

TILT

MICROLOISIRS

7^EERE MONDIALE
Les lecteurs jugent
leur ordinateur!

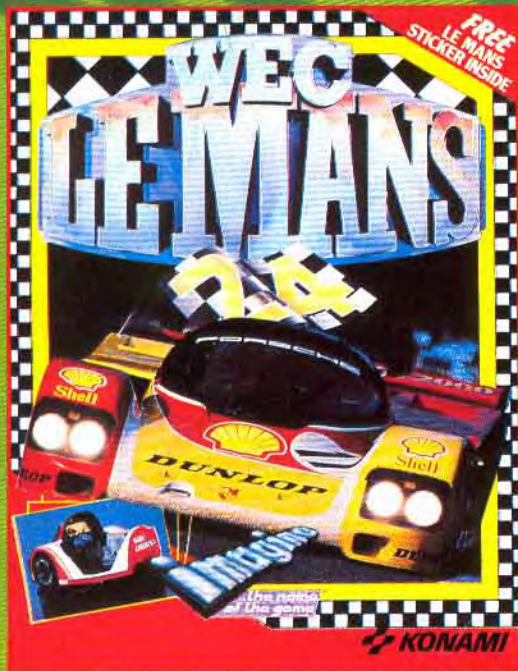


SPECIAL U.S.A: les nouvelles bombes Atari, Sega, Nintendo! ● **Dément:** les simulateurs de demain ● **Enquête:** adaptations arcade/micro, l'arnaque? ● **Initiation:** créez votre jeu ● **3615 TILT:** gagnez un ST et un disque dur! ●

M 3085 - 68 - 25,00 F



3793085025002 00680



WEC LE MANS
 "Un jeu à ne pas louper pour les fans de simulation d'arcade." – 86% AMSTRAD 100%
 "La version CPC est un must absolu!"
 JOYSTICK HEBDO



RO
 "Vous pouvez sur ce soft passer AMSTRAD 100%
 "ROBOCOP est ligne" – 90% G



BAD DUDES VS DRAGON NINJA

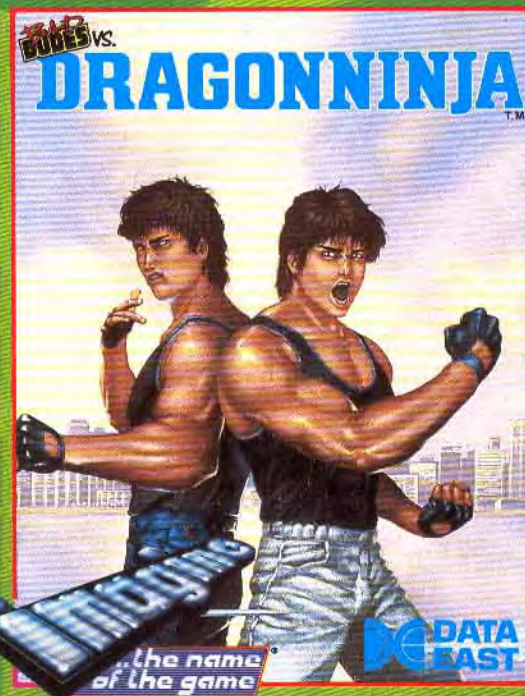
"La meilleure adaptation sur micro d'un jeu d'arcade" – GEN D'OR – 95%
 GENERATION 4

"Superbe!" – TOP DU MOIS MICRONEWS

"Un des meilleurs softs de combat disponible..." 16/20 TIT

"Vous ne risquez pas de vous ennuyer" – 85% AMSTRAD 100%

"Du meilleur jeu d'arcade" GENERATION 4



AMSTRAD • ATARI ST
COMMODORE AMIGA



OP
z les yeux fermés
- 90%

ssite sur toute la
ION 4

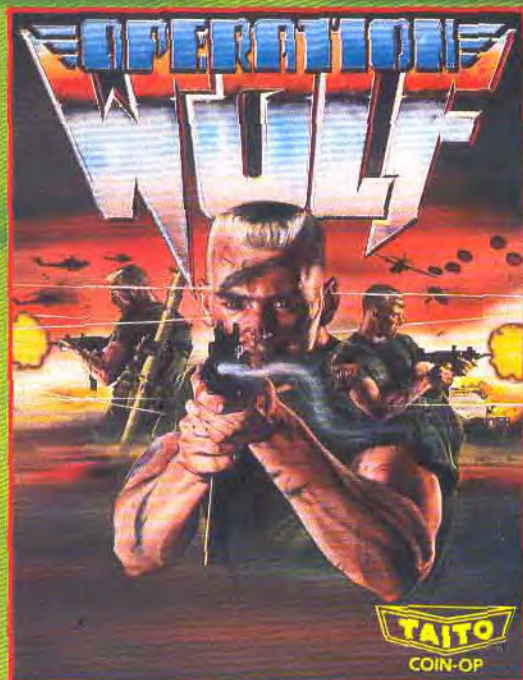


BATMAN
"Un excellent jeu..."

GENERATION 4

"Courez vite acheter
BATMAN" MICRONEWS

"Ce soft est super bat..." -
82% AMSTRAD 100%



OPERATION WOLF
Hit dans TILT 19/20 - TILT D'OR de
la meilleure conversion d'arcade.

MICRONEWS

GENERATION 4 - 93%

90% et A 100% de la meilleure
conversion d'arcade et du meilleur
jeu d'arcade/action
AMSTRAD 100%



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

on[®]

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Téléc. : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaires de rédaction
Grazia Valle, Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairret, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Laurent Lenchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



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 publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 2^e trimestre 1989

Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 68

12 AVANT-PREMIERES

Impressionnant et prometteur,
Adidas Beach Volley, simulation de volley, mêle sport et arcade sur *Amiga*. *Astaroth* propose de l'action et de l'aventure à votre *ST* : vous êtes un voleur parcourant un labyrinthe grouillant de monstres et gardé par l'ange de la mort, *Astaroth*. *Spirit Of Adventure* renoue avec la tradition des Donjons et Dragons. *Ramrod ST*, un jeu d'action, est basé sur un scénario original : un robot qui s'ennuie et qu'il faut distraire. Et, comme d'habitude, quantité de previews...

20 TILT JOURNAL

CES de Chicago, le plus grand salon
de jeux américain : la bombe *Atari*, la révélation *Sega* et toutes les nouveautés de la rentrée ! *Tilt* a le grand honneur d'être le représentant français et l'organisateur d'une grande compétition européenne de jeux sur micros et consoles : The European Videogame Championship ! On annonce la naissance d'un nouvel éditeur français, *New Deal*, et du nouvel *Archimedes 3000*...

42 HITS

Silkworm, le meilleur kill-them-all
qu'on ait vu depuis longtemps, vous entraîne sous un déluge d'obus dans une course au rythme frénétique sur *Amiga*. Le jeu de l'été ! Un combat sous-marin vous attend avec *688 Attack Sub* sur *PC*. Un programme séduisant, mais difficile. Deux simulations de football, *Kick off* et *Microprose Soccer*, aux qualités complémentaires, viennent combler un vide manifeste sur *ST*. Les autres hits à découvrir : *RVF Honda*, *Chicago 90*, *Spherical*, *Krypton Egg*, *Weird Dreams*, *Stormlord*, *Castle Warrior*, *Vigilante*...

60 ROLLING SOFTS

Les meilleurs et les pires,
les adaptations d'anciens hits et les nullités intégrales, l'équipe de *Tilt* a vu tous les jeux récemment édités, les a soupesés et vous livre son verdict. Indispensable !

80 DOSSIER

De l'arcade aux micros : l'arnaque ?
Jouer dans les salles d'arcade coûte cher. Les adaptations de jeux d'arcade sur micros permettent des économies substantielles. Mais les conversions sont-elles à la hauteur des originaux ? Le plaisir est-il vraiment le même ? *Tilt* ouvre le débat.

88 ACTUEL

Les simulateurs de demain.
La piste d'envol apparaît. Le vrombrissement des réacteurs est assourdissant. Une poussée sur le joystick et c'est le décollage. Vous êtes aux commandes d'un vrai simulateur de vol...

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

93 ENQUETE

Jugez votre micro ou votre console

et participez, par vos réponses et vos avis, à l'élaboration du guide annuel de *Tilt*. Exprimez vos passions. Signalez les manques ou les incidents dont vous avez été victime. Vous rendrez service aux futurs acheteurs... et vous pourrez aussi gagner des montres *Tilt*.

98 INITIATION

Créez votre jeu...

...et devenez milliardaire en le vendant. Mais comment faire ? Sur quelle machine faut-il programmer ? Quel langage utiliser ? Comment intégrer graphismes et musique ? Quels sont les jeux qui marchent le mieux ?

112 CREATION

Une séance de travail en musique

commentée, sur *ST* et *Amiga*, avec *The house Music System*, *ST Replay*, *Perfect Sound*. Mais aussi du dessin (*Photon Paint 2.0*), de la création de jeu (*Talespin*) et de la programmation (*Interpréteur C*). Il y en a pour tous les goûts.



Un simulateur de vol comme vous n'en avez jamais vu...

120 SOS AVENTURE

Partez pour un long voyage

dans l'espace intersidéral avec le somptueux *Space Quest III* (*Atari ST*), dans le monde de la magie avec *Journey* (*Amiga*), dans celui des pirates anachroniques avec *The Kristal* (*ST*) et dans l'univers de la sorcellerie avec *Prophecy* (*PC*).

129 MESSAGE IN A BOTTLE

Les clés de Zac Mc Kracken et de Targhan,

vous sont livrées par Alain Huyghues-Lacour qui a brûlé ses nuits pour en venir à bout. Pour ménager le suspense, il en a gardé pour les *Tilt* suivants. Et, bien sûr, vos appels au secours et vos trucs personnels.



La nouvelle bombe Atari : une console portable à écran LCD couleur.

133 FORUM

Les pirates s'expriment

avec leur exaltation usuelle. ...et les autres lecteurs avec passion. Jacques Harbonn s'est penché sur les virus. A ce propos, le 3615 TILT s'enrichit d'une rubrique Virus. Consultez-la !

138 TAM TAM SOFT

Les dernières nouvelles

de la micro, un monde en perpétuel bouillonnement.

142 PETITES ANNONCES

Ventes, achat, échanges

Des affaires à faire et des informations à échanger.

148 INDEX

Tous les logiciels de ce numéro

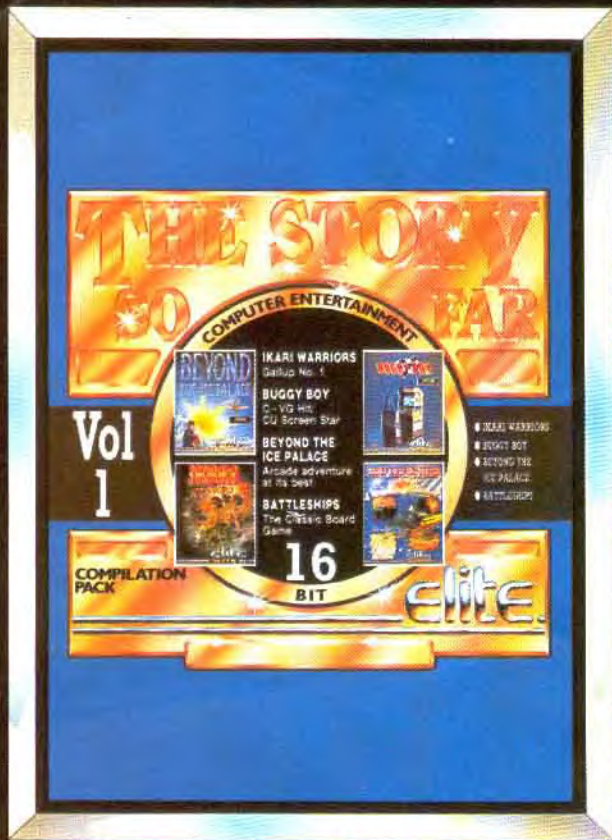
sont classés par ordre alphabétique pour vous aider à vous y retrouver rapidement.



Les nouveautés en direct des USA : la rentrée sera chaude !

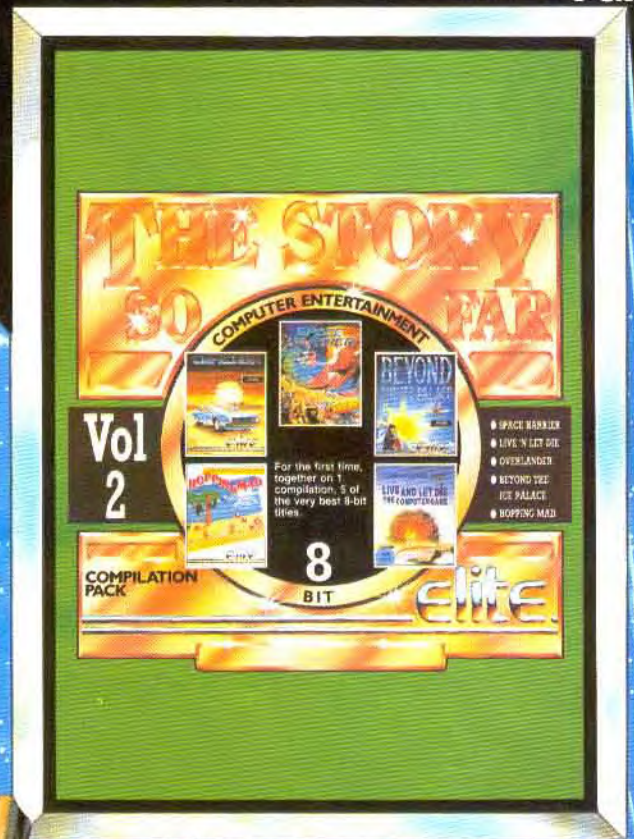
THE STORY

Certains des titres les plus vibrants de ces derniers mois sont présents dans ces compilations d'Elite. Tous les quatre seront disponibles cet été et d'ici l'année prochaine.



VOL 1 16 BIT

- IKARI WARRIORS
- BUGGY BOY
- BEYOND THE ICE PALACE
- BATTLESHIPS



VOL 2 8 BIT

- SPACE HARRIER
- LIVE 'N LET DIE
- OVERLANDER
- BEYOND THE ICE PALACE
- HOPPING MAD

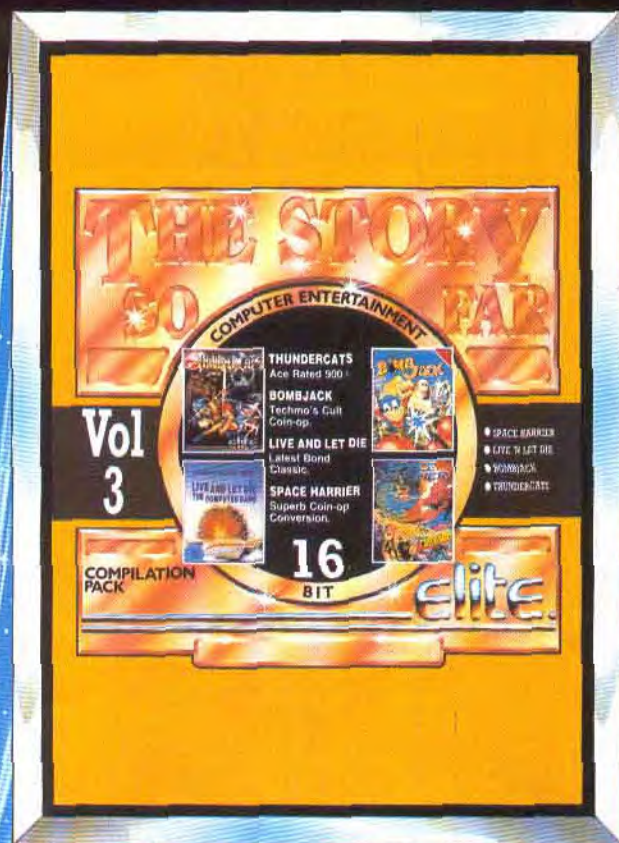
A paraître: tome 3

EDITION

UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 GRETRIS

SO FAR . . .

tés dans les quatre premiers "Chapitres" de la nouvelle gamme de autres Chapitres sont prévus pour la fin de l'année 1989 et le début de 1990.



