditeurs que des programmeurs. En fait, le malaise se conjugue en deux temps : le manque d'organisation de certaines sociétés d'éditions et la puissance qu'elles doivent afficher face au marché mondial. D'après Nicolas Choukroun (programmeur chez Lanhour, puis chez Ubi), la plupart des éditeurs cherchent des programmeurs de talent alors qu'ils les ont déjà dans leurs locaux. Il suffirait seulement de mieux les encadrer pour s'apercevoir de leurs capacités réelles. C'est donc souvent un problème d'organisation qui muselle encore aujourd'hui l'évolution micro-ludique. Deuxième frein dans la course du couple éditeurs/programmeur, l'évolution du marché. Faire face aux marchés anglais, japonais ou américain nécessite une puissance financière à toute épreuve, puissance que l'on ne peut obtenir qu'en réunissant les capacités de plusieurs éditeurs au sein d'un même groupe. Pour le programmeur en herbe, il est impératif de prendre conscience de ces deux points, puissance et organisation. Le choix d'un bon éditeur en dépend. Avant de pousser plus loin, faisons le point sur les composantes de la micro-informatique ludique, ce qui existe et ce qu'il vous faut connaître de la profession pour le développement de votre futur programme.

La réalisation et la vente d'un soft ludique est un travail d'équipe. Schématiquement, cette équipe doit se composer d'un programmeur ou d'une équipe de programmation, d'un éditeur et d'un distributeur. Chaque phase de cette réalisation a une importance considérable. C'est en effet de

l'organisation de l'équipe que dépendra essentiellement la réussite du soft. Il y a quelques années, un programmeur pouvait, sans problème, ne pas tenir compte de l'édition et de la distribution. Il travaillait son projet et souvent le menait à terme avant même d'avoir contacté un éditeur. Désormais, le marché n'est plus le même, notam-

## L'indépendant appartient au passé : seul un éditeur peut apporter les moyens techniques indispensables

ment à cause de l'évolution technique des machines et du nombre de programmes proposés chaque jour. La concurrence est rude. Impossible alors de manager seul la mise au point d'un soft. Il faut au plus vite prendre contact avec un éditeur qui apportera à l'auteur à la fois sa connaissance aigüe du marché et des moyens techniques dont on ne peut plus se passer à l'heure actuelle. Première nécessité donc, connaître au plus vite l'ensemble de la chaîne de fabrication d'un soft. Nous avons étudié les principales tendances de la distribution ludique française et les divers postes de travail sur lesquels vous pourrez plus tard vous spécialiser.

Face aux marchés européens, américains ou japonais, la concurrence est particulièrement difficile pour les éditeurs français. La France reste pourtant très bien placée sur le marché micro-ludique et ce grâce, d'une part, à ses idées (1), d'autre part et surtout, aux importantes fusions qui ont rapproché les éditeurs indépendants. Lorsqu'un programmeur veut lancer son programme sur le marché, il doit prendre en compte la puissance de l'éditeur qui va assurer la carrière de son produit. Ce dernier se heurte à deux impératifs : la mise au point de très nombreuses versions pour un même programme (PC, Atari, ST, Amiga, etc.) et l'exportation en Europe ou aux USA. Ce sont actuellement les clefs de la réussite en matière de production. Mais le coût des investissements est plutôt salé. Jugez plutôt... *Captain Blood*, projet lancé chez Ere Il y a deux ans, a été développé sur une dizaine de machines. L'exportation aux USA, marché dont les règles de qualité sont particulièrement strictes, a nécessité de la part de l'équipe un fabuleux travail de modifications. En conclusion, on atteint un budget de développement de près d'un million de francs pour la commercialisation mondiale de ce seul programme ! Comment faire face à de tels investissements : fusionner avec un autre distributeur, mettre ses billes dans le même panier pour pouvoir, sans problème, résister aux marchés américains, japonais, etc. Ere a compris cela depuis longtemps. La fusion s'est opérée avec Infogrames et Cobra pour une équipe de production finalement très musclée et à même de répondre à l'évolution du marché. Le même phénomène relie l'édition à



la distribution. Chez Ubi Soft, c'est la position de distributeurs qui permet à l'éditeur d'investir dans le développement et de mettre le travail au cœur de la grande entreprise. Mais il est encore d'autres atouts dans ces alliances entre éditeurs ou éditeur/distributeur. Pour la SFMI qui s'occupe de la distribution d'US Gold, d'Ocean, Gremlins, etc. mais aussi de Delphine Software, toute jeune société française, il s'agit, outre les moyens financiers d'une telle alliance, de flayer au mieux le travail des programmeurs. L'analyse de votre produit sera d'autant plus rigoureuse et plus lute que vous vous adressez à un groupe diversifié. Il s'agit aussi, en tant que programmeur, de se tenir au courant du marché. Quoi de plus facile quand la personne qui entend lancer votre soft contrôle un important réseau de distributeurs et reste donc toujours à la pointe des évolutions techniques, des idées nouvelles, tant en matière de scénario que de programmation !

Le programmeur doit donc cerner au plus près ses ambitions. Un soft résisté au marché français n'a rien à voir avec un soft de distribution européenne ou mondiale. Et de l'avant de tous les éditeurs, il faut y penser avant même d'écrire une seule ligne de programme. C'est un atout à ne pas négliger, résumé dans le paragraphe « conseils indispensables ». A ne pas oublier !

**Salarié ou free-lance ?**

Deuxième question avant de plonger dans le monde de la programmation ludique, quelle forme de travail choisir ? Là encore, l'évolution du marché dicte ses conditions. Si le programmeur n'est pas salarié, il peut travailler des lustres, fignolant un produit avant de le vendre, clés en main, au plus offrant. Mais attention, de l'avis des programmeurs interviewés, ce n'est pas nécessairement la meilleure solution.

Le programmeur ludique comporte trois grands modes de travail. Vous pouvez être free-lance, c'est-à-dire travailler chez vous et être payé en royalties, salarié ou travailler dans une équipe de développement indépendante. Le free-lance, assez répandu en France. La plupart des sociétés emploient des free-lance, mais ceux-ci lui sont très fidèles et l'on pourrait presque parler de « vrais » salariés, je veux dire ceux qui travaillent dans les locaux de l'éditeur et qui touchent un salaire fixe, sont encore assez rares. Il reste enfin les sociétés de développement, des boîtes bien organisées, spécialisées dans la réalisation de projets clés en main ou dans des techniques spéciales. Elles sont, elles aussi, très rares en France mais l'avenir pourrait réserver en leur faveur. Enfin, ces sociétés indépendantes se doivent de fournir des softs de haut niveau, de ne jamais faire faux bond aux éditeurs qui les contactent. Rien de tel pour motiver leur équipe et leur permettre de créer un climat dynamique qui manque parfois aux éditeurs actuels.



Que gagne un programmeur ? Question épineuse qui dépend, bien entendu, du mode de paiement proposé et de l'accepté (7) par les deux parties et du travail fourni ! Il existe en fait trois façons de se faire payer. La première, être tout simplement salarié chez un éditeur. Le plus simple, ce n'est pas le Pérou mais tout dépend en fait de l'éditeur. Les salaires de base oscillent entre 6.000 F et 9.000 F. A cela s'ajoutent l'ancienneté et parfois un système de primes selon le travail effectué. Quoi qu'il en soit, il est sou-

plus aisé, car les avances versées dans le cas contraire font toujours baisser ces mêmes royalties. A vous donc de bien lire le contrat, de prendre des contacts avec la presse spécialisée, des programmeurs déjà dans le métier, rendre visite à plusieurs éditeurs, etc., pour viser la solution la mieux adaptée à votre cas. Il reste enfin les cessions de licences pour les nouveaux programmeurs dont les produits franchiront la frontière. Ici, les chiffres se situent aux alentours de 30 % du prix de la licence. A noter enfin que les « pros » arrivent très vite à cumuler un salaire fixe et un intéressement aux ventes, la solution à coup sûr la plus avantageuse !

Pour conclure cette étude financière, voyons un petit peu ce qu'il faut espérer d'une vente software. Salaires fixes mis à part, tout dépend bien sûr du nombre de softs vendus. Les chiffres généraux que l'on avance dans la profession sont de vingt mille pièces en France, de cent à deux cent mille pour l'Europe, et ce pour des hits bien sûr. Le calcul dans les gens réels est cependant très varié. Un exemple pour fixer les idées, un soft distribué en France et vendu 200 F rapporte, par pièce, environ 25 F. L'auteur touchera donc de 5 à 12 F par pièce, selon les pourcentages des royalties mentionnés dans le contrat que le le à l'éditeur. Autre exemple, la vente d'une licence aux USA rapporte de 100 à 400.000 dollars dont 30 % peuvent passer dans la poche de l'auteur... « Les USA, c'est le jackpot » dit le père d'Exxos, Philippe Ulrich. On connaît des programmeurs qui touchent près de 100.000 F par mois. Chose rare mais une chose est sûre, il est vraiment possible de bien gagner sa vie en programmation. Tout dépend du soft, du contrat passé avec l'éditeur...

**Que gagne un programmeur ? Les pros arrivent très vite à cumuler salaire fixe et intéressement**

vent préférable de choisir le paiement de « royalties ». Les royalties sont un pourcentage que l'on touche sur le chiffre d'affaires occasionné par la vente du soft. Ce pourcentage varie entre 16 % et 22 %, atteint parfois les 50 % pour un éditeur très sympa et un produit quasiment fini avant d'être proposé (cas rares...). Ces royalties s'équilibrent enfin avec les avances versées au programmeur par l'éditeur, pendant la réalisation du projet. Par exemple, si l'on pendait les royalties huit mois que dure généralement la réalisation d'un soft, les royalties touchées ensuite seront d'autant

Il reste enfin trop de programmeurs enfois au fin fond d'un bureau travaillant jour et nuit pour un salaire pas vraiment en rapport avec le travail fourni. Vous ne pouvez pas en faire partie et de trouver un accord correct avec l'éditeur. Insistons encore sur un point : il faudra tenir compte du marché que vous proposez à l'éditeur. Réservez à la France, une vente, même avec de bonnes royalties, ne sera jamais à la hauteur d'une production européenne, par exemple. Voilà défini l'univers de la micro-ludique dans lequel va évoluer le programmeur. Mais pour celui-ci, rien n'est encore gagné. De graves lacunes subsistent encore dans le monde de la soft/création. Première question, quelle formation lui suivre et comment organiser sa vie pour mettre le plus de chances de son côté ? Deuxième aspect, quelle est la personnalité profonde du programmeur ? Et surtout, face à cette personnalité, que vaut l'organisation du travail proposée par les éditeurs que vous allez être amenés à rencontrer tout au long de votre carrière ?

En ce qui concerne la formation, il n'existe malheureusement aucune école spécialisée dans la formation des programmeurs en micro-informatique ludique. Lorsque l'on pose la question aux éditeurs, ils s'en montrent navrés, dans leur grande majorité, et certains envisagent même de fonder leur propre école. Des promesses, toujours des promesses... Il est vrai que la plupart des sociétés assurent elles-mêmes la formation de leurs programmeurs. Mais c'est là encore un problème d'organisation et de moyens. Chez Titus, par exemple (*Titan*, *Crazy Cars*...), les programmeurs sont recrutés sur présentation de leurs propres créations. Ensuite, on juge leur travail sur le terrain. S'ils sont gênés, on les garde bien sûr (le cas s'est présenté récemment avec l'auteur de *Titan CPC* qui est arrivé avec un soft quasiment fini le vendredi et était engagé le

lundi !...) Mais s'ils ont encore beaucoup à apprendre, tout dépend de leur bonne volonté. Passée une phase d'adaptation au sein de l'équipe, les programmeurs confirmés vont souligner les nouvelles recrues, pour peu qu'« ils en veulent ». Ce principe vaut pour presque tous les éditeurs. Mais attention, certaines maisons manquent tellement d'organisation qu'il ne faut pas trop compter sur les équipes pré-existantes pour travailler sa technique. Alors quelques études entrepreneuriales lorsque l'on est passionné d'informatique et que l'on a commencé une

**Arrêter ses études et programmer à plein temps ? Non ! Les pros sont formels : c'est trop dangereux !**

formation ? Il y a tout d'abord les études directement liées à la programmation dite « professionnelle ». Ici, pas de demi-mesure. Un BTS ou DUT en informatique ne prépare pas vraiment à la programmation ludique. Et pour les études plus longues, écoles d'ingénieurs par exemple, la différence des salaires obtenus dans le « pro » et le ludique a de quoi décourager les fans du joystick. Alors, faut-il arrêter ses études et programmer à plein temps ? Non ! Les programmeurs sont formels, c'est bien trop dangereux. Le marché de la micro-ludique est encore trop restreint pour assurer à tous du travail, même si l'on a la passion du jeu et du bug. Il faut pourtant beaucoup de temps pour maîtriser suffisamment une machine et être capable de programmer vraiment. Nicolas

Choukroun a passé cinq ans sur ses machines avant de proposer le moindre soft à un éditeur, après des études qu'il n'ont mené du bac B à une année de science-éco, une année de maths, et trois mois de plus en bonne solution pour conserver, par-delà ses capacités techniques, un esprit ouvert à tous les domaines. Christophe Gomez (*Operation Wolf*, programme actuellement chez Loriciel) a la même formation personnelle et un bac C. Paul de Carvalho cumule, quant à lui, son travail chez Microdis et ses études en fac. Tout ceci pour démontrer deux choses : la formation sera toujours personnelle et, en conséquence, il vaut mieux pousser ses études au plus loin.

Une fois chez un éditeur, le programmeur va se heurter à ce manque de formation. L'un des plus gros handicaps que l'on rencontre dans cette profession, c'est le manque de temps. A peine trois secondes de repos entre deux projets et pas une seule journée pour se concentrer sur la recherche fondamentale. En Angleterre ou aux USA, les chiffres d'affaires sont énormes, les programmeurs alors qu'ils ne travaillent pas sur un projet précis, mais plutôt sur une technique de programmation. Cela a permis d'arriver à l'autonomie de *Nebulus* de travailler sur une idée, un scrolling tournant. C'était de la recherche fondamentale. Le soft a ensuite été bâti sur cette découverte technique et originale, un jeu de stratégie qui n'est pas réalisable impossible en France, faute de moyens.

**Programmeur, attention fragile !**

Si les problèmes d'organisation au sein des maisons d'édition sont importants, c'est, en partie, à cause de la personnalité même du programmeur et de la complexité de son travail.

Ce que l'on n'ont jamais programmeur tentent l'aventure. Plusieurs heures, plusieurs nuits passées devant son ordinateur, face aux sacro-saintes lignes d'assembler... Ce métier, c'est vraiment un truc impossible, un véritable défi que l'on lance à la logique, à la patience. Pendant les six à huit mois que dure, en gros, la mise au point d'un logiciel, le programmeur va passer son temps à se battre contre l'impossible. Chez Titus, un programmeur a travaillé parfois plus de trente heures d'affilée. Plus loin, un autre créateur lance la comparaison suivante : « déboguer un programme, c'est comme essayer de résoudre une grille de mots croisés sans aucune définition ! ». L'horreur ! Et pourtant, la passion l'emporte toujours. Toujours ? Malheureusement pas vraiment. Très souvent, c'est à la fin du travail que le créateur craque. C'est en quelque sorte le plus gros risque que l'on court. Après trois ou quatre mois de travail, tous les programmeurs interviewés admettent avoir connu le « trou noir », le moment où on veut tout plaquer... Pas d'erreur, le programmeur est avant tout une personne fragile, un être un peu à part, plongé dans





son univers et d'autant plus sensible, du même coup, à tous les tracassés extérieurs. Les éditeurs qui ont compris cela sont certains de remporter le marché des années 90. Mais ce n'est pas le cas de tout le monde. En premier lieu se posent les problèmes de contact. Si le programmeur est souvent un être un peu renfermé sur lui-même, c'est à l'équipe d'édition de lui proposer une structure stable et agréable. Pour les petites sociétés, la tâche est difficile. Il faut très souvent cumuler plusieurs fonctions, s'occuper tout à la fois de la mise en place du produit et de la gestion de l'entreprise. C'est un handicap pour le programmeur que de lâcher régulièrement son travail pour s'occuper de gestion. Dans de plus grosses sociétés d'édition, un phénomène semblable mine le travail. Certaines structures sont tellement diversifiées et mal organisées que l'on a parfois bien du mal à se mettre au travail, à trouver ses limites, à respecter ses délais. Seuls s'en sortent alors les programmeurs qui ont un grande organisation personnelle. D'autres, des petits génies paros, tournent en rond...

Le problème se pose notamment sur les free-lance qui, une fois chez eux, ne sont soumis à aucune pression, si ce n'est celle des délais de fin de travail. Pour nombre de programmeurs interrogés, il est primordial que l'éditeur suive leur travail de très près, quitte à les « secouer » un peu quand ils entrent dans des phases de « ras le bol ». Il faut en fait trouver un équilibre stable, surveiller et motiver l'auteur sans lui retirer sa liberté créatrice. C'est alors un problème strictement humain. Beaucoup d'éditeurs avouent avoir rencontré des programmeurs intéressés mais avec lesquels ils ne parvenaient pas à avoir le « feeling ». Dans ce cas, le travail sera rarement positif et il faudra avoir le courage de stopper l'opération.

L'importance des rapports humains dans le monde de la programmation ludique est indéniable. Mais il faut aussi tenir compte des problèmes plus concrets, problèmes d'argent, de mode de paiement, de respect du programmeur. Une grosse société, dont nous tirons le nom, n'est, par exemple, pas

encore déclarée juridiquement. Résultat, tous les programmeurs qui travaillent pour elle paient des cotisations qui ne sont pas reversées. Cela n'aide pas vraiment la création. Plus loin, c'est un programmeur à qui l'on ne paye plus ses royalties depuis plus d'un an. Des problèmes, certes rares, mais qui traduisent le manque de protection, de respect dont souffre encore cette toute jeune profession. L'évolution que nous avons constatée sur le terrain est heureusement très positive et l'on voit de plus en plus de programmeurs travaillant dans de bonnes conditions. C'est

## Les infos circulent vite : les éditeurs peu respectueux de leurs créateurs sont mis à l'écart

progrès sont dus, soit au distributeur qui comprend à temps l'importance du programmeur et qui le respecte, soit, aussi et surtout, aux programmeurs eux-mêmes qui savent désormais faire valoir leurs droits et qui font jouer la concurrence. Les informations circulent vite dans ce milieu et les éditeurs peu respectueux de leurs créateurs sont rapidement mis à l'écart... La phrase : « Il ne faut pas travailler chez... » revient souvent.

Aujourd'hui, lorsque l'on discute avec les éditeurs, l'avenir est ensoleillé. Les locaux de travail sont de plus en plus vastes, l'organisation de plus en plus efficace, les rapports humains de plus en plus... humains. C'est selon les règles de la réussite, les atouts de l'édition de demain.

Il reste enfin à parler de l'organisation des free-lance. Mème soumise à la collaboration d'un éditeur, la réalisation d'un projet, au sein d'une équipe de programmation

externe à toute structure d'édition, nécessite une organisation très poussée. Les programmeurs les plus matures savent mettre en place une équipe capable de faire travailler leurs coéquipiers dans de bonnes conditions. On s'installe chez soi, certes, mais on crée tout de même une structure professionnelle, des « home-studios » calmes et bien conçus. Il faut organiser des réunions, prendre en compte chaque personnalité. En conclusion, vous devez si possible compter dans votre équipe une personne exclusivement responsable de cette organisation, un metteur en scène ou chef de projet qui mènera la barque jusqu'au succès. Dernier point crucial pour la réalisation de votre projet, l'équilibre d'esprit que doit avoir votre équipe ou du moins le chef de projet.

Le programmeur est une taupe dit-on, un animal nocturne qui a peur de la lumière. C'est peut-être ce qui l'empêche souvent de travailler au grand jour, au sein d'une équipe. Il ne faut pas hésiter alors à faire appel à des gens d'autres milieux, spécialisés dans un domaine précis. Des concepteurs de jeu de rôle, par exemple, avec les leurs de jeu de Don et Dragon, des dessinés font appel aux spécialistes du graphisme animé, etc. D'où la nécessité de s'ouvrir au plus vite du terrier de la programmation nocturne pour entrer dans l'univers de la création et de tous les corps de métier. C'est là encore le rôle de l'éditeur de mettre en commun les capacités de chacun, de regrouper les forces pour aller toujours plus loin. Un !

Soit se complaire dans une place particulière autour de laquelle gravitent quelque trois cents programmeurs et créateurs de tout horizon. Il est alors tout à fait possible de se spécialiser dans une autre technique, partant d'un petit et doit, s'il le voit nécessaire, faire appel à un spécialiste de tel type de scrolling, à un graphiste bien connu pour le type d'ambiance, de tracé. Des relations s'établissent alors au sein de la production micro-ludique. Le milieu est encore trop cloisonné. Mais de l'avis de beaucoup, on y verra très vite, de la même façon que la musique fait appel à des musiciens du studio, que le cinéma s'organise en équipes variées, mises en place selon les talents de chacun. Seul danger, une uniformisation des genres, une automatisation des techniques et des modes. A chacun de conserver alors sa personnalité.