- VOL 3 16 BIT**
- SPACE HARRIER
 - LIVE 'N LET DIE
 - BOMBJACK
 - THUNDERCATS



- VOL 4 8 BIT**
- GHOST BUSTERS
 - ALIENS
 - WONDER BOY
 - EIDELON
 - BACK TO THE FUTURE
 - QUARTET

Story So Far . . .
DETE 1989

PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 8989900

elite

INTUT

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

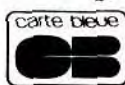
1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
PRECIOUS METAL 245	ARKANOID 269	CONSOLE SEGA : 990	CONSOLE NINTENDO : 990	ATARI ST 3490
PREMIER COLLECTION 245	BAD DUDES 295	+ HANG ON	+ SUPER MARIO BROS	520 STF + MONITEUR MONO 4490
MEGA PACK 245	BATTLE OF NAPOLEON 350	+ 2 MANETTES DE JEUX	+ 2 MANETTES DE JEUX	520 STF + MONITEUR COULEUR 5490
TRIAD 295	BARD'S TALE 295	+ CABLE PERITEL	+ CABLE PERITEL	1040 STF 4490
ARCHIPELAGOS 225	BARD'S TALE 2 295	PISTOLET PHASER 249	PISTOLET 295	1040 STF + MONITEUR MONO 5990
BLOOD MONEY 245	BARD'S TALE 3 295	AZTEC ADVENTURE 255	ROBOT 420	1040 STF + MONITEUR COULEUR 6990
BATTLEHAWKS 1942 245	COLONIAL CONQUEST 295	AFTER BURNER 295	JEUX :	MEGA ST1 MONOCHROME 7056
BEAM 295	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 295	ALIEN SYNDROME 295	BALLOON FIGHT 260	MEGA ST1 COULEUR 8598
BIO CHALLENGE 185	CALIFORNIA GAMES 350	ALEX KIDD 255	CASTLE VANIA 345	MEGA ST2 MONOCHROME 11207
BLASTEROIDS 249	CHESSMASTER 2000 295	ALEX KIDD 2 295	CLU CLU LAND 260	MEGA ST2 COULEUR 12156
BILLIARD SIMULATOR 245	DESTROYER 195	ACTION FIGHTER 255	DONKEY KONG 195	MEGA ST4 MONOCHROME 14765
BATMAN 239	ECHOLON 295	ASTRO WARRIOR / PIT POT 255	DONKEY KONG 3 195	MEGA ST4 COULEUR 15714
BATTLE CHESS 245	FLIGHT SIMULATOR 2 430	BLACK BELT 255	EXCITEBIKE 295	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
BARD'S TALES 225	GLOBAL COMMANDER 265	CAPTAIN SILVER 295	GUN SMOKE 295	DISQUE SUR 30 MEGA ATARI 4990
BARD'S TALES 2 249	ICE HOCKEY 295	CHOPLIFTER 255	GHOST 'N GOBLINS 295	DISQUE SUR 60 MEGA ATARI 7590
COLOSSUS CHESS 10 245	KARATE CHAMP 190	DOUBLE DRAGON 295	GOONIES 2 345	CA 720 3" 5 DF 1290
CRAZY CARS 2 215	KING QUEST 3 395	ENDURO RACER 255	GRADIUS 295	MDA30 3" 5 DF 990
DENARIS 195	KUNG FU MASTER 190	F16 FIGHTER 195	GOLF 260	RF542R 5" 1/4 1790
DRAGON'S LAIR 345	MIGHT AND MAGIC 395	FANTASY ZONE 3 255	ICE CLIMBER 260	MONITEURS :
DOUBLE DRAGON 195	MECH BRIGADE 350	FANTASY ZONE 2 295	ICE HOCKEY 260	MONOCHROME HR. SM124 1490
DUNGEON MASTER 225	MARBLE MADNESS 295	FANTASY ZONE 1 255	KID ICARUS 345	COULEUR SC1224 2990
EXPLORA 2 345	POOL OF RADIANCE 450	FANTASY ZONE 2 295	KUNG FU 260	COULEUR PHILIPS 8801 2390
FORGOTTEN WORLDS 195	POLICE QUEST 395	GOLVILLIUS 295	LEGEND OF ZELDA 395	IMPRIMANTES :
FALCON 295	P. H. M. PEGASUS 295	GREAT GOLF 255	LEGEND OF ZELDA 2 395	LASER 5LM804 13579
FLIGHT SIMULATOR 2 335	QUARTERBACK 345	GREAT FOOTBALL 255	METROID 345	STAR LC10 COMPLETE 2390
GUNSHIP 245	RISK 345	GREAT BASKETBALL 255	MACH RIDER 295	STAR LC10 7 COULEURS 2790
GRAND SLAM MONSTER 245	ROGER RABBIT 295	GREAT BASEBALL 255	PUNCH OUT 345	STAR LC 24/10 3790
GAUNTLET 2 245	STREET SPORT FOOTBALL 345	GREAT VOLLEYBALL 255	PINBALL 260	DIVERS :
HOLLYWOOD POKER PRO 245	THE HUNT FOR RED OCTOBER 345	GHOST HOUSE 195	POPEYE 195	CABLE IMPRIMANTE 150
INTERNATIONAL SOCCER 245	THE GAMES WINTER EDT. 395	KENSEIDEN 295	PRO WRESTLING 295	RUBAN ENCREUR NL10 79
KICK OFF 265	TIME OF LORE 345	LORD OF THE SWORD 290	RC PROAM 295	RUBAN ENCREUR LC10 49
KULT 245	TEST DRIVE 295	KUNG FU KID 255	RAD RACER 345	RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR 95
LES PORTES DU TEMPS 285	TRIPLE PACK 190	MONOPOLY (ANGLAIS) 255	SOCCER 260	TAPIS SOURIS 75
LORD OF THE RISING SUN 295	ULTIMA 5 290	MIRACLE WARRIOR 395	SALAM 260	PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49
LA LEGENDE DE DJEL 220	VICTORY ROAD 295	MY HERO 195	SUPER MARIO BROS 260	QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST) 95
LA QUETE DE L'OISEAU 245	WINGS OF FURY 275	OUR RUN 295	SUPER MARIO 2 395	DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) 79
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	2400 A.D. 350	PHANTASY STAR 395	TROJAN 295	AMIGA :
MICROPROSE SOCCER 239		POWER STRIKE 255	TOP GUN 345	AMIGA 500 4490
MILLENIUM 2.2 245		PENGUIN LAND 295	TENNIS 260	CABLE PERITEL 150
MAYDAY SQUAD 225		PRO WRESTLING 255	URBAN CHAMPION 260	LECTEUR 3" 5 CAB80 990
OPERATION WOLF 210		QUARTET 255	VOLLEYBALL 260	JOYSTICKS :
POPULOUS 225		R TYPE 295	WRECKING CREW 295	QUICKJOY 2 89
PACMANIA 195		RAMBO 3 295	JEUX POUR PISTOLET :	QUICKJOY 3 129
RAMPAGE 245		RESCUE & MISSION 255	DUCK HUNT 295	QUICKJOY 5 195
ROAD BLASTER 245		ROCKY 295	HOGAN'S HALLY 295	SPEEDKING KONIX 105
RUNNING MAN 245		SHINOBI 295	WILD GUNMAN 295	NAVIGATOR 169
RUN THE GAUNTLET 245		SHANGAI 255	JOYSTICKS :	MICRO BLASTER 130
SILKWORM 225		SPY VS SPY 195	NES ADVANTAGE 395	ERGOSTICK 245
SAVAGE 245		SECRET COMMAND 255	DISQUETTES VIERGES :	3 WAY WICO 320
SKWEEK 195		SUPER TENNIS 195	DISQUETTES 3" 5 :	RACEMAKER 295
STEVE DAVIS SNOOKER 245		SPACE HARRIER 295	3" 5 SF/DD, LES 10 89	COBRA 490
SUPER HANG ON 240		THUNDERBLADE 295	3" 5 DF/DD, LES 10 120	ULTIMATE SANS FIL 450
STARGLIDER 2 225		TEDDY BOY 195	BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ. 69	COMPUTER COMMAND PC 390
TOM ET JERRY 295		TRANSBOT 195	BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ. 99	SPEEDKING PC 245
TIME SCANNER 249		THE NINJA 255	BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ. 150	SPEEDKING PC + CARTE 445
TEST DRIVE 2 285		WORLD SOCCER 255	DISQUETTES 5" 1/4 :	COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS N'OUS CONSULTER
TARGHAN 245		WORLD GRAND PRIX 255	5" 1/4 SF/DD, LES 10 39	RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
THE KRISTAL 285		WONDERBOY 255	5" 1/4 DF/DD, LES 10 99	
TEENAGE QUEEN 195		WONDERBOY 2 295	BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 89	
TV SPORTS 315		ZILLION 255	DISQUETTES 3", LES 10 190	
TIGER ROAD 225		JOYSTICKS SEGA :		
THUNDERBLADE 245		SPEED KING SEGA 149		
VOYAGER 245		CONTROL STICK 129		
WAR IN THE MIDDLE EARTH 245		WINNER 190 SEGA 89		
ZAC MC KRACKEN 245				
	APPLE 2 GS			
	ARKANOID 295			
	BARD'S TALES 420			
	CALIFORNIA GAMES 295			
	CHESSMASTER 2100 395			
	DUNGEON MASTER 340			
	DEJA VU 345			
	DEFENDER OF THE CROWN 395			
	DESTROYER 350			
	GAUNTLET 290			
	ICE HOCKEY 295			
	KING QUEST 4 375			
	LAST NINJA 275			
	MINI PUT 295			
	MARBLE MADNESS 290			
	PIRATES 295			
	PAPERBOY 290			
	POLICE QUEST 290			
	SILENCE SERVICE 295			
	SHADOWGATE 350			
	SUBBATTLE SIMULATOR 340			
	TOMAHAWK 295			
	THEXDER 290			
	UNINVITED 350			
	WAR IN THE MIDDLE EARTH 395			

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

71 68



NOM _____ TITRES _____ PRIX _____

ADRESSE _____

TEL _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F

Précisez Cassettes Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre C.B

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

ATARI ST ATARI XL/XE AMSTRAD CPC APPLE APPLE 2 GS

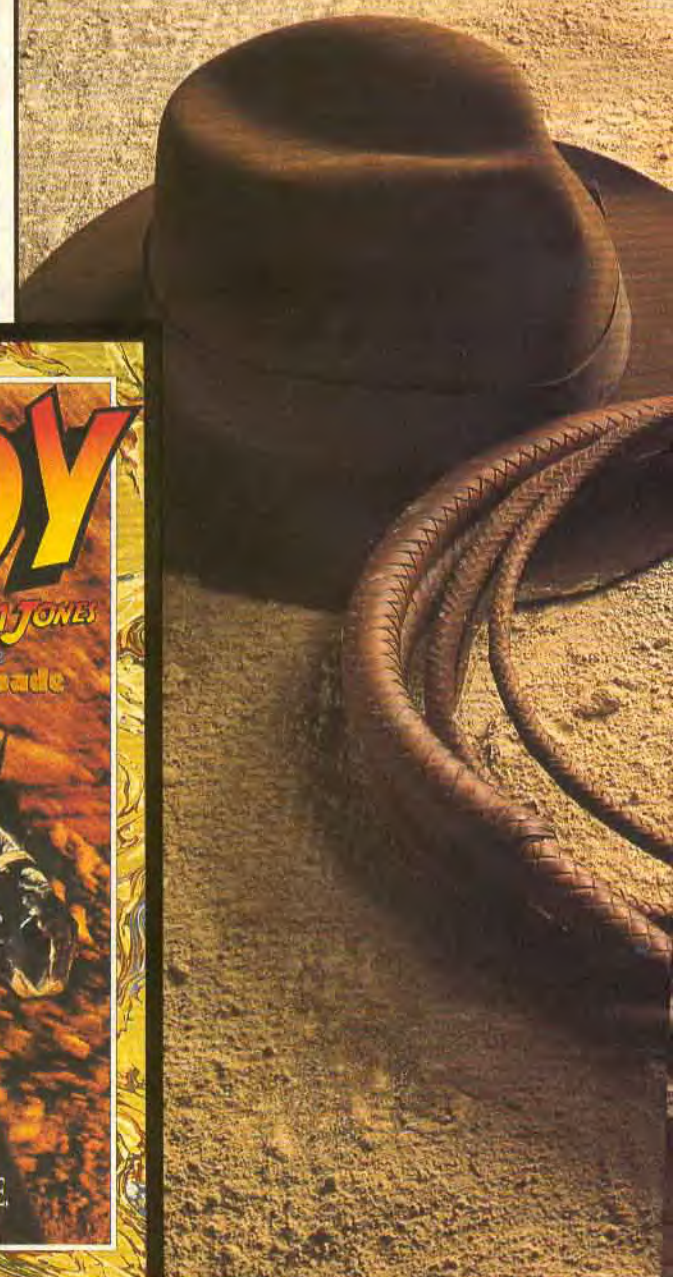
MACINTOSH AMIGA C64 SPECTRUM PC et COMPATIBLES

Date d'expiration - / - Signature _____

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

L'homme au Chapeau est de

L'INTREPIDE AVENTURIER ARCHEOLOGUE EST DE RETOUR AVEC UNE NOUVELLE MISSION - ET UNE COURSE IMPLACABLE CONTRE LE MAL. Mais d'abord, il a une mission personnelle à accomplir - retrouver son père qui a disparu. Le Docteur Henry Jones, historien célèbre, a été kidnappé et ses ravisseurs pensent qu'il sait où se trouve le Saint Graal, le calice renfermant le secret de la vie éternelle ... La recherche commence, des canaux de Venise aux sommets vertigineux des châteaux allemands et aux étendues arides des déserts de l'est. Indy doit délivrer son père et, ensemble, ils doivent affronter la plus grande force du siècle - le Nazisme. Et un Nazi, en particulier, ne reculera devant rien pour arriver à l'immortalité



LUCASFILM AND U.S. GOLD PRESENT

INDY

INDIANA JONES and the Last Crusade

THE ACTION GAME

AMIGA

A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.

LUCASFILM GAMES



IMAGES D'ÉCRAN DE FORMATS DIVERS.



Éprouvez ces sensations... comme seulement Indy sait le faire! Revivez les scènes d'action du plus grand des films d'Indy. C'est chaud, des actions à réen couper le souffle, le style unique d'Indiana Jones!

- Capture le Coeur de Capomano.
 - Surmonte une attaque sauvage de rats.
 - Bats-toi et salue toi d'un Zeppelin géant.
 - Surviv les épreuves mortelles du Temple de Graal. ... Et plus, beaucoup plus!
- IBM 512K - AMSTRAD CASSETTE DISKETTE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
ATARI ST - AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

retour!

INDY

INDIANA JONES™ and the Last Crusade

Les salauds sont toujours après toi... Nazis, Mercenaires, tites et Espions. Et sans parler de ce qui se lit dans le filer. Peux-tu t'occuper du restes? Si tu peus, tu aurais même peut-être gagné un G.I. (Quand on Indu) le grand que l'homme du Chapard et au tout. Viens des aventures de l'actions jouons dans le film. Plus 100 effets sonores... plus la musique de thème du film. Viens avec le journal même Grand homme d'Indes, d'Henry Jones.

LUCASFILM™ PRESENTS

INDY

INDIANA JONES™ and the Last Crusade

THE GRAPHIC ADVENTURE

IBM

IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.

LUCASFILM GAMES



ATARI ST
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

THE GRAPHIC ADVENTURE

TM © 1989 LUCAS FILM LTD (LFL). INDIANA JONES, INDY ET LUCAS FILM GAMES SONT DES MARQUES DEPOSEES DE LUCAS LTD. TOUS DROITS RESERVES.

LUCASFILM™ GAMES

Adidas Beach Volley

Ce jeu sera peut-être l'un des grands hits de la rentrée sur Amiga. Des graphismes et une animation proches de l'arcade, et c'est tout dire. On trépigne déjà d'impatience.

Quand Ocean France est venu nous présenter sa dernière nouveauté, il nous promettait de quoi nous faire bondir de notre siège. C'est chose faite ! L'Adidas Beach Volley est un jeu mi-action, mi-

gamme quasi-complète de coups sont à votre disposition : service normal, service smashé, réception de service, défense, passe et plongeon. Le jeu se pratique en solitaire (contre l'ordinateur) ou



L'introduction dans le style BD.



L'écran que vous ne verrez pas.



La séquence voyage.



Décor londonien.



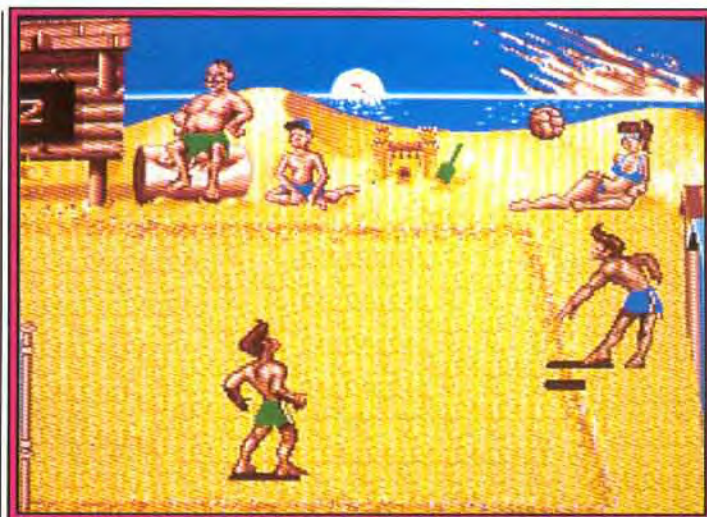
Un smash magnifique !



Arrivée au Japon.

simulation assez étonnant qui retrace l'histoire de deux jeunes surdoués du Beach Volley qui se font remarquer par Monsieur Adidas. Ce dernier les engage pour participer aux matches professionnels qui ont lieu à travers le monde entier. Ce scénario fait l'objet d'une séquence (style BD) dans la première partie du jeu. Le Beach Volley est un clone du volley-ball qui se pratique à deux joueurs. Les règles et tactiques sont sensiblement les mêmes que celles du volley-ball. Les mouvements des joueurs sont impressionnants de réalisme. Une

contre un humain. Le joueur dirige les deux personnages de son équipe mais un seul à la fois. L'ordinateur désigne à l'aide d'une main le joueur que vous pouvez diriger. De même, un curseur scintillant indique l'endroit où va tomber la balle. Il suffit de placer votre joueur sur le curseur (ou dans les environs) pour la réception. On ne peut diriger la balle qu'au service et au smash, le reste est géré par l'ordinateur. Les décors changent selon le pays, verdoyant pour Londres, bitumé pour New York, ensoleillé pour l'Egypte, etc. Huit pays sont à visi-



Un superbe service sous le doux soleil des Bahamas.

ter dont la France, la Grande-Bretagne, les Bahamas, les Etats-Unis, l'Australie, le Japon. Petit plus, chaque déplacement vers un nouveau pays sera illustré par une séquence animée assez sympathi-

que. Ajoutez à cela les quinze thèmes musicaux qui agrémentent le jeu et vous avez un soft qui risque de faire très mal à sa sortie à la rentrée sur Amiga et ST.

Dany Boolauck

Ramrod

Ramrod est triste et désespéré, il n'attend que vous pour l'aider à fuir son pire ennemi : l'ennui. Trouvez-lui de la distraction et vous ferez de lui le plus heureux des robots émotifs ! Très prometteur, ce produit signé Gremlin fera sa première sortie sur Atari ST.



Ici Ramrod se trouve au niveau Az-tec, le clin d'œil inca.

Ramrod est un robot, tout bardé de métal, à la démarche bien typique de ces pâles imitations de l'homme. Rien de bien spécial jusque là si ce n'est que cette machine est capable de ressentir

des émotions ! Parmi elles, il y en a une qu'il déteste par-dessus tout : l'ennui. Votre tâche consiste donc à le distraire et vous avez intérêt à vous appliquer car quand il s'ennuie trop, Ramrod meurt !

Software Classics

LES ESSENTIELS



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 PREMIERE 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.

C64/D et Nouveau 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 C/D, Spectrum C/D et Amstrad C/D.



"Original et très prenant" – Tilt.

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

Amiga, PC, C64 /D et NOUVEAU! Atari ST.

Mettez la main dessus pour moitié prix ou moins!

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



Amiga, PC, C64 C/D



C64 /D



Amiga, PC, Atari ST, C64, Spectrum, Amstrad C/D



C64 /D NOUVEAU, IBM PC



Atari ST



Amiga, Spectrum, Amstrad C/D, C64 /D

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)



Un décor riche, un paradis aux pièges mortels pour Ramrod !



Une partie d'échecs ?



Les fameux coin-ops.



Du gazon bien tondu.

Que faire pour le divertir ? Rien de bien compliqué, Ramrod a des goûts simples et les lieux de loisirs ne manquent pas car notre petit robot peut évoluer dans des mondes correspondants aux trois niveaux de difficulté. Une période High-tec (très futuriste), une période Lo-tec (style révolution industrielle) et la période Az-tec (une incursion dans le monde inca). Pour stabiliser le niveau d'ennui de Ramrod, vous pouvez lui faire écouter des disques compacts. Encore faut-il en trouver ! Mais le passe-temps préféré de notre robot émotif c'est le jeu

d'arcade. Récupérez les pièces d'argent qui traînent un peu partout. Trouvez ensuite les quatre bornes d'arcade qui occupent le niveau. Chaque borne vous

donne accès à un shoot'em up ultra-rapide et limité dans le temps. C'est le moment de se concentrer car un succès à chaque jeu d'arcade garantit le passage au niveau suivant. Histoire de vous irriter un peu le système nerveux, des obstacles et pièges en tout genre sont placés çà et là dans le décor en 3D : falaises, canaux, collines, fosses sont à éviter. Autre casse-pieds, les sphères colorées qui entravent sans cesse les déplacements de Ramrod, une vraie plaie ! A noter la présence de télé-transporteurs qui donnent accès à certaines parties du « monde » que vous occupez.

Vous serez surpris par la richesse des décors et la qualité des graphismes de ce programme. Sachez également que les sprites sont très nombreux : 450 ! De quoi mettre de l'ambiance ! Sorti juin/juillet sur Amiga et ST.

Dany Boolauck

Astaroth

Ozymandais, le voleur, n'aime que les défis hors du commun. Son objectif : atteindre le labyrinthe de l'ange de la mort, Astaroth. Aidez-le dans sa chasse au trésor.

Ozymandais est un voleur dont l'audace force l'admiration de tous. Les coups fumants, dangereux et... surtout juteux sont les seules actions qu'il daigne tenter. Toujours en quête de sensations fortes, il sillonne le pays. Au cours d'un de ses déplacements, il tombe sur un attroupement de villageois. Intrigué, il s'approche pour voir ce qui intéresse tant les badauds. Il découvre un vieillard au regard blasé, assis sur un vieux tronc d'arbre. Il débite de longues phrases entre deux bouffées, tirés d'une pipe aussi vieille que lui. Toute l'assistance l'écoute avec attention, c'est qu'il est doué dans l'art de conter, le bougre ! Il maîtrise si bien son art qu'Ozymandais se met à l'écouter et... il n'en croit pas ses oreilles ! Le vieillard parle d'un labyrinthe qui abrite une crypte remplie de bijoux et de trésors ! L'entrée de cette crypte est protégée par d'étranges monstres sanguinaires. La légende raconte que cette crypte abrite également le mystérieux Astaroth, l'ange de la Mort. Il n'en faut pas plus pour que notre voleur d'exception se lance tête baissée dans l'aventure. Votre mission consiste à aider

Ozymandais à traverser ce fameux labyrinthe et atteindre cette crypte. Il devra utiliser tous ses pouvoirs magiques pour détruire Astaroth



La terrible attaque d'un redoutable dragon à trois têtes.

et ses comparses. Les péripéties vécues par Ozymandais se traduisent, à l'écran, par une exploration de salles bourrées de pièges. Par exemple, des gouttes d'un liquide aux effets néfastes s'écoulent régu-



Gare aux pièges !



Vous n'êtes pas pas seul.



Utilisez vos pouvoirs.



Un objet à prendre.



lièrement de certains plafonds dans d'autres salles, des têtes de mort ou des chauves-souris volent barrent la route. Ce produit signé Hewson sortira sur Amiga et ST.

Dany Boolauck

MEGA RALLY

MEGA JEUX



RALLY II



Un site de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile. Ici, le jeu de rallye "Rally II" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile. Ici, le jeu de rallye "Rally II" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile.

BILLY II



Ed un jeu de football de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile. Ici, le jeu de football "Billy II" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile.



Un jeu de football de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile. Ici, le jeu de football "Billy II" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile.

BILLY



Le public s'illustre en jouant à la compétition automobile. Ici, le jeu de football "Billy" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile.

TENNIS



10000576
RUE LAMARCAISON
18 18 18 - TÉLÉX 631788
788



FOOT



Un jeu de football de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile. Ici, le jeu de football "Foot" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile.

produit en France. Ce jeu de football de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile. Ici, le jeu de football "Foot" de la série de retour au "bon vieux temps" de la compétition automobile.

3 MACH

Spirit of Adventure

Deuxième et dernière partie, signée Dragonware, de ce jeu de rôle sur ST. Un long voyage dans le monde de Delius vous attend.

Nous vous l'avions promis (voir Tilt n° 66, page 10), le voici, ce scénario tant attendu par les fans de jeux de rôle. Tout d'abord le premier chapitre de *Spirit of Adventure* : son titre : The Run Seekers (Les chercheurs de runes). Cette fabuleuse histoire commence dans une citadelle, située dans un monde lointain nommé Delius. La notoriété de cette citadelle était telle que le seul fait de prononcer son nom, Melfour, inspirait à la fois la peur et le respect, mêlé à une certaine admiration. Melfour était le centre d'activité des bons, des magiciens et des apprentis-magiciens. Tout le

pays qu'est Delius ? Mais les sages avaient tout prévu. Hormis la fin de l'ère de la magie pour tous, la destruction de Melfour remplissait une autre fonction. La fine poussière magique répandue sur Delius, eut des effets extraordinaires sur les habitants de ce monde. Du jour au lendemain, ils furent dotés de pouvoirs magiques. La miraculeuse poussière fut dispersée par le vent, de manière inégale, sur Delius, et certains humains devinrent moins puissants que d'autres. Tous se mirent donc à la recherche de ces légendaires runes y compris les forces du mal. De ce fait, cette recher-



Notez le système de jeu inspiré du fameux Dungeon Master.

monde pouvait ainsi avoir accès à la magie. Hélas, l'homme, instable de nature, ne fit pas un bon usage de cette puissance. Les sages de Delius réagirent rapidement en détruisant Melfour, répandant ainsi sur tout Delius une fine poussière magique. Ils décrétèrent également que seuls les braves, capables de retrouver et ramener les dix-huit runes, auraient désormais accès à la puissance des magiciens. La tâche s'annonçait très rude voire impossible pour de simples mortels. Comment retrouver ces dix-huit runes disséminées dans l'immense

che devint rapidement une course pour la sauvegarde de Delius. Peu à peu, les moins forts disparurent, et seuls les audacieux continuèrent la quête. *Spirit of Adventure* vous propose de jouer le rôle d'un de ces derniers aventuriers capables de retrouver les précieuses écritures. Le jeu combine plusieurs procédés connus : les décors et les déplacements dans les donjons font penser à *Dungeon Master* ; les déplacements à l'extérieur rappellent *Ultima* mais avec des graphismes plus fouillés ; les combats et la gestion des personnages sont inspirés de *Bard's*



Un ogre ! Un des monstres les plus puissants à ce niveau de donjon.



La guilde des aventuriers.



Un couloir peu sûr.



L'entrée d'une cité.



Une première rencontre et...



Vue aérienne d'une île.



... déjà une victoire.



Entrée d'une tour.



Oserez-vous y descendre ?

Tale. Une bonne nouvelle, ce jeu de rôle sera entièrement traduit en français, y compris sur l'écran ! Quant à la sortie de *Spirit of Adventure* de Dragonware, il ne faut pas y compter avant la fin de cette année 1989. La première

version disponible sera celle du ST. La version Amiga sera plus qu'une simple conversion, nous assure-t-on. Une version PC est prévue pour le début de l'année 1990.

Dany Boolauck

Ufo, Great Courts, Blue Angels...

Les éditeurs fourbissent leurs armes pour la rentrée ! Il en résulte une étourdissante valse des nouveautés superbes ou décevantes.

SUBLOGIC : enfin du nouveau chez les maîtres de la simulation de vol ! **UFO** vous place aux commandes d'une soucoupe volante avec pour mission de trouver sur Terre (sans attirer l'attention des Terriens) du fuel pour le vaisseau mère. **UFO** sera, paraît-il, graphi-

quement très spectaculaire. Ce logiciel sera également compatible avec les scenery disks auxquels vient maintenant s'ajouter un nouveau titre : **Hawaiian Odyssey** ! Il s'agit d'une simulation/aventure ! Disponible sur PC.

INFOGRAMES édite son pre-



Le nouveau titre de Sublogic, UFO (PC).



Battle Valley (Amiga).



It came from the desert (Amiga).

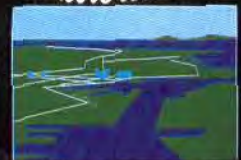
mier jeu de rôle. Son titre : **Draken**. Il est annoncé comme étant l'un des meilleurs jeux de rôle de l'année 1989 ! Sortie prévue en septembre sur **ST**, **Amiga** et **PC**. **CINEMAWARE** : **It Came From The Desert**, c'est le titre du petit dernier ! Ce jeu d'action/aventure vous fera affronter des fourmis géantes. Dans la foulée, voici **TV Sports Basket**

Ball ! S'il est aussi convaincant que **TV Sports Football**, on est gâté. Sortie prévue sur **Amiga**, **ST** et **PC**. La date n'est pas encore fixée. **SPECTRUM HOLOBYTE** : Le succès de **Falcom** n'est pas près de s'estomper. Des missions disks supplémentaires sont prévus à un rythme trimestriel (à partir de juillet) ! De nouvelles missions en perspective sur **ST** et **Amiga**.

St. Louis



Hawaii



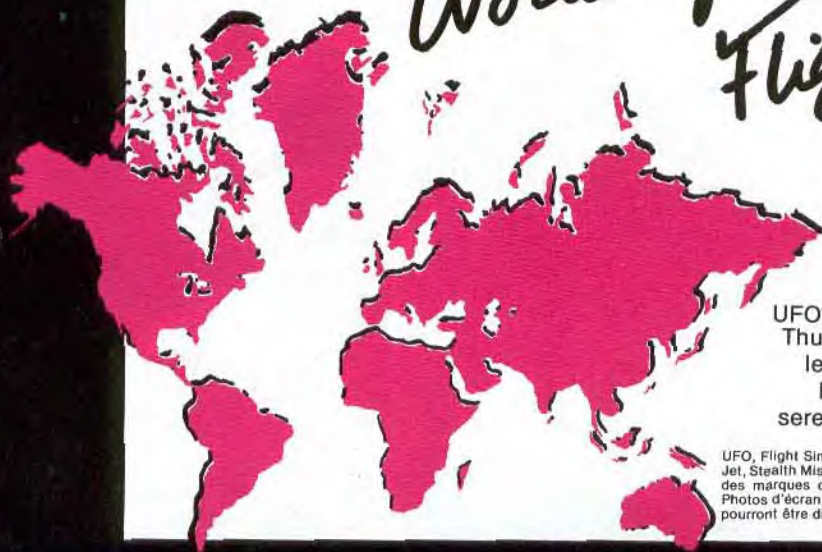
Paris



Tokyo



World of Flight

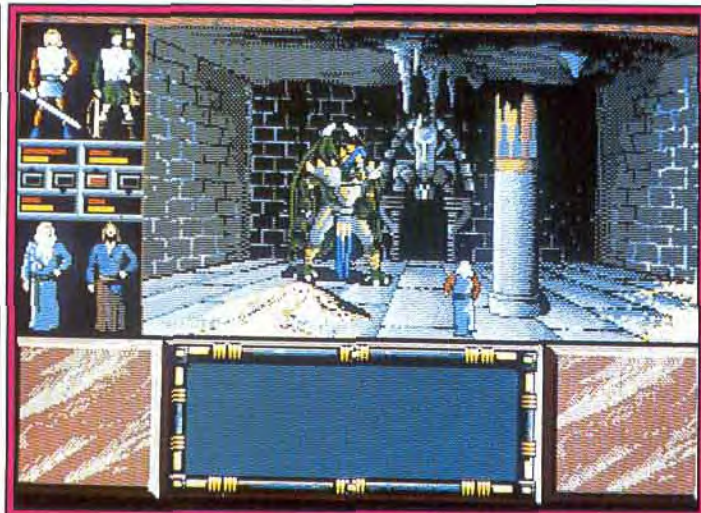


Parcourez le globe grâce aux meilleurs simulateurs de vol au monde ! **UFO™**, **Flight Simulator™**, **ThunderChopper™**. Avec les **Scenery Disks** et le **Flight Control 1**, vous serez au septième ciel !

UFO, Flight Simulator, ThunderChopper, Jet, Stealth Mission et Flight Controls 1 sont des marques déposées de SubLOGIC Corp. Photos d'écran sur IBM. Les autres versions pourront être différentes.



subLOGIC



Drakken, le jeu de rôle d'Infogrames (ST).



CaveMan Ugh-Lympics (PC).



Puffy's Saga (CPC).



Wicked sur Amiga.



Chariots of Wrath (ST).



Bloodwych (C 64).



Knight'n Fight de Prime Software (Amiga).



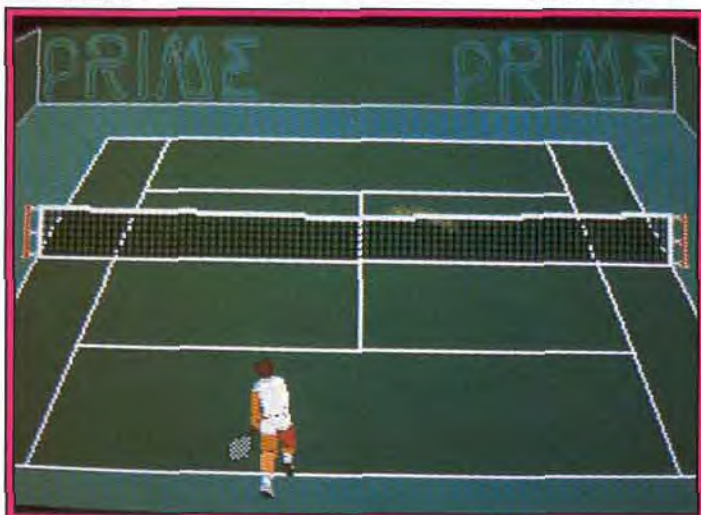
Eagle's Rider (Amiga).



Beast (Amiga).



Blue Angels (ST).



Great Courts de Prime Software sur Amiga.



Adidas Football (ST).

versions CPC, C 64, PC et Spectrum sont prévues.

PSYGNOSIS : *Beast*, ce jeu d'aventure/arcade entièrement graphique est très impressionnant ! A suivre... Sortie prévue début juillet sur ST et Amiga.

PRIME SOFTWARE : deux softs sont proposés par cette nouvelle société. *Knight n'Fight* est un jeu d'arcade/aventure sympathique et amusant. *Great Courts* est une simulation de tennis en 3D avec possibilité de jouer à deux, via modem ou câble ! Ces deux titres sont prévus pour la rentrée sur Amiga, ST, et PC.

US GOLD : *Vigilante*, l'adaptation du célèbre coin-op arrive sur C 64 ! Sortie prévue fin juin.

GREMLIN : *Super Scramble*, une simulation de trial devrait déjà être disponible sur Amiga.

ELECTRONIC ARTS : *CaveMan Ugh-Lympics* déjà disponible sur C 64, arrive sur PC.

ACTIVISION : *Wicked*, c'est le titre d'un shoot-them-up assez original dans sa conception où les astres jouent un rôle important. Disponible sur ST.

UBI : *Puffy's Saga* sur CPC est prévu courant juillet !

IMPRESSIONS : présente son tout dernier shoot-them-up nommé *Chariots of Wrath* (juin/juillet 1989).

MICROIDS prépare la sortie d'une aventure/action futuriste : *Eagle's Rider* sur Amiga et ST. *Blue Angels* sera une simulation de vol acrobatique sur PC.

HEWSON présentera en août, un nouveau jeu d'action nommé *Battle Valley* sur Amiga.

OCEAN : après *Adidas Beach Volley* le prochain titre sera un autre jeu Adidas... du football cette fois ! Sortie prévue à la fin de cette année sur ST et Amiga. *New Zealand Story*, un superbe jeu de plates-formes va faire le bon-

heur des amateurs du genre. Sortie prévue début juillet sur Amiga. **IMAGEWORKS** nous concocte un jeu de rôle à la *Dungeon Master* nommé *Bloodwych*, jouable à un ou deux joueurs ! Sortie prévue fin juillet sur ST et Amiga. Des

QUAND LA LOI NE SUFFIT PLUS... VIGILANTE PREND LE RELAIS

VIGILANTE

TM

1994 NEW YORK

..... La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre public n'existe plus...

Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se défendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes ... votre dernière chance est ... **VIGILANTE** ... **CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!**

- ATARI ST - DISQUETTE
- AMIGA - DISQUETTE
- IBM PC - DISQUETTE
- SPECTRUM 48/128K
CASSETTE, DISQUETTE
- AMSTRAD
CASSETTE, DISQUETTE
- CBM 64/128
CASSETTE, DISQUETTE



© 1989. Sous licence de IREM CORP. Tous droits réservés.
 Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd.,
 Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Photos d'écran de la version arcade.

SPECIAL USA

Au cœur du volcan!

L'explosion monstrueuse de Nintendo qui, en trois ans, a réussi à vendre 19 millions de N.E.S. ; l'arrivée fracassante des consoles portables Atari et Nintendo ; le méga-combat de la Sega Genesis et de la nouvelle NEC ; le lancement incroyable du Power Glove (gant de puissance) et de U Force qui permettent de contrôler les jeux d'un simple mouvement des mains ; le Consumer Electronic Show de Chicago était, cette année, en ébullition. Seule ombre au tableau : la crise qui a frappé de plein fouet certaines sociétés de softs. Crise qui ne les a pas empêchées, par ailleurs, de sortir des jeux fabuleux... Moteur... Action !



Événement numéro 1 : l'introduction des premières consoles portables par Atari et Nintendo. Console portable, kezac ? La publicité de Nintendo est assez claire qui montre le drame du joueur obligé de transporter avec lui console, joysticks, moniteur, cartouches et... groupe électrogène s'il n'a pas d'électricité à portée de transfo. Avec le Game Boy de Nintendo et l'Atari Portable Color Entertainment System (ouf), plus de problème : vous emportez votre console partout avec vous et vous jouez sur un écran à cristaux liquides, plus petit certes que celui d'une console ordinaire, mais avec une définition tout à fait satisfaisante.

Enfin presque ! Avec son écran monochrome de 5x5 centimètres, le Game Boy de Nintendo ressemble pour l'instant davantage à un jeu LCD qu'à une console. Même s'il dispose d'un processeur 8 bits et de 64 Ko de mémoire et s'il est possible de changer de jeu en changeant de cartouche, de la taille d'une carte de crédit. Les premiers titres disponibles sont Super Mario Land, Alleyway, un casse-briques, Baseball, Tennis et Tétris, ce dernier étant fourni avec le jeu. Une prise de casque stéréo permet de jouer en toute tranquillité et un câble autorise une liaison avec une autre unité et des parties à deux.

Atari, pour sa part, fait très fort : jetez un coup d'œil sur les photos des jeux présentées page suivante ! Gauntlet, ou plutôt Time Quests et Treasure Chests est génial et les autres jeux ont éga-



La console portable Atari : définition et couleurs fantastiques.



Jement toutes les chances de faire un malheur ! Avec 16 couleurs dans une palette de 4 096 couleurs, une résolution de 160 x 102 pixels, quatre voies sonores, la possibilité de se connecter à huit autres consoles portables (imaginez les parties en train, en voiture...), une alimentation assurée par des piles, un transfo ou un allume-cigare, 64 Ko de RAM, un système cadencé à 16 MHz et la possibilité d'utiliser des cartouches 16 méga. L'Atari Portable Entertainment System disposera à sa sortie, en septembre/octobre, d'un nombre d'atouts importants. Son prix aux Etats-Unis, 150 dollars, est cependant beaucoup plus élevé que celui du Game Boy de Nintendo, qui sera vendu 90 \$ seulement. Les jeux, sur Nintendo, coûteront environ 20 \$ et la puissante compagnie japonaise a annoncé des accords de développement avec ASCII, Asmic, Atena, Imaginia, SNK, Capcom, Kemko, Coconuts, Konami, Sunsoft, Jaleco, Tecmo, Bandai, etc. L'Atari, de son côté, disposera tout d'abord de jeux Epyx — la célèbre compagnie américaine est en effet à l'origine du projet — mais d'autres labels suivront. Le prix de vente risque cependant d'être déterminant et Nintendo, fort de sa renommée et de sa puissance marketing, pourrait bien, encore une fois, s'imposer devant Atari, même si le produit de la compagnie US est beaucoup plus excitant. Si le Game Boy et le Portable Atari constituaient l'un des points chauds du salon, le stand Sega, lui aussi, déchaînait la passion des joueurs. La Sega 16 bits, vous la connaissez déjà. Mais aviez-vous déjà vu toutes les photos des jeux disponibles ? Démentes ! Pour une fois, les promesses sont tenues, même si les concurrents, Nintendo en tête, font la fine bouche : selon eux, la différence de qualité entre une 16 bits et une 8 bits n'est pas flagrante, du moins aux yeux du grand public. Les jeux, ajoutent-ils, ne sont pas plus sophistiqués que sur une 8 bits, ils sont simplement plus beaux. En revanche, la différence de prix, elle, est évidente. La Genesis, nom de la 16 bits aux Etats-Unis, coûtera en effet 200 \$ sur place alors que la NES est à 80 \$. Autre

De gauche à droite : le Power Glove pour de contrôler les jeux sans contacts. Le Game Boy de Nintendo, pas cher et passionnant lorsqu'on y joue à deux. U Force : le joystick est remplacé par de simples mouvements de vos mains.