## Le programmeur est-il une star ?

Dernier point important du malaise de la micro-ludique, le manque de « starisation » des programmeurs français. Imaginez que l'on annonce, dans le monde du cinéma, la sortie imminente du dernier Gaumont, du prochain de Warner, ou de la Columbia Pictures ! C'est un peu ce qui se passe

Comment est considéré le programmeur hors de nos frontières ? Le programmeur est-il un artiste, un expert dans un domaine de pointe ou simplement un « actif » exerçant un métier comme un autre ? Est-ce un métrier prometteur, prestigieux, capable de mener à la réussite financière ? Les Anglo-Saxons possèdent plusieurs longueurs d'avance sur nous et c'est la raison pour laquelle il est intéressant de voir comment ils perçoivent le statut du programmeur. Chez eux, l'image du programmeur ne diffère pas beaucoup d'une société à l'autre. Généralement, il y a une nette distinction entre les programmeurs de haut niveau et les seconds couteaux. Ces derniers sont souvent recrutés pour leurs connaissances en programmation et ne font que des travaux d'appoint sur les projets des autres. Les programmeurs de haut niveau font l'objet d'une attention particulière et on leur reconnaît un sens artistique et une imagination débordante. Naturellement cette différence de perception entre les deux catégories se retrouve sur le plan financier. C'est la raison majeure pour laquelle les seconds couteaux tentent sans cesse leurs chances pour devenir stars. Le tout est de trouver la bonne idée ou les bonnes routines. Aux Etats-Unis, par exemple, on retrouve cette sélection élitiste, basée sur la persévérance. Là-bas, il ne faut pas seulement du talent mais aussi du punch, de la hargne et un sens de l'opportunité. Ainsi, le rêve américain est une réalité pour certains programmeurs qui sont à la tête de sociétés d'édition. Brian Fargo de Interplay (Bard's Tale), Ken Williams de Sierra-on-Line (King's Quest), Richard Garriot de Origin (Ultima) en sont quelques exemples. Les autres stars sont David Joiner (Faery Tale) ou Doug Bell (Dungeon Master) associé leur nom à une société. Tous ont eu mal tout à débarrasser dans la profession, chose qu'ils font normalement, mais quasiment inexistante et la grande difficulté résidait dans le choix d'un éditeur sérieux et honnête ! Deux autres constantes reviennent : ils sont très joueux et essentiellement autodidactes dans la technique de

programmation et création de jeux. Mêmes constatations en Grande-Bretagne où les stars sont avant tout des joueurs expérimentés de leur passion au métier. Beaucoup d'entre eux créent également leur propre société de développement tels les Argonauts (StarGliders), Psynopsis (Ballistik), Magnetic Scrolls (Corruption, Fish), Bullfrog (Populous), Bitmap Brothers (Speedball), etc. A quelques exceptions près, on peut affirmer qu'il est bien fini le temps où le « poor lonesome » programmeur pouvait faire son petit bonhomme de chemin dans le « business ». Les raisons d'un tel choix de structure sont évidentes, être son propre patron est une liberté des plus précieuses dans ce milieu. Libre à eux de s'organiser comme ils l'entendent, de travailler avec les gens qu'ils aiment, de créer les jeux qu'ils plaisent. Les résultats, on les connaît : les meilleures créations disponibles sur micro sortent de ces sociétés où souvent la recherche fondamentale est une réalité (Dungeon Master en est le meilleur exemple). Les programmes les plus plus vulnérables. Une certaine transparence serait bénéfique pour eux mais voilà, leur attitude prouve qu'il existe bien une loi du silence. Le milieu est très compétitif et le programmeur qui dévoile la cuisine interne d'une société ne se fait pas que des amis et il le sait bien. Bref, on hésite à embaucher un programmeur qui « l'ouvre trop » car il pourrait révéler ! Un exemple ?

Le cas de la commercialisation de leurs produits. C'est le cas de Logotron qui vient tout juste de signer avec Mirrorsoft. Qu'ils soient un groupe de programmeurs ou des individus, le système de free-lance semble être pour beaucoup la solution idéale pour travailler. Kevin Bulmar de Gremlins affirme que le statut de salarié est une sécurité mais que la société free-lance offre des avantages pour les bons programmeurs. Pour résumer son point de vue : un free-lance reçoit habituellement des avances plus des royalties sur un projet donné. S'il pense que son projet est moyen, il a tout intérêt à demander des avances importantes au détriment des royalties. Dans le cas contraire, il se doit de réduire ses demandes d'avances et d'exiger de confortables royalties. Ces dernières sont souvent surprises, d'où l'importance pour lui de rencontrer un éditeur sérieux et digne de confiance. Dany Boolack

# L'image du programmeur à l'étranger

Tale ! David Braben, lui, annonce une somme de 6 000 000 F (environ) pour Elite ! Bien entendu, il s'agit là d'exemples exceptionnels. Plus généralement, et là les programmeurs anglais sont très avertis de chiffres, les revenus moyens pour le free-lance oscillent entre 150 000 et 800 000 F par an. Un programmeur débutant (salarié) touche environ 6 000 F par mois. Un programmeur confirmé et recherché (toujours salarié) touche, entre 12 000 F et 15 000 F par mois. Bien que ces derniers chiffres soient à prendre avec une certaine réserve, ils confirment le fossé qui sépare les « bons » des « seconds couteaux ». D'un point de vue relationnel, les programmeurs et les éditeurs s'entendent généralement bien. Toutefois, trop de problèmes surgissent souvent ça et là. Chaque camp rivalise de discrétion sur les désaccords qui ont causé la séparation. Des programmeurs démissionnent sans donner d'explications sur les raisons de leur départ. Or, on sait que, dans ce milieu, les programmes les plus vulnérables. Une certaine transparence serait bénéfique pour eux mais voilà, leur attitude prouve qu'il existe bien une loi du silence. Le milieu est très compétitif et le programmeur qui dévoile la cuisine interne d'une société ne se fait pas que des amis et il le sait bien. Bref, on hésite à embaucher un programmeur qui « l'ouvre trop » car il pourrait révéler ! Un exemple ?

en micro-informatique ludique. *Titan* est connu auprès du public comme le dernier-né de chez Titus, malheureusement pas comme la plus belle réalisation du jeune Philippe Parnot, le programmeur qui a pourtant conçu et réalisé le soft dans son ensemble. Même chose pour *Opération Wolf*, un soft plus « Océan » que Christophe Gomez ! La « starisation » du programmeur a guisa d'avantage en Grande-Bretagne. En France, les programmeurs avouent souvent que s'ils ne sont pas des stars, c'est peut-être que leur nature s'y oppose ! Mais les éditeurs reconnaissent quand eux l'impression de cette starisation. Développer la notoriété des programmeurs et prendre en compte leur travail, c'est en effet briser à long terme l'impressionnalité d'une disquette

## Qualités premières du programmeur de choc : la passion mais surtout la ténacité et la patience

et, peut-être, résoudre quelques-uns des grands problèmes de l'informatique, le piratage, par exemple, est en quelque sorte lié à cet anonymat. Pour le pirate, la disquette est un bout de plastique qui lui appartient dès qu'il passe entre ses mains, dès qu'il a bafé ses protections. Et c'est bien normal : le joueur français ne respectera jamais l'entité juridique et financière que représente le nom de l'éditeur ou du distributeur, une entité sans visage. Par contre, si l'on valorisait plus l'image du programmeur, n'y aurait-il pas une chance que le joueur respecte plus le travail de l'un de ses confrères de jeu ? Mais même sans parler du piratage — cette starisation ne suffirait pas à enrayer le phénomène — il faudrait de plus en plus staturer le programmeur, d'une part pour l'encourager dans son travail, d'autre part pour ouvrir la profession aux nouveaux talents, et surtout faire respecter un peu plus l'œuvre humaine derrière le bout de plastique à 3 pouces 1/2. Certaines sociétés placent depuis longtemps déjà la photo des programmeurs sur leurs jaquettes. Espérons que le mouvement va être suivi, tant par la production que par la presse et le public ! Partout où l'on développera l'esprit humain de la programmation, on marchera vers plus de respect, plus de qualité et plus d'idées. Avant de clore ce dossier, voici une série de questions/réponses qui vous aideront à mieux cerner les possibilités et les pièges du métier de programmeur, avec de très nombreux conseils. Dès le prochain numéro, nous consacrerons un dossier aux méthodes de la création de jeux proprement dit.

Olivier Hautefeuille

# Les 17 commandements du programmeur

Voici une série de questions/réponses qui vous aideront, sans doute, à mieux cerner les possibilités et les pièges de la programmation micro-ludique. Pas de recettes miracles, nous l'avons dit, mais de très nombreux conseils qui nous proviennent, pour la plupart, des éditeurs et des programmeurs eux-mêmes.

1

### Avoir plus l'esprit jeu que l'esprit programmation

Les bons programmeurs sont avant tout des « HAI » ou « hommes à idées ». La technique, ce n'est vraiment pas le plus important et ce qui manque le plus souvent, c'est l'histoire du jeu, pas sa réalisation. Après avoir passé des heures et des heures devant son moniteur à assembler des routines, le programmeur ne doit jamais perdre l'esprit du jeu. Il faut qu'il joue beaucoup lui-même, qu'il n'hésite pas à passer du temps à suivre le marché et à se faire plaisir en jouant.

2

### Juger son produit, l'autocritique

Inutile d'évoquer le fruit de vos premiers essais à un éditeur. Il faut savoir jouer soi-même du produit, ne se lancer que lorsqu'on est sûr de tenir quelque chose d'intéressant. Tous les éditeurs reçoivent, en moyenne, entre trente et soixante projets par mois. Malheureusement, il s'agit le plus souvent de démos, certes jolies, mais qui n'ont rien à voir avec un logiciel. Une bonne solution, imaginez que vous testiez le soft d'un autre, avec toute la passion mais aussi la rigueur dont seuls sont capables les joueurs que nous sommes !

3

### Travailler en équipe

Difficile de faire un hit sans faire appel à des spécialistes, la tâche est aujourd'hui trop grande, tant au niveau des routines que des graphismes et de la musique. L'heure est au travail d'équipe. Il faut se rassembler avec des gens qui s'entendent bien. Pour les éditeurs, l'esprit d'équipe est du même coup l'une des qualités maîtresses du programmeur de demain.

4

### Contacteur au plus vite un éditeur

Lorsque la technique est maîtrisée et que l'idée révolutionnaire vient de décoller, il faut prendre contact avec un éditeur. Lui seul peut vous diriger. Il est souvent préférable

de ne présenter à l'éditeur qu'une maquette, un travail sur papier qui explique le scénario primaire du jeu, les sprites qu'il met en place, le manieement et la logique du jeu. Cela vous fera gagner un temps précieux puisque vous ne programmeriez qu'après être sûr de l'avoir en soit.

5

### Restez ouvert aux conseils de l'éditeur

L'une des raisons pour laquelle il vaut mieux apporter une maquette qu'un produit très avancé : l'éditeur va, dans presque tous les cas, vous demander de modifier votre programme. Ne vous en formalisez pas : sa connaissance du marché vous sera utile. Il arrive même que sur l'ensemble scénario/programmation/graphisme d'un logiciel, l'éditeur ne soit intéressé que par l'une ou l'autre des composantes. Il peut alors être enrichissant pour vous de retrouver le soft avec d'autres gens pour apprendre de nouvelles techniques.

6

### Ne pas avoir peur que l'on vous vole votre création.

Nombreux sont les jeunes programmeurs qui craignent de se faire voler leurs idées... c'est-à-dire pour pas à envoyer votre disquette ou votre projet chez un éditeur. Ce dernier n'a aucune envie de vous « doubler » pour la simple raison que ce qu'il cherche, ce n'est pas de bonnes idées, mais de bons programmeurs et scénaristes. D'autre part, si vous êtes intéressé par votre collaboration à long terme que par votre premier chef-d'œuvre... A ce propos, il ne faut pas espérer revoir un jour la disquette que vous lui avez envoyée...

7

### Penser aux versions étrangères

Il vaut mieux viser les marchés européen, américain ou encore japonais que de se cantonner à l'Hexagone. Pour les jeux d'aventure, évitez de ce fait les analyseurs de syntaxe, trop complexes à traduire. De plus, prévoyez de la place sur la disquette pour contenir une traduction éventuelle des richers textes en anglais, etc. Jusqu'à l'éditéur qu'il faut choisir, de façon à ce que'elle séduise, tout aussi bien, un jeune Français

qu'un jeune Américain ou Anglais. Evitez la violence, mal perçue outre-Atlantique. Autant d'idées qui vous permettront de passer les frontières.

8

### Evitez les voyages

Le rapport de confiance programmeur/éditeur est à la base de tout votre travail. Il faut savoir se stabiliser suffisamment longtemps dans une même maison, afin de ne pas perdre trop de temps, de ne pas avoir à se réadapter à chaque fois et de ne pas s'agrir. Outre quelques cas spéciaux, seuls les mauvais produits occasionnent des conflits entre vous et l'éditeur. La règle : choisir la boîte selon son ouverture sur le marché, le contact que l'on a avec l'éditeur et les salaires qu'il vous propose. Ensuite, la fidélité maximum !

9

### Faut-il monter sa propre boîte d'édition ?

Le risque de ne pas tenir le coup face aux « grands » de ce monde est énorme. Il semble très difficile de s'installer aujourd'hui dans un marché qui parvient tout juste à faire quelques heureux. Mieux vaut alors constituer une équipe qui travaillera quelque main dans la main avec un éditeur puissant, etc., riche ! La demande en studios spécialisés dans une ou des techniques particulières fait partie, par contre, des composantes du futur micro-ludique. Les effets spéciaux graphismes et animations poussés sont, par exemple, assez chers à réaliser mais du même coup très demandés « en extérieur » sur le marché. Une idée à suivre.

10

### Les qualités premières du « bon » programmeur

Elles ont été mises à jour dans cet article mais il est important d'insister sur les valeurs incontournables que sont la passion et surtout la ténacité et la patience. Etre programmeur, c'est avant tout être obstiné et très résistant ! Du côté des éditeurs, le point noir reste toujours le respect des délais prévus pour la sortie d'un logiciel ! Il faut savoir évaluer au plus juste ce temps de réalisation. C'est capital !

11

### Les défauts les plus marquants

Deux de ceux l'une... Le « trop mauvais » bécote son travail, le « le trop bon » n'accepte jamais de s'arrêter. Entre les deux, un savant équilibre fera de vous le « plus mieu » ou le « moins pire ». Mais une chose est sûre, il faut savoir stopper le programmeur, même si l'on se dit toujours : « Je pourrais faire mieux ». Passé le délai fixé par l'éditeur, dites-vous que le « mieu », ce sera pour la prochaine fois !

## DOSSIER

12

### Et les éditeurs dans tout ça...

Trois points essentiels aux dires des programmeurs interviewés : les rapports humains, l'honnêteté et l'amour du risque... Et le plus souvent, ces trois qualités, ou leurs défauts respectifs, seront à la charge d'une seule personne, le recruteur, le chef de projet dont le rôle devient de plus en plus crucial dans le succès d'une société.

13

### Sur quelle machine programmer ?

Pas d'hésitation, seules trois machines restent en course pour le futur. Le PC, l'Atari ST et l'Amiga. Pour les grosses productions (européennes au moins), le projet ne sera considéré comme « cristallin » que lorsque les versions de ces trois machines seront mises au point. C'est une bonne chose à savoir, si l'on veut mettre toutes les chances de son côté et, surtout, si l'on veut éviter le temps et le coût de l'opération. Dans un autre ordre d'idées il est primordial d'exer sa formation sur une seule machine pour en tirer l'essentiel. Les autres versions proviendront du travail d'équipe, soit avec de très-faibles que vous connaissez, soit par l'intermédiaire des groupes qui travaillent déjà pour l'éditeur que vous avez choisi.

14

### Quel langage et pourquoi ?

Ici, pas d'erreur, c'est l'assemblage qui est à l'ordre du jour. Mais cela dépend bien sûr du type de programme réalisé. L'assemblage est indispensable pour la vitesse, arcade, action, etc. Pour les softs d'aventure, le C, ou un autre langage du même type, sera très efficace.

15

### La musique, une spécialité ou un jeu à part

La bande son d'un programme est le seul élément qui reste, dans la majorité des cas, indépendant du travail écrit dans cet article. Développé le plus souvent à l'intérieur de l'équipe, une bande son est payée entre 5 000 F et 15 000 F. Là encore, on souffre plus que jamais du manque d'originalité des bruitages et des séquences musicales qui accompagnent le soft. Pour les amateurs bien équipés (*Home Studio*), il y a sûrement de quoi réussir dans la vie, pour peu que l'on monte, « de journaux faire mieux ». Passé le délai prévu, l'indépendance et surtout créatrice.

16

### Faire un soft...

Voici enfin la recette généralement employée par tous les programmeurs pour mettre au point leur programme. Il faut tout d'abord l'idée. Viennent ensuite l'analyse du jeu, combien de sprites, combien de tableaux, quelle stratégie..., puis le tracé des algorithmes, les « chemins logiques » qui constitueront l'ossature du programme. Alors, et seulement, entre en jeu la programmation, parallèlement au travail graphique. La chasse au bug est sans doute le moment le plus difficile mais le plus passionnant. Et surtout, ne pas oublier, en dernier lieu, de travailler au maximum la « jouabilité » du soft. C'est malheureusement à ce moment qu'interviennent les problèmes de délais de livraison. Laisser tomber cette dernière phase, c'est pourtant prendre le risque de saboter les six à huit mois de travail qu'il l'on précédée ! Nous consacrerons un dossier complet sur « Comment créer un jeu » dès le prochain numéro de *Tiit*.

17

### Dernière remarque

Une chose est certaine, « les » cherchent tous des programmeurs, des graphistes, des scénaristes ou musiciens ! Alors pas d'hésitation, si vous vous sentez à même de faire face aux horreurs et aux délices de la « soft-crédation », si vous avez la passion et la volonté, la technique au service, forcez sur vos cahiers de notes, vos claviers, vos téléphones ! Des millions de joy-sticks vous attendent ! O.H.



## CHALLENGE

# Tête au carré pour karatéka raté

Ami des challenges culturels, bonjour !... Ici Alain Huyghues-Lacour qui vous parle. Je suis en direct du stadium intercombat où, pour la première fois au monde, une compétition réunit karatékas, boxeurs, escrimeurs et bagarreurs ! Les châtaignes, les marrons et les horions vont pleuvoir !

Les jeux de combat sont très populaires et tous les ordinateurs disposent d'un très grand choix en ce domaine. La vogue des jeux de combat, généralement de karaté, date de l'arrivée des ordinateurs, à l'exception de l'excellent *Rocky* sur la console *Coïco*. Le premier grand hit du genre a été *The Way of the Exploding Fist* sur *C 64*. Cet excellent programme fit sensation et ouvrit la route à de nombreux autres jeux. Quelques années après sa sortie, il demeure encore l'un des chefs-d'œuvre incontestés du genre. Bien sûr, on a vu beaucoup mieux depuis sur le plan du graphisme ou de l'animation, mais en ce qui concerne le combat proprement dit, il est difficile de faire mieux : *Exploding Fist* offrait déjà seize mouvements différents ainsi qu'une grande précision des coups. Il faut bien reconnaître que le genre a ses propres limitations, ce qui fait dire à ses détracteurs que, lorsqu'on en a vu un on les a tous vus. Mais

cela n'est pas tout à fait exact. On voit arriver, ces temps-ci, des jeux qui mélangent combat et arcade. Attention, il ne s'agit pas de jeux où il suffit d'appuyer sur le bouton du joystick pour se débarrasser de ses adversaires d'un coup de poing ou d'épée. Un jeu de combat, digne de ce nom, doit offrir une certaine variété de coups et c'est un genre qui exige des réflexes, du sang-froid, de la technique, de la précision et le sens du timing. Les bons jeux de combat ne sont pas faits pour les brutes. Il faut de la finesse. Nous avons choisi quatre programmes qui portent sur des disciplines différentes : karaté, boxe, combat de rue et combat à l'arme blanche. Par ailleurs, **International Karate** + et **Punch Out** sont des jeux de sport assez classiques, tandis que **Barbarian II** et **Double Dragon** sont orientés vers l'arcade.

### Scénario

Les jeux de combat n'ont souvent pas de scénario. Quand ils en ont un, ce n'est généralement qu'un vague prétexte qui n'apporte pas grand-chose au jeu.



Vainqueur par K.O.

*International Karate* + ne s'en embarrasse pas : il s'agit d'une série de combats entre trois karatékas arbitrés par un maître. *Punch Out* présente un argument à la *Rocky* : un jeune boxeur du Bronx, soutenu par son fidèle entraîneur, se lance dans la compétition en rêvant de devenir champion du monde. Pour y parvenir, il devra triompher dans trois circuits : mineur, majeur et mondial. S'il est vaincu par l'un de ses adversaires, il devra le rencontrer à nouveau. S'il échoue à trois reprises, il ne lui restera plus qu'à prendre sa retraite. *Double Dragon* présente un scénario, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il ne brille pas par son originalité. La fiancée de Billy

a été enlevée par un gang et il se lance à sa recherche, seul ou en compagnie de son frère jumeau. Une histoire qui sent vraiment le réchauffé. L'argument le plus séduisant est indiscutablement celui de *Barbarian II*. Le barbare se lance à la poursuite de Drax, son vieil ennemi qui lui a échappé à la fin du premier épisode. On retrouve avec plaisir tous les archétypes de l'*Heroic Fantasy* avec des monstres incroyables, des décors fascinants et des objets magiques. On a vraiment l'impression de vivre une des merveilleuses aventures de Conan le Barbare.

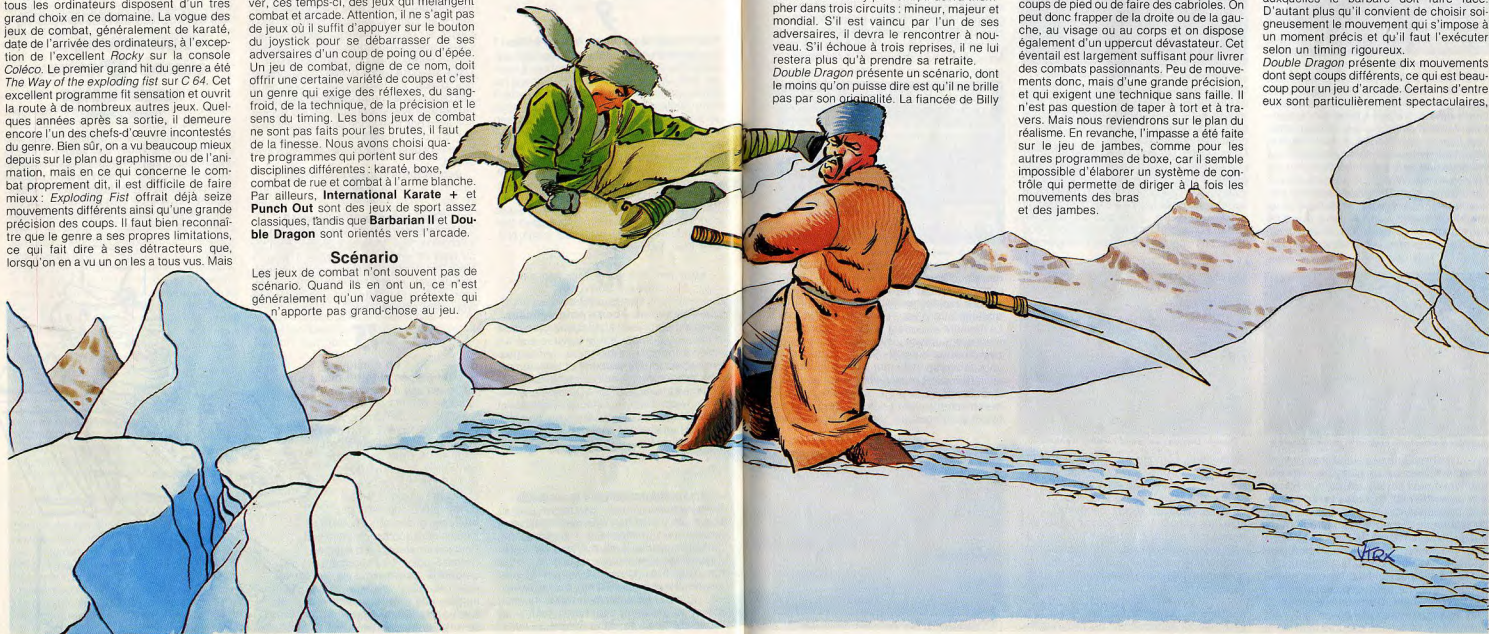


Barbarian II : des coups précis et efficaces.

Sur les onze mouvements que l'on peut effectuer dans *Barbarian II*, on ne compte que trois attaques différentes à l'épée et un coup de pied. C'est bien peu, comparé à la grande panoplie de coups disponibles dans le premier *Barbarian*. Mais cela est suffisant, compte tenu de la variété de situations auxquelles le barbare doit faire face. D'autant plus qu'il convient de choisir soigneusement le mouvement qui s'impose à un moment précis et qu'il faut l'exécuter selon un timing rigoureux. *Double Dragon* présente dix mouvements dont sept coups différents, ce qui est beaucoup pour un jeu d'arcade. Certains d'entre eux sont particulièrement spectaculaires,

### Variété des mouvements

*Punch Out* n'offre que neuf mouvements dont cinq coups différents. Cela est assez peu pour un programme de combat, mais n'oublions pas qu'il s'agit de boxe et qu'il n'est donc pas question de donner des coups de pied ou de faire des cabrioles. On peut donc frapper de la droite ou de la gauche, au visage ou au corps et on dispose également d'un uppercut dévastateur. Cet éventail est largement suffisant pour livrer des combats passionnants. Peu de mouvements donc, mais d'une grande précision, et qui exigent une technique sans faille. Il n'est pas question de taper à tort et à travers. Mais nous reviendrons sur le plan du réalisme. En revanche, l'impatte a été faite sur le jeu de jambes, comme pour les autres programmes de boxe, car il semble impossible d'élaborer un système de contrôle qui permette de diriger à la fois les mouvements des bras et des jambes.



# CHALLENGE

la mêlée, mais plutôt choisir son moment et ne frapper qu'à coup sûr.

## Les adversaires

*International Karate* + n'offre aucune variété à ce niveau puisque vous affrontez toujours les mêmes adversaires. Cela est compensé par une bonne progression du niveau de difficulté. Les premiers combats ne sont guère difficiles, ce qui vous permet de vous échauffer, mais ensuite vos adversaires deviennent plus agressifs et leurs coups sont à chaque fois plus précis. Par

**Double Dragon** : une prise très spectaculaire.

comme lorsque vous prenez votre adversaire par les cheveux avant de l'enverser dans les airs, ou encore le coup de coude en arrière. On peut également assommer les ennemis qui portent des armes, pour s'en emparer et les retourner contre eux. Cette possibilité est plaisante, bien qu'elle facilite trop le combat. Mais si les coups sont variés, il faut bien reconnaître qu'ils manquent franchement de précision.

Contrairement aux autres programmes de ce challenge, il suffit de presser sans cesse le bouton du joystick pour se défaire de ses adversaires. Nil besoin de technique ou de précision, seule compte l'énergie. C'est dommage car ce jeu agressif aurait beaucoup gagné à être plus soigné sur ce plan. Dans ce domaine, qui est fondamental, c'est *International Karate* + qui l'emporte largement avec seize mouvements dont une douzaine de coups différents. Il n'est pas possible de faire plus, à moins d'avoir recours au clavier. Difficile de maîtriser parfaitement un aussi grand nombre de mouvements, mais les vrais amateurs du genre s'en donneront à cœur joie. Bien sûr, on peut s'en sortir pendant quelques combats



**Le tableau de bonus d'International Karate +**, ailleurs, les tableaux de bonus, qui se déroulent entre deux combats, sont très réussis et relancent bien l'intérêt de jeu. Ce sont des épreuves variées qui exigent d'excellents réflexes.

Dans *Double Dragon*, vous devez affronter une grande variété d'adversaires dont des géants et même des femmes agressives qui vous attaquent à coups de fouet. Mais cette variété est assez illusoire car, quel que soit votre adversaire, vous pouvez vous en débarrasser de la même façon sans que cela vous impose le moindre changement



**Double Dragon** : un grand nombre d'ennemis.

de tactique. Lorsque vous êtes en possession d'une arme, cela devient un jeu d'enfant : vous frappez, vous attendez qu'il se relève, vous frappez à nouveau et ainsi de suite. Cela est assez décevant sur le plan du combat car vous pouvez facilement terminer le jeu en ne vous servant que d'un seul coup. En revanche, cette faiblesse est compensée par le fait que vous devez fréquemment faire face à deux ou trois adversaires en même temps. Il faut absolument éviter de se laisser encercler, ce qui vous traiterait en fâcheuse posture. C'est là le seul aspect tactique de ce programme.

Dans *Punch Out*, vous devez vous qualifier face à de nombreux adversaires, avant de tenter votre chance en affrontant Mike Tyson sous le titre de champion du monde. Trois boxeurs vous attendent dans le premier circuit, quatre autres dans le second et, pour le championnat du monde, vous devez triompher de six adversaires. Cela fait donc treize adversaires qui ont leur propre style. Ces boxeurs sont de plus en plus redoutables et il faut absolument découvrir leur faiblesse pour parvenir à les vaincre. La tactique joue un rôle déterminant dans ce programme : pas question de frapper au hasard, il faut d'abord soigneusement les séquences d'attaque de vos adversaires et frapper au bon endroit selon un timing très précis, pour avoir une chance de les envoyer au tapis. L'action n'est jamais répétitive et chaque nouveau match offre un véritable challenge.

En ce qui concerne la diversité des adversaires, c'est *Barbarian II* qui l'emporte largement. Tout au long de sa quête, le barbare devra affronter pas moins de vingt et un monstres, tous plus beaux les uns que les autres. Les concepteurs de ce magnifique programme n'ont certes pas manqué d'imagination en créant ces monstres fabuleux. On peut se débarrasser des Premiers en s'agouillant pour frapper avec l'épée, mais, par la suite, il faut trouver la tactique qui convient à chaque créature. Là aussi, il ne saurait être question de frapper sans cesse car le timing est déterminant. Il faut impérativement tenir compte des séquences d'attaque de vos adversaires, car si vous frappez dans le vide, ils en profitent pour vous porter une série de coups et vous aurez bien du mal à reprendre le dessus. Le monstre le plus redoutable est sans doute le tigre qui rôde dans les cavernes du second niveau. Celui-ci vous attaque de deux manières différentes, à vous d'utiliser la parade qui convient. Son attaque est tellement rapide que vous ne vous tirerez d'affaire que si vous parvenez à anticiper. La moindre erreur est fatale car, contrairement aux autres monstres, il ne se contente pas de vous blesser. Si l'on vous touche, il vous renverse et se met immédiatement à vous dévorer. Lorsque vous le rencontrez, il est conseillé de prendre la fuite, quitte à devoir faire un long détour, mais encore faut-il qu'il vous en laisse le temps. Les



**Barbarian II** : un adversaire redoutable.

combats se succèdent sans interruption, mais cela ne devient jamais répétitif grâce à la grande variété de vos agresseurs.

## Réalisme

*Double Dragon* est un bon jeu d'arcade, mais il est évident que le réalisme n'a pas été le principal souci de ses concepteurs. Ce combat de rue est aussi réalisé qu'un film de Stallone, mais on se laisse quand même prendre au jeu. Il est également difficile de parler de réalisme dans le cas de *Barbarian II*, compte tenu des monstres que l'on y rencontre, mais l'excellente animation apporte indiscutablement une certaine crédibilité aux combats. Lorsque le barbare prend un coup, le recul d'un pas, mais, lorsqu'il est dos au mur, il devra en encenser toute une série avant de pouvoir reprendre l'offensive. Par moments, on tombe même dans l'hyperréalisme quand le barbare décapite un adversaire ou bien quand le sautien lui mange la tête. Un régal ! La souplesse et la grande précision de l'animation apportent beaucoup de réalisme à *International Karate* +. Le contrôle du personnage est irréprochable et, dès que l'on



**Barbarian II** : hyperréaliste à tendance gore... parvient à maîtriser les différents mouvements, on s'y croirait vraiment. Et puis ce programme est fidèle à l'esprit de ce type de compétition puisque les points accordés par l'arbre sont fonction de la difficulté des coups qui sont portés.

Mais en ce domaine, c'est *Punch Out* qui est le plus convaincant. En effet, dans presque tous les programmes de combat, on peut se prendre une belle série de coups sans que cela affecte votre capacité de contre-attaque. Ici, quand on est sérieusement touché, on se trouve vulnérable pendant



**Punch Out** : suivez les conseils de l'entraîneur.

un certain temps et il faut absolument esquiver les coups suivants, pour récupérer avant de pouvoir repartir à l'attaque. Et puis, dans les autres programmes de ce challenge, on peut frapper sans arrêt sans montrer le moindre signe de fatigue alors que, dans la réalité, il serait tout à fait impossible de tenir un tel rythme. Dans *Punch Out*, cela est rendu d'une manière très astucieuse : vous gagnez des cœurs ou des étoiles, chaque fois que vous touchez votre adversaire ou que vous évitez un de ses coups, et vous en perdez lorsque vous êtes touché ou quand vous frappez dans le vide. Vous ne pouvez lancer un uppercut que si vous avez une étoile, et si vous n'avez plus de cœur, vous ne pourrez plus frapper du tout pendant un certain temps. Cela est vraiment très convaincant et vous oblige à économiser vos forces et à ne frapper qu'à coup sûr. Autre détail réaliste : entre deux rounds, vous pouvez demander conseil à votre entraîneur sur la meilleure tactique à utiliser contre votre adversaire.

## Options

*Barbarian* n'offre aucune option, mais l'aventure est suffisamment difficile pour vous garder devant votre écran pendant longtemps. Avant de commencer la partie, vous avez la possibilité de choisir entre le barbare et la princesse, mais comme ils se comportent de la même manière dans les combats, on ne peut pas considérer qu'il s'agisse vraiment d'une option. *Double Dragon* n'offre qu'une seule option, mais elle est très importante puisqu'elle vous permet de jouer à deux simultanément, ce qui est très amusant. Par exemple, vous pouvez l'esprit du jeu consiste à jouer en équipe et à s'entraider pour progresser. Mais ce



**Double Dragon** : de possionnantes parties à deux... qui est très bien, est que l'on peut frapper son partenaire. Cela donne des parties très animées, surtout lorsque l'un des joueurs est maladroite ou bien quand il ne résiste pas à la tentation de vous frapper comme par accident. En revanche, on ne peut pas jouer à deux simultanément, on même peut un ou deux joueurs. *Punch Out* n'offre pas non plus d'options, mais on apprécie la possibilité de reprendre une nouvelle partie. En effet, un code s'inscrit sur l'écran dès que vous êtes sorti du jeu, ce qui permet de recommencer à partir d'un circuit et il suffit de le rentrer pour commencer un niveau suivant.

*International Karate* + offre un nombre incroyable d'options : tout est possible ou presque. L'ordinateur contrôle deux combattants lorsque vous jouez seul et il seul quand vous jouez à deux. Dans ce type de programme, il est toujours mieux de jouer à deux, mais ici, le troisième combattant contrôlé par l'ordinateur introduit un élément supplémentaire très intéressant. L'option la plus appréciable est celle qui vous permet de ralentir ou d'accélérer la vitesse de jeu, ce qui est fort rare dans ce type de programme. Vous pouvez avoir



**Difficile d'émuler...**

recours à la vitesse lente pour vous familiariser avec les différents mouvements. Vous pouvez aussi vous amuser à livrer un combat défilant à une vitesse hallucinante. Mais vous aurez bien du mal à tenir le coup face à l'ordinateur.

À côté de ces deux options très importantes, vous disposez de nombreuses autres possibilités qui, bien qu'elles n'apportent rien au niveau de l'intérêt du combat, sont très amusantes. Par exemple, vous pouvez changer les couleurs du décor, faire passer un pacman derrière les combattants ou faire bien tomber le pantalon d'un de vos partenaires en plein combat.

## Réalisation

Les versions 16 bits de *Double Dragon* sont honorées mais on pouvait espérer mieux, surtout de la part de Melbourne House qui nous avait habitués à des réalisations bien plus brillantes. Quant à la version C64, elle est très décevante. En revanche, *Punch Out* bénéficie d'une excellente réalisation avec de beaux graphismes et une animation de qualité, l'une des meilleures sur la console Nintendo. Mais la palme revient indiscutablement à *International Karate* + et *Barbarian II* qui sont des petites merveilles. Il est très difficile de les départager car ils bénéficient tous deux d'une réalisation irréprochable, tant en ce qui concerne les versions 8 bits que celles sur 16 bits. Graphisme, animation et bande sonore sont vraiment au top niveau. On peut accorder un léger avantage à *Barbarian II* pour la variété des décors et des monstres, mais son challenger offre l'avantage de présenter un grand nombre d'options.

*International Karate* + et *Barbarian II* sont deux grandes réussites. Le premier est classique et très technique, tandis que le second renouvelle le genre grâce à une

# 36 15 TILT: EMPOCHEZ LE MAGOT!

## GAGNEZ 10 000 F EN BONS D'ACHATS

Du 30 mai au 28 juin, faites tourner le jackpot et décrochez l'un des 10 bons d'achat valables dans la boutique Shoot Again, 145, rue de Flandre 75019 PARIS.

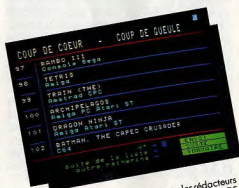
**1<sup>er</sup> PRIX:** 1 bon d'achat de 3 000 F  
 du 2<sup>ème</sup> au 6<sup>ème</sup> prix: 1 bon d'achat de 1 000 F  
 du 7<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> prix: 1 bon d'achat de 500 F  
 du 11<sup>ème</sup> au 30<sup>ème</sup> prix: un porte-clé TILT.

**Mot-clé JACK**

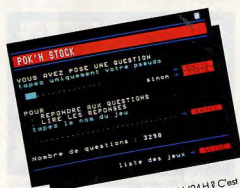
### LES NEWS DU 36 15 TILT:



Amateurs de Musique Assistés par Ordinateur, une nouvelle rubrique "bidouilles" vous est réservée. N'hésitez pas à poser vos questions, le spécialiste de l'informatique musicale vous répond. Mot-clé: MUKZ.



Consultez en avant-première les avis des rédacteurs de TILT sur la rubrique COUP DE CŒUR. COUP DE CŒUR: Vous y trouverez tous les hits et les allings QUE JE LI! Vous y trouverez tous les numéros de TILT à paraître. Mot-clé: CŒUR.



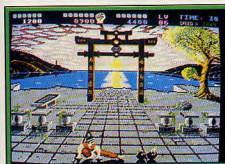
Plus de 2000 pokés disponibles 24 H/24 H! C'est possible et c'est sur la rubrique POK N STOCK du service Tilt. Et si vous avez quelques pokés dans vos placards... Il y aura une surprise pour les meilleurs. Mot-clé: POK.

### IL A GAGNÉ!



André Wozny (92), 20 ans, remporte l'AMIGA 500. offert par Commodore France.

## CHALLENGE



International Karate + : une superbe réalisation.

approche arcade/aventure, tout en restant très intéressant au niveau du combat. Les amateurs du genre se doivent de posséder ces deux programmes dans leur ludothèque. Si vous avez une console Nintendo, là aussi, pas d'hésitation, *Punch Out* est l'un des meilleurs jeux de combats qui existent. En revanche, *Double Dragon* fait mauvaise figure à côté de ses concurrents. C'est un programme agréable, mais on s'en lasse vite en raison de sa trop grande facilité. Du fait de la présence d'une option continue, on le termine dès la première partie et il perd alors une bonne partie de son intérêt. Les jeux de combats ont encore un bel avenir devant eux pour peu qu'il y ait un renouvellement du genre. Il existe actuellement



Un uppercut fulgurant.



Barbarian II : une réalisation exceptionnelle, un grand nombre de programmes de combats sur tous les formats et ils ne se distinguent pas toujours les uns des autres. Il n'y

a certainement plus de place sur le marché pour un ennemi programme de karaté. Mais il est toujours possible d'aller dans le sens d'un plus grand réalisme comme dans *Punch Out*, ou bien de renouveler le genre à la manière de *Barbarian II*. Alain Huyghues-Lacour

### — Les meilleurs jeux de combat —

- ST:** Barbarian, Barbarian II, International Karate, International Karate + et Karate Kid II.  
**Amiga:** Barbarian, International Karate + et Karate Kid II.  
**C 64:** International Karate +, Exploding Fist, Barbarian, Barbarian II, Bangkok Knights.  
**Amstrad:** Exploding Fist et Barbarian.  
**Spectrum:** Exploding Fist, Barbarian et The Way of the tiger, Barbarian II.  
**PC:** Double Dragon.  
**Console Sega:** Double Dragon et Rocky.  
**Console Nintendo:** Punch Out et Kung Fu.

EN DEUX MOTS:  
ESSAYEZ-LE !!

# BUMPY

Pour ATARI ST  
AMSTRAD CPC  
PC ET COMPAT

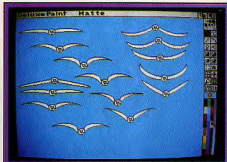
Plus de 2000 pokés disponibles 24 H/24 H! C'est possible et c'est sur la rubrique POK N STOCK du service Tilt. Et si vous avez quelques pokés dans vos placards... Il y aura une surprise pour les meilleurs. Mot-clé: POK.

Vous devez piloter une petite balle fort espérialé à travers un dédale de plate-formes rebondissantes. En sautant de plate-forme en plate-forme, il faut attraper un maximum d'objets très utiles pour progresser.  
 — 1 ou 2 joueurs — 100 tablesaux  
 — Editeur de tablesaux! —  
 SAUF CPC/PC

# Deluxe Paint III

Est-il encore besoin de présenter *Deluxe Paint* : le meilleur logiciel de dessin sur *Amiga* ? La version III offre de grandes facilités d'animation et de déformation en tous sens.

Cette troisième version de *Deluxe Paint* apporte de nombreux améliorations et non des moindres : animation, utilisation du mode « halbrite », écran overscan, ombrages et plus grand variété des modes de brosses et de remplissages. L'adjonction d'une extension mémoire est quasi-indispensable et même avec un méga, certaines fonctions manquent de place dans les résolutions élevées. Le programme travaille en cinq résolutions, depuis la basse résolution (320 x 200) jusqu'à la haute (640 x 400), en passant par le mode « overscan » très utile en vidéo. La palette



Différentes positions de la brosse ombrée.