Tous les jeux sur l'Atari portable : ici *The Gates of Zendocon*.



California Games : excellent !



Monster Demolition.



Time Quests and Treasure Chests.



Blue Lightning.



chiffre d'affaires total 2,3 milliards de dollars pour l'industrie du jeu vidéo dans son ensemble) et prévoit un chiffre d'affaires de 2,6 milliards de dollars pour 1989 (sur un total de 3,4 milliards de dollars), 19 millions d'unités ont été vendues depuis 1986 sur un total de 24,5 millions de consoles et Nintendo prévoit une pénétration de 21 % du marché US pour la fin de 1989. Les ventes de softs atteignent elles aussi des sommets : 3 millions de *Legend of Zelda*, 9,1 millions de *Super Mario Bros*, 3,5 millions de *Super Mario Bros 2* ont été vendus depuis l'introduction de ces trois titres aux Etats-Unis. Pas la peine d'insister davantage : Nintendo représente aujourd'hui une puissance colossale.

Trop sans doute. Cette prodigieuse montée en puissance rappelle celle d'Atari en 1981, 82, 83, montée qui avait précédé la crise de sinistre mémoire et la chute des jeux vidéos. Et le stand

handicap au développement de la Genesis, la console NEC, qui, recarrossée et baptisée *TurbographX 16*, va concurrencer sérieusement la Sega, introduisant le doute dans l'esprit des joueurs et les poussant finalement à différer leur achat. « N'oubliez pas, affirment-ils, que cette année NEC n'a réussi à vendre au Japon que 300 000 consoles alors que Nintendo en a vendu un million. » NEC annonce pour sa part, 1,5 millions de consoles vendues en dix-huit mois ; pas mal pour un produit qui a été lancé en 1983 ! Un discours logique dans la bouche de concurrents directs. Reste que le plaisir ressenti au joystick de la Genesis est infiniment plus grand que celui procuré par une 8 bits. Le grand public sera-t-il sensible à ce plaisir ? Sera-t-il surtout prêt à payer le prix pour l'obtenir ? Réponse en France : pas avant Noël 1990, date à laquelle est prévue l'introduction de la console en Europe.

Question traditionnelle : la 16 bits est-elle préférable à un ST ou à un Amiga ? Difficile pour l'instant de répondre, étant donné le peu de softs disponibles. Une certitude : un micro autorise d'autres applications que le jeu pur et dur et surtout permet de disposer assez facilement (hum !) d'une logithèque importante et (re-hum !) bon marché (comprend qui veut). En fait, la console 8 bits correspond clairement à un marché

grand public (ce qui n'est pas encore le cas des micro-ordinateurs), adepte de simplicité d'utilisation et de plaisir pur. Ce marché est encore loin d'être saturé, aux USA comme en Europe. Ses aficionados se recrutent chez les plus jeunes qui découvrent avec grand plaisir et pour un investissement minime des jeux riches et sophistiqués, — du moins les jeux japonais l'étaient-ils, nous reviendrons plus loin sur ce point —, même si leurs graphismes paraissent pitoyables aux spécialistes que nous sommes. La Genesis ou la *TurbographX 16*, pour leur part, s'attaquent au marché des micros et aux joueurs confirmés et exigeants. Or, il est évident que ce marché, d'une taille plus réduite, est plus difficile. Alors, faut-il se lancer dans une telle bagarre ou s'adresser au plus grand nombre avec la meilleure qualité possible pour le prix le plus bas possible ? Nintendo a clairement fait son choix et a décidé de ne pas sortir sa 16 bits.

« Premièrement, les investissements sont importants et la qualité des jeux ne s'améliore pas suffisamment pour les justifier. Deuxièmement, nous poserions un problème aux parents : l'enfant, qui veut ce qu'il y a de mieux, serait finalement déçu s'il n'avait que 8 bits. Enfin, nous visons le grand public, jeune (7/8/9 ans) et qui découvre avec passion des titres anciens. Pas de

raison donc de perturber ce marché. Mieux vaut le développer encore. »

Un choix justifié par les chiffres annoncés : Nintendo maîtrise plus de 80 % du marché US, annonce un chiffre d'affaires de 1,7 milliards de dollars pour 1988 (sur un



Tous les softs sur Genesis.



Altered Beast.



Altered Beast en action.



Altered Beast.



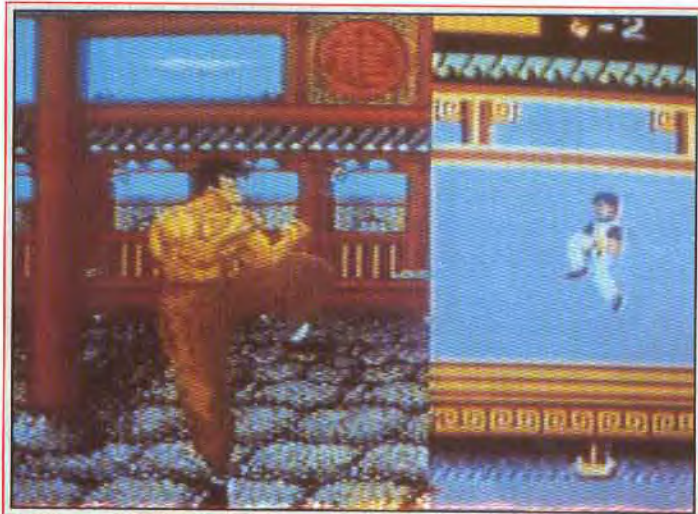
Ghouls 'N Ghosts.



Ghouls 'N Ghosts.



Ci-dessus : la nouvelle carrosserie de la NEC avec son turbostick, le boîtier de raccordement pour plusieurs joysticks, le turbo booster et le lecteur de laser discs. Ci-dessous : la Sega Genesis, le module pour lire les cartouches 8 bits et le modem pour raccorder plusieurs consoles.



Une comparaison rapide entre la console NEC et la Nintendo 8 bits...



Nintendo, le village Nintendo plutôt, le plus gros de toute l'histoire de la micro, le plus riche, le plus impressionnant, le plus écrasant, n'est pas à l'abri de tous les dangers. Jusqu'ici, Nintendo maintenait une stricte qualité de jeux. Aujourd'hui, on assiste à un véritable déferlement de softs qui sont loin de valoir les jeux japonais hypersophistiqués comme *Zelda* ou *Mario*. Plus grave : les développeurs achètent à prix d'or des licences prestigieuses (*Batman*, *Big Foot*, etc), et présentent des softs d'une qualité très médiocre. Or, ces softs, titres obligés, vont se vendre. Cher. Et les joueurs risquent d'être déçus. La console Atari est tombée pour cette raison : sur vingt softs produits, seuls un ou deux étaient intéressants, les autres étaient nuls. Les joueurs ont été déçoutés et ont fini par ne plus vouloir acheter. Nintendo, ce CES en apportait la preuve, a mis le petit orteil dans cet engrenage. Espérons que

le reste ne suivra pas, que la prestigieuse compagnie ne se laissera pas aveugler par son succès et arrivera à contrôler la qualité des logiciels destinés à ses machines. Mais au-delà de cette masse incroyable de logiciels, que nous vous présenterons au fur et à mesure de leur arrivée en France, au-delà de tous les « goodies » Nintendo, casquettes, sweat-shirts, bureaux, montres, serviettes, etc, l'événement était créé par U-Force, déjà présenté dans notre précédent reportage sur le C.E.S. de Las Vegas (*Tilt* n° 64) et surtout par le Power Glove. Ce « gant magique » permet de contrôler le jeu sans aucun contact manuel. Trois capteurs reçoivent les informations envoyées par des émetteurs sur le gant et calculent sa position dans l'espace. Le personnage ou l'objet que vous manœuvrez d'habitude par l'intermédiaire d'un joystick se déplace ainsi sur l'écran, en fonction de vos mouvements. Les matchs de



Space Harrier II.



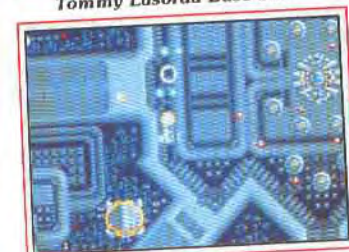
Last Battle.



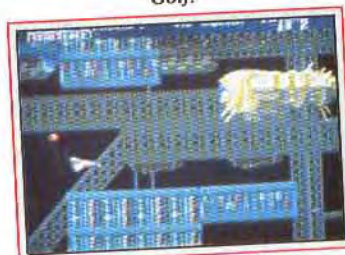
Tommy Lasorda Base-ball.



Golf.



Thunder Force II, fabuleux !.



Thunder Force II.



Deux consoles connectées par un modem garantissent des heures de plaisir.



Indiana Jones, héros d'un jeu d'action et d'un jeu d'aventure.



Loom (Lucasfilm)...



...est un jeu d'aventure...



...passionnant, il bénéficie...



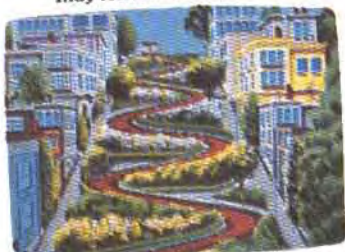
de graphismes somptueux !



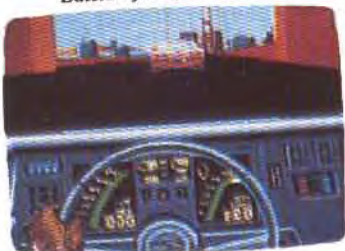
Indy Action Game... (Lucas).



Battle of England (Lucas).



Vette, une course signée...



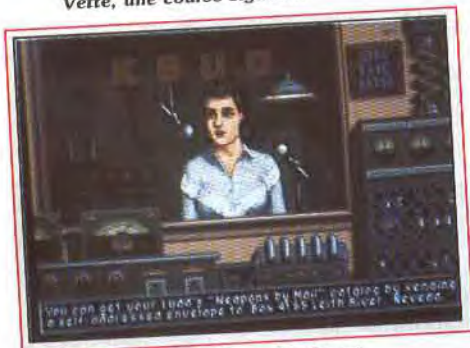
Spectrum Holobyte.

boxe prennent ainsi une toute autre dimension ! Nous ne reviendrons pas sur toutes les applications qui découlent de ce nouveau procédé de contrôle : nous les avons abondamment passées en revue (dans le numéro 66 de *Tilt*, p. 20, sous le titre « Nouvelles images : des jeux vivants »). U Force, développé par Broderbund, remplace également un joystick et est appelé à un avenir glorieux. Soutenu par une campagne du pub de 3 millions de dollars, il doublera le chiffre d'affaires de Broderbund. Le principe ? En déplaçant vos mains audessus ou en face d'une curieuse tablette (voir photo), vous contrô-

lez les mouvements de votre héros à l'écran. Fabuleux, magique, les mots manquent pour définir ces nouveaux outils de dialogue avec l'ordinateur. Quand les découvrirez-vous en France ? Incessamment sous peu !

Jeux sophistiqués, graphismes somptueux

Les premiers mois de 1989 ont été particulièrement difficiles pour la plupart des compagnies américaines. Les ventes de logiciels micro n'ont pas été conformes aux prévisions — optimistes, il est vrai — de la majorité des sociétés. D'autre part, l'explosion phéno-



It came from the desert,



...une action à la mesure...



Le basket selon Cinemaware.



le nouveau Cinemaware offre...

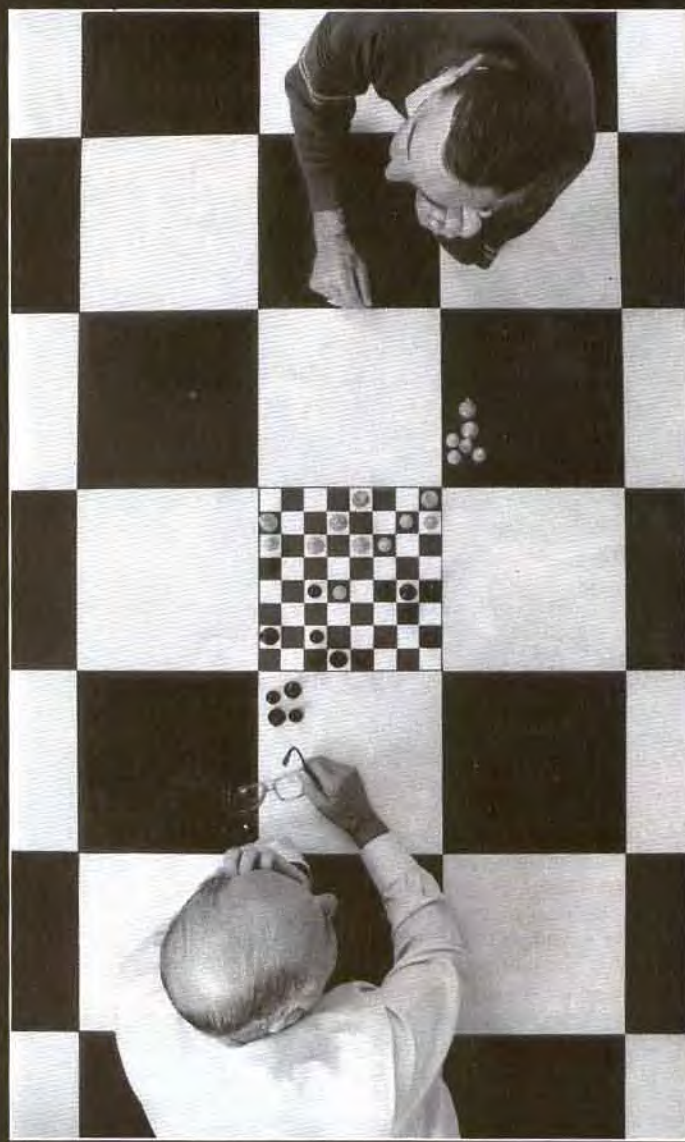


...de ses graphismes superbes.



Cinemaware for ever...

VOUS PENSEZ QUE LE
JEU D'ECHECS EST
TERNE ET ENNUYEUX?



ELECTRONIC ARTS™



Le nouveau Carmen Sandiego.



Murder Club (Kyodai).



Space Rogue (Origin).



Windwalker (Origin).



Budokan (Electronic Arts).



F-16 Combat Pilot (E.A.).



Lakers VS Celtics (E.A.).

seront lancés dans les mois qui viennent. Autre projet : *Wings*, un jeu d'aventure/action qui se déroule pendant la Première Guerre mondiale et a pour héros un pilote d'avion. Cent quatre-vingt-sept missions seront insérées dans la trame du jeu d'aventure proprement dit. *It Came From The Desert II* est déjà en préparation ! Cinq ans après la mort de la reine des fourmis, des œufs, qui n'avaient pas été détruit, vont éclore. Ces nouvelles fourmis seront capables de transformer les hommes en insectes. *Killer be killed* mettra en scène un espion dans un univers très high-tec tandis que *Grange Murder* mettra à l'épreuve vos talents de détective. Spectrum Holobyte présente *Vette*, une course de voitures effrénée qui se déroule dans un San Francisco très fidèlement recréé par l'ordinateur. Nouveauté chez Taito : l'adaptation de *Qix*, le jeu d'arcade que vous connaissez tous. L'atmosphère est parfaitement rendue et le jeu garde toutes ses qualités. Broderbund continue à jouer la carte de la création de documents en tout genre avec *Print Shop II*, plus riche, plus convivial encore que le premier du nom, très successful. Carmen Sandiego, aussi célèbre aux USA que Tintin en France, vit de nouvelles aventures intitulées *Where in time is Car-*

ménales de Nintendo a totalement déséquilibré le marché. Aspect positif de cette crise : la clarification des enjeux. Les consoles, synonymes de jeux d'action, s'adressent aux enfants, et les micros aux amateurs de jeux beaucoup plus sophistiqués. Il est par ailleurs intéressant de noter que, malgré toute sa puissance, Nintendo a bien du mal à imposer les jeux d'aventure/action, plus complexes, auprès de son public. En revanche, les concepteurs de softs pour micro doivent faire le maximum pour offrir des logiciels extrêmement aboutis. Comme à l'accoutumée, Cinemaware ébouit tout le monde avec des graphismes éclatants. *It Came From The Desert* vous est présenté par ailleurs dans *Tilt*. Voici d'autres photos d'écrans pour vous mettre l'eau à la bouche ! Cinemaware va également continuer de développer sa gamme de simulations sportives. Tennis, basket, boxe, football



Ces complexes de jeux d'arcade permettront à tous les amateurs de combattre en temps réel les uns contre les autres. Graphismes 3D, cockpit très sophistiqué, armes de puissance différente, radars. Le futur des jeux est, en partie, sous vos yeux...

men San Diego? *Sim City*, signé Maxis, promet de passionner tous les amateurs d'urbanisme et d'écologie. Il vous confie en effet la tâche difficile d'implanter villes, routes, sources d'énergie, industries, bref, toute l'infrastructure nécessaire aux hommes sur un territoire vierge. Excellente idée soutenue par une réalisation apparemment sans reproche.

Enfin, les premiers titres de Kyodai étaient présentés. Ce groupe rassemble onze compagnies japonaises qui veulent adapter les meilleurs titres nippons au marché US. Premiers jeux prévus : *Murder Club* et *Ancient Land of Ys*. Outre Maxis, Kyodai et Domark qui présentait *Licence to kill* aux Etats-Unis, Broderbund distribue également Origin. Quatre softs de cette dernière marque sont pratiquement terminés : *Space Rogue*, qui met le joueur aux commandes d'un simulateur de vol spatial 3D, *Knights of Legend*, un jeu d'aventure médiéval, *Windwalker*, une simulation d'arts martiaux et *Omega*, simulation de combats de tanks futuristes qui permet un jeu solo, à plusieurs ou en team.

Cinq titres essentiels chez Electronic Arts : *F-16 Combat Pilot*, la première simulation qui autorise des missions en escadrons, *John Madden Football*, un foot américain, *Ferrari Formula One* dans sa version pour compatibles, *Lakers VS Celtics*, une simulation de basket et *Budokan*, qui permet de pratiquer la plupart des arts martiaux. Présents également sur le stand E.A., Lucasfilm présentait trois produits impressionnants par la qualité de leur réalisation.

Indiana Jones and the Last Crusade est inspiré du film du même nom, tout aussi génial que les précédents. *Loom*, aux graphismes éblouissants, dialogue avec le joueur par l'intermédiaire de notes de musiques : votre personnage modifie l'apparence des objets, ouvre des passages secrets en modulant simplement quelques notes, dans un ordre bien précis,

bien sûr. Magique! Enfin, *Their Finest Hour: The Battle of Britain* est un simulateur de combat qui vous fait endosser l'uniforme d'un pilote anglais ou allemand. Intéressants également : chez SSI, *Curse of the Azur Bonds*, un nouvel épisode d'*Advanced Dungeons and Dragons*, et chez The Software Toolworks, *Beyond the Black Hole*. Sachez que ce jeu est en 3D et qu'il faut des lunettes spéciales. Impressionnant mais fatigant!

Microprose : Un simulateur d'arcade !

Des softs très corrects chez Accolade qui, selon son président, aurait peu souffert de la crise du début d'année. *Eye of Storm* est une simulation d'hélicoptère qui se déroule pendant la guerre du



Viêt-nam. *The Cycles* et *Heat Waves* vous lancent dans deux courses effrénées, la première sur une moto, la seconde sur un bateau de compétition. Enfin, *Conspiracy: The Deadlock Files*,

The Third Courier, et *Don't Go Alone* sont trois jeux d'aventure dont nous vous reparlerons.

Eloigné du jeu mais très intéressant tout de même, Comwell Systems présentait sur le CES PC Europe et PC USA. Nous vous avions déjà présenté *PC Globe*, un atlas fantastique qui permet d'obtenir en un clin d'œil toutes les informations géographiques, financières, historiques de tous les pays du monde. *PC Europe* et *PC USA* sont beaucoup plus précis et autorisent les recherches et les croisements les plus pointus.

Quatre nouveaux softs chez Epyx : *California Games 4*, *Snow Strike*, un simulateur de combats aériens, *World Karate Championship*, simulateur d'arts martiaux et *Flyton 500*, une course en 3D dans l'hyperespace très réussie. Le moral n'est pas au beau fixe chez Epyx qui reconnaît que la crise de ces derniers mois aux USA l'a laissé affaibli : « 88 a été très décevant, le marché du 8 bits s'est effondré et Nintendo s'est trop développé » commente Gil Freeman, PDG d'Epyx.

Microprose, en revanche, affiche un optimisme bruyant. Wild Bill Stealey se montre fort satisfait de l'état de sa société. « Nous avons, c'est vrai, envisagé une entrée en bourse, mais rien n'est décidé aujourd'hui. Nous n'avons pas réellement besoin de nouveaux



Cycles (Accolade).



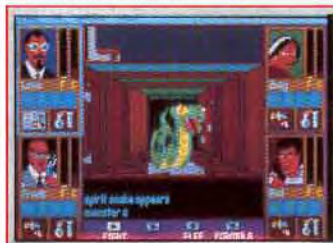
graphismes intéressants,



Eye of Storm (Accolade)...



animation réussie.



...est une simulation de combat :



Third Courier (Accolade).

REPENSEZ Y!

capitaux. Nous présentons aujourd'hui F 15 Strike Eagle II, Sword of the Samurai, un jeu de rôle dans la lignée de Pirates et M1 Tank Platoon, un simulateur de tank hypersophistiqué pour compatibles PC. Nous continuons



Strike Eagle II (Microprose).



Sword of Samurai (du même).



California Games II (Epyx).

également à mettre au point un simulateur de vol qui se jouera en salle d'arcade avec des effets sensationnels, ajoute Bill Stealey. Enfin, le rachat de Telecomsoft, en Angleterre va nous permettre de doubler notre chiffre d'affaires en Europe et de l'augmenter de 30 % aux USA. »

En France, Microprose évolue et lance deux nouveaux labels, Microstyle et Microstatus. Le premier, orienté vers les jeux d'action, s'adresse aux dix-sept ans. R.V.F., course de moto très fidèle, Green Peace, simulation fondée sur des faits scientifiques réels, Xenophobe, adapté de l'arcade et qui vous donne la possibilité de créer votre terrain de jeu avant de démarrer une partie, sont les trois premiers titres prévus sous ce label. Microstatus s'adressera aux vingt-six ans (c'est la tranche d'âge touchée par Microprose) et correspondra à des jeux sophistiqués, complexes, avec des niveaux de stratégie et de réflexion élevés. Premier titre : Mid-Winter, qui vous transporte dans l'Arctique en conditions de survie. Vous devez construire un

caterpillar, dresser des chiens de traîneau ; vous pouvez zoomer d'avant en arrière pour élaborer une stratégie globale avant de revenir au détail de l'action... Quant aux marques de Telecomsoft, elles vont être repositionnées sur le même principe, pour correspondre clairement dans l'esprit des joueurs à des types de softs précis. Microprose, Microstyle, Microstatus, Rainbird et Firebird... la petite compagnie US spécialisée dans les simulations de vol a bien grandie...

Et du côté français ? Titus et Ubi-soft défendaient les couleurs de la France sur le CES. Ubi présentait sept nouveaux projets, sur lesquels nous reviendrons dès qu'ils seront terminés. Titus, pour sa part, poursuit sa progression. Une équipe de développement a été recrutée aux USA et Titus prend très grand soin de ses programmeurs. « Il y a beaucoup de bons programmeurs en France mais ils n'osent pas se lancer, le jeu vidéo n'est pas encore crédible, affirme M. Caen. Pour stimuler les nôtres, nous les envoyons en stage aux USA. » Sur la situation de Titus, l'optimisme est de rigueur. « Si nous continuons sur cette lancée, nous serons capables, d'ici deux ans, de réinvestir nos bénéfices au Japon ce qui nous permettra de résister à l'offensive japonaise qui se prépare en Europe. Quant aux softs, pas de nouveautés que vous ne connaissiez déjà. Crazy Cars II marche bien sous le nom de F40 Pursuit et nous avons reçu un Award pour Titan : le Video and Recreational Software dans la catégorie innovation 1989. » A noter également : le prix remis cette année dans la même catégorie à Super Ski par le Consumer Electronic Show.

Enfin, pour terminer ce tour d'horizon du microloisir aux Etats-Unis, nous vous laissons imaginer ce que seront ces centres de jeux futuristes dont nous avons pu tester les prototypes : plusieurs joueurs, chacun assis dans un cockpit individuel pourront se lancer dans des conflits impitoyables en temps réel. Un radar pour suivre la progression de ses ennemis et de ses alliés, des pédales pour se déplacer à différentes vitesses. Vous disposerez aussi d'un arsenal impressionnant, les armes les plus puissantes mettant un certain temps à se recharger. L'écran offre une qualité arcade. Arrivée en France ? Dès l'année prochaine... Jean-Michel Blottière



Interplay



**MAINTENANT DISPONIBLE
SUR ATARI ST**

**DISPONIBLE EGALEMENT SUR AMIGA ET IBM PC
PREVU SUR C64 DISQUETTES**

Contactez votre revendeur le plus proche ou Electronic Arts,
Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire
SL3 8YN, Angleterre. (Tel 19 44 753 46 465)



ELECTRONIC ARTS™



Safari Gun's (en haut) et Fire sont les premiers logiciels de New Deal.

New Deal: naissance d'un éditeur

Fondé récemment, New Deal production vient d'arriver. Il nous promet des jeux de qualité grâce à une équipe très forte et motivée...

Récemment fondé, l'éditeur New Deal Productions vient renforcer l'effectif des sociétés d'édition française de jeux sur micros. Composée d'une douzaine de personnes, renforcée par divers auteurs extérieurs, l'équipe se caractérise par la relative jeunesse de ses membres (moyenne d'âge inférieur à vingt-cinq ans). Au moment où ces lignes paraîtront, le premier produit de New Deal devrait être disponible. Jeu d'arcade d'un style différent, *Safari Gun's* ne serait certainement pas critiqué par Brigitte Bardot. Le but du jeu est, en effet, de prendre des photos d'animaux présents sur le continent africain tout en luttant contre les braconniers. Sprite de taille respectable, graphismes variés et scrolling efficace sont au rendez-vous. Ce jeu existera à la fois sur ST, Amiga et PC en mode CGA et EGA.

Le second produit annoncé par New Deal dont la venue est pro-

grammée pour la rentrée (septembre 1989) se nomme *Fire*. Jeu d'arcade mettant en scène un hélicoptère dans la lignée de *Choplifter*. *Fire* dispose de graphismes dont l'auteur est bien connu des lecteurs de *Tilt*, Imagex. Le but du jeu est de réussir cinq missions différentes dont la localisation varie (Amérique centrale, Proche-Orient, etc.). Les objectifs dépendent, de plus, des théâtres d'opération... Il nous est difficile d'en dire plus sur ce jeu d'arcade car il est encore en plein développement. Mais, bien entendu, nous vous en reparlerons dès sa sortie. New Deal a d'autres projets qui se concrétiseront. *The Few*, par exemple, sera un wargame mettant en scène la bataille d'Angleterre pendant la Seconde Guerre mondiale. A terme, New Deal envisage la création d'une gamme d'éducatifs et on nous promet aussi un jeu d'aventure. Il y a du pain sur la planche! Mathieu Brisou

Kid's School

Educ Maternelle

Il y a mille et une façon d'apprendre à reconnaître les lettres et les chiffres et nos chers petits ne sont pas oubliés par les éditeurs. Micro C propose avec *Educ Maternelle*, un logiciel d'apprentissage des lettres et des nombres destinés aux très jeunes. Au programme des lettres, trois types d'approches progressives : le générique présente toutes les lettres de l'alphabet auxquelles correspondent des images. Avec l'épreuve du tirage aléatoire, l'enfant voit apparaître à l'écran une image et une lettre. On lui demande de retrouver la lettre sur le clavier et il peut l'écrire sur l'ardoise. Le tirage spécifique permet à l'élève d'entrer ses propres lettres, mais avez-vous déjà essayé d'écrire avec une souris? Cela relève de l'exploit même si ça peut constituer un bon exercice grapho-moteur. En ce qui concerne les nombres, même scénario ou peut s'en faut : des objets apparaissent, le chiffre correspondant s'affiche. Avec la barre

Micro brevet français

Il ne sera pas dit que seuls les futurs bacheliers pourront bachoter via l'ordinateur. A présent, les plus jeunes peuvent également préparer leur BEPC grâce à *Micro Brevet*, un logiciel de révisions destinés aux élèves de collège.



Des chiffres et des lettres? C'est Educ Maternelle sur Atari ST!



La Vie du lac sur ST : on s'y croirait...

Cinq matières : algèbre, géométrie, histoire, géographie et français composent l'ensemble de cette série. A l'honneur le français, avec sa farandole d'exercices d'orthographe, vous fera goûter les joies des accords, des verbes, des participes et des homophones. Au programme de grammaire, tous les secrets des fonctions et des propositions. Rien de bien extraordinaire quant au contenu, mais la méthodologie proposée ne manque pas d'intérêt. L'enfant travaille sur une série d'exercices assez diversifiés abordant une certain nombre de notions utiles à la connaissance de la langue française. L'évaluation notée met en évidence ses lacunes et l'oriente vers le type de travail approprié, tests ou rappels de cours. En outre, une étude plus spécifique concernant le travail de rédaction permet à l'enfant d'apprendre à élaborer sa pensée, à construire un plan et à dégager les éléments essentiels, à partir de deux textes de réflexion et d'imagination. Le tout est bien mené et s'agrémenté de fonctions telles le carnet de notes ou le tableau de brouillon et d'aides accessibles à tout moment. Le confort d'utilisation et le contenu assez riche du travail proposé font de ce logiciel un bon outil de révision bien



Micro brevet sur Atari ST.

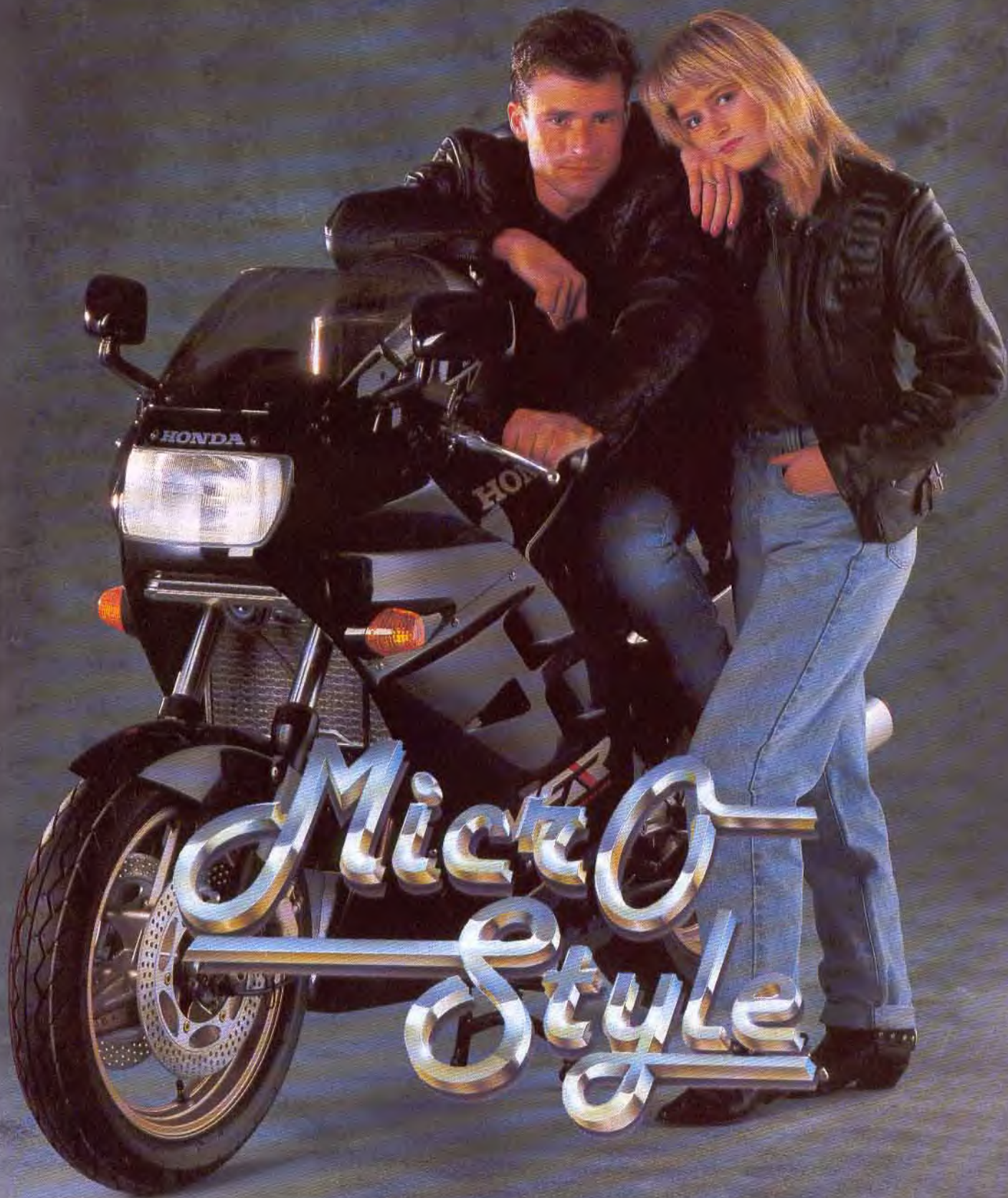


Le Petit Lecteur sur Atari ST : apprendre à lire sans peine.

d'espace l'enfant tape autant de fois qu'il y a d'objets. Il doit reconnaître le chiffre sur le clavier et il est invité à le dessiner si le cœur lui en dit. Plutôt répétitif et terne, on fait vite le tour de ce logiciel qui n'est pas d'un grand intérêt pédagogique. Rien de tel que le crissement de la craie sur l'ardoise, le soir au fond des classes! (Disquette Micro C pour Atari ST, Amstrad CPC, Compatible PC)

Matière _____ éveil 4/6 ans
Contenu pédagogique _____ ★★
Intérêt _____ 11
Prix _____ C

"A STYLE IS BORN..."
"UN STYLE EST NE"



adapté aux utilisateurs potentiels (disquette Coktel Vision pour Atari ST, compatible PC, Amstrad CPC, TO 9).

Matière _____ Français
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 16
Prix _____ C

La Vie du lac

En direct de la rédaction de Tilt, nous vous présentons *La Vie du lac*, un logiciel conçu et réalisé par la société Myriad, sur une idée originale d'Electricité de France. Comme son nom l'indique, ce programme propose une étude assez approfondie de la population du lac et des diverses composantes d'un écosystème lacustre. C'est de façon graphique et animée que l'on voit apparaître à l'écran toute sorte de petites bêtes évoluant gracieusement dans l'eau d'un lac. En cliquant sur chacune d'elles, on peut obtenir les informations les concernant et faire ainsi connaissance avec la faune lacustre et ce à toutes les périodes de l'année. Tout cela constitue une entrée en matière pour arriver au vif du sujet, et là que les alchimistes en herbe se réjouissent. En effet, pour ceux qui sont attirés par la gestion hydraulique et les problèmes de pollution des eaux, ce programme propose de vous y initier, grâce à un grand nombre de simulations, à l'observation de tout ce qui se passe en fonction des paramètres que vous aurez choisis. Attention si vous ne prenez pas les bonnes décisions, vous risquez de vous attirer les foudres des consommateurs potentiels d'eau : baigneurs, poissons, agriculteurs. Vous visualiserez, grâce à des courbes, les désastres écologiques que vous avez provoqués. Voici donc un programme original, qui conviendra à tous ceux que la gestion de l'eau intéresse et qui n'ont pas peur de jouer les apprentis sorciers via la machine ! (Disquette Myriad pour Atari ST, Compatible PC, possibilité de libre copie)

Matière _____ Géologie
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ A

Le Petit Lecteur

À l'heure où l'on parle d'échec scolaire, nous voyons apparaître sur le marché des éducatifs des produits tels que *Le Petit Lecteur* créée par Carraz Editions. Conçu de façon « scientifique », ce logiciel d'apprentissage de la lecture propose une méthodologie spéci-

fique permettant un travail interactif où la densité des thèmes abordés ne nuit en rien à la qualité pédagogique et ludique. Parmi les dix thèmes proposés, l'utilisateur dispose d'une palette de sept jeux. Il s'agit en fait d'une évolution progressive où chaque phase a son importance. Les deux premières activités pointent la relation mot/image. Vient ensuite la phase dite de globalisation où l'enfant doit faire correspondre à l'image la silhouette qui caractérise la longueur du mot. Dans le cinquième jeu, phase plus analytique, l'enfant construit le mot sur le plan phonétique. Le travail s'effectue sur le nombre de sons

et la longueur de chaque graphie et sur les différentes écritures du son. Il faut ensuite mettre dans le bon ordre des séquences de mots en fonction de la position du son. Ce logiciel prend bien en compte les étapes progressives nécessaires à l'assimilation du savoir lire et la synthèse vocale est un plus pour passer du savoir entendre au savoir voir. Un très bon logiciel ! (Disquette Carraz Editions pour Atari ST, compatibles PC, Thomson).

Brigitte Soudakof

Matière Apprentissage de la lecture
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ C

A 3000 : la formule 1 !

Version bas de gamme de l'Archimedes, le A 3000 d'Acorn attaque très fort et se positionne entre l'Amiga 500 et l'Apple II GS...