La même sur un fond de ciel marin.

dispose d'un registre de 2 à 32 couleurs et même 64 pour les *Amiga* qui acceptent le mode « halbrite ». Le programme peut travailler sur deux écrans indépendants (seule limitation, la palette doit être la même). La présentation est similaire aux deux précédents logiciels de la gamme avec, à droite, le menu des fonctions de dessin de la palette et, en haut, une barre de menus déroulant gérant les images, les brosses, les modes, l'animation, les effets et les préférences. *Deluxe Paint III* propose bien sûr tous les outils de dessin habituels : brosses multiples (10), dessin à main levée en trait plein ou pointillé, spray au rendement paramétrable, droites, courbes, rectangles, cercles, ellipses, polygones, ces quatre derniers figures pouvant être vidés ou pleines. On dispose, en outre, de

placer votre visage au centre. Vous pouvez le « protéger » en utilisant l'option « background » « fix » du menu effets. Passez sur le second écran et chargez maintenant « eyesnose ». Sélectionnez l'œil qui vous convient en en faisant une brosse, positionnez-le, puis faites une permutation horizontale pour obtenir l'autre œil. Passez maintenant au nez et continuez ainsi pour tous les éléments du visage. Vous obtiendrez en quelques minutes, et à peu de frais, des visages très différents et très bien



Image constituée à partir de différents éléments du visage en stock sur la disquette.

rendus, ce que vous pourrez d'ailleurs retrouver par la suite, si le cœur vous en dit. La disquette contient tous les éléments pour créer, outre des visages, des Aliens redoutables, une scène préhistorique ou africaine. Passons maintenant à la perspective. *Deluxe Paint III* facilite grandement l'obtention de dessins en pseudo 3D. Une fois activé, vous pouvez incliner votre brosse dans les trois plans pour obtenir un effet de profondeur. L'anti-alias de niveau réglable pourra vous être alors fort utile pour améliorer le rendu des contours. Grâce à l'option « fillscreen », vous obtiendrez facilement sols, plafonds ou murs en perspective. La partie animation est, elle aussi, riche de possibilités. Commencez par définir le nombre d'images qui contiendra votre séquence. Il ne vous reste plus qu'à dessiner chaque image en vous aidant des outils habituels et à observer l'animation obtenue en réglant, éventuellement, la vitesse de défilement. Pour les animations d'un objet, vous pouvez utiliser « animpainting » d'usage très simple et très pratique. Ce système permet la création automatique d'animations avec déplacements en deux ou trois dimensions, rotations, mouvements cycliques. Vous pouvez aussi faire appel aux brosses animées qui apportent un grand confort pour les créations plus complexes. Voici un exemple pour créer un vol de mouettes sur fond de paysage marin. Chargez tout d'abord le fond dans le dossier « tutoriels »,



Quelques dinosaures en réserve...

puis chargez la brosse animée « oiseau ». La grande caractéristique de ces brosses animées est d'être constituées, non d'une seule image, mais d'une succession d'images réalisant un mouvement. Activez l'outil « droite », placez la brosse en haut à gauche de l'écran et déplacez-la jusqu'en bas de l'écran, en appuyant simultanément sur le bouton gauche et sur la touche « Commodore ». L'animation se créera d'elle-même le long de la droite. La disquette contient, à l'encore, de nombreuses brosses animées couvrant tout particulièrement le domaine de la mer. Rien ne vous empêche d'ailleurs de définir les vôtres, tant en ce qui concerne l'image elle-même que le nombre, la durée ou la direction du mouvement. Le



... et leur inclusion dans le décor.

programme travaille en deux modes, normal (plus rapide et ne posant pas de problèmes de mémoire lors de l'ajout d'animations complémentaires) ou compressé (permettant, lui, de gagner de l'espace mémoire et donc de faire des animations plus longues pour peu qu'elles ne contiennent pas trop d'objets en mouvement). Le manuel (en anglais) est très didactique. Il vous guidera pas à pas depuis l'initialisation jusqu'à la maîtrise et les différences fournies en fin d'ouvrage seront d'un grand secours pour les créations les plus fines. Un maître programme parvenant à combiner une puissance exceptionnelle à une grande facilité d'utilisation. (Disquette Electronic Arts, Amiga; prix : n.c.) Jacques Harbon

# GFA Assembleur

Le plus simple et le plus agréable des assembleurs sur ST. Nul besoin ici de sauver les sources intermédiaires. Tout est en mémoire. Il y a même, si on le désire, un débogueur.

Les langages évolués permettent aujourd'hui une programmation performante sur ST. L'ourtant l'assembleur reste encore inamalgamable dans tous les cas où l'on a besoin de vitesse et/ou de gain de place. Aussi l'assembleur GFA était-il attendu avec impatience, en particulier par ceux qui ne parlent pas l'anglais (les deux principaux assembleurs, Metacomco V12 et Dupont 2, ne sont en effet toujours pas français). D'après la notice, il est destiné tout autant aux débutants qu'aux programmeurs confirmés. C'est en effet le cas. Mais que les débutants ne s'attendent pas à faire leurs premiers pas avec l'aide unique du manuel : s'il explique très bien comment s'en servir, il ne constitue en aucun cas un cours d'assembleur en général (absence de toute information sur les mnémoniques du 68000) et il vous faudra donc chercher ailleurs. Cet étant précisé, voyons un peu ce qui nous propose. L'une des grandes nouveautés est qu'assembleur et éditeur figurent dans un même programme, ce qui évite d'un original aussi à plus d'un titre. Tout d'abord, il contrôle immédiatement la syntaxe, ce qui facilite d'autant le contrôle des fautes de frappe. De plus, les entrées (instruction assembleur et mode d'adressage) ne sont pas stockées en clair mais converties en codes (tokens) pour gagner

de la place. Mais rien ne vous empêche de travailler en ASCII, pour récupérer, par exemple, un source écrit sous un autre assembleur. L'espace de travail est représenté par un écran vierge, avec juste une barre de menu permutable avec une autre. Le passage de l'une à l'autre s'effectue très simplement par clic sur le bouton correspondant de la souris ou placement du curseur sur une flèche. Le premier menu gère les opérations sur disque, l'éditeur, les fonctions de blocs, la recherche/remplacement, l'impression et l'assemblage proprement dit. Le second regroupe une horloge programmable, le mode (insertion 1 ou



Exemple de programme.

2, recouvrement) et le déplacement au sein du code source. L'éditeur pleine page possède toutes les fonctions de déplacement et de correction évoluées : déplacement ou effacement d'un caractère, d'un mot, d'une ligne, placement en début ou fin de texte, etc. De plus, on peut faire défiler vers le haut ou le bas et arrêter à loisir le défilement, simplement en positionnant le curseur souris vers le haut ou le bas de l'écran. Il travaille en mode insertion (de deux types selon qu'un « return » en cours de ligne fait ou non passer le reste de la ligne sur la ligne suivante) et en mode recouvrement. Tous les commandes sont doublées au clavier. Par ailleurs, les macros permettent d'attribuer une signification différente à chaque touche du clavier, de concurrence de 4095 frappes de touches et clics consécutifs et de huit redéfinitions par touche (Shift, Alt, Ctrl, etc.). L'engorgement des macros s'efface très simplement en « temps réel » et rien ne vous empêche de modifier ensuite une définition grâce à l'éditeur approprié. Par le menu « écran d'état », vous serez en mesure de faire collabier deux listings sur l'écran, puis de passer de l'un à l'autre, de définir la fenêtre d'affichage pour chaque, ou de comparer les deux fichiers automatiquement. Cet éditeur permet en outre de charger un grand



Controle de l'éditeur.

nombre de fichiers (même de types différents) et de les afficher l'un après l'autre. En réglant les paramètres de l'éditeur, vous pourrez changer le code de travail, l'extinction automatique de l'écran ou la sauvegarde automatique après un temps variable, ou le maintien de l'ancienne version lors de la sauvegarde d'une source modifiée au même nom. Le menu « caractères spéciaux » de l'éditeur permet même d'accéder directement à certains caractères particuliers, difficiles à obtenir au clavier. Les fonctions de blocs autorisent la copie, le déplacement ou l'effacement de blocs, dans la même fenêtre ou une autre (il faut d'abord auparavant le bloc comme global). Les fonctions de recherche/remplacement sont complètes avec utilisation éventuelle des jokers « \* » et « ? ». Le menu d'impression propose un spooler de taille réglable, l'impression de tout ou partie de listing, avec ou sans numéro. Passons maintenant à l'assembleur proprement dit. Il dispose de nombreux pseudo-codes opérateurs qui facilitent grandement l'écriture et la conception du programme. Ainsi on peut structurer le programme, utiliser des macros (regroupement de plusieurs mnémoniques et passage à des modes réalisant une fonction), définir des paramètres de compilation, intégrer des fichiers de source connectés dans l'assemblage au

## CREATION

cours, effectuer un assemblage conditionnel ou répéter, initialiser une zone de la mémoire, gérer les protocoles d'assemblages (pour connaître le code effectivement produit lors de l'utilisation des macros par exemple) ou utiliser des symboles regeables ou absents. Les fonctions de chaînes sont très proches du Basic avec « mid », « left », « right » ou « dup ». L'assemblage s'effectue normalement en deux passes avec possibilité de liste, de références croisées, de tables de symboles. Il peut produire, au choix, un programme directement exécutable ou un code objet et possède de nombreuses options d'optimisation du code. L'assemblage est rapide (700 lignes en 7 secondes) et il est possible d'assembler automatiquement en arrière-plan (mode pseudo-multitâches) pendant que l'on continue à programmer. Le programme obtenu peut d'ailleurs être chargé et testé directement. Le linker, lui aussi en mémoire, est au format du C de Digital Research pour permettre la plus grande compatibilité. Il autorise la création de programmes, codes objet, fichiers IMG ou

absolus. Il est complété par un très utile gestionnaire de bibliothèques. Le débogueur fourni, pouvant lui-aussi être chargé en mémoire simultanément, contient toutes les instructions nécessaires à une utilisation facile et efficace. Outre les instructions de débogage proprement dites, il offre de nombreuses possibilités de manipulation de la mémoire et gère les opérations sur disque. En conclusion, le GFA Assembleur allie un éditeur très performant, un assembleur puissant disposant de pseudo-codes originaux. De plus, il est d'utilisation très facile par la coexistence en mémoire de l'éditeur, l'assembleur, le linker et, éventuellement, le débogueur, avec en plus la possibilité de tester le programme résultant, sans passer à l'exécution. Vous qui changez des autres (Metacom V12 en particulier) où il faut à chaque étape charger l'outil (éditeur, assembleur, linker) et sauvegarder le code obtenu. Un grand bravo pour cette superbe réalisation. (Disquette Micro-Application prix : 600F). Jacques Harbonn

Emulcom permet de recevoir des programmes téléchargés à partir du serveur SMI et du futur serveur Atari (protocole CCETT qui permet de télécharger près de 5 Ko par minute), mais aussi Ymodem et Xmodem, ce qui lui donne la capacité de communiquer de machine à machine ou avec un modem autre que celui du minitel. Pour ce faire, il dispose de plusieurs protocoles d'émission.



ZZ Com : définition des touches de fonction.

Quelques fonctions, moins essentielles, n'en sont pas moins intéressantes, telle la gestion du 11 (l'annuaire électronique) ou la fonction qui permet de charger et lancer un autre programme sans qu'Emulcom soit effacé de la mémoire. Dans ce dernier cas, il vaut mieux avoir au moins un 1040 ST.

Dans l'ensemble, Emulcom est un bon logiciel, avec l'avantage d'avoir d'autres usages que de simplement être un minitel bis déformé sur le ST et moins performant que l'original.

Avec ZZ Com, on respire mieux. On a l'impression d'être seulement face à un minitel intelligent, sans toutes les fonctions complexes d'Emulcom dont la plupart d'entre vous n'ont nul besoin. ZZ Com émule le minitel dans ses trois modes : 40 colonnes, 80 colonnes et 80 colonnes téléformatiques. Mais, comme le logiciel n'accepte pas la moyenne résolution, il est impossible d'obtenir les 80 colonnes avec un écran couleur.

Au premier abord, la rusticité de ZZ Com étoune un peu, mais en déroulant les menus, on s'aperçoit que ceux-ci cachent des fonctions intéressantes. En font partie la programmation des touches de fonctions ou la possibilité de créer un journal cyclique. Emulcom est en fait doté des mêmes capacités, mais la façon de procéder pour les mettre en œuvre est autrement plus difficile. Pour compenser peut-être cette difficulté, les concepteurs de ZZ Com ont attribué les touches du minitel aux touches du ST de façon assez insolite, si bien qu'il est difficile de s'y habituer.

Heureusement, la souris est là sur les deux logiciels, bien pratique parce qu'elle évite le recours au clavier : au lieu de taper les mots clés pour les sélectionner, il suffit d'aller les capturer avec la souris et de cliquer pour les valider.

En conclusion, Emulcom, plus complet, s'adresse à un public amoureux de rétroculture et ZZ Com, plus convivial, est destiné à ceux qui ne désirent pas trop se compliquer la vie. Il est d'ailleurs livré d'office avec le câble de raccordement au minitel.

Emulcom V12 (Atari) : 890F  
ZZ Com (Human Technologies) : 495F

François Jullienne

# Emulcom 3.01 ZZ Com

Le minitel français est le modem le moins cher au monde. Un câble banal et ça marche ! Toute l'affaire réside dans l'art de gérer le système. Voici deux logiciels pour ST



ZZ Com : le minitel à la souris.

Deux émulateurs minitel pour Atari ST ont vu le jour presque en même temps : une variante d'Emulcom, dotée du suffixe 3.01 et dédite par Atari soi-même, et ZZ Com, de Human Technologies. Tous deux, fonctionnent sur tous les types de ST, que l'écran soit couleur ou monochrome. Emulcom, peu convaincant dans ses précédentes versions, est plutôt axé vers une utilisation professionnelle : il présente de nombreuses fonctions et options. Ce fonctionnement est probablement cause des lenteurs de l'affichage vidéotext à l'écran : les pages graphiques mettent deux à trois fois plus de temps à s'inscrire à l'écran que le minitel lui-même. De plus, la visualisation sur écran couleur, mais en noir et blanc, est loin d'être parfaite : les tons de gris, traduisant les couleurs, sont plutôt mal réalisés.



Emulcom : format de sauvegarde.

Il est vrai que l'émulation par logiciel n'est pas entreprise facile, surtout lorsque l'on connaît la complexité des codes vidéotext. Les possibilités d'Emulcom n'en sont pas moins surprenantes. Il émule le minitel selon les procédures les plus diverses (1, 1B, 10, 10B pour les connaisseurs) et tous les modems, à condition qu'ils soient compatibles Hayes (une norme très répandue). Si ce n'est pas le cas du vôtre, vous devez faire attention à bien le configurer et, de toutes façons, certaines fonctions vous seront inutiles.

Plus précisément, vous pouvez sauvegarder les pages minitel. Quoi de plus normal, me direz-vous. Tout à fait d'accord. C'est le nombre de formats qui fait la différence. Le Rédacteur, Ist Word, Word Plus, Neochrome, ZZ Rough, Datas Elite (toutes résolutions), Double et même en format IMG (le format de GEM). Si avec ça, vous ne trouvez pas votre bonheur !

# les meilleurs logiciels sont à Conforama



Rambo ●  
The great escape ●  
Top Gun ●



Pour  
C64  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
En cassette

● Platoon  
● Miami Vice

Pour AMSTRAD  
En disquette

# 99F

# 149F

# CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Disponibles dans les boutiques micro des magasins.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 JUILLET 1989





## Lords of the Rising Sun ★

### AMIGA

*Le Japon médiéval avec ses samouraïs, ses armées hétéroclites et son impétuosité est une source inépuisable d'inspiration pour les créateurs de wargames. Lords of the Rising Sun narre la lutte des seigneurs pour devenir le Shogun. Entrecoupé de séquences d'action, il constitue une bonne initiation au genre.*

### Cinemaware.

« Les Seigneurs du soleil levant », toute une histoire ! Ces mots évoquent les sanglantes luttes intestines des nobles japonais dont la soif de pouvoir tend vers un seul objectif : devenir le Shogun. Dans cet empire médiéval, l'intrigue, la fourberie et l'ambition côtoient le sens aigu de l'honneur, la fidélité et le prestige du clan familial. Ce mélange explosif donne à l'histoire une richesse qui fait le bonheur des historiens, romanciers et réalisateurs de films. Les créateurs de Cinemaware n'ont pas résisté (on le comprend) à la tentation de puiser dans ce « réservoir » historique. Le résultat est un jeu de stra-

tégie/action avec comme toile de fond les rizières et les bambous de ce superbe et fascinant pays. L'action de *Lords of the Rising Sun* se passe dans le Japon du XIII<sup>e</sup> siècle. Le tout puissant clan Taira domine l'empire mais une rébellion se forme sous l'impulsion des frères Minamoto : Yoritomo et Yoshitsune. Tous deux veulent venger leur père, mort de la main d'un Taira et briguent la place de Shogun. Vous campez le rôle d'un des frères Minamoto selon que vous préférez jouer avec toutes les séquences d'arcade intégrées d'office (Yoritomo) ou en option, avec la disparition du ninja (Yoshitsune).



La carte : votre terrain principal d'action.



Et si le cœur vous en dit, retrouvez les quatre éléments royaux : le parchemin sacré, l'épée sacrée, le temple Hachiman et... une princesse ! Pour comprendre l'intérêt de cette quête, sachez que la possession d'un de ces objets accroît vos dons de leader.

En début de partie, vous avez la possibilité de vous mettre immédiatement en campagne ou de louer secrètement un ninja pour tuer un de vos ennemis. Vous ne pouvez faire appel à un ninja que trois fois dans une partie. Attention ! l'utilisation d'un ninja

est un acte déshonorant et tout échec de sa part vous oblige à faire « seppuku » (suicide japonais). Le jeu démarre vraiment quand on accède à la carte du Japon. Très détaillée, cette carte vous donne la position de toutes les troupes amies ou ennemies et leurs déplacements. Plusieurs options sont disponibles à ce stade. Par exemple, vous pouvez évaluer vos forces et celles de vos ennemis ou encore déplacer vos troupes en tenant compte des aptitudes de vos généraux (leadership, combat au sabre, tir à l'arc, etc.) Sachez que ces aptitudes évoluent en fonction de

vos résultats et sont transférables d'un général à l'autre. Pendant toute la durée de la partie, vous devez défendre vos positions, en conquérir de nouvelles, faire des alliances, combattre vos ennemis, vous déplacer à pied ou par bateau. Bref, faire la guerre et vous pouvez, si vous le désirez, intervenir dans les combats ou les rencontres pour mener vos hommes à la victoire... ou à la défaite. En bon chef, ménagez vos troupes et laissez-les s'abriter dans des châteaux amis pour se reposer ou enrôler de nouvelles recrues. *Lords of the Rising Sun* ne sera



Organisez l'assassinat d'un adversaire !



Évaluation des forces amies.



Carte générale du territoire à explorer.



Le départ du château vers ses espoirs de gloire, le titre de Shogun... ou la débâcle.



La séquence « ninja ».

un beau wargame entièrement graphique s'il n'y avait pas ces séquences animées et d'arcade propres aux produits Cinemaware ! Les séquences animées illustrent les combats que vous avez choisi de mener à bien vous-même. Vous pouvez diriger les archers et les samouraïs, lancer l'ordre d'attaque, de retraite ou de poursuite des fuyards. Les séquences d'arcade sont superbes mais difficiles. Celle du ninja en est la meilleure illustration. Vous devez dévier, à l'aide d'un sabre, les shurikans du ninja payé par un de vos ennemis. Autre exemple, celle du siège d'un château ennemi où vous dirigez votre hardi samouraï qui doit se battre et conquérir les lieux.

**d'action, il constitue une bonne in Cinemaware.**

« Les Seigneurs du soleil levant », tout une histoire ! Ces mots évoquent les sanglantes luttes intestines des nobles japonais dont la soif de pouvoir tend vers un seul objectif : devenir le Shogun. Dans cet empire médiéval, l'intrigue, la fourberie et l'ambition côtoient le sens aigu de l'honneur, la fidélité et le prestige du clan familial. Ce mélange explosif donne à l'histoire une richesse qui fait le bonheur des historiens, romanciers et réalisateurs de films. Les créateurs de Cinemaware n'ont pas résisté (on les comprend) à la tentation de puiser dans ce « réservoir » historique. Le résultat est un jeu de stra-

te marche qui occupe 1 Mo de Ram (et nous conseillons l'utilisation de deux lecteurs de disquettes). Voilà qui handicape sérieusement l'avenir d'un excellent produit. **Dany Booloac**

Type *stratégie / action* 17  
Intérêt \*\*\*\*\*  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix D

## Deja Vu II ★

**ATARI ST**  
**Détective, un métier passionnant mais lourd de péris ! La pègre n'est pas tendre et pourrait bien transformer votre tête en pizza ! C'est ainsi abîmé que vous débutez l'enquête du deuxième volet de cette palpitante série noire.**

**andscape. Programmation : Icom.**



Résolü douleurö dans une chambre d'hôtel.

Les amateurs de lectures mous et d'impers crasseux (style Mike Hammer) seront gâtés avec ce logiciel. Recordant avec brio l'atmosphère propre aux films noirs des années quarante, *Déjà vu II* s'inscrit comme la suite de *Déjà vu* qui avait connu un franc succès sur Mac. En résumé, sachez que le meurtrier du truant Joey Siegel, dont vous aviez été injustement accusé (voir l'essai), continue à être pour vous source d'ennui. Joey était, en effet, le bras droit d'un des parrains de la mafia de Las Vegas, Tony Malone. La disparition de Siegel n'a visiblement pas plu à Malone. Son chagrin est d'autant plus grand, qu'avant sa disparition, Sie-



Chaque détail a son importance.



Le gérant de l'hôtel a l'air touché...

gel était parvenu à l'arnaque de 100 000 dollars. Comme tout truant qui se respecte, Malone décide de faire « porter le chapeau » à quelqu'un. Aussi, il lui fait enlever par des hommes de main, vous fait copieusement tabasser et vous intime l'ordre de retrouver le meurtre dans le délai d'une semaine. L'un de ses gorilles vellera à ce que vous ne vous fassiez pas « la belle ».

Après le passage à tabac, c'est dans une sordide chambre d'hôtel (plus précisément dans une salle commune) que vous reprenez conscience. La mémoire vous revient lentement. Il ne vous reste plus qu'à mettre vos doigts de détective au service de Malone la « racaille », votre vie en dépend. Dans un premier temps, vous devez inspecter tous les coins et les recoins de la chambre afin d'y trouver les indices qui vous permettront de progresser. N'oubliez pas de vous habiller (votre pantalon est dans la salle de bain), car vous vous feriez rapidement expulser de l'hôtel puis arrêté par un agent. Le logiciel utilise avec brio, l'interface Gerni, c'est-à-dire, en effet, grâce à des systèmes de fenêtres que vous pouvez collecter les multiples objets qui sont dispersés dans le décor. En cliquant directement sur l'objet convoité, vous ouvrez le menu dans une fenêtre qui indiquera qu'il est en votre possession. Un peu à la manière d'une poupée gigogne, vous pouvez même vérifier ce que contiennent les objets que vous



Les contrôleurs ne sont pas sympas dans le monde de Déjà Vu II.



Las Vegas : enfer du jeu et du dollar !