Ayant récemment présenté une station de travail Unix à faible coût, la firme britannique Acorn Computer poursuit le développement de sa gamme de machines 32 bits à technologie RISC. Pas moins de trois nouveaux Archimedes sont en effet annoncés et devraient être disponibles en septembre 1989. Machine bas de gamme, l'Archimedes 3000 est

3000 d'Acorn Computer dispose de performances impressionnantes qui devraient lui assurer un véritable succès tout au moins de l'autre côté de la Manche. Les deux autres nouveautés dans la gamme sont les Archimedes 410 et 420, versions dépouillées du 440 disposant de moins de mémoire et, pour le 410, dépourvues de disque dur. Signalons que



Un design comparable à celui du ST ou de l'Amiga 500.

destinée en particulier au marché britannique de l'éducation. Elle est entièrement compatible avec les autres machines de la gamme et son prix est de 649 livres (un peu plus de 6 500 F). Le A 3000 offre en standard une puissance de 4 à 8 Mips, un Mo de Ram extensible à 2 Mo, une résolution graphique de 640 par 512 en 256 teintes simultanées, etc. Malgré son positionnement bas de gamme, le A

ces deux ordinateurs ne sont pas vraiment des nouveautés puisqu'ils avaient été annoncés lors du lancement de la gamme Archimedes. Pour conclure, signalons que les éditeurs britanniques continuent à développer la machine en adoptant notamment leurs produits au nouveaux systèmes d'exploitation récemment mis sur le marché. Mathieu Brisou

Objectif megadrive



C'est à Tokyo que Richard Branson, de Virgin, et Hayao Nakayama, président de Sega, ont signé un accord de distribution à long terme des produits Sega en Europe. Virgin, importateur de la console 8 bits Sega pour l'Europe depuis déjà un an, est ainsi investi de la lourde tâche d'assurer le lancement de la console 16 bits Sega, autrement nommée *Mega Drive*. Compte tenu des performances de cette dernière (voir en page 29 du n° 64 de Tilt), cela ne devrait pas poser trop de problèmes. Mais sait-on jamais... Mathieu Brisou

Bientôt sur votre écran

Application System France annonce la venue de diverses nouveautés pour la rentrée. Traitement de texte orienté courrie et publi-postage, *Dayli Mail* fonctionne sur Atari ST. Ce logiciel devrait sortir au mois de septembre. *Creator* est un programme de dessin qui, d'après son promoteur, dispose de capacités impressionnantes. Haut de gamme, *Crator* sera proposé aux alentours des 1 000 F à la rentrée. Plus original, *Protos* est un logiciel que l'on installe dans le fichier auto du ST. En retour, il simule la présence d'un grand écran et offre des macro-commandes. D'autre part, Application System annonce la commercialisation de la version 3.0 d'*Aladin*, un émulateur *Macintosh* pour Atari ST. Livré avec des Roms d'origine *Apple* de 64 Ko, il gère le disque dur, l'imprimante laser Atari, les imprimantes matricielles disposant d'une résolution de 360 DPI, pour un prix approximatif de 2 500 F. Mathieu Brisou

**DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES
ANTIPODES VOUS RETOURNERONT
TOTALEMENT!**

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

**AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE**

**LA CONVERSION
DE L'ARCADE DE TAITO
ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN
TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT
DINGUE !!**

Wally Wairus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi – juste de quoi faire son goûter !! Si Joey ne les sauve pas tous avant l'heure du thé... ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous pouvez l'imaginer... dangereusement gros!!

Armé seulement d'un arc et de flèches, Joey pourra accumuler d'autres armes sur son chemin. Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang, aux grenouilles mortelles, aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de créatures pas très gentilles...

ocean

Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

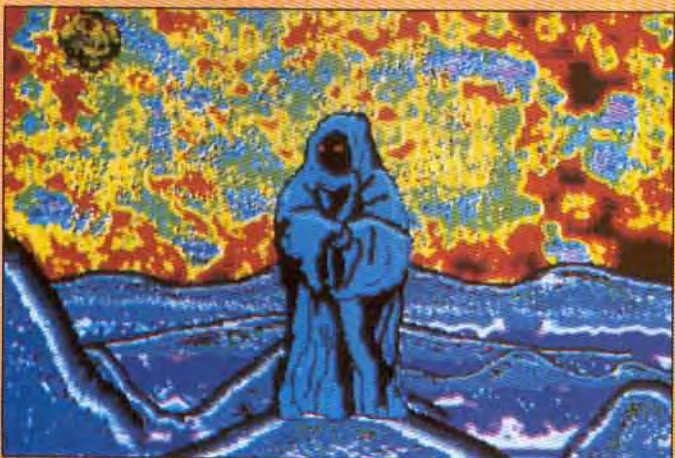
DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

Les graphistes du mois

La technologie n'a pas tué la sorcellerie ! La preuve, elle resurgit à travers le masque néo-primitif de Franck Nicolas (16 ans), elle transparait dans le dessin de Jérémie Reichenbach (14 ans), elle alourdit l'atmosphère de Donjon de Stéphane Kerkeling (20 ans). Qui a dit que le dessin sur micro ce n'est pas sorcier ?



Franck Nicolas.



Jérémie Reichenbach.



Stéphane Kerkeling.

Toutes ces images ont été réalisées sur Atari ST : la première avec Néochrome, Degas, Elite et Spectrum 512, la deuxième avec Spectrum 512 et la dernière avec Degas Elite.

"A Lucas film présentation..."

Issue du cinéma, la société Lucasfilm s'intéresse beaucoup à l'informatique. Image de marque en béton, jeux de qualité sont les armes qu'elle a choisies pour conquérir l'Europe.

Loom propose un jeu de rôle d'une grande facilité d'emploi par le biais d'un scénario original et d'une interface utilisateur entièrement graphique. A voir absolument...



Mettant en scène l'un des plus célèbres héros de notre temps, espérons qu'Indiana Jones The Last Crusade mettra fin à la longue série des flops inspirés par le grand écran.

Thème à la mode, la bataille d'Angleterre sera proposée à la sauce Lucasfilm. Ce soft se rapprochera plus du simulateur de vol que du wargame classique.



Le succès de vente de Zak McKracken en Europe a poussé la Lucasfilm Games à s'intéresser de plus près à ce marché. Douglas Glen, le directeur du marketing de cette prestigieuse société, s'est déplacé en personne pour nous présenter ses nouveautés. Le premier est le très attendu *Indiana Jones, the Last Crusade*, ce jeu d'aventure possède le même système de jeu que *Zak McKracken* (graphismes animés avec des effets 3D) avec quelques améliorations. Il reprend fidèlement le scénario du film et le joueur pourra soit tenter de reproduire les actes du véritable

Indiana Jones du film, ou alors se laisser aller à l'inspiration. *Battle of Britain* sera une simulation de vol, similaire à *Battlehawks 1942*, qui consiste à prendre les commandes d'un Spitfire Mark I. Ensuite vient *Loom* un jeu de rôle original où le joueur campe le personnage d'un magicien qui tire son pouvoir d'une flûte magique. Aucune entrée de textes ne sera nécessaire pour y jouer, uniquement des notes de musique ! Interrogé sur les futures orientations de la Lucasfilm Games, Douglas Glenn répond : « Au départ, nous ne développons que

KNIGHT FORCE



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

des titres commercialisés sous d'autres labels tels *Maniac Mansion* et *Ballblazer*. Avec *Zak Mc Kraken* et *Battlehawks 1942*, la Lucasfilm se prend elle-même en main et espère ainsi étendre à la microinformatique sa philosophie du loisir que le public apprécie déjà dans le domaine cinématographique... La création et la mise au point des jeux se base essentiellement sur la connaissance que nous avons des goûts du public. C'est là un des éléments clés qui

fait le succès de nos produits. Leur point commun à tous est une réalisation technique très pointue, de l'innovation et un scénario d'excellente qualité ».

On l'a compris, la Lucasfilm n'est pas là pour faire de la figuration mais pour conquérir le succès et les autres n'ont qu'à bien se tenir ! Pas de détails sur les projets concernant CDI et DVI mais « on surveille cela de très près » nous assure-t-on. Affaire à suivre.

Dany Boolauck

L'Europe des jeux : Tilt et les autres...

Organisé par les revues *Tilt* (France), *Computer and Videogames* (Grande-Bretagne), *Micromania* (Espagne) et *Smash* (R.F.A.), le premier European Videogames Championship vous permettra peut-être de devenir le meilleur joueur sur micro d'Europe. A vous les prix et la gloire !



Grande première dans la micro européenne : la France, la RFA, la Grande-Bretagne et l'Espagne s'associent pour créer l'European Videogames Championship. Il s'agit d'une compétition destinée à récompenser les meilleurs joueurs d'Europe... Ce championnat aura lieu en deux temps. Avant toute chose, chaque pays doit sélectionner une équipe nationale constituée des cinq joueurs. Pour la France, ce rôle échoit à *Tilt*. Concrètement, les choses se passent de la manière suivante. Les programmes *Turbo Cup* et *Loricels* sur *Atari ST*, *Skweek* de *Loricels* sur *Amiga*, *Forgotten Worlds* de *SFMI* sur *Amstrad CPC*, *Cradius* de *Nintendo* sur *NES* et *Captain Silver* de *Sega* sur *SMS* serviront à départager les concurrents... Dans

notre numéro de septembre nous publierons les scores réalisés en trois minutes sur ces différents jeux par les journalistes de *Tilt*. Si vous atteignez ou dépassez un des scores publiés, vous ferez partie des meilleurs joueurs français et pourrez donc faire partie de l'équipe nationale en vous rendant au stand *Tilt* du Salon de la micro, le 14 octobre 1989, afin de participer aux éliminatoires. Chaque postulant jouera sur la machine de son choix (avec le jeu correspondant) pendant trois minutes. Les scores seront alors notés par un arbitre. Les cinq joueurs ayant réalisé le plus de points seront alors sélectionnés pour faire partie de l'équipe nationale qui défendra nos couleurs face aux équipes des autres pays. Notez que les membres de la sélection française gagneront un prix. Les autres, les candidats non élus, auront un cadeau... A la suite de cela, les équipes européennes s'affrontent sur l'ensemble des machines prises en compte pour les différentes sélections nationales. L'équipe réalisant le plus de points sera proclamé gagnante et le joueur ayant réussi le score le plus élevé se verra attribuer le titre de meilleur joueur européen. Mais, nous n'en sommes pas là... Commencez donc par vous entraîner pour la sélection nationale !

Mathieu Brisou

Esat alors !

Connue pour ses nombreux utilitaires, la société Esat Software a récemment évolué en créant de nouveaux labels. Cette opération



L'oiseau de Tiezeine sur ST.

a pour but de donner une image de marque plus forte à divers produits en fonction de leur catégorie. Ainsi, la marque Esat Software est désormais réservée aux utilitaires grand public et professionnels. Les produits ludiques sont proposés sous le label Cosmic Software, alors que Magic Soft désigne une gamme d'utilitaires de sauvegarde. Enfin, par le biais de Collection Welcom, Esat

distribue les produits de MBC ainsi que de Legend Software.

Parmi les produits à venir, *Hercule II PC* risque bien de faire date. Il s'agit d'un utilitaire de sauvegarde destiné aux possesseurs de PC et compatibles dont le prix inférieur à 600 F, cache des performances très intéressantes. Première particularité : les copies effectuées par *Hercule* ne seront réutilisables que sur l'ordinateur sur lesquelles elles auront été faites. De plus, les programmes protégés par une clé électronique sur le port série pourront être exécutés en l'absence de ce dernier. Ces éléments devraient, à n'en pas douter, assurer un certain succès à cet utilitaire de sauvegarde proposé sous le label Magic Soft.

D'autre part, signalons que Esat prépare actuellement divers programmes éducatifs sur *Amstrad CPC* et *Atari ST* qui abordent des sujets allant de l'astronomie à l'alphabet. La venue de ces logiciels doit intervenir à la rentrée prochaine. Mathieu Brisou

Cybernéticiens de tous les pays...

Connue pour sa gamme de produits d'initiation à la robotique, la firme Fischer Technik propose un nouvel ensemble d'expérimentation. Il comprend les éléments nécessaires pour la réalisation d'une tortue, d'une interface photoréceptrice, d'un thermomètre régulateur de température ainsi que d'un robot soudeur. Fonctionnant sur diverses machines, cet ensemble est livré avec une interface, deux manuels ainsi que divers sous-ensembles. En outre, soulignons l'avènement d'une nouvelle génération de logiciels de contrôle capable de prendre en compte l'adaptation du robot à son environnement et aux difficultés rencontrées. Comme les autres



Oui, c'est un robot soudeur !

produits de la gamme Fischer Technik Computing, ce nouvel ensemble est importé par la société SPL-Kager.

Mathieu Brisou



Configuration CPC : simple et fonctionnel.

TILT
MICRODESIRS

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

GRATUIT



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recevrez 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
Des économies + un cadeau



ABONNEZ-VOUS À TILT.

VOUS RECEVREZ :



GRATUIT

II NUMEROS MENSUELS

+ I NUMERO SPECIAL

"Le Guide Jeux et Micro"

+ I SUPERBE CADEAU

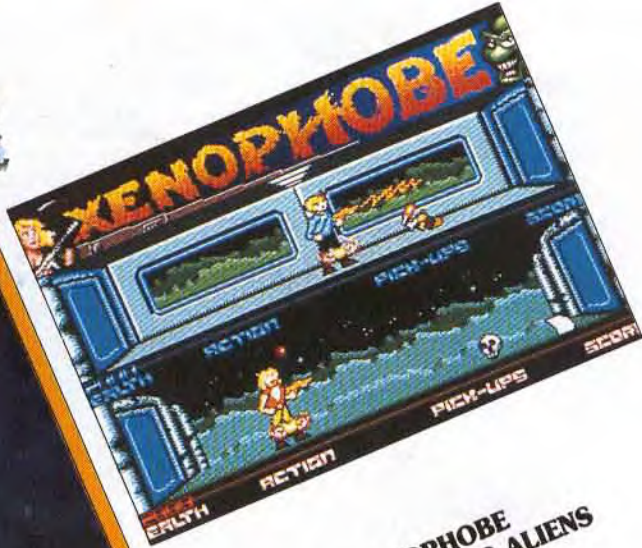
une originale pendulette à quartz montée sur
une véritable disquette.

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

TILT

MICROLOISIRS

Micro-Style



- XENOPHOBE
EXTERMINER LES ALIENS**
- Un excitant jeu d'arcade-action.
 - Pour un ou deux joueurs.
 - Des effets sonores étonnants.
- Disponible sur C64, Amiga, Amstrad CPC et Atari ST.



- UNE ENIVRANTE
SIMULATION DE MOTO**
- La plus réelle des simulations de motos.
 - Superbes graphismes.
 - Son du moteur digitalisé.
 - De nombreux niveaux de difficulté.
 - Les plus célèbres circuits de course du monde.
- Disponible sur Atari ST et Amiga, en juillet sur IBM PC.



Micro-Style

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414

Des jeux bien testés

Tilt entre dans le secret des Dieux et vous explique comment les jeux sont disséqués et analysés avant d'être lancés. Edifiant !

Avant de tomber entre les mains exigeantes des testeurs de Tilt puis d'être livré en pâture aux enrégés du joystick, un jeu informatique doit désormais suivre un véritable parcours du combattant jalonné d'épreuves multiples, de tests sévères ne portant pas seulement sur des aspects techniques (debuggage, par exemple)... La commercialisation d'un jeu ne doit plus grand-chose au hasard et les techniciens de marketing tendent à rationaliser des pratiques commerciales qui relevaient souvent d'une bouillonnante improvisation. Il s'agit aujourd'hui d'adapter le produit au marché, d'évaluer son positionnement, d'orienter la promotion.

Le distributeur français SFMI a levé pour nous un coin du voile sur ces séances d'évaluation des jeux informatiques, préalables à leur lancement. Avec, dans le rôle du cobaye, *Castle Warrior* de Delphine Software.



Un dur combat se livre sur l'écran.

Les huit jeunes testeurs d'un âge moyen d'une quinzaine d'années, des habitués des lieux, commentent par remplir des fiches de renseignements destinées à cerner leurs goûts en matière de jeux. Leur manière d'appréhender un nouveau logiciel fait l'objet de questions précises. Sur quels critères se fonde la première impression que l'on retire d'un jeu ? Les créateurs doivent-ils privilégier les graphismes, l'animation, la musique ou d'autres aspects encore ? Puis on entre dans le vif du sujet. Le dessin de la jaquette est présenté à l'assemblée. Quel type de jeux cela évoque-t-il ? Les jeunes testeurs sont mis à l'aise : la liberté d'expression est encouragée (c'est bien le but de la séance !) et ils ne se privent pas de l'utiliser. Les avis fusent, attentivement recueillis

par les responsables de SFMI et de Delphine Software présents. L'un des testeurs n'a pas vu le dragon, un autre le trouve plutôt marrant, un troisième adore le caractère « flashant » des couleurs. Un dernier critique la typo du titre. Après cette séance de test, l'éditeur décidera d'ailleurs de revoir complètement le dessin de la jaquette.

Michael Sportouch expose ensuite le scénario du jeu : une classique histoire de sorcellerie, une quête d'elixir dans le cadre d'un château constitué de six niveaux. Les testeurs se séparent alors en trois groupes disposant chacun d'une machine. L'exploration des couloirs en 3D de *Castle Warrior* peut commencer. Aucune instruction n'est donnée au début. Il s'agit d'un « test aveugle », à chacun de se débrouiller. Les testeurs n'ont pas l'air de s'amuser : ils prennent leur rôle très au sérieux, débussant les bugs, notant sur leurs feuilles de renseignements leurs moindres impressions. Et ils sont sans pitié : les testeurs de Tilt, que nous sommes, ont parfois été étonnés par leur sévérité ! C'est la jouabilité qui semble focaliser l'attention. On critique la lenteur de l'épée, la difficulté du maniement de la barque ou l'on regrette la précision des tirs de javalots. Les aspects positifs sont également notés. La musique qui jaillit simultanément de trois ordinateurs dans une sorte d'écho semble faire l'unanimité. Mais, en dépit de ces critiques pointilleuses, l'impression finale des joueurs reste très favorable, comme en témoignent les notes données en fin de séances.

Après le départ des « Kids », leurs fiches seront dépouillées avec attention. Delphine Software nous a affirmé avoir tenu compte de ces remarques pour améliorer son produit. Au terme de cette séance de test, plusieurs modifications ont été apportées à *Castle Warrior*. Le dessin de la jaquette a été entièrement revu, la jouabilité du jeu a été améliorée, les épreuves du premier et du troisième niveau ont été rendues plus difficiles par un rapprochement des obstacles. Ainsi finalisé, *Castle Warrior* peut enfin affronter les rigueurs du marché ! Jean-Philippe Delalandre

Des jeux de rôles chez Infogrames



Infogrames et TSR : pour le rôle !

De l'héroïc fantasy, du fantastique et de la science-fiction pour la nouvelle ligne de jeux d'Infogrames. Cette ligne marque le début d'une association entre Gary Gygax et Infogrames et ne comportera que des jeux de rôle ! Et pour cause : Gary Gygax est le cofondateur de TSR inc. Pour les néophytes, la TSR inc. est à l'ori-

gine des fameux *Donjons et Dragons*. G. Gygax donne son nom à cette nouvelle ligne et participera à l'élaboration des scénarios et des systèmes de jeux. En outre, Infogrames envisage d'inclure dans cette gamme, des jeux entièrement créés par Gary Gygax en personne ! Six jeux au minimum porteront la caution : « Gary Gygax présente... ». Le premier dont la sortie est prévue en septembre prochain, se nomme provisoirement *Drakkhen*. Ce gigantesque jeu de rôle, entièrement graphique et animé sera disponible sur ST et Amiga. Gageons que la longue expérience de Gary Gygax apportera aux produits en question, une qualité digne des plus grands. Dany Boolauck

Amstrad joue les boute-en-train

Erreur d'aiguillage ou catastrophe ferroviaire ? Le « Train du bicentenaire de la liberté de la presse » a choisi un sponsor contesté : Amstrad.

Toujours à l'affût de moyens originaux pour assurer la promotion de ses produits, Amstrad, locomotive incontestée de la micro-informatique familiale, a décidé de sponsoriser le « Train du bicentenaire de la liberté de la presse » qui parcourt la France du 1^{er} juin au 8 juillet en présentant une exposition itinérante. Amstrad dispose d'un wagon pour y présenter son matériel. Ce choix a suscité des remous divers dans les rédactions, du sourire amusé à l'intense rigolade, d'aucuns n'hésitant pas à prétendre que la firme était en train de dérailler allègrement. Quand on connaît l'attitude d'Amstrad vis-à-vis de la presse, il y a en effet de quoi s'offusquer. C'est bien simple, Amstrad ne supporte pas la moindre critique et nous, journalistes, avons souvent eu à subir les foudres de son estimable P.-D.G. Mais ceci n'est rien. Après tout, ce n'est que l'effet d'un caractère entier. Il y a plus grave.

Un groupe de presse indépendant — Laser presse — éditait un magazine dont tous les Amstradistes se souviennent : *Amstrad Magazine*. Amstrad France, qui ne supportait justement pas cette indépendance, a favorisé l'émergence d'un groupe de presse à sa dévo-

tion et a tout fait pour faire disparaître *Amstrad Magazine*. Il y est d'ailleurs parvenu à coups de procès. Alors parler de la liberté de la presse ! N'y a-t-il pas d'erreur d'aiguillage ? Jean Kaminsky, le directeur de Laser Presse, déclare à ce propos : « Je suis assez stupéfait. Il y a tous les jours des catastrophes ferroviaires. Cela n'en fait qu'une de plus. Enfin, je comprends que la S.N.C.F. ait besoin d'argent... Pour être sérieux. J'ai le souffle coupé quand je vois un constructeur qui a fait saisir un magazine pour protéger le monopole d'un groupe de presse créé pour la circonstance jouer les Don Quichotte de la liberté de la presse... »

Qu'Amstrad soit une entreprise innovante et qu'elle ait beaucoup fait pour la micro familiale, nous en convenons volontiers. Que son succès lui soit monté à la tête, nous le comprenons encore. Mais qu'elle veuille s'ériger en censeur est inacceptable. Qu'elle se présente maintenant comme un parangon de vertu est un scandale. Nous ne doutons pas néanmoins qu'Amstrad ne nous reprochera pas d'exercer une liberté qu'elle défend si ostensiblement.

Jean-Loup Renault et
Jean-Philippe Delalandre

PASSEZ UN ETE COOL

EN JUILLET ET EN AOUT BENEFICIEZ D'UNE REMISE GEANTE
-10%
SUR TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA

AVEC



MICROMANIA

Une collection d'articles d'articles pour les dingues de la micro que vous pouvez recevoir GRATUITEMENT.

LES EXCLUSIFS!

T-Shirt PLAY AGAIN 85 F ou **GRATUIT** pour 6 points Club.

T-Shirt HIGH SCORE 85 F ou **GRATUIT** pour 6 points Club.

Montre MICROMANIA 195 F ou **GRATUITE** pour 20 points Club. Super montre de qualité garantie totale 6 mois.

COMMENT LES OBTENIR ?

Chaque fois que vous commandez au Club vous recevez 2 points pour un logiciel en cassette et 3 pour un logiciel en disquette (sauf bien sûr pour les soldes et les classiques). Quand vous avez suffisamment de points vous choisissez l'article souhaité qui vous sera livré avec votre prochaine commande. Si vous ne pouvez pas attendre tellement vous en avez envie, vous pouvez aussi les acheter. Dès maintenant vous pouvez déjà choisir entre 2 T-Shirt canons et une montre démente. A la rentrée on vous dit pas mais ça va être géant... Alors commencez à collectionner vos points immédiatement ça va pas être triste !

Ne cherchez plus à Paris !
Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN	FORUM DES HALLES
4, bd Haussman 75008 Paris espace Loisirs sous-sol Métro Havre-Caumartin Tél. 42 82 58 36	5, rue Pirouette Niveau - 2 Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78

ATARI-ST COMPILATIONS

LES BEST DE US GOLD 299F
+ OUT RUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2
PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNNAPS+EXOLON
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL
SIMULATION 16 249F
+SUPER SKI +GRAND PRIX 500
+IRON TRACKERS

INCROYABLE!

FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
ACTION ST 149F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAZER

NOUVEAUTÉS

A NE PAS MANQUER **
CABAL 195F
CHAOS STRIKES BACK 185F
(SUITE DUNGEON MASTER)
DOUBLE DETENTE 199F
FALCON MISSION DISK 1 195F
H.A.T.E. 199F
INDIANA JONES :THE
LAST CRUSADE(ARCADE) 245F
NEW ZEALAND STORY 195F
PANIC STATIONS 199F
RENEGADE 195F
RENEGADE 3 199F
STORMLORD 199F
SUPER SCRAMBLE 199F
THE GAMES SUMMER 199F
XENON 2 MEGABLAST 245F

AUTRES NOUVEAUTÉS**

AAARGH 185F
ARMALYTE 199F
AQUAVENTURA 225F
ASTAROTH 185F
BALANCE OF POW. 1990 249F
BATTLETECH 199F
BLOOD MONEY 245F
BLOODWYCH 245F
CALIFORNIA GAMES 195F
CONFLICT EUROPE 249F
DARIUS 199F
DARK FUSION 199F
DRAGON LORD 199F
FERRARI FORMULA ONE 245F
FRIGHT NIGHT 195F
GARY L. HOT SHOT 195F
GARY L. SUPER SKILLS 185F
GHOST AND GOBBLINS 195F
GUARDIANS MOONS 195F
HILLSFAR 245F
HYBRIS 245F
I.O.U. 245F
JAWS 195F
KARATEKA 195F
KINGS QUEST IV 295F
LA LEGENDE DE DJEL 220F
REVOLUTION FRANCAISE 195F
LICENCE TO KILL 007 199F
LORDS OF RISING SUN 199F
MANHUNTER 249F
MECHANIC WARRIORS 249F
MR HELI 245F
NECRON 249F
OUT RUN US SPEC. EDIT. 199F
PAPER BOY 185F
PIRATES 269F
PHOBIA 245F
POPULOUS (DATA DISK) 95F
ROCKET RANGER 275F
SABRE WULF 245F
SCORPION 245F
SLEEPING GODS LIE 299F
SPACE HARRIER 2 185F
SPACE QUEST 3 289F
STEIGAR 195F
THE KRISTAL 285F
THE LAST NINJA 2 245F
TINTIN SUR LA LUNE 245F
THUNDERBIRDS 245F
ULTIMA V 235F
UMS 2: NATION WARS 269F

Recevez gratuitement le catalogue couleurs
MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

**3615 MICROMANIA
C'EST GEANT!!!**
Nouveau!
Des promotions
flash tous les jours

HIT PARADE ST

ARCHIPELAGOS 249F
BATTLEHAWKS 1942 249F
CASTLE WARRIOR 199F
CRAZY CARS 2 249F
DRAGON NINJA 199F
DUNGEON MASTER EDIT. 95F
F 16 COMBAT PILOT 235F
FORGOTTEN WORLDS 199F
KICK OFF 269F
KULT 275F
MICROPROSE SOCCER 245F
POPULOUS 249F
ROBOCOP 199F
SILKWORM 195F
TARGHAN 245F
VIGILANTE 199F
VOYAGER 199F
XYBOTS 199F
ZAC MAC CRACKEN 249F

3 D POOL 199F
AFRICAN RAIDERS 220F
BAAL 195F
BALLISTIX 195F
BARBARIAN 2 185F
BATMAN 195F
BATTLECHESS 249F
BIOCHALLENGE 195F
BUMPY 195F
CARRIER COMMAND 235F
COLOSSUSCHES 235F
COSMIC PIRATES 199F
CYBERNOID 2 199F
DOUBLE DRAGON 195F
DUNGEON MASTER 245F
EMMANUELLE 220F
EXPLORA 2 349F
FALCON 235F
F. O. F. T. 285F
FOOTBALL MANAGER 2 185F
GALDREGON'S DOMAIN 195F
HU MAN KILLING MAC. 149F
INTERNAT. RUGBY SIM. 199F
LAST DUEL 149F
LES PORTES DU TEMPS 285F
LOMBARD RAC RALLY 195F
MILLEMIUM 2.2 199F
OPERATION WOLF 195F
PAC MANIA 195F
REAL GHOSTBUSTERS 199F
ROADBLASTERS 185F
RVF HONDA 269F
RUNNING MAN 249F
RUN THE GAUNTLET:
LA COURSE INFERNALE 199F
SAYAGE 199F
SKWEEK 195F
SORCERER LORD 249F
SPEEDBALL 245F
STORMTROOPER 199F
THE DEEP 199F
THUNDERBLADE 199F
TIGER ROAD 195F
TIME SCANNER 199F
VINDICTORS 199F
WAR IN MIDDLE EARTH 249F
WINDSURF WILLY 199F

Passez un été cool avec MICROMANIA !
En juillet et août bénéficiez
d'une remise géante de - 10 %
sur tous les logiciels

AMSTRAD, ATARI, ST, PC, AMIGA

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BARBARIAN(PALACE) 185F
+ ANTIRIAD 185F
BATMAN 195F
DOUBLE DETENTE 199F
FERRARI FORMULA ONE 249F
FORGOTTEN WORLDS 199F
INDIANA JONES :
THE LAST CRUSADE 249F
NEW ZEALAND STORY 199F
RENEGADE 199F
VIGILANTE 199F

AUTRES NOUVEAUTÉS**

AFTERBURNER 245F
AMERICAN ICE HOCKEY 249F
ARCHIPELAGOS 299F
ARKANOID 2 185F
CABAL 199F
CAVEMAN UGH LYMPICS 195F
COLOSSUS CHES X 245F
CONFLICT EUROPE 249F
GARY L. HOT SHOT 185F
GRAND PRIX CIRCUIT 235F
HILLSFAR 245F
HERMES 249F
KARATE KID 2 245F
KULT 275F
REVOLUTION FRANCAISE 195F
LEGEND OF BLACK SILV. 249F
LORDS OF RISING SUN 249F
MICROPROSE SOCCER 245F
OPERATION WOLF 195F
POLICE QUEST 2 249F
PHANTOM FIGHTER 249F
PURPLE SATURN DAY 249F
RAMBO 3 185F
RED STORM RISING 235F
RVF HONDA 265F
SAVAGE 199F
SCORPION 245F
SERVE AND VOLLEY 235F
SINBAD 295F
SORCERER LORD 249F
STARGLIDER 2 249F
STEIGAR 195F
THE LAST NINJA 2 245F
THUNDERBLADE 249F
THUNDER HOPPER 249F
TIGER ROAD 245F
TINTIN SUR LA LUNE 295F
ULTIMATE GOLF 195F
UMS 2 :NATIONS AT WAR 265F
VIRUS 245F
WATERLOO 245F
WEIRD DREAMS 249F
XENAPHOBE 265F

HIT PARADE PC

BARBARIAN (PSYNOSIS) 249F
BATTLEHAWKS 1942 249F
CHUCK YEAGER'S AFT 299F
DOUBLE DRAGON 195F
F16 COMBAT PILOT 235F
OUT RUN 199F
ROBOCOP 199F
TARGHAN 265F
TEST DRIVE 2 245F
WAR IN MIDDLE EARTH 249F
ZAC MAC CRACKEN 249F

688 SUB MARINE 245F
ABRAHAMS BATTLE TANK 249F
AFRICAN RAIDERS 220F
AMERICAN INDOOR SOC. 249F
CRAZY CARS 2 249F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
HEROES OF THE LANCE 225F
JET FIGHTER 445F
KARATEKA 195F
LA LEGENDE DE DJEL 220F
LED STORM 249F
LEISURE SUIT LARRY 2 299F
LOMBARD RAC RALLY 245F
MILLEMIUM 2.2 249F
NEBULUS 195F
SPACE QUEST 3 249F
SPEED BALL 245F
SKWEEK 195F
TEENAGE QUEEN 249F
THE DEEP 199F
TITAN 249F
WINDSURF WILLY 199F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNNAPS
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+VAMPIRE'S EMPIRE

NOUVEAUTÉS** A NE PAS MANQUER

CABAL 245F
FALCON MISSION DISK 1 195F
F16 COMBAT PILOT 245F
INDIANA JONES: THE
LAST CRUSADE (ARCADE) 245F
NEW ZEALAND STORY 245F
PANIC STATIONS 199F
POWERDROME 245F
RENEGADE 249F
RENEGADE 3 249F
SHOOT 'EM UP CONT. 225F
SUPER SCRAMBLE 199F
THE GAMES SUMMER 194F
TINTIN SUR LA LUNE 285F
UMS 2: NATIONS OF WAR 265F
XENON 2 MEGABLAST 245F
XYBOTS 199F

**1 AN
DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS**

AUTRES NOUVEAUTÉS**

AQUAVENTURA 235F
ASTAROTH 249F
ARMALYTE 199F
BEAST 245F
BLOODWYCH 245F
COMBAT SCHOOL 195F
CONFLICT EUROPE 245F
DARK FUSION 199F
DOMINATOR 249F
DRAGONSLAYER 299F
F.O.F.T. 275F
GALDREGON'S DOMAIN 195F
GHOST AND GOBBLINS 245F
HATE 199F
I.O.U. 195F
REVOLUTION FRANCAISE 195F
LEISURE SUIT LARRY 2 299F
LICENCE TO KILL 007 195F
NECRON 249F
OUT RUN US EDIT. 199F
PHOBIA 245F
POLICE QUEST 2 249F
POPULOUS(DATA DISK) 95F
PREDATOR 245F
RAMBO 3 225F
SKRULL 225F
SLEEPING GODS LIE 299F
SPACE HARRIER 2 235F
SPACE QUEST 3 249F
STEVE DAVIS SNOOKER 195F
THE LAST NINJA 2 245F
THUNDERBIRDS 195F
VERMINATOR 225F
WEIRD DREAMS 235F
XENOPHOBE 265F

HIT PARADE AMIGA

ARCHIPELAGOS 249F
BATTLEHAWKS 1942 249F
CASTLE WARRIOR 245F
DE LUXE PAINT 3 749F
DOUBLE DETENTE 249F
DRAGON NINJA 249F
FORGOTTEN WORLDS 199F
KICK OFF 269F
KULT 249F
MICROPROSE SOCCER 245F
POPULOUS 249F
ROBOCOP 249F
TEST DRIVE 2 295F
VIGILANTE 199F
ZAC MAC CRACKEN 249F

3 D POOL 199F
BATTLETECH 249F
BLOOD MONEY 245F
COLOSSUS CHES X 249F
CRAZY CARS 2 249F
DOUBLE DRAGON 195F
DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
EXPLORA 2 290F
FALCON 295F
FLYING SHARK 199F
JOURNEY 299F
LA LEGENDE DE DJEL 220F
LA QUETE DE L' OISEAU 299F
LAST DUEL 149F
LES PORTES DU TEMPS 285F
LOMBARD RAC RALLY 245F
LORDS OF RISING SUN 299F
MILLEMIUM 2.2 249F
PAC MANIA 195F
RAMPAGE 249F
R TYPE 235F
RUNNING MAN 245F
RVF HONDA 265F
SAVAGE 199F
SCORPION 245F
SHOGUN 249F
SILKWORM 195F
SKWEEK 199F
SUPER HANG ON 249F
SWORLD OF SODAN 249F
TARGHAN 245F
THE KRISTAL 285F
THUNDERBLADE 249F
TIGER ROAD 245F
TIME SCANNER 249F
TITAN 249F
VINDICTORS 199F
VOYAGER 249F
WINDSURF WILLY 199F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F NOUVEAU

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST

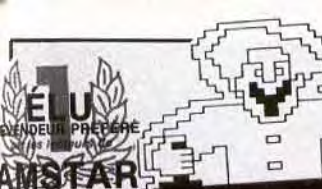
ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD
THUNDERBLADE

PC COMPATIBLES

ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF

AMIGA

ARCTIFOX
BARD'S TALE
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau!
Des promotions flash tous les jours

JEUX POUR CONSOLES

SEGA

PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX)	359F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTASY ZONE MAZE	259F
GOLDEVIOUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	299F
LORDS OF THE SWORLD	295F
MAZE HUNTER 3D	299F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

ATARI 2600

BEAMRIDER	95F
CALIFORNIA GAMES	145F
CARNIVAL	75F
CHOPPER COMMAND	95F
COMMANDO	145F
DECATHLON	145F
DONKEY KONG	95F
ENDURO	95F
F14 TOM CAT	145F
FROSBYTE	95F
GHOSTBUSTERS	95F
HERO	95F
KEY STONE KAPERS	95F
KUNG FU MASTER	95F
MEGAMANIA	95F
NIGHT MARE	95F
PITFALL	95F
PRO WRESTLING	95F
QUEST FOR QUINTA. ROO	95F
RAMPAGE	145F
RIDDLE OF SPHINX	95F
RIVER RAID	95F
RIVER RAID 2	145F
SEAQUEST	95F
SUMMER GAMES	145F
TENNIS	95F
WINTER GAMES	145F
ZAXXON	95F

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S	
ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
PURPLE SATURNE DAY	149/209F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	99/149F
STORMLORD	99/149F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
GAMES SUMMER ED	99/149F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

3 D POOL	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
DARK FUSION	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GUNSHIP	195/245F
H.A.T.E.	99/149F
HEROES OF LANCE	95/199F
HUMAN KILLING M.	99/149F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LAST DUEL	99/149F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
OBLITERATOR	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PAC MANIA	99/149F
RAMBO 3	89/139F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
R TYPE	95/145F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
LA COURSE INFERNALE	
SAVAGE	95/149F
SCRAMBLE DE LUXE	ND/225F
SKWEEK	145/195F
SILKWORM	95/145F
SUPERMAN	95/145F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBLADE	99/149F
THUNDERBIRDS	125/145F
TIMES OF LORE	95/145F
VINDICATORS	99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

COMPILATIONS (suite)

FORCES MAGIQUES	149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
+AND SMART+OPER. NEMO	
SPECIAL ACTION	99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE	
+INT.KARATE+SALAMANDER	
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.	
TEN MEGA GAMES 3	129/149F
+LEADERBOARD+10TH FRAME	
+LAST MISSION+RANARAMA	
+FIGHTER PILOT+ROCCO	
+FIRELORD+IMPOSSIBALL	
+CITY SLICKER+DRAGON TALK	
ARCADE ACTION	115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE	
COLL KONAMI	115F/185F
ELITE 6 PACK N°3	95/145F
TENT AND THROTTLES	119/139F
GEANTS D'ARCADE	115/195F
TOP TEN COLLECT.	99/145F

NOUVEAUTÉS

A NE PAS MANQUER **	
ACTION SERVICE	135/185F
CABAL	95/145F
INDIANA JONES:	
THE LAST CRUSADE	95/145F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F

AUTRES NOUVEAUTÉS **

BLACKLAMP	89/139F
BLOODWYCH	95/145F
BOMBUZAL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
JAWS	95/145F
KULT	149/199F
LICENCE TO KILL 007	99/149F
MEURTRE AVENISE	145/195F
PROJECT STEAL TH FIG.	145/195F
PRO SOCCER SIMULAT.	99/149F
RICK DANGEROUS	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	95/145F
STAR TREK	95/145F
STEIGAR	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WEIRD DREAMS	149/199F
XENAPHOBE	105/165F

**** Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphoner ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.**

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

SOLDES CASSETTES 39 F

720°	GALVAN
4X4 OFF ROAD RACING	GUNSMOKE
ALBUM DIGITAL INTE.	KILLED UNTIL DEAD
AMERICA CUP	LED STROM
AMSTRAD GOLD HIT 3	RAID
ARCADE FOOTBALL	SARACEN
BRUCE LEE	SHACKLED
BUBBLER	STIFFIP
ECHELON	THUNDERBLADE
FORCES MAGIQUES	TIGER ROAD

SOLDES DISQUETTES 49 F

4X4 OFF ROAD RACING	720°
HEAD OVER HEALS	IMPOSSIBLE MISSION 2
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	NETHERWORLD
RAMPARTS	ROLLING THUNDER
TENTH FRAME	THE DEEP
TOTAL ECLIPSE	

DEMENT!!!