Observez bien chaque croupper.

portez : ce qui a pour effet d'ouvrir une nouvelle petite fenêtre où apparaissent graphiquement de nouveaux objets (ainsi dans la poche de votre pantalon se trouve un portefeuille que vous pouvez examiner). Les actions, pour l'essentiel, peuvent être faites par l'intermédiaire de la souris grâce à un jeu d'icônes. Seuls les dialogues avec les autres personnages nécessitent des entrées au clavier. L'univers dans lequel vous place le programme est extrêmement cohérent. Vous pouvez, en effet, déplacer certains objets et les saisissant directement à la souris. C'est avec la même facilité qu'il vous est permis d'utiliser un objet. Faites-en l'expérience dans le casino de l'hôtel, en ouvrant votre portefeuille pour intro-



Le désert et la mort autour de la ville.

un grand nombre de lieux. Ainsi, veillez à ne pas vous perdre dans les sables du désert qui entourent Las Vegas ou à ne pas traverser les voies ferrées dans la gare de la ville (vous risquez d'être écrasé). Les graphismes de ce programme sont agréables sans être exceptionnels, on peut apprécier particulièrement leur souci du détail qui permet d'identifier rapidement les différents objets affichés. D'ingénieuses petites animations viennent ponctuer l'action (les rideaux de la baignoire couissent, les trains avancent, des vautours volent dans le désert). Pour colorer le tout, des bruitages digitalisés renforcent l'atmosphère (criis du chât de gare, bris de verre quand vous cassez une bouteille). En définitive, *Déjà vu II* est un excellent logiciel, pourvu d'une bonne cohérence et d'un grand réalisme dans les actions qu'il permet. Notre seul grand regret est qu'il ne soit pas traduit en français, car l'argot américain n'est pas toujours facile à maîtriser. (Desquêté Minicop)

Type *aventure* 16  
Intérêt \*\*\*\*\*  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix C

## Hillsfar ★

**COMMODORE 64**  
**A mi-chemin entre le jeu de rôle style Donjons et Dragons et le jeu d'action, Hillsfar est facile à prendre en main ; il convient bien à ceux qui débutent dans le jeu d'aventure. Grâce aux séquences d'action, l'intérêt ne faiblit jamais. Un coup de chapeau pour le graphisme convaincant sur ST.**

**SSI. Programmation : Kirk Fitzgerald et Ethan Grimes ; graphismes : Joseph Hewitt et Maurice Starkey.**

Ce jeu de rôle et d'action appartient à l'importante série des Advanced Dungeons and Dragons de SSI. Mais pour cette fois, il n'est pas question d'un classique jeu de rôle sur ce jeu. *Hillsfar* nous propose une partie aux scénarios très variés. Vous quittez via, en effet, se mener en de multiples doses. Il y a tout d'abord les voyages que vous effectuez à cheval entre les différents lieux mentionnés sur une très belle carte écran. Montrée en vue latérale, le héros galoppe à plus ou moins grande vitesse, saute par-dessus les obstacles ou se balaise pour éviter des projectiles. Plus loin, l'ennemi attend son but, il va, soit utiliser un labyrinthe, soit glaner des informations auprès de personnages vains, soit encore, et c'est la phase ma-



Carte générale du territoire à explorer.

## SAS AVENTURE



L'épreuve de course à cheval permet de relier les points stratégiques du jeu.

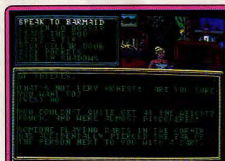
très du jeu, visiter de fond en comble la cité d'Hillfar, ici, la représentation graphique de l'écran de jeu affiche une vue frontale 3D de la rue visitée (style *Bard's Tale*) et surtout une carte témoin de la cité. Manié au joystick, le personnage doit visiter au plus vite la vingtaine de lieux que recouvre la ville. Au nord-est, une épreuve de tir à l'arc lui permettra de gagner de l'or et des points d'expérience. Plus à l'ouest, il se battra dans l'arène dans le but de toujours parfaire sa formation. Il collectera de l'or dans des labyrinthes multiples et tâchera enfin de reconnaître le chef de sa « guilde » pour prendre reconnaissance de sa quête...



Epreuve de tir.



Choix d'un outil pour crocheter les serrures.



Visite à la taverne.



La cité d'Hillfar.

Hillfar est un bon jeu de rôle/action, très facile à prendre en main et surtout très varié dans ses missions. Le terrain de manœuvre est vaste et la progression lente mais très logique de votre pouvoir et de vos ambitions est particulièrement passionnante. Il ne s'agit plus ici de partir vers un but bien précis dès le début du jeu, mais plutôt de déambuler dans la cité pour y « travailler son style ». Le jeu dévoile alors peu à peu toutes ses possibilités et il y a de quoi faire ! On note malgré tout une certaine irrégularité dans la qualité des diverses scènes. Si les épreuves de tir sont, par exemple, très intéressantes, les combats dans l'arène sont bien trop simplistes. Même chose en ce qui concerne la course-poursuite



Combat dans l'arène.



Exploration des labyrinthes.

dans les labyrinthes, une épreuve qui fait davantage appel à la chance qu'à la logique. Par contre, les voleurs auront tout le plaisir de crocheter des serrures à l'aide de multiples passes de formes différentes, une épreuve très originale où l'expérience a vraiment son mot à dire. En conclusion, un jeu de rôle/action très diversifié qui sauvent finalement l'ampleur, la continuité et la difficulté de sa quête. Olivier Hautefeuille.

Type	_____	rôle et action
Intrêpe	_____	15
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Langue	★★★★	
Prix	_____	C

## Kult ★

**ATARI ST**  
Sai Fai, la compagne de Raven, a été enlevée par les Protozoors. Pour la tirer de leurs griffes, Raven doit subir cinq épreuves. Un système de jeu attrayant, servi par un dessin agréable, rend la mission passionnante. Une réussite incontestable !

**Exos. Conception :** Arbet Von Spackraft ; **programmation :** Patrick Dublanche ; **graphismes :** Michel Rho.

Sur terre... où ailleurs, les Tuners, dignes d'extradimensionaux pouvoirs mentaux, trègnent sur une civilisation post-nucléaire. Ils façonnent le monde des Normaux qui les haïssent d'où la nécessité, pour ces



Le début des épreuves : vous avez une heure pour trouver les cinq crânes et désiner Dio.



Le lasso vous sera utile ici.

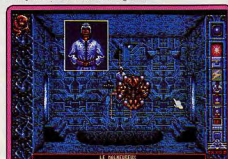


A droite : les icônes de commandes.

mutants PSY, de vivre dans l'ombre. Les Tuners ne sont pas seuls, d'autres mutants existent : les Protozoors. Mais ces derniers sont moins chanceux car les radiations en ont fait des monstres. Dangereux, ils le sont, surtout depuis que leur Dieu Zorg est de retour... Le Livre des Origines l'a prédit. Cet événement déclenche une sorte de guerre sainte dont les Normaux font les frais. L'histoire de Kult commence au moment où deux jeunes Tuners, Raven et son amie Sai Fai, arrivent en plein milieu d'un massacre. Au cours de l'affrontement qui s'ensuit, Sai Fai est enlevée. Raven se met aussitôt à sa recherche et termine sa poursuite dans le Temple des Protozoors. Pour retrouver sa compagne et neu-



Rampes sur la toile d'araignée.



Un crâne se trouve dans cette pièce.

plètement fermées. Empruntez une des petites portes situées à gauche ou à droite (attention ! les grandes portes doivent rester fermées). Derrière cette petite porte, se trouve une statue de Croisé. Montez sur la marche placée à la base de la statue et insérez le couteau dans la fente située à la place du cou du Croisé. Empruntez le passage secret ainsi mis à jour et plongez la main dans le trou naufrageant. Votre premier crâne est dans la poche ! Pour la salle du Pendu, c'est un peu plus compliqué. Utilisez d'abord votre pouvoir d'hypervision car l'obscurité est totale dans cette pièce. Vous y voyez un prisonnier, avec une corde au cou, debout sur une plate-forme qui surplombe un trou noir. Transformez-vous en mouche grâce à vos superpouvoirs et volez vers la plate-forme. Attaquez le prisonnier, libérez-le (il tombe) et actionnez le levier, la plate-forme se plie laissant apparaître un creux dans lequel se trouve un crâne ! Pour la salle « De profonds », je ne vous aide pas : c'est trop facile (il vous faut la corde). Quant à la salle des Jumeaux, sachez que les plus malins trouveront un dé si possèdent un gobelet et savent s'en servir. Le dé sert à ouvrir une porte de la pièce. Voilà, je pense que cela est suffisant pour vous mettre le pied à l'étrier, je vous laisse le soin de retrouver Sai Fai et d'autres Tuners. En outre, sachez que votre énergie PSY n'est pas illimitée. N'hésitez pas non plus à interroger (ou à tuer, plus fouiller) les aspirants et faites des échanges d'objets avec eux ou avec l'Echangeur. Pour conclure, je ne dirai qu'une chose : j'ai hâte de finir cet article pour me remettre à jouer ! Ce jeu d'aventure de difficulté moyenne est prenant malgré une interactivité un peu trop « dirigée » (système de choix d'actions). Quant à l'aspect technique, les graphismes et l'environnement sonore sont irréprochables ! À signaler également l'excellent système de jeu à la *Dungeon Master*. Décidément, Exos a dû veiller au grain pour que ses adorateurs nous offrent le meilleur d'eux-mêmes !

Dany Boolauck

Type	_____	aventure graphique
Intrêpe	_____	16
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	_____	C

# 36-15 TILT NOUVEAU !

**ZARMO répond à toutes vos questions sur la musique assistée par ordinateur. Mot-clé MUZIK**

## SQS AVENTURE

### Might and Magic

Joueurs pointilleux, qui exigent l'authentique Donjon et Dragon, ce soft est pour vous.

rôle, vue 3D frontale : type  
14 : indéfini  
\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\* : animation  
\*\* : bruitage  
anglais : langue  
C : prix



Might and Magic a déjà été testé sur Apple II (Titre n° 50, page 115). Mais même si la version PC étendue ici est très semblable à sa consœur sur Apple, il nous semble utile d'insister à nouveau sur les deux atouts essentiels de ce jeu de rôle : son scrupuleux respect des règles du Donjon et Dragon et sa maniabilité exemplaire. En effet, pour une représentation graphique des plus dévouées, mais qui traduit bien quand même le cheminement 3D de l'équipe, Might and Magic reste très performant au niveau de la logique du jeu de rôle. Manipuler directement au clavier par une succession de touches très bien conçues, l'aventure offre un scénario complexe mais dont toutes les ficelles s'expliquent d'elles-mêmes au cours de la partie. L'enchaînement des menus et sous-menus, lors des combats ou du commerce par exemple, est toujours très logique. Bien que rédigés en anglais, les tableaux qui définissent à l'écran les ordres possibles rendent le programme accessible, tout aussi bien aux plus novices du genre qu'aux magens confirmés. La notice est très claire et tout un bloc de cartes vierges permet de tracer très vite le plus des lieux visités. Un soft intelligent. (Disquette New World Computing pour PC). Olivier Hautefeuille

### Zombi

Tout juste acceptable, Zombi ne peut captiver que les inconditionnels pas trop difficiles.

aventure : type  
11 : indéfini  
\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\* : animation  
\*\* : bruitage  
C : prix



Les zombis ont envahi la ville mais vous êtes parvenu à vous poser en hélicoptère sur le toit d'un supermarché. Vous contrôlez tout à tour l'un de vos quatre personnages. Seules des actions concertées vous permettant de venir à bout de cette aventure. Le jeu se joue intégralement à la souris. Explorez soigneusement chaque pièce en récupérant les objets qui s'y trouvent et en ouvrant tous les placards et toutes les armoires. Certains zombis ont réussi à entrer dans le supermarché. Si l'un d'eux se trouve à proximité, il attaquera votre personnage au bout de huit secondes. Les combats sont très simplifiés, se bornant à cliquer sur le zombi dans le combat à mains nues ou à utiliser une des armes récupérées (hache, arme à feu, autre objet lourd). Vous devez surveiller la force, la santé et l'énergie de vos personnages et au besoin vous reposer, vous alimenter ou vous soigner. Les graphismes sont corrects mais n'occupent qu'une toute petite partie de l'écran. Une agréable musique se poursuit tout au long du jeu et quelques actions s'accompagnent de bruitages digitalisés. Ce petit jeu d'aventure risque de laisser sur leur faim les passionnés du genre. (Disquette Ubi pour ST). Jacques Harbon

### Y'S

Enquêtes et combats, animation bien léchée, un excellent jeu de rôle pour la console Sega.

jeu de rôle animé : type  
16 : indéfini  
\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : bruitage  
C : prix



Ce nouveau jeu de rôle animé sur la console Sega est sans doute le meilleur de la série. Vous devez retrouver six livres sacrés pour sauver le royaume de Y's de l'empire d'un sorcier maléfique. Votre quête commence dans la ville de Minus. Tout d'abord vous devez obtenir des renseignements en écoutant les habitants et vous procurer des armes. Ensuite, vous partez explorer le royaume où, de cavernes en châteaux, vous découvrez de nombreux trésors. Mais bien sûr, vous devez affronter de redoutables adversaires. Les premiers combats exigent beaucoup d'habileté, mais après quelques victoires, vous gagnez des points de force et d'expérience et la lutte devient moins inégale. Le point fort de ce programme réside dans le fait qu'il respecte bien l'esprit du genre tout en laissant une place importante à l'action. De plus, Y's bénéficie d'une réalisation de qualité des graphismes soignée et une bonne animation. Votre quête sera longue et difficile mais vous avez la possibilité de sauvegarder cinq positions sur la cartouche grâce à la présence d'une pile. Un excellent jeu de rôle dans la lignée de Faery Tale. (Cartouche Sega pour console Sega). Alain Hughes-Lacour

### The Legend of Black Silver

Classique et complexe, l'intrigue est pourtant facilement appréhendée par les plus novices.

aventure/rôle : type  
15 : indéfini  
\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\* : animation  
\*\* : bruitage  
anglais : langue  
B : prix



Black Silver est un jeu de rôle et d'aventure très classique. Votre personnage possède une somme d'or, de nourriture et un faible nombre de points de vie. Il n'y a pas vraiment de notions « rôle » dans l'évolution du héros (il manque les points d'expérience) mais par contre une richesse de lieux exceptionnels. Le principal atout de ce soft est sa grande maniabilité. Car si les déplacements se gèrent bien sûr au joystick, il en est de même pour toutes vos actions. Pour les dialogues, c'est une suite de questions/réponses qui vous écite à encore de toucher au clavier. Pour user d'un sortilège ou attaquer un assaillant, un sous-menu s'ouvre de lui-même. Reattaquer l'aventure bien que très classique (vision carte aérienne, programme schématique, etc.) est vraiment facile à prendre en main. Très vite, on rejoint un premier château pour y rencontrer le maître de ce royaume. Celui-ci va vous confier une mission et c'est ainsi que, de fil en aiguille, l'intrigue se dévoile. Voici un soft classique mais tout de son genre complexe et accessible aux novices du genre. C'est rare dans ce domaine. Une bonne occasion de s'initier par les débuts. (Disquette Epy pour C 64). Olivier Hautefeuille

### War in Middle Earth

Graphismes et animations renouvellement entièrement ce jeu qui, sur huit bits, était déjà remarquable.

aventure et wargame : type  
15 : indéfini  
\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\* : animation  
\*\*\*\* : PC = animation  
anglais : langue  
C : prix



Attention, les trois versions seize bits de War In Middle Earth, que nous présentons ici, n'ont rien à voir avec les versions C 64, Spectrum et CPC (notées dans Titre n° 64 et n° 66). Sur Amiga, Atari ST ou PC, l'aventure de Frodon et de la Compagnie est bien plus complexe. En fait, à la partie sur carte disponible sur huit bits s'ajoute une phase de jeu « vue latérale » où les sprites animés vous rencontrent des personnages, discuter avec eux ou glaner des armes, des indices, etc. On passe alors sans cesse de la vue « carte » à la vue « action », ce qui dédouble la stratégie et donc l'intérêt de l'aventure. Plus encore, les graphismes sont vraiment très réussis et les fans de Tolkien retrouveront avec plaisir l'ambiance jamais égale du très fameux Seigneur des Anneaux. Des trois versions ici testées, c'est l'adaptation sur Amiga qui remporte la palme d'or. Les graphismes y sont aussi fins que sur ST mais la musique et les bruitages donnent très nettement l'avantage à la machine Commodore. Pour le PC, le résultat est convaincant, surtout du fait de la maniabilité du jeu. Un bon soft pour conclure, à mi-chemin entre l'aventure et le wargame. (Disquette Melbourne House, versions ST, Amiga et PC). Olivier Hautefeuille

# les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Turbo Cup
- Space Racer
- Mach 3



Pour AMSTRAD THOMSON En cassette

Pour PC 5,25 ou 3,5 AMIGA ATARI AMSTRAD THOMSON En disquette

# 169F 249F

Disponibles dans les boutiques micro des magasins.

## CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PRIV VAL ABLES JUSQU'AU 30 JUILLET 1989



## Message in a bottle

### Aide finale Dungeon Master niveaux 13 et 14

Nous allons aujourd'hui vous donner les moyens de finir ce remarquable jeu de rôle qui est Dungeon Master. Vous avez terminé le mois dernier les niveaux 7 et 12 en prenant le moins de risques possibles grâce à une série d'aller-retour. Le chemin que nous vous proposons ici ne suit pas non plus la progression logique mais c'est de loin le plus sûr. Rendez-vous à l'escalier des squelettes et descendez directement au 14<sup>e</sup> niveau. Ouvrez la porte grâce à la clé que vous avez récupérée précédemment. Vous allez vous retrouver dans un long couloir avec un keulein à son extrémité. Ce keulein libère un passage dans une grande salle où se cache un seul monstre, mais quel monstre ! Il s'agit, en effet, d'un gigantesque dragon au souffle particulièrement destructeur. Ne passez pas le combat en face à face classique car vous seriez certain d'y laisser la vie. Tout au fond de la salle à droite se trouve, derrière un pilier, un escalier menant au 13<sup>e</sup> niveau. Rendez-vous y en vous laissant poursuivre par le dragon (mais sans qu'il ne vous rattrape et en évitant les boules de feu qu'il pourra vous lancer). Montez l'escalier. Vous voilà à l'abri. Faites boire quelques potions de force à vos guerriers et protégez votre équipe contre les dégâts de feu (par sort ou baguette magi-

que). Redescendez maintenant l'escalier. Si le dragon vous fait face, remontez immédiatement. Dans le cas contraire, fappez-le rapidement et remontez dès qu'il se tourne vers vous. Vous pourrez ainsi le combattre sans trop de danger. Vous pourrez aussi utiliser avec profit les fioles de poison que vous avez montées précédemment. Lorsque vous l'aurez enfin vaincu, récupérez les steaks de dragon au fort pouvoir énergétique. Vous pourrez ensuite explorer à loisir la grande salle où le 14<sup>e</sup> niveau. Vous y découvrirez de nombreux objets utiles, en particulier des pièces de monnaie, un anneau qui gêne la vue et surtout une clé qui se trouve sous un tas de cendre. Cette clé va vous permettre d'ouvrir le passage qui se trouve à l'est.

Si vous voulez récupérer ultérieurement l'exploration des niveaux précédents, il est indispensable de sauvegarder maintenant car bientôt tous les accès aux niveaux supérieurs vont être bloqués en descendant l'escalier vers les 13<sup>e</sup> et 14<sup>e</sup> niveaux. Une fois la porte ouverte, vous trouverez une gemme enchâssée dans une matière indestructible. Il n'existe aucune autre gemme de ce type dans le jeu. Prenez-la et donnez pleine puissance au Firestaff. Lancez le sort ZO KATH RA. Il crée une pierre que vous allez prendre et appliquer sur la gemme, ce qui la libère. Appliquez maintenant l'extrémité du Firestaff sur la gemme qui va alors se fixer automatiquement dessus et lui confère un pouvoir (sort d'attaque de niveau 0, barrière magique de protection contre les attaques au corps à corps et surtout « fuse », seul moyen de vaincre réellement Lord Chaos). La porte à proximité s'ouvre en mettant une pièce dans le monnayeur. Elle donne accès à une niche de résurrection dont vous risquez fort d'avoir besoin pour votre équipe. Dès que vous quittez la salle de la gemme, un interrupteur au sol incontestablement refermera l'accès à la niche de résurrection; ce qui vous obligera à dépasser une pièce pour chaque entrée. Prenez maintenant l'escalier qui mène au 13<sup>e</sup> niveau. Différents monstres vous y attendent de pied ferme. Vous allez à dépasser une pièce pour chaque entrée.

Prenez maintenant l'escalier qui mène au 13<sup>e</sup> niveau. Différents monstres vous y attendent de pied ferme. Vous allez à dépasser une pièce pour chaque entrée. Prenez maintenant l'escalier qui mène au 13<sup>e</sup> niveau. Différents monstres vous y attendent de pied ferme. Vous allez à dépasser une pièce pour chaque entrée. Prenez maintenant l'escalier qui mène au 13<sup>e</sup> niveau. Différents monstres vous y attendent de pied ferme. Vous allez à dépasser une pièce pour chaque entrée.

contre les attaques de feu et filez à l'extrême nord-est où vous trouverez une petite salle à deux entrées. Ouvrez la porte et combattez le démon qui s'y trouve en vous aidant du Firestaff (inépuisable) et éventuellement des cubes ou de l'anneau qui gèle la vie. Refermez la porte et récupérez les objets, en particulier le lanceur de boules de feu. Il ne vous reste plus qu'à sortir prudemment de cette pièce et à attirer un de ces autres démons, en évitant de vous faire capturer dans la grande salle. Les portes de la petite salle résistent aux boules de feu les plus puissantes. Vous pourriez donc détruire les démons en vous protégeant, dès que le besoin s'en fait sentir, en refermant la porte. Prenez garde cependant car Lord Chaos peut, lui, parfaitement ouvrir les portes. Lorsque vous aurez détruit tous les démons, préparez-vous à redoutable combat final contre Lord Chaos lui-même. Donnez le Firestaff au membre le plus puissant de votre équipe (celui qui a le plus de points de vie). Allégez-vous au maximum en vous débarrassant des coffres et autres objets encombrants désormais inutiles. Vous devez vous procurer vous-même une pleine vitesse pour avoir quelque chance. Protégez-vous maintenant contre le feu et les attaques magiques. Lord Chaos est insensible à tout type d'attaques, qu'elles soient magiques ou à l'arme blanche. La seule manière d'en venir à bout est de jussionner son être avec celle de Lord Librasulus (celui qui vous a confié la mission au départ) grâce au sort « fuse » du Firestaff.

Le principal problème, outre ses attaques surpuissantes, est qu'il va toujours réussir à s'échapper à temps, à moins que vous n'ayez réussies à le coincer. Assurez-vous prudemment à proximité des piliers et créez quelques fluxages autour de lui. Lord Chaos peut sortir sans problème des fluxages mais par contre ne peut pas rentrer dans l'un d'eux. Dès que vous aurez bloqué toutes ses issues, lancez le sort « fuse » et vous aurez le plaisir de voir l'abominable magicien noir se transformer dans un paisible Lord Librasulus !

Nul doute que ce jeu de rôle hors du commun aura passionné tout au long de la quête. Vous allez d'ailleurs bientôt pouvoir vous replonger dans cette ambiance fantastique car le second volet doit sortir incessamment.

## Last Ninja

À la suite de la publication de la solution de Last Ninja II, vous avez été nombreux à nous réclamer celle du premier épisode. Nous avons hésité à vous la donner car ce programme est assez ancien. Mais il est important de remarquer que Last Ninja suscite encore un grand intérêt, alors que l'on considère généralement que les jeux ont une durée de vie très courte. Cela tend à prouver que lorsqu'un jeu est aussi réussi que celui-ci, il devient un classique intouchable et les nouveaux joueurs le découvrent avec plaisir. Last Ninja est l'un des meilleurs programmes d'arcade/aventure et il n'a pas pris une ride. Si vous ne le connaissez pas encore, ne le ratez pas. Une version ST devrait sortir très prochainement (je sais, ça fait plus d'un an qu'elle est annoncée et que nous l'attendons d'un jour à l'autre).

### Niveau 1

Dans ce premier niveau, votre objectif est de trouver tous les objets répartis dans les différents niveaux. Il y a de nombreux armes (tombes, shurikens, nunchuks et une bombe fumigène), ainsi que deux objets indispensables par la suite : la bourse et la clé. N'oubliez pas non plus de ramasser la pomme qui vous permet d'obtenir une supplémente. Une fois en possession de tous ces objets vous pouvez aller vers la sortie qui est gardée par le dragon de pierre. N'essayez pas de passer tout de suite à travers les pas qu'il vous transforme en barbecue d'un seul jet de flamme. Prenez la bombe et lancez-la vers le monstre et, dès qu'elle touche le sol, passez sans perdre de temps.

### Niveau 2

Ramassez la dent qui se trouve au pied du lion de pierre. Gardez-la en main et allez contre la falaise en sautant au-dessus des crevasses (attention, il faut être très précis). Tenez toujours la dent et lorsque vous arrivez au mur, retournez-vous et avancez à reculons pour descendre. Ensuite, explorez les tableaux suivants à la recherche du bâton, du tabouret et du goni. Une fois que ces trois objets sont en votre possession, vous pouvez aller vers la sortie qui est gardée par une statue. Utilisez le tabouret et passez dès que le ninja se met à clignoter.

### Niveau 3

Tout d'abord, prenez l'ornatelle que la prêtresse vous a donnée. Ensuite, marchez vers le nord, puis cherchez la rose. Une fois que vous l'aurez trouvée, ramassez-la sans oublier de mettre le gant au préalable si vous ne voulez pas mouiller votre empesonné. Continuez votre chemin jusqu'au tableau dans lequel se trouve une statue en or.

## Best of Volume 2

Disponible dans les magasins et dans les meilleurs points de vente

# SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

**ATARI ST & AMIGA**

GO FOR GOLD! IT'S TOTALLY Addictive

**FOOTBALL MANAGER 2**

**AMSTRAD**

**FOOTBALL MANAGER 2**

**PC**

**FOOTBALL MANAGER 2**

**ZOMBI**

**TETRIS**

**MARBLE MADNESS**

**GO FOR GOLD! IT'S TOTALLY Addictive**

**FOOTBALL MANAGER 2**

**THE RECONQUISTACTEUR**

**SHOT - LE NECRONOMAN**

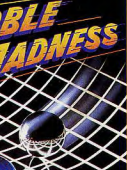
**THE SHOT - LE NECRONOMAN**

**THE SHOT - LE NECRONOMAN**

**THE SHOT - LE NECRONOMAN**

**THE SHOT - LE NECRONOMAN**

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



## S&S AVENTURE

Tenez uniquement l'armulette et vous quittez ce niveau après quelques pièges.

### Niveau 4

**Vous devez trouver la corde qui vous permettra de quitter ce niveau.** Confinuez votre chemin, mais soyez prudent car de redoutables adversaires vous attendent. Il est très difficile de passer l'araignée, mieux vaut la contourner en prenant d'autres chemins. Quant aux squelettes, le meilleur façon de les vaincre consiste à les combattre en utilisant le bâton. Cherchez l'endroit où se trouve l'échelle, allez vous placer à côté des échelons les plus bas et sautez de la corde pour quitter ce niveau.

### Niveau 5

Entrez dans le palais en vous servant de la clef que vous avez ramassée dans le premier niveau. Traverses la jusqu'à ce que vous arriviez devant la grande statue. Ne tentez pas de passer directement, sinon vous serez tué.

### ZENON

Dans Rambo III, sur ST, dans la forteresse n° 1, récupérez la pile, les flèches, une petite boîte de médicaments, les lunettes à infrarouges (qui fonctionnent avec la pile), le clef, le tube fluorescent, le silencieux et les deux trosses de secours. Vous trouvez un levier et vous l'actionnez (il se trouve en haut de la forteresse n° 1), redescendez, allez vers la gauche pour passer la porte électrifiée, et une fois dans la cour, allez toujours sur votre droite. Vous trouverez une petite clé, la forteresse n° 2. Je ne vous en dis pas plus, mais utilisez les lunettes à infrarouges. Dans **Le Paon**, utiliez les principales actions pour arriver au Devil. Allez à l'est, vous Kronos, puis faites "tell Kronos Hello, puis ask Kronos about urisland, take note anecdot, allez à l'est jusqu'au château, faites ce que vous a demandé Kronos, prenez la pièce, le clef en bois, le nez le ratez pas. Dans le tablier sur lequel vous arriverez devant une statue tenant un arc. Regardez attentivement par terre et vous découvrirez un objet difficilement visible. Ramassez-le et vous pourrez passer en toute sécurité en le lançant. Continuez votre chemin et lorsque vous découvrez le shogun, frappez-le avec le bâton et sortez tout de suite de la pièce. Retenez, frappez, sortez et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il s'échappe. Alors le ninja sera téléporté dans la pièce où se trouvent les parchemins qu'il est venu chercher. Sautez sur la dalle qui est située au milieu de la pièce, utilisez l'objet et ramassez les parchemins. Et voilà ! Vous avez rempli votre mission. Facile à dire, mais plus difficile à faire car il ne suffit pas de connaître la solution pour arriver au bout de ce programme.

Aïan Huighues-Lacour

### SKULL

Sur C64, quelques trucs sur **Giona Sisters**. En appuyant sur toutes les touches à la fois (sauf Restore), on peut changer de niveau. Il y a deux salles secrètes, il suffit de tomber dans les bons trous (ils sont au niveaux 14, 29, 30), on peut les reconnaître car, au milieu, il y a une vague immobile. Les briques de 1884 portation se trouvent au début du 3e, à la fin du 8e, au-dessus de la première statue du 17e, juste après les trois briques du 22. Au niveau 32, il faut tomber dans un trou pour aller au niveau 33. Là, dès le début, dirigez-vous vers la droite et sautez sur le monstre, il disparaît.

Dans **Bombazz**, comment utiliser les codes ?

Dans **Barbarian II**, comment passer le monstre n° 1 de la dernière ? Quel est le poke de **Druid I**, version **Dynaco Duo** ?

### ZENON

Dans Rambo III, sur ST, dans la forteresse n° 1, récupérez la pile, les flèches, une petite boîte de médicaments, les lunettes à infrarouges (qui fonctionnent avec la pile), le clef, le tube fluorescent, le silencieux et les deux trosses de secours. Vous trouvez un levier et vous l'actionnez (il se trouve en haut de la forteresse n° 1), redescendez, allez vers la gauche pour passer la porte électrifiée, et une fois dans la cour, allez toujours sur votre droite. Vous trouverez une petite clé, la forteresse n° 2. Je ne vous en dis pas plus, mais utilisez les lunettes à infrarouges. Dans **Le Paon**, utiliez les principales actions pour arriver au Devil. Allez à l'est, vous Kronos, puis faites "tell Kronos Hello, puis ask Kronos about urisland, take note anecdot, allez à l'est jusqu'au château, faites ce que vous a demandé Kronos, prenez la pièce, le clef en bois, le nez le ratez pas. Dans le tablier sur lequel vous arriverez devant une statue tenant un arc. Regardez attentivement par terre et vous découvrirez un objet difficilement visible. Ramassez-le et vous pourrez passer en toute sécurité en le lançant. Continuez votre chemin et lorsque vous découvrez le shogun, frappez-le avec le bâton et sortez tout de suite de la pièce. Retenez, frappez, sortez et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il s'échappe. Alors le ninja sera téléporté dans la pièce où se trouvent les parchemins qu'il est venu chercher. Sautez sur la dalle qui est située au milieu de la pièce, utilisez l'objet et ramassez les parchemins. Et voilà ! Vous avez rempli votre mission. Facile à dire, mais plus difficile à faire car il ne suffit pas de connaître la solution pour arriver au bout de ce programme.

voir Honest John et achetez-lui sa bouteille. Allez dans la montagne (laissez de côté le tour de glace) et prenez à l'ouest dans la couronne, allez au nord dans le laboratoire, donnez le plomb et la carotte aux alchimistes, last spell on tomes, take aerosol, allez sur le pont de singe, puis au nord-est, dans la salle aux papiers peints, last paper wall, attachez la corde au hook qui se trouve dans le cupboard, puis climb down cinq fois, lâchez la corde, tapez cinq fois knocker quand vous êtes vers le nord, tapez HI et GO. Là il y a un autre séquence arcade et Jerry Lee Lewis, devez chasser pour bannir L'ennemi, allez dans chambre, puis dans Heli qui est à l'est, faites ask devil about life, vous vous retrouvez près du pont. Prenez la fiole, retournez chercher votre white pills ainsi vers le nord-ouest. Faites shine at shadow, look at shade, point at shade, allez vite au nord, faites throw the potion bottle and magician, aspirez le liquide dans l'adrosol, puis prenez les éléments. En utilisant suffisamment pour arriver à la fin.

### XAP ET MANU ATARISTES

Voici un truc pour avoir 255 vies dans **Arkanoïd** sur Thomson :  
10 CLS  
20 CLEAR 20, 1 H79FF, LOADM ARKAN...  
30 LOADM \*ARKANOÏD : POKE & HFBSA, STRING \$3, CHR \$ (& H12)  
40 SCREEN 0, 0 : LOCATE 7,8 : 1 : SCREEN 1, INPUT \*NOMEN  
BALLE\$ (1-255) : NB : LOCATE 10,11 : SCREEN 6 : INPUT \*QUEL  
TABLEAU (1-32) : NT : POLE & HFB6, NT 1 : POKE & HB060, NB : EXEC & HFB 7F

A moi, dans **Ninja Mission**, comment entrer dans le second niveau après avoir vaincu les différents adversaires et avoir pris les trois statues ? Merci d'avance à tous ceux qui nous aideront.

### ISABELLE DITE BIRDY

Dans **Eureka** sur C64, à l'ère préhistorique que faire du diamant ? A quoi me sert l'échelle que me donne Kago, en échange du rubis ? Où peut-on se servir de la tache ? Lorsque je descends au fond de la grille, sur le mur il y a deux trous, à quoi ça peut servir ? Dans la Rome Antique, où trouver le socle ? A quoi sert l'angle d'or ? Comment entrer dans le palais de Néron ? Comment guérir de la lèpre ? Une Titi girl désespérée.

### DAVID AMIGADMAMAN

The Lord of Prodos (n° 65), voici la suite de la solution de **Space Quest I**, dans la pièce juste avant la grille, tapez get rock. Allez près du geyser et tapez put rock into geyser, nord, ouest, approchez les lasers, tapez vos glass, montez la pente et allez vers l'est, échetez les gouttes et continuez vers l'est. Tapez turn right, quand il faut continuer vers l'est. L'holographe va vous demander de tuer Orat et il va vous envoyer sur les montagnes. Est, est nord, nord, dans la grotte, cachez-vous derrière les rochers, le monstre ne pourra vous atteindre. Répétez trois water et Orat explose. Tapez les boules de son corps (tapes get part), car il vous faudra revenir à l'holographe qui il est bien mort. Quand un triangle blanc apparaît, montez dedans et vous serez transporté chez d'autres extraterrestres. Approchez-vous de la console et faites "merci cartman", touez les instructions. Surtout n'oubliez pas de

récupérer la cartouche, approchez-vous du petit vaisseau et tapez enter skimmer. Tapez turn key. Il vous faudra attendre une séquence d'arcade. Arrivez à la ville, un homme voudra vous acheter les skimmers. Achetez avec cet argent, jouez au jackpot, gagnez et achetez un robot blanc. Retournez au bar, réjouez, réjouez. En sortant du bar, un homme vous proposera de le suivre, n'acceptez pas. Achetez un gros vaisseau. Tapez enter ship, tapez push load, le robot vous demandera un recteur, tapez HI et GO. Là il y aura une autre séquence arcade et après stabilisez-vous devant le vaisseau Sarien. Et je suis jusqu'à Heli !! Help !!

### XAP ET MANU ATARISTES

Voici un truc pour avoir 255 vies dans **Arkanoïd** sur Thomson :  
10 CLS  
20 CLEAR 20, 1 H79FF, LOADM ARKAN...  
30 LOADM \*ARKANOÏD : POKE & HFBSA, STRING \$3, CHR \$ (& H12)  
40 SCREEN 0, 0 : LOCATE 7,8 : 1 : SCREEN 1, INPUT \*NOMEN  
BALLE\$ (1-255) : NB : LOCATE 10,11 : SCREEN 6 : INPUT \*QUEL  
TABLEAU (1-32) : NT : POLE & HFB6, NT 1 : POKE & HB060, NB : EXEC & HFB 7F

A moi, dans **Ninja Mission**, comment entrer dans le second niveau après avoir vaincu les différents adversaires et avoir pris les trois statues ? Merci d'avance à tous ceux qui nous aideront.

### ISABELLE DITE BIRDY

Dans **Eureka** sur C64, à l'ère préhistorique que faire du diamant ? A quoi me sert l'échelle que me donne Kago, en échange du rubis ? Où peut-on se servir de la tache ? Lorsque je descends au fond de la grille, sur le mur il y a deux trous, à quoi ça peut servir ? Dans la Rome Antique, où trouver le socle ? A quoi sert l'angle d'or ? Comment entrer dans le palais de Néron ? Comment guérir de la lèpre ? Une Titi girl désespérée.

### DAVID AMIGADMAMAN

The Lord of Prodos (n° 65), voici la suite de la solution de **Space Quest I**, dans la pièce juste avant la grille, tapez get rock. Allez près du geyser et tapez put rock into geyser, nord, ouest, approchez les lasers, tapez vos glass, montez la pente et allez vers l'est, échetez les gouttes et continuez vers l'est. Tapez turn right, quand il faut continuer vers l'est. L'holographe va vous demander de tuer Orat et il va vous envoyer sur les montagnes. Est, est nord, nord, dans la grotte, cachez-vous derrière les rochers, le monstre ne pourra vous atteindre. Répétez trois water et Orat explose. Tapez les boules de son corps (tapes get part), car il vous faudra revenir à l'holographe qui il est bien mort. Quand un triangle blanc apparaît, montez dedans et vous serez transporté chez d'autres extraterrestres. Approchez-vous de la console et faites "merci cartman", touez les instructions. Surtout n'oubliez pas de

### FABRICE

Voici quelques astuces : dans **Turbo Cup**, pour pouvoir charger les turbo-sets, il suffit d'appuyer sur F10. Appuyez sur F8 pour revenir en mode normal. Dans **Xenon**, F4 pour un changement de tableau, F5 : inévincibilité.

Dans **Spaceball**, sur ST, quel mouvement faut-il faire avec le joystick pour pouvoir taper un adversaire quand on a la balle ? Dans **Rolling Thunder**, comment peut-on être immortel ? Dans **Karate Kid II**, comment tuer l'adversaire du dernier tableau ? Merci.

### BERTRAND

Une aide pour **Zac Mac Kracken**, Mexique : fragments de cristal. Triangle des Bermudes : fond de l'océan. Pérou : châtiment et manuscrit. Kammandou : drapeau et fakir.

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 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

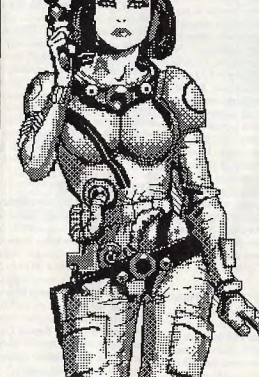
## PROMOTION LOGICIELS AMIGA

**5 JEUX AU CHOIX POUR 500 Frs**

QUADRANGLE	197 MAIL
TETRACROSS	C. COMPIERER
BARBARIAN	FAST ASM
TERRORPODS	FORMULA 1
OBLITERATOR	PRO SPORTS
DEEP SPACE	QUICK MIND
LES VERBS	RAMA RAMA
INDOOR SPORTS	SKY FIGHTER
ATTAX	SPACE PORT
GROWTH	GRAIL ADVENTURE
BETTER READ	WORLD GAME
SUBATITALE	CAPTAIN FEZZ
SPY VS SPY	HIT DSK 1
BOARDWALK	KILLDOZER
CHERRY CHRISTMAS	KRYPTON EGG

## PROMOTION LOGICIELS ATARI

## S A V d'enfer



**LECTEUR Simple Face ATARI : 990 Frs**  
**LECTEUR Double Face AMIGA : 390 Fr**  
**LECTEUR Double Face ATARI : 990 Fr**

**Réparation immédiate de votre ATARI ST garanti ou non !** sous réserve de disponibilité des pièces

**Offre 1 : 520 STF**  
+ écran couleur  
+ 6 jeux + Joy  
**4900 F**

**Offre 2 : 1040 STF**  
+ écran couleur  
+ 6 jeux + Joy  
**6990 F**

**IMPRIMANTES**  
**DEPUIS 1500 Frs**

**Offre 3 : Amiga 500**  
+ DELUXE PAINT II + 6 jeux  
+ joy + 10 Disquettes  
**4290 F**

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM _____	PRENOM _____	OFFRE N° _____
LOGICIEL _____	ST <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/>	LOGICIEL _____
LOGICIEL _____	ST <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/>	LOGICIEL _____
LOGICIEL _____	ST <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/>	LOGICIEL _____
LOGICIEL _____	ST <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/>	LOGICIEL _____
LOGICIEL _____	ST <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/>	LOGICIEL _____
LOGICIEL _____	ST <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/>	LOGICIEL _____
N°  -----  DATE EXP  -----	LOGICIEL _____	LOGICIEL _____
<b>PROMOS ET NOUVEAUTES:</b>		FRAIS DE PORT LOGICIEL _____ + 25 F
<b>TAPEZ 3615 ELECTRON</b>		FRAIS DE PORT MACHINE _____ OU + 50 F
		TOTAL TTC _____



## S&S AVENTURE

son épée. Gang 5 : Masked Ninja, il faut tirer à trois reprises quand il lève sa protection jaune. Une fois transformé en tornade et séparé de ses ombres, être encore touché par les armes des boomerangs. Merd à Philippe Ruiz (n° 65) pour son Round Select. Merd à Philippe et à Sébastien (n° 58 bis et n° 63) pour leurs traces d'Aferburner. Merd à Fred (n° 59) pour World Soccer. A moi, dans ZIN comment atteindre la salle des ordinateurs ? Merci.

### TOM BOMBARDILLO

Pour Christophe Harman (n° 63), dans Mandrogro, le bateau est indispensable. Pour l'acheter, il faut réunir au moins 3 000 pièces d'or. Un petit truc pour l'acheter : prends un voleur dans ton équipe, retire-lui son or et sa nourriture. Ses points de vie sont réduits à 4. Va dans un village et fais-lui voler tout ce qui est à sa portée. Si on le découvre, il perdra la moitié de ses points de vie. Nourris le jusqu'à concurrence de quatre points. Continue de voler. Revends les objets, tu pourras en obtenir plus de 1 000 pièces d'or. A moi, dans Rock'n Wrecks, comment se désigner lorsque l'on est à terre ? Dans Bard's Tale II, au 3<sup>e</sup> niveau, il est le mot de passe que l'on doit répondre à la magie mouth qui défend l'escalier qui mène au 5<sup>e</sup> niveau ?

### BIG POL L'ATARISTE

Voici quelques trucs pour ST. Dans Soccer '95, tapez « Gas Wheeler wants cheat » avec les espaces. Vous êtes inévincible, cela ouvre toutes les portes et arrête le compteur. Dans Obliterator, tapez 56-57-12 pour obtenir des vies infinies. Dans Great Giana Sisters, pendant le jeu, pressez les touches A, R, M, 1 et N pour passer au niveau suivant. A moi, dans Rambo III, où se trouve le colonel Troutman ? Qui a des trucs pour Road Runner, Crazy Cars 2, Bob Morane, Ocean R-TYPE, Opération Wolf ?

### ALEXANDRE BOINOT

Pour Christophe Harman (n° 63), dans Héritage II, il faut du jeu est de trouver un coffre-fort et d'avoir les quatre chiffres. Pour cela, donner un bonbon à la fille, donner une tasse et la cafetière à la grand-mère, regarder le tableau de la voiture dans une pièce sombre, donner un verre de whisky au grand-père. Pour Sébastien, dans les Passagers du Vent I, tu n'es pas sur une maouisse plate, tu es fin le jeu. Pour Lechim Draco, dans Vampire, le but du jeu est de trouver une fille et de l'embrasser. Dans Les Gardes, se trouvent dans un château. Pour S.

arriver, prends pratiquement toutes les portes à droite. Dans la Quête de l'oiseau du Temps, pour réussir dans les guides, elles en font beaucoup, elles échappent et prends la comète. Allez aux voiles d'écumes (à pied). Prendre le grimoire des dieux et aller en loupant sur territoire du rige. Au territoire du rige, tuer le rige fatigant il faut être rapide, cela ne fonctionne pas à tous les coups, et il faut tout recommencer. Le rige tué, allez aux voiles d'écumes, parlez avec Bordes en Balleant. Aux brèves de soirée, lesa ce qui se trouve près de l'oiseau du temps. Allez aux voiles d'écumes et prendre le loupant. Allez au territoire de rige et répondre aux énigmes de Fol de Dal ! Il s'est fait avoir et dans les proportions du temple de l'oubli, il m'attend ».

trator, je décolle, mais je n'arrive pas à avancer. Merci.

### JEROME

Dans Sapientis sur PC. 1<sup>re</sup> mission : je fais aller chercher de la viande, après avoir tué plusieurs loups ou ours et il faut la rapporter au chef. 2<sup>e</sup> mission : pour avoir le remède des yeux malins : il faut rencontrer le chef et lui échanger le remède. 3<sup>e</sup> mission : aller chercher des Pieds alphas, 3<sup>e</sup> mission : les bras de roc innocent un défi, se battre avec le chef et rapporter sa hache. Il est préférable d'y aller de nuit. 4<sup>e</sup> mission : les hyènes folles ont volé le bâton sacré, les esprits le réclament. Battrer le chef. Je suis bloqué là.

### JOEL

Sur Sega, dans The Ninja, je ne parviens plus à trouver le 5<sup>e</sup> rouleau vert, après avoir escaladé les murs du château. Dans Alien Syndrome, existe-t-il une option select round ou un moyen d'avoir des vies infinies ou supplémentaires. Merci à tous les Segas-fans.

### SEBASTIEN ET FRANCOIS

Dans le Mur de Berlin, où trouver-t-on la grenade, les lunettes ? Comment aller dans le méro, dans les bains secrets ? Dans Lucifer, quelles sont les différentes actions possibles ? Comment passer le premier tableau de l'enfer ? Quelle est la mission ? Dans

### DENIS COMMODOIRE

Voici quelques pokés pour C 64, les pokés sont en français, ordre de tapage : Bruce Lee : pöke 5698,128, pöke 5672,128. Dig Dug : pöke 10473,255. Fort Apocalypse : pöke 36364,234 pöke 36365,234 pöke 36367,234 pöke 36369,153. Pope : pöke 20634,173. House of Usher : pöke 6721,238 pöke 7870,60. A moi, dans Dragon's Lair, comment passer au centre des rapides. Dans Eureka, comment sortir de la prison ?

### DAVID

Sur C 64, pou Plumé d'Élan (n° 65), après un rebond. Bomb Jack 1 : pöke 5693,255 pöke 5694,255 pöke 5695,255 ou 2096 ou pöke 4056,44 svs 2096. Kick & Run : pöke 7053,200 svs 39712 ou pöke 7053,200 svs 3903. Pour Nico et Arno (n° 64), dans Sram, le couteau se trouve dans le nid de la pie qui est un poké 3314,173 pour un joueur. 1. Pöke 3948,173 pour le second joueur. Et maintenant, il faut taper le mot magique svs 2816 pour ajouter le jeu. Pour Turbo Boat Simulator : reset poké et taper pöke 2797,173 pour avoir des vies infinies, pöke 29555,173 pour

de l'énergie illimitée. Puis pöke 27730,1 et pöke 27983,1 pour n'avoir qu'un seul objet à prendre. Maintenant, presser reset ou svs 27650 pour en profiter. Dans Pac Mania, reset pöke 22459,173 (pour anticollisions...) pöke 28520,165 pour les vies infinies, svs 14336. Dans JBall II, il suffit de faire pöke 38996,165 pour avoir des munitions infinies. Et pour être invincible, pöke 34394,234 pöke 34396,234 pöke 34396,234 et svs 34395. A moi, combien y a-t-il de niveaux dans Microprose Soccer, Katakis, Bombuzal, Exploding Fire ? Comment passer le niveau 5 dans Robocop ?

### Mister Pöke

Si vous désirez faire disparaître les colissions de sprites dans R-Type sur C64, tapez le listing suivant : 1 PÖKE : 384 TO 412 : HEAD A : PÖKE 1, A : NEXT 2 SVS 384 3 DATA 32, 86, 245, 169, 114, 141, 110, 8, 169 4 DATA 1, 141, 111, 8, 76, 14, 8, 169, 173, 141, 157, 50 5 DATA 169, 96, 141, 156, 49, 76, 18, 8. Puis lancez-le, mettez la K7 et appuyez sur PLAY.

Si vous voulez obtenir 200 vies dans Thunderbolt sur C64, chargez le programme puis faites un reset et tapez :

POKE 4159,200  
faites RETURN et tapez SVS 4096 pour jouer.  
Pour obtenir une énergie illimitée dans Menace sur C64, chargez le programme et faites un reset sur la page de présentation et tapez :  
POKE 8980,234 suivis de RETURN  
POKE 8981,234 suivis de RETURN  
Un cheat mode pour Rambo III sur ST.

Lorsque vous êtes sur le tableau de score, tapez RENEGADE (RENE-GADE en azerby), puis tapez 1, 2 ou 3 sur le clavier principal pour commander au niveau de votre choix.

Appuyez sur le bouton de tri sur ST. Commencez à jouer et tapez QL (azerty), puis pressez la barre d'espace pour passer en mode pause. Maintenant tapez 'YKQWIKVC' (azerty).

Appuyez sur le bouton de tri pour reprendre la partie et vous découvrez que votre niveau d'énergie ne diminue plus.

Nous remercions Blad-Pilou-Kiki, Sylvie Marticot, Alain Bissot, Peter Frischknecht, Frédéric Brunel, Christophe Vigneau pour leurs connaissances complètes d'Exploit II. Laurent Morant pour l'adresse de l'exploit. Le Garçon Commodore pour Rambo.

# J.B.G. ELECTRONICS

163 Avenue du Maine  
75014 Paris

Metro :  
Mouton-duvernet  
ou Alesia

J.B.G. EST OUVERT DU  
LUNDI AU SAMEDI  
DE 10 Heures à 19 Heures  
sans interruption.

Tel :  
45.41.41.63  
45.41.44.54

### NOUVEAU RAYON

OCCASION

Vente - Achat - Depot-Vente

TOUS MATERIELS:  
Micros Ecrans  
Peripheriques Logiciels  
Accessoires

TEL : 45.41.26.04

### SERVICE MINITEL

3615 CODE AC3\*JBG

GAGNEZ DU TEMPS: en passant vos commandes par MINITEL.

Reglement possible par CARTE BLEUE directement sur MINITEL

Jouez au J.B.G. QUIZZ et ayez la chance de gagner un AMIGA 500

MINITEL

36 15

MINITEL

Code AC3\*JBG

ATARI 520 STF + 4 JEUX + 1 JOYSTICK : 3490 FR\$  
ATARI 520 STF+MONITEUR COUL + 4 JEUX+1 JOY: 4990 FR\$  
ATARI 1040 STF + 10 DISK + 1 TAPIS : 4490 FR\$  
ATARI 1040 STF + SM 124 + TT DE TEXTES : 5990 FR\$  
ATARI MEGA ST 1 + SM 124 : 5950 FR\$ HT  
ATARI MEGA ST 2 + SM 124 : 9950 FR\$ HT

AMIGA 500 + CABLE PERITEL : 3990 FR\$  
AMIGA 500 + A 501 (ext 512 k) + CABLES : 5250 FR\$  
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S : 6790 FR\$

STAR LC 10 NOIR + CABLE : 2350 FR\$  
STAR LC 10 COULEUR + CABLE : 2750 FR\$

Tous les derniers nouveautés en logiciels sur Atari, Amiga et Amstrad

Doubleur Vidéo : 290 Frs  
Rallonge joystick : 50 Frs  
Cable Minitel : 150 Frs  
Cable Peritel : 180 Frs  
Tapis de Souris : 75 Frs

Free Box : 350 Frs  
Lecteur DF interne : 1050 Frs  
Lecteur DF externe : 1390 Frs  
Lecteur 5 1/4 DF : 1890 Frs

BON DE COMMANDE (Matériel ou Logiciel)  
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE

Votre Commande

A RETOURNER A : JBG Electronics, 163 Av. du Maine 75014 PARIS  
Frais de Port Logiciels : 30 Frs - Matériel : 80 Frs

Nom : ..... Prenom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : ..... Tel : .....  
Numero de Carte Bleue : ..... Date d'exp.....









TAM TAM SOFT

**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  
Ocean  
DOUBLE DRAGON  
Melbourne House  
RTYPE  
Mediagenic  
LEGEND OF ZELDA  
Nintendo  
POPULOUS  
EA  
ELITE  
Firebird  
DUNGEON MASTER  
FTL  
SHINOBİ  
Sega  
TETRIS  
Spectrum Hobby2  
CRAZY CARS 2  
TRUS

**BOUTIQUES**

OPERATION WOLF  
Ocean  
TARGEMAN  
Silmarille  
FALCON  
Spectrum Hobby2  
DOUBLE DRAGON  
Melbourne House  
POPULOUS  
EA  
ZACK MAC KRACKEN  
Lucasfilm  
DRAGON NINJA  
Ocean  
SHINOBİ  
Sega  
DUNGEON MASTER  
FTL  
CRAZY CARS II  
Trus

Y'a un bug!

Prenez le dernier numéro de Tilt (n° 66 du mois de mai) en page 128. Qu'y voyez-vous? Un bon à remplir destiné à notre service des Petites Annonces... Bien, le seul problème est que ce bon n'est pas le bon. Bon, direz vous, si ce n'est pas le bon quel est le bon? Sans mâcher nos mots, nous pouvons répondre en disant que c'est celui que nous avons par erreur omis de publier en remplacement de celui situé en page 128. En effet, les conditions d'insertion des P.A de Tilt changent. Désormais, les abornés paient 40F par annonce, les autres 80F. Certains crieraient au scandale mais nous n'y pouvons pas grand-chose... Une page ne nous permet de publier qu'un nombre limité d'annonces et comme nous en recevons suffisamment pour remplir vingt pages, nous ne sommes pas en mesure de faire face à ce véritable raz de marée. En effet, publier autant de pages de P.A nous forcerait à réduire l'importance d'autres rubriques comme Hit, Tilt Journal, etc. Tout cela pour dire que les P.A reçues suite au bon du numéro 66 passeront en priorité si elles sont payantes. Les autres, les gratuites, les seront au petit bonheur la chance. Si vous êtes dans ce cas de figure et pressé de voir votre P.A publiée, n'oubliez pas que notre serveur (36.15 code Tilt puis envoi) propose un service d'annonces rapide et économique.

Adios amigos

Nombre d'Amigafans connaissent Giorgio Cupertino. Editeur de la CAN (Cupertino's Aloha Newsletter), ce passionné d'Amiga a, pendant de nombreux mois, fourni informations et con-

seils sur cette machine alors qu'elle n'était pas encore ce qu'elle est devenue. A cette époque, l'Amiga était trop souvent considéré comme un canard boiteux et il fallait un sacré dose de ténacité pour y croire. C'est ce qu'a fait M. Cupertino, et il a eu raison... Journaliste à ses heures, redresseur de torts par le biais d'un organe d'informations totalement maîtrisé et indépendant, Giorgio Cupertino s'est toutefois trouvé confronté à un véritable mur: Commodore France. Relations houleuses et tentatives de pressions de la part de la filiale française du promoteur de l'Amiga ont eu raison de la détermination de Giorgio Cupertino. Il annonce donc la cessation de ses activités. La CAN c'est fini. Cela est regrettable, mais ainsi vont les choses... Nous adressons donc un salut à M. Giorgio Cupertino que nous, Rédaction de Tilt, considérons comme l'un des nôtres, comme un journaliste ayant respecté ses engagements.

Stage...

Organisé dans une sympathique résidence par le Microtel Club Adémir et le Centre Informatique X 2000 de Valence d'Agen, le Collège Informatique 1982 se propose d'initier les jeunes à l'informatique professionnelle. Quatre sessions sont prévues et toutes auront lieu au mois d'août. Si vous désirez en savoir plus, écrivez à: Centre Informatique Espace Léo Gipoulou 3, avenue de Bordeaux 82400 Valence d'Agen

Concours PAO

Nombreux sont les participants à notre concours "devenez journaliste" désireux de connaître les résultats. Ils seront publiés dans le n° 69...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

Parvati a 7 ans. Il y a encore quelques mois, elle était comme ces 500 millions d'enfants du Tiers-Monde qui ne savent ni lire, ni écrire. Aujourd'hui, Parvati prend chaque matin le chemin de l'école, dans son village indien. Parvati sait qu'elle doit cette chance d'aller à l'école à la générosité de sa marraine de France, à laquelle elle envoie parfois des dessins et même des lettres écrites de sa main. C'est sa façon de la tenir au courant de ses progrès.

Si Parvati a trouvé une marraine qui a accepté de lui offrir l'école, c'est grâce à l'association Aide et Action, fondée en 1981 par Pierre-Bernard LEBAS. Après deux années de coopération en Inde, ce jeune diplômé d'HEC a l'idée de former une association "loi de 1901" pour venir en aide aux enfants du Tiers-Monde qui souffrent pour pauvres pour pouvoir aller à l'école. Il lance en France l'ingénierie sys-

ronnement de l'enfant: eau potable, santé, alphabétisation des parents...

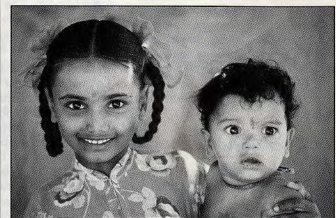
Aujourd'hui, Parvati a enfin l'espoir de voir sa vie changer. Mais elle a encore un souhait dont la réalisation la rendrait vraiment heureuse: ce serait de pouvoir un jour rencontrer avec elle à l'école sa petite soeur, condamnée par la pauvreté à rester à la

maison. Si vous acceptez de parrainer un enfant du bout du monde, c'est peut-être cette petite soeur que vous aiderez. Pensez à elle!

Bruno MEURA

Remplissez ce coupon et renvoyez-le à :

**Aide et Action**  
78/80, rue de la Réunion  
RÉUNION 75020 PARIS.  
Tél. (1) 43.73.52.36.



PARVATI ET SA PETITE SOEUR



LE BONHEUR DE PARVATI Grâce à Aide et Action, Parvati a la chance de fréquenter l'école dans son village.

**Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 78/80, rue de la Réunion - 75020 PARIS**

OUI, je désire parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action correspondant à mon premier mois de parrainage (ou mon premier chèque annuel) et je désire recevoir le dossier comportant la photo de mon filleul du-bout-du-monde.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Mme  Mlle  M. \_\_\_\_\_  
En majuscules S.V.P.

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

Profession (facultatif) \_\_\_\_\_

150 F  300 F  
 500 F ou plus.

EN BREF

**Un nouveau programme Aide et Action au Sénégal**

Après l'Inde, le Kenya, le Rwanda et le Togo, Aide et Action est présent au Sénégal depuis le début de l'année. Avec ce nouveau programme c'est plus de 35 000 enfants qui pourront aller à l'école en 1989 grâce à leur parrain français.

## Amstrad, encore...

La firme d'Alan Michael Sugar annonce la venue du CXK 100. Ce synthétiseur Midi, dont le prix sera inférieur à 1400 F, dispose d'un séquenceur intégré ainsi que de diverses possibilités usitées sur des modèles souvent bien plus coûteux. Destinée à concurrencer les géants japonais sur un marché fort dynamique, ce produit permet à Amstrad d'ajouter une corde à son arc. Mais franchement ne serait-il pas plus judicieux de lancer complètement la gamme PC 2000 dont les machines à base de 80286 sont toujours aussi attendues?

## Connexion...

Microserveur à l'origine créé sur un CPC par Jean-Marc Fillette, Amstrad Tel se mue en Amstrad Tel +, fonctionnant sur un PC 1640 grâce aux programmes Kentel 8 et Pentel + d'Enter, il dispose de trois accés simultanés. Il propose divers trucs et astuces sur CPC, des P.A. et les possesseurs de PC, Amstrad y ont, bien entendu, leur place. Amstrad Tel + est accessible 24 heures sur 24 sur (161) 34-22-09-22 (région parisienne).

## Apprendre...

Importateur de l'ordinateur portable Z 88 de Cambridge Computer, firme du célèbre Clive Sinclair, Drion Electronics distribue Page Maker Training. Il s'agit d'un dictionnaire destiné à l'apprentissage de Page Maker sur Macintosh. Fonctionnant sur un Mac 512 Ko minimum, il est proposé à 1350 F HT.

## L'A 320 pique du nez

Décidément, les désopilantes facettes de l'informatique n'épargnent pas les systèmes les plus sophistiqués, bien au contraire. Informatisé à l'extrême, l'Airbus A-320 vibre parfois, dans les circuits de ses ordinateurs, quelques passagers clandestins habituels d'ordinaire à sévir près du plancher des vaches, même si la récente mission spatiale franco-soviétique a démontré leur faculté d'adaptation à haute altitude; des bugs! Le journal "Le Monde" rapporte ainsi que les ordinateurs d'un A-320, affolés par une saute de tension résultant de la mise en service d'un générateur auxiliaire, ont provoqué des mouvements de la roulette avant. Résultat: de spectaculaires

embarquées de l'appareil. Les pilotes affrontent plus fréquemment des décolllements intempestifs de signaux d'alarme, quand ce ne sont pas des erreurs d'affichage de cap, d'altitude ou de vitesse. Dernièrement, un appareil s'est mis de lui-même en piste suite à un bug logiciel! Sensations fortes garanties. L'ennui, c'est que l'A-320 n'est pas un simulateur de vol...

## Titit pirate?

Peut-on être pirate minitel sans le savoir? Le Chaos Computer Club allemand répond déjà par l'affirmative à cette question, en indiquant avoir obtenu le mot de passe du système informatique de la Caisse d'Epargne de Hambourg à la suite d'une erreur d'affichage. Lassé de vivre reclus en quelque recoin sous de la mémoire de l'ordinateur, le code d'accès avait soudainement fait irruption à l'écran. Il nous est arrivé une aventure similaire en consultant la capricieuse banque de données AFP-PRO conçue par Télé Systèmes. Quelle ne fut pas notre surprise lorsque nous nous retrouvâmes sous le système d'exploitation, à la suite de l'envoi involontaire d'un torrent de parasites et de caractères erronés! Le serveur nous a alors abreuvés de familiers messages d'erreur du genre "Syntax error" et autres "Unrecognized command", à chaque fois que nous frappions la touche envoi de notre minitel dont la commande différait de l'habituel retour chariot. Si nous avions poussé un peu plus loin nos investigations, il nous aurait été possible de réaliser diverses petites choses... Heureusement que nous ne sommes pas mal intentionnés: nous aurions pu nous prendre au jeu, prouvant ainsi que "sécurité informatique" ne signifie pas grand-chose!

## Un milliard de Chinois

Les Chinois ne perdent guère de temps. A peine ont-ils commencé à se doter de réseaux informatiques dans divers domaines (météo, transports, banque, défense) qu'apparaissent les premiers "hackers", ragon de l'accroissement du nombre d'ordinateurs dans ce pays. Le quotidien "Clarté" a ainsi mis l'accent sur les problèmes de sécurité informatique. Le journal s'alarme du développement du piratage informatique et indique que les activités de treize "hackers" opérant dans le domaine bancaire ont été découvertes depuis le début de l'année 1989...

## En baisse

Vous le savez déjà certainement: l'Amiga 500 baisse de prix et est annoncé par Commodore France à 4250 F TTC. Mais cette révision à la baisse touche aussi la gamme de périphériques. Ainsi, le disque dur A 590 de 20 Mo est désormais proposé à 4990 F TTC, soit 1000 F de moins qu'auparavant. De la même manière, l'imprimante couleur 80 colonnes MPS 1500 C est désormais disponible à 2290 F TTC (1100 F de moins). Il y a fort à parier que cette révision des tarifs devrait permettre la constitution d'offres très concurrentielles face aux Atari et autres.

## Encore plus!

La résolution de 300 points par pouce des imprimantes laser courantes est considérée par nombre d'imprimeurs comme insuffisante. C'est pourquoi divers fabricants d'ordinateurs font leur possible pour connecter leurs machines sur ce que l'on appelle des photocompoeuses offrant couramment 1200 points par pouce. Dernière machine en date à accéder à ce type de sortie: l'Atari Mega ST. Par le biais du programme Calamus et d'un boîtier d'interface proposé aux environs de 15000 F, il est désormais possible de sortir des documents de très grande qualité. Pour plus d'informations sur ce système, contactez: SCAP 62, rue Gabriel Péri 93200 Saint-Denis

## NES: des jeux!

Au regard des divers jeux proposés aux USA ou bien au Japon, les possesseurs de console Nintendo ont des raisons d'être peu satisfaits du catalogue disponible en France. Pensez donc: Mario Bros II sort en France alors que le III existe déjà ailleurs! Pour pallier cela, Shoot Again propose une interface permettant d'utiliser les cartouches japonaises pour NES sur les consoles françaises. Proposée à un peu moins de 350 F, elle se présente sous la forme d'un boîtier sur lequel vient s'enficher la cartouche japonaise. Reste à introduire l'ensemble dans la console et ça marche! Ainsi, on dispose d'une ludothèque très fournie et on n'est plus dépendant du bon vouloir de l'importateur de la console. Shoot Again, 145 rue de Flandre 75019 Paris

## N'oubliez pas le guide

Commodore annonce la venue du "Guide Amiga des logiciels et des périphériques professionnels". Tout au long de ses 256 pages, cet ouvrage propose la liste de quelque 400 produits divers et variés avec leur référence, l'adresse de leur distributeur, et autres renseignements bien utiles. Plus complet que ses précédentes, il est proposé au prix de 48 F et est disponible dans les kiosques. Par ailleurs, notez que Commodore a sponsorisé la Toyota de Marc La Caze au récent rallye de l'Atlas.

## A bientôt...

La troisième édition du Grand Prix du logiciel étudiant s'est terminée par une soirée de remise de prix organisée au Sicob 89. Le premier prix (un voyage au Japon) est attribué à l'équipe créatrice de Babel 1. Ce programme est destiné à l'agencement du mobilier dans une pièce. Le second prix (un voyage au Comdex de Las Vegas) a été remis aux auteurs de Hercules, un programme d'étude de rentabilité et d'analyse financière pour la création d'entreprises. Enfin, le prix de la créativité (un Bull Micral 15) a récompensé les auteurs de Dune. Ce logiciel permet la conception et le dessin d'arbres et de feuilles. Organisé par une équipe d'étudiants du MBA Institute de Paris et parrainé par divers acteurs du monde informatique, le Grand Prix du logiciel étudiant verra sa quatrième mouture lancée dès septembre 1989.

## Rachat

C'est officiel: Microprose vient de racheter Telecomsoft! Rappelons que cette division de l'équivalent britannique de nos PTT avait récemment été mise en vente par sa maison mère. Plus de détails dans notre prochain numéro.

## Un an, déjà

Club d'utilisateurs bien connu des possesseurs d'Atari ST, BEST fête son premier anniversaire. Afin de marquer le coup, cette association a décidé de verser dans le domaine public les vingt premiers numéros de sa lettre d'informations. Cet ensemble est proposé sur disquette contenant les lettres sous forme de fichiers au format First Word. Si vous êtes intéressé par ce recueil, envoyez une dis-

quette vierge et formatée ainsi que deux timbres à: BEST Club National "La Finilétras" 173 Countant 174300 Tonny Charente

## Copie or not copie?

Editeur d'Explora 1 et 2, Infomédia prépare depuis de longs mois le programme RockStar. Ce dernier, dont la venue est attendue pour le mois de septembre 1989, est basé sur un imprécis nouveau: on incarne un chanteur et l'on doit lancer un chanteur. Or, il s'avère que la société anglaise Code Masters annonce la sortie prochaine d'un produit nommé RockStar et basé sur un principe similaire... Le raison de cet état de fait nous échappe pour le moment mais Infomédia annonce détener les droits sur le nom de RockStar et se prépare à engager toutes les actions nécessaires à ce qu'aucune confusion ne puisse régner entre ces deux logiciels. Dont acte.

## La PAO s'expose

Auteurs de P.A.O., les troisièmes journées européennes de la micro-édition, autrement dit le Forum P.A.O 89, se tiendront les 7, 8 et 9 juin 1989 à Paris au parc des expositions de la Porte de Versailles.

## A la bonne heure

Fondée il y a peu de temps, l'AFUM est une association loi 1901 s'intéressant tout particulièrement à la norme Midi. Afin de mieux faire connaître cette norme de communication entre ordinateurs et instruments de musique, l'AFUM a décidé d'organiser deux journées portes ouvertes les 17 et 18 juin 1989. Grâce à une quinzaine d'ateliers basés sur Mac, ST et autres, les visiteurs pourront se familiariser aux diverses techniques nécessaires pour la bonne maîtrise de l'informatique musicale. Dernière précision: ces journées se dérouleront à la Grande Galerie du nouveau Forum des Halles à Paris et l'entrée sera gratuite.

## Enfin...

Diverses études le montrent: la pénurie de RAM devrait se terminer vers septembre 1989. Les ordinateurs baisseront donc début 1990. A moins que les fabricants ne conservent leurs marges...

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64 - 128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS  
Tél. 022 / 785.03.10BRICO - LOISIRS  
MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON  
1217 MEYRIN - GENÈVEÉGALEMENT VENTE  
PAR CORRESPONDANCE

## TRUCS ET ASTUCES

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes. Et en plus, ils sont rémunérés entre **1000 et 2000 francs!**

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont bienvenues.

## LOGIQUE

Ce mois-ci, nous allons nous intéresser à l'optimisation de vos programmes en taille (il le faut bien avec la nouvelle formule du sesame!) et en vitesse d'exécution. L'optimisation en vitesse ne jouera entièrement son rôle que si vous n'utilisez pas un Basic très structuré (genre GFA).

Lorsque vous avez besoin d'incrémenter de un (1) une variable nommée A, vous tapez sans doute:

```
A=A+1
Mais si vous voulez incrémenter A
lorsque l'on appuie sur la touche X,
vous faites sans doute:
if inkey$="X" then A=A+1
Pourquoi faire un test, quand on peut
ne pas le faire ? Eh oui ! Lorsque
vous demandez à l'ordinateur de faire
une comparaison entre inkey$ et "X",
il renverra comme paramètre au Basic
-1 si c'est vrai et 0 si c'est faux!
Alors réfléchissons... un peu...
Imaginez ce que ferait une routine
comme celle-ci:
```

```
do
A=inkey$="X"
print A
loop
```

ou

```
10 A=inkey$="X"
20 print A
30 goto 10
```

A prendra comme valeur 0 (FALSE ou FAUX) si vous n'appuyez pas sur la touche X, mais si, par contre, vous appuyez sur cette touche. A prendra

comme valeur -1 (TRUE ou VRAI, mais où veut-il en venir?) Ben, tout simplement à ceci:

```
do
b=b+inkey$="X"
print b
loop
```

ou

```
10 b=b+inkey$="X"
20 print b
30 goto 10
```

Ce qui fait beaucoup plus pro que de mettre des IF à tire-larigot! Cette logique s'applique aussi à d'autres comparaisons comme inférieur (<) et supérieur (>) ou différent (<>).

Comme le démontre le programme ci-dessous (en GFA BASIC, mais très facilement adaptable sur d'autres machines, en mettant des numéros aux lignes et en remplaçant si nécessaire DO...LOOP par GOTO).

```
DO
US=INKEY$
X=X+US="Z"
X=X+US="A"
Y=Y+US="V"
Y=Y+US="Q"
X=X+(X>39)
X=X-(X<0)
Y=Y+(Y>25)
Y=Y-(Y<0)
PRINT AT(10,10);"X=";X;" Y=";Y;" "
LOOP
```

## RELOGIQUE

Je vois souvent, dans certains programmes qui me sont envoyés, ce genre de routine:

```
10 o=1
20 IF o=2 THEN O=0
30 IF O=0 THEN GOSUB 100
40 IF O=1 THEN GOSUB 200
```

Cette routine incrémente O de un à chaque fois qu'elle est appelée, teste si O=2 (si oui, on remet O à zéro), puis teste si O=0 et O=1. Selon le résultat de cette comparaison, telle ou telle sous-routine est exécutée. Voyons maintenant si l'on peut optimiser cette routine.

Premièrement, il faut que O prenne comme valeur 0 puis 1, de nouveau 0 puis 1, etc...

Nous allons remplacer la ligne 10 et 20 par ceci:

```
10 o=1-o
Examinons cette ligne de plus près:
O a comme valeur initiale 0.*
Nous demandons au basic de soustraire
O de 1 (donc 1-0=1) et de mettre ce
résultat dans O.
Maintenant O=1.
Nous recommençons concycycleencoreune
fois: on soustrait O de 1 (donc 1-1=0)
et nous mettons le résultat (1-1=0)
dans O.
```

(\* si cela vous amuse recommencez à lire depuis le premier astérisque).

Nous voyons bien que O est égal à 0, puis à 1, puis à 0, etc... sans aucune condition (IF).

Les lignes 30 et 40 pourraient être remplacées par:

```
30 ON O GOSUB 100,200
ou bien encore par:
30 GOSUB 100*(o+1)
le premier exemple utilise
l'instruction ON...GOSUB..... qui
est certainement longuement expliquée
dans votre manuel de Basic.
Le deuxième exemple est une ruse très
connue. Il multiplie la variable O
pour faire correspondre celle-ci au
numéro de la première ligne d'une
sous-routine (remarquez qu'en Basic
structuré sans numéro de ligne, cette
ruse n'est pas utilisable...)
```

## ATARI ST

Du côté minitel 3615 code TILT, rubrique "help à la programmation GOTO", on m'a posé une question fort intéressante. Comment faire correspondre sur Atari ST, les instructions SETCOLOR et COLOR? Car le GEM et le GFA n'ont pas la même table d'adresses des couleurs!

Voici une solution:

Ordre des couleurs sous GEM:  
0,2,3,6,4,7,5,8,9,10,11,14,12,15,13,1

Si vous voulez afficher correctement les couleurs, vous devez passer par la variable C(). Imaginons que vous ayez besoin de la 6<sup>ème</sup> couleur. Au lieu de taper:

```
color 6
vous taperez:
color c(6)
```

Programme en GFA BASIC:

```
DIM c(15)
FOR i=0 TO 15
  READ c(i)
NEXT i
DATA 0,2,3,6,4,7,5,8,9
,10,11,14,12,15,13,1
FOR i=0 TO 15
  READ c$
  c=VAL("&h"=c$)
  SETCOLOR i,c
NEXT i
DATA 0,101,111,212,222,323
,333,434,444,545,555,656,666
,767,777,777
PRINT "sans le transcodage"
FOR i=0 TO 300 STEP 20
  DEFFIL 0
  PROX i,10+18.30
  INC o
NEXT i
PRINT
NEXT i
PRINT
PRINT
PRINT "avec le transcodage"
CLR o
FOR i=0 TO 300 STEP 20
  DEFFIL C(o)
  PROX I,40,i-18.60
  INC o
NEXT i
```

## JEU

Un jeu de cartes graphique en GFA BASIC n'est pas une affaire simple, surtout en moins de 70 lignes! Cet exploit, on le doit à OMER ATES (qui nous avait déjà confectionné plusieurs sesames...). Ce jeu est entièrement écrit en GFA 3.0.

Je profite de cette opportunité pour vous expliquer une instruction qui n'existe que sur cette version. Cette instruction, qui se nomme RC\_COPY, permet de transférer des blocks écran. Voici en détail tous les paramètres.

- 1<sup>er</sup>. ... adresse de l'écran source
- 2<sup>me</sup>. ... coordonnée X du block source
- 3<sup>me</sup>. ... coordonnée Y du block source
- 4<sup>me</sup>. ... largeur du block source
- 5<sup>me</sup>. ... hauteur du block source
- 6<sup>me</sup>. ... adresse de l'écran destination
- 7<sup>me</sup>. ... coordonnée X de destination
- 8<sup>me</sup>. ... coordonnée Y de destination
- 9<sup>me</sup>. ... mode de transfert

L'adresse de l'écran source (obligatoirement un multiple de 256) peut être l'écran physique (xbios(3)).

En outre, il est préférable que la largeur du block soit un multiple de 16.

L'adresse de l'écran de destination (toujours un multiple de 256) peut être l'écran logique (xbios(2)).

Exemple:

```
RC_COPYXBIO(3),64,100,32,5TXBIO(2),160,50,4
```

Le listing:

```
HIDEM
DEFIN "a-z"
DIM x(3),u(3)
SETCOLOR 0,0
SETCOLOR 15,19111
DEFFIL 1
COLOR 10
GRAPHMOUE 2
FOR p=0 TO 2
  x(p)=p
  PROX p*44+2,0,p*44+41,59
  RBXO p*44+4,2,p*44+39,57
  RBXO p*44+2,0,p*44+41,59
  DEFTEXT 2,1,0,4
  TEXT p*44+8,8,CHRS(49+p)+
"+CHRS(49+p)"
  CHRS(2),1,1800,4
  TEXT p*44+36,51,CHRS(49+p)+
"+CHRS(49+p)"
NEXT p
DEFFIL 2,1
PROX 2,70,41,129
DEFFIL 10,2,16
PROX 3,71,40,128
as=SPACES(32000)
BMOVE XBIO(2),V.as.32000
REPEAT i
  @carre(0)
  ALERT 0,"Quelle carte choisit tu ?
'0,1,1|2,3' ch"
  @carre(1)
  FOR i=0 TO 9
    c$="012"
    FOR p=0 TO 2
      REPEAT i
        q-RAND(3)
        UNTIL INSTR(c$,STR$(q))<>0
        MID$(c$,ADD(q,1),1)="a"
        u(p)=SUB(q,x(p))
      NEXT q
      FOR u=0 TO 43
        FOR p=0 TO 2
          RC_COPY V.as.0,70,44,60 TO
XBIO(2),ADD((ADD(94,MUL(x(p),42)),
MUL(u,p(p))),0)
        NEXT p
```

```
NEXT u
ADD x(0),u(0)
ADD x(1),u(1)
ADD x(2),u(2)
NEXT i
ALERT 0,"Quelle carte est la bonne ?
'0,1,1|2,3' i"
@carre(0)
IF x(1)=ch-1
  ALERT 0,"BRAVO... Tu as réussi !
|Veux-tu rejouer ?".1." OUI | NON ".p

```

```
ELSE
  ALERT 0,"OH NOON... Tu as perdu !
|Veux-tu rejouer ?".1." OUI | NON
".p
ENDIF
UNTIL rp=2
PROCEDURE carre(j)
  CLS
  DEFTEXT 12,17,0,10
  TEXT 90,75,"1 2 3"
  FOR u=0 TO 30
    FOR p=0 TO 2
      RC_COPY V.as.0,70+30-u,44,u*2 TO
XBIO(2),94-p*42,30-u
      RC_COPY V.as.p*44,30-u,44,u*2 TO
XBIO(2),94+x(p)*42,30-u
      ENDIF
    NEXT p
  NEXT u
RETURN
```

## reDEGAS & reNEO

Pour la énième fois, voici les programmes en GFA pour charger des dessins réalisés avec DEGAS ET NEOCHROME.

DEGAS:

```
a$=SPACES(32066)
nom$="image.pi"
BLOAD nom$.VARPTR(a$)
VOID XBIO(6,L.VARPTR(a$)+2)
BMOVE VARPTR(a$)+128,XBIO(2),32000
```

NEOCHROME:

```
a$=SPACES(32128)
nom$="image.neb"
BLOAD nom$.VARPTR(a$)
VOID XBIO(6,L.VARPTR(a$)+4)
BMOVE VARPTR(a$)+34,XBIO(2),32000
```















## PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal, vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tillot ou chaque postal (CCP Paris 18900 192).  
Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.  
Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux professionnels et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

### RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :																
PRÉNOM :																
ADRESSE :																
TÉL. :																

### INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro, classés par ordre alphabétique et avec le numéro des pages.

3D Pool.	p. 16	Concordance des temps (ST).	p. 26	Land of Legends (Amiga).	p. 14	Renegade III (C 64).	p. 66
Abrams Battle Tank (PC).	p. 44	Cosmic Pirate (Amiga).	p. 72	Last Duel (CPC, Amiga).	p. 58	Révolution française (ST).	p. 26
African Raiders 01 (PC).	p. 66	Déjà Vu II (ST).	p. 58	Last Stanman (The) (ST, Amiga).	p. 88	Road Blasters (Amiga).	p. 60
All Points Bulletin.	p. 14	Deluxe Paint III (Amiga).	p. 58	Legend of Black Silver (The) (C 64).	p. 98	Robocco (ST).	p. 41
Altered Beast.	p. 66	Dondra (PC).	p. 14	Let Sleeping Gods Die (ST, Amiga, PC).	p. 16	Run the Gauntlet (Spectrum).	p. 72
Andes Attack (ST).	p. 72	Dr Flinnaker's (Amiga).	p. 14	Lords of the Rising Sun (Amiga).	p. 16	RVF (ST, Amiga).	p. 16
Apache Strike (ST, Amiga).	p. 64	Dus Pack (CPC, ST).	p. 72	Master Ninja (Amiga).	p. 72	Sargon IV (MacIntosh).	p. 53
Archipelagos (Amiga).	p. 72	Elusator (Spectrum).	p. 72	Mayday Squad (ST, Amiga).	p. 43	Shogun (Amiga).	p. 16
Aspar (PC).	p. 66	Emulor 3.01 (ST).	p. 90	Mayday Squad (Amiga).	p. 43	Sifched (PC).	p. 70
Associe, mémoire (ST, PC, Thomson).	p. 26	Fairlyland (ST, Amiga).	p. 14	Mayday Squad (Amiga).	p. 43	Slip Stream (Amiga).	p. 68
Bad Cat (PC).	p. 72	Fire King (C 64).	p. 16	Metropolis II (Amiga).	p. 98	Steve Davis World Snooker (Amiga).	p. 59
Balance of Power (PC).	p. 72	Firezone (PC).	p. 66	Might ans Magic (PC).	p. 26	Stromtrooper (ST).	p. 14
Barbarian II (CPC).	p. 72	Forgotten Worlds (ST).	p. 66	MultiScouts (ST).	p. 30	Stromp ST (ST).	p. 55
Battle Chess (ST).	p. 16	Fright Night (Amiga).	p. 50	Multiscouts (ST).	p. 30	STOS 600 Sprites (ST).	p. 16
Battle of Napoleon (C 64).	p. 58	Future Sports (ST, Amiga).	p. 60	Multiscouts (ST).	p. 30	STOS Compiler (ST).	p. 16
Battlehawks 1942 (PC).	p. 59	Galaxy Force (Sega).	p. 72	Multiscouts (ST).	p. 30	STOS Maestro (ST).	p. 16
Battletch (Amiga, PC).	p. 58	Galdregone Domain (Amiga).	p. 72	Naval Moves (ST).	p. 16	Super Mario Bros II (Nintendo).	p. 45
Battletch (Amiga, PC).	p. 58	GFA Assembler (ST).	p. 89	Obliterator (CPC).	p. 62	Super Mario Bros II (Nintendo).	p. 45
Batty (C 64).	p. 64	Ghost'n Goblins (Nintendo).	p. 59	PacLand (Amiga).	p. 72	SWiftar (ST).	p. 68
Beam (Amiga).	p. 68	Ghosts'n Goblins (Nintendo).	p. 59	Panic Stations.	p. 16	Tailgumort Sport (the) (ST, Amiga).	p. 16
Beat (Amiga).	p. 14	GyreX (ST, Amiga).	p. 16	Parasol Complex (the) (CPC).	p. 70	Tankattak (ST, Amiga).	p. 16
Bio Challenge (Amiga).	p. 64	Hard Drivin.	p. 14	Plantations Murders (the).	p. 16	Tanibus (PC).	p. 62
Blasters02 (C 64).	p. 72	Hard Drivin (Arcade).	p. 14	Pogolons (ST).	p. 64	Temple of Shaolin (Amiga, ST, C 64).	p. 49
Black Money (Amiga).	p. 40	Highway Patrol (CPC).	p. 54	Popolons II.	p. 64	Tiger Road (ST).	p. 59
BMW Freestyle (CPC).	p. 72	Hilfsfar (C 64).	p. 95	Precious Metal (ST, Amiga).	p. 72	Titon III (ST, Amiga).	p. 14
Bomb Squad (Amiga).	p. 72	Hyperdome (Amiga).	p. 72	Premier Collection (ST).	p. 16	Turbo (Amiga).	p. 14
BMX Simulator II (CPC).	p. 72	International Athletics (Amiga).	p. 16	Prophecy (PC).	p. 16	Twilight (ST, Amiga).	p. 14
Buffalo Bill Wild West (ST, Amiga).	p. 16	International Karate (PC).	p. 72	R-Type (Amiga).	p. 58	Vindicator (CPC, ST).	p. 48
Bumpy (ST).	p. 66	International Regby Simulator (CPC).	p. 72	Raiders (Amiga).	p. 56	Vogager (ST).	p. 52
Butcher Hill (C 64).	p. 68	International Regby Simulator (CPC).	p. 72	Rainbow Island.	p. 16	Wrooms I (ST, Amiga).	p. 16
Castle Warrior (ST).	p. 12	Jourées (Amiga).	p. 16	Real Ghostbusters (the) (ST).	p. 70	Wrooms II (Middie Earth) (ST, Amiga, PC).	p. 98
Cluck Yeager's Adv. Flight Trainer 2.0 (PC).	p. 2	Kaitani (ST).	p. 16			Xybots.	p. 18
Code Name: Ice Man.	p. 16					Y's (Sega).	p. 98
						Zombi (ST).	p. 98
						Zork Zero (Amiga).	p. 16
						ZZ Com (ST).	p. 90

PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISÉS, CHEZ NA2A.



# FORGOTTEN WORLDS



DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION  
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES  
MEGALITHIQUES



CBM 64/128 - C, D • SPECTRUM 48/128K - C, D  
AMSTRAD - C, D  
ATARI ST - D • AMIGA - D  
U.S. GOLD LTD., S.F.M.L. BUREAU 816, TOUR C.I.T.  
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75013 PARIS.  
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852



On reconnaîtra les **FORTS** des **FAIBLES**

# INFERNAL CHALLENGE



RUN THE GAUNTLET

**ocean**

AMSTRAD  
ATARI  
AMIGA

JETSKIS

HOVERS

SPEEDBOATS

METEORS

BUGGYS

Infiltrables

SUPERCATS

QUADS

THE HILL

"Que j'ai le technique! tout! l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale maintenant!"  
"Avec à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la course infernale un des meilleurs jeux multi-joueurs." - CRASH.

**9**  
ÉPREUVES  
EXPLOSIVES!

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

ZAC DE MOUSQUETTE, D6740  
CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145