AMSTRAD CPC 464/6128
Kit de Téléchargement 99F
Avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur 3615 AMCHARGE.

Recevez gratuitement le catalogue couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

Silkworm

AMIGA

Le shoot-them-up de l'été! Rares sont les adaptations aussi parfaitement réussies tout en conservant intact un vrai plaisir de jouer. Un jeu à posséder d'urgence.

Virgin Games.

Les Tiltboys (and Tiltgirls) que nous sommes ne réagissent que très rarement à la vue d'un shoot'em up. Normal, on en ingurgite quelques bonnes dizaines tous les mois! Blasés? Noooooon, simplement plus exigeant sur la qualité technique et l'intérêt que peut susciter un jeu de ce genre. Cela dit, on ne désespère pas de trouver LE petit plus qui accroche le joueur dès les premières secondes. C'est donc avec l'œil averti du connaisseur s'attendant à voir un autre flop insipide et laxatif que j'ai chargé *Silkworm*, une adaptation d'un superbe coin-op du même nom. Stupeur! Joie et étonnement! Le jeu accroche tout

vre ainsi tout l'écran! Bref, les deux engins se complètent parfaitement car l'ennemi se trouve dans les airs et au sol. Des engins de toutes formes sont là pour tester vos nerfs et vos réflexes.

Hélicoptères, chasseurs, chars, lance-roquettes, missiles et bien d'autres, virevoltent, fusent et foncent à un rythme infernal! Surveillez l'apparition d'une curieuse machine nommée «goosecopter» (hélicoptère-oie). Sa destruction vous donne droit à des bonus intéressants tels que le doublement, le tir accéléré, les vies supplémentaires, etc. Curieusement, les gros sprites de fin de niveaux sont toujours les mêmes (un char ou un hélicoptère). En outre, vous vous rendrez vite compte que les monstres mécaniques ne sont pas très durs à désintégrer. Encore faut-il arriver à la fin du niveau!

De mémoire de joueurs, nous n'avons jamais vu autant d'ennemis à la fois sur un écran d'Amiga! C'est le délire complet, ça tire dans tous les sens! Il est tout à fait impossible de jouer en solo, à moins d'être un as. Avec l'hélicoptère, vous pouvez, à la limite, survivre.

En revanche, vous n'avez aucune chance avec la jeep. Moralité : le jeu à deux est l'idéal, avec l'hélicoptère qui couvre les airs et la jeep qui assure la sécurité au sol. Notez que la jeep tue plus rapidement le «goosecopter», il suffit de se placer en dessous et... feu à volonté!



Pour conclure, nous ne dirons qu'une chose : depuis que Virgin Games nous a envoyé la pré-version, on n'arrête pas d'y jouer à la rédaction! Doté de beaux graphismes, nets et agréables, une animation irréprochable et d'excellents bruitages, *Silkworm* est une adaptation totalement réussie. Virgin Games frappe très fort avec son premier titre et on espère que cela va continuer avec d'autres adaptations à venir comme... *Shinobi!*

Dany Boolauck

Type _____ action
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Version C 64

Elle est toute aussi réussie que celle de l'Amiga. Bien qu'il y ait moins d'ennemis à abattre, le jeu est, paradoxalement, plus difficile! Dès le premier niveau, il faut se battre comme un diable pour atteindre le suivant. Techniquement, c'est aussi une réussite, tant sur le plan visuel que sur la jouabilité et la maniabilité du programme.



Ce bonus procure le double tir.



Le premier niveau : une balade...



La version C 64 est plus difficile.



Abattre le goosecopter donne des bonus.

de suite et on ne le lâche plus. Le principe n'a vrai-



Bref, sur C 64, *Silkworm* garde tout son attrait ! Voilà qui réjouira les fans de *Commodore*. D.B.

Type	action
Intérêt	17
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Avis

Silkworm est un grand shoot-them-up qui m'a séduit dès les premières secondes de jeu. C'est le meilleur programme de ce type pour jouer à deux, et l'idée de la jeep et de l'hélicoptère est excellente. L'action est passionnante, sans aucun temps mort, et il faut vraiment s'accrocher dans les niveaux supérieurs. Je sens qu'il va me prendre la tête pendant un moment celui-là ! Alain Huyghues-Lacour

vaisseaux ennemis est quasi absente du jeu. Au contraire de *Silent Service*, où l'on pouvait acquérir d'un seul coup d'œil une idée d'ensemble des positions ennemis, le maniement de la carte ou du sonar est plus subjectif. Le soft prend vite des allures de wargame/simulation : le résultat est passionnant mais sans doute moins ludique que d'autres !

En conclusion, ce simulateur de combat sous-marin profite essentiellement de la qualité de ses graphismes et surtout de la complexité et du réalisme de sa stratégie. Très difficile à vaincre, il nécessite de la part du joueur un travail de préparation important, tant au niveau du maniement des quelques cin-

688 Attack Sub

PC, TOUTES CARTES GRAPHIQUES

Simulateur de combats sous-marins, *688 Attack Sub* n'a pas la souplesse de *Silent Service*. La qualité des graphismes et la complexité de la stratégie à employer le hissent cependant à un niveau comparable. Un jeu qui vous demandera un long apprentissage avant de réussir une mission.

Electronic Arts. Conception : John Ratcliff.

A chaque fois que je découvre un nouveau simulateur de combat sous-marin, je m'attends à ce qu'il surpasse le best du genre, *Silent Service* ! Une fois de plus, *688 Attack Sub* ne parvient pourtant pas à supplanter son confrère. A vrai dire, il ne s'agit pas d'un manque de qualité pour le soft testé aujourd'hui. C'est la mise en place du jeu qui est différente, peut-être moins ludique car moins visuelle que celle de *Silent Service*. En revanche, côté stratégie et complexité, ça arrache !

688 Attack Sub mise en premier lieu sur un nombre impressionnant de postes de pilotage. Très semblable à celle de *Silent Service*, la salle de contrôle vous permet de pointer tour à tour la carte, le périscope, la salle de communication, celle du sonar ou encore la soute de lancement des torpilles. Manié à la souris, le jeu est d'une souplesse incroyable. Sur

la radio, le joueur demande ses ordres à la base. Ensuite, il va observer l'océan dans le périscope puis définir une trajectoire sur la carte, armer ses torpilles et... tenter de vaincre l'ennemi ! Toutes ces manipulations mettent en œuvre des tableaux de jeu très fouillés et réalistes. *688* accepte toutes les configurations écrans, CGA, EGA, VGA, Tandy ou Hercules. Mais même en monochrome ou en CGA, l'effet est superbe. Des animations viennent accentuer l'ambiance (message radio, analyse des signaux du sonar...).

Côté bruitage, le PC est comme toujours en dessous de la moyenne, sauf pour les bienheureux qui possèdent dans leur configuration une carte son MIDI ! Avec sa vingtaine de missions différentes, *688 Attack Sub* est vraiment un soft complexe. D'autant plus complexe que la représentation extérieure des



Lancement des torpilles.



Observation au périscope.



Communication des ordres par satellite.



Images digitalisées à l'écran.



Branle-bas de combat dans le sous-marin ; la mission va commencer.



quante commandes disponibles que de l'apprentissage des stratégies de combat de l'adversaire. Mais la vision « en clair » du lancer des torpilles m'a cruellement manqué!

Olivier Hautefeuille

Type _____ simulateur de combat sous-marin
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★
 Bruitage _____ ★★
 Prix _____ C

Rvf Honda

ATARI ST

Les motos sont alignées sur le ligne de départ. Vrombissements et pétarades retentissent sur la piste. Vous êtes prêt à démarrer.

Microprose. Design et programmation : Ed Hickman. Graphisme : Ralph Hickman. Musique : Nick Moorbath.

1989 est une grande année pour Microprose. Après l'achat de Telecomsoft, qui offre un catalogue très important, l'éditeur américain annonce la création de deux nouveaux labels : Microstyle et Microstatus. Microstyle fait un début très prometteur avec cette simulation de course de motos. Pourtant il n'est pas facile de s'imposer dans ce créneau après le fantastique *Super Hang On* d'Activision, mais *Rvf Honda* ne manque pas d'atouts pour y parvenir. Avec votre 750 cc vous participez au championnat du monde qui se déroule sur vingt-deux circuits internationaux. Vous commencez par rentrer votre



Une simulation de course de moto sur les grands circuits internationaux.

nom (vous avez la possibilité de sélectionner plusieurs concurrents) et vous attaquez la première course. Il est possible de s'entraîner à volonté avant chaque course afin de se familiariser avec le circuit. Une parfaite connaissance du parcours est indispensable pour prétendre réaliser une très bonne performance et obtenir un bon classement. Une fois que vous êtes fin prêt vous prenez le départ avec huit autres concurrents et c'est à vous de jouer.

La course est représentée en 3D et vous disposez d'un compte-tours et d'un compteur de vitesse situés dans la partie inférieure de l'écran. La course est très rapide et l'animation convaincante, mais ne vous laissez pas aller à foncer inconsidérément ! Vous disposez de six vitesses et il faut impérativement en user avec habileté pour tirer le maximum de votre Honda sans risquer de vous retrouver contre un des arbres qui bordent la piste. Vous pouvez reprendre la course après un accident, mais il vous faudra courir à côté de votre engin avant de l'enfourcher, ce qui vous fera perdre un temps considérable sur vos concurrents. Une fois franchie la ligne d'arrivée, votre performance est sauvegardée automatiquement, ainsi que le classement du championnat. Cette sauvegarde automatique est très confortable à l'usage car lorsque vous rechargez le jeu il vous suffit de sélectionner le nom de votre joueur pour reprendre le championnat à partir de la course suivante. On retrouve la qualité et le sérieux de Microprose dans ce programme qui présente de nombreuses options. A tout instant il est possible de consulter le classement ou les performances réalisées, y compris les records du tour. On peut également modifier divers paramètres de jeu, comme le nombre de tours par course qui peut varier de cinq à vingt, ou choisir entre les miles et les kilomètres sur le compteur de vitesse. D'autre part, il est possible de jouer à deux en reliant deux ordinateurs entre eux. Et si vous disposez d'un moniteur vous pourrez même augmenter la taille de l'image.

L'animation est excellente et le graphisme agréable, bien que le décor manque de variété. De toute



La moindre erreur est fatale.



La compétition est sévère.



L'arrivée.



Le départ de la course.



Après une chute...

façon, on a guère le temps d'en profiter si on veut gagner. *Microprose*, qui s'est taillé une belle réputation avec des simulations guerrières, semble vouloir également s'intéresser au domaine du sport. Les amateurs du genre ne peuvent que s'en réjouir car la réussite de deux programmes comme *RVF Honda* et *Microprose Soccer* démontrent que cet éditeur est tout aussi performant dans ce nouveau domaine. *RVF Honda* est un programme passionnant qui offre de longues heures de jeu. C'est le type même de programme que l'on rejoue sans cesse jusqu'à remporter le titre et puis, ensuite, il est encore possible d'améliorer son score. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ simulation sportive
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Comparatif RVF Honda / Super Hang On

Ce sont deux grands programmes de course de motos, mais ils sont suffisamment différents pour ne pas être vraiment en compétition. *Super Hang On* est un jeu d'arcade d'un intérêt ludique indiscuta-



Attention aux flaques d'huile..

ble et il l'emporte nettement sur le plan du graphisme, particulièrement en ce qui concerne les décors. En revanche on se laissera séduire par le réalisme de *RVF Honda* qui, lui, relève de la simulation. Son plus gros avantage sur son concurrent est de permettre de participer à un véritable championnat, ce qui est très motivant. En conclusion je dirais que ces deux programmes ne font pas double emploi. Ils sont complémentaires et la meilleure façon de trancher le débat consiste à les posséder tous les deux. Alain Huyghues-Lacour



Une voiture qui saute : peu banal, non ?



Les adversaires sont proches.

le cas contraire, votre rôle sera d'empêcher le gangster/ordinateur de faire de même...

En ce qui concerne le graphisme tout d'abord, le travail fourni sur un *CPC 464* est très convaincant. Animation et décor sont précis, ils usent au mieux des capacités de la machine étant donné la complexité des écrans. Le maniement de votre voiture est, quant à lui, vraiment délicat. Les possibilités d'action sont intéressantes puisqu'il vous est possible, par exemple, de rouler en marche arrière, d'effectuer des tête-à-queue ou des sauts sur les trottoirs, de rattraper des dérapages... Mais tout cela est bien difficile à gérer pour le *CPC*. Il faut jongler entre le joystick et le clavier et anticiper tous les mou-

Chicago 90

AMSTRAD CPC

Chacun connaît le jeu des gendarmes et des voleurs.

En voici une version modernisée : les protagonistes se poursuivent en automobile. Pour changer de la tradition qui veut que l'on choisisse le camp des voleurs, le jeu est plus intéressant quand on tient le rôle du policier.

Microïds. Conception et programmation : Patrick le Nestour ; graphisme : Cédric Cazal, Aurélien Murru.

Chicago 90 est un soft qui décroche tout juste la timbale des hits ! En fait, c'est à son originalité et à la complexité de son développement face aux possibilités d'un *CPC* que le soft doit notre admiration. Revers de la médaille, on trouve ici un nombre certain de défauts qui freineront sans doute les élans du joueur. Le scénario de ce soft est passionnant et pourtant classique : une course entre gendarmes et voleurs à travers les rues d'une cité. Sur l'écran de jeu, une vue aérienne semi-3D montre la rue, la voiture rouge du gangster et, éventuellement, les taxis ou policiers. Vous pouvez tout à loisir choisir votre camp. Dans le cas où vous misez sur l'illégalité, il vous faudra sortir au plus vite de la ville. Dans



Un virage difficile pour la police.



L'arrestation des méchants : le giraphare clignote et la morale est sauvée...



Au volant, toutes les manœuvres sont permises...

vements pour contrer la lenteur relative des réactions du 8 bits. Côté stratégie, le rôle du policier est assurément le plus intéressant. Celui-ci pilote en effet six voitures. Il peut donc choisir celle qu'il dirigera au joystick. Pour les autres, ordre leur sera donné de suivre l'ennemi, de se rendre à un point précis de la carte ou d'attendre. Le jeu ouvre alors des stratégies riches et multiples. Un défaut pourtant, le jeu est souvent trop rapide pour que l'on puisse agir avec réflexion et logique. Le temps de donner des ordres, de balayer la carte pour localiser la cible (les touches du clavier sont peu maniables, pourquoi ne pas avoir travaillé un maniement joystick ?), l'ennemi à déjà atteint les frontières de la ville ou été capturé par des voitures « suiveuses » sans que le joueur n'ait en rien agi!

Pour conclure entre qualités et défauts, *Chicago 90* apparaît comme un jeu original et riche pour CPC



...Comme cette nouvelle façon de doubler.

mais qui atteint du même coup les limites de la machine. Deux défauts majeurs découlent de cela : le terrain de jeu trop réduit, notamment sur 464 et 664, ce qui entraîne des missions souvent trop brèves ; le maniement est parfois assez lourd à gérer. Nous espérons finalement beaucoup des versions 16 bits de ce programme. A noter enfin que les versions CPC 464 et 664 ne possèdent qu'un seul radar, faute de place. La version 6128 offre en fait deux « plus », un radar vision rapprochée très utile et des décors supplémentaires.

Olivier Hautefeuille

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

Microprose Soccer

ATARI ST

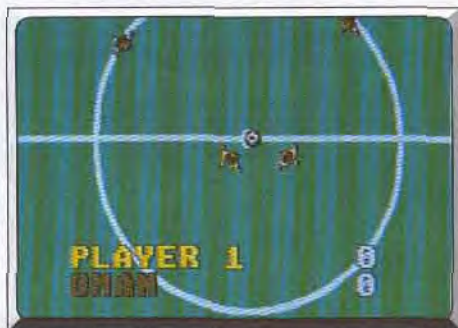
Longtemps relégué en division d'honneur, le ST accède enfin à la première division de la ligue de football avec une simulation de foot réellement digne de ce nom. Microprose Soccer va déchaîner l'enthousiasme des supporters et des amateurs de ce sport, en particulier s'ils préfèrent l'aspect ludique à l'engagement sportif.

Microprose. Réalisation : Sensible Software

Le football français se porte mal, c'est le sujet à la mode ces derniers temps. Mais en revanche, on n'entend guère parler d'un autre problème d'une grande importance : le malaise du football sur ST. Nous sommes consternés devant la pauvreté des matchs livrés sur nos 16 bits. A défaut de pouvoir accuser la fédération de football, on finit par s'interroger sur les causes de ce problème : incompetence des éditeurs ? programmeurs sur-payés ? On en vient même à se demander pourquoi personne n'a encore eu l'idée de demander à Bernard Tapie de nous sauver en produisant un programme de foot digne de ce nom. Enfin, soyons sérieux, il est vrai que les possesseurs de 16 bits ne sont pas gâtés au niveau des programmes de sport de qualité, alors que les 8 bits n'en manquent pas. Quelques programmes de football sont disponibles sur ST et Amiga, mais aucun n'est satisfaisant (c'est également le cas pour le tennis). Aussi, vous comprendrez notre surprise de voir arriver, à quelques jours d'intervalle, deux excellents programmes de foot sur ST. Maintenant,

les matchs se succèdent à la rédaction de *Tilt* et nous serons certainement prêts pour pouvoir disputer la prochaine coupe du monde.

Microprose, qui nous avait habitués à des simulations guerrières de qualité, fait de brillants débuts dans le domaine du sport avec ce programme pas-



Le coup d'envoi.

sionnant. Il est possible de jouer à deux, ou d'affronter l'ordinateur et même d'organiser une compétition à laquelle seize joueurs peuvent participer. La possibilité de sauvegarder le jeu est particulièrement utile dans ce dernier cas. Les matchs, qui opposent deux équipes de onze joueurs, respectent les règles de la fédération internationale de football.

L'action est vue de dessus et le terrain défile en scrolling multi-directionnel suivant le déplacement du ballon. Le graphisme est très agréable et l'animation aussi rapide que précise, ce qui permet une visualisation très claire du match. Vous avez accès à toute sorte de tirs différents et il est même possible de renvoyer la balle vers l'arrière au-dessus de votre tête.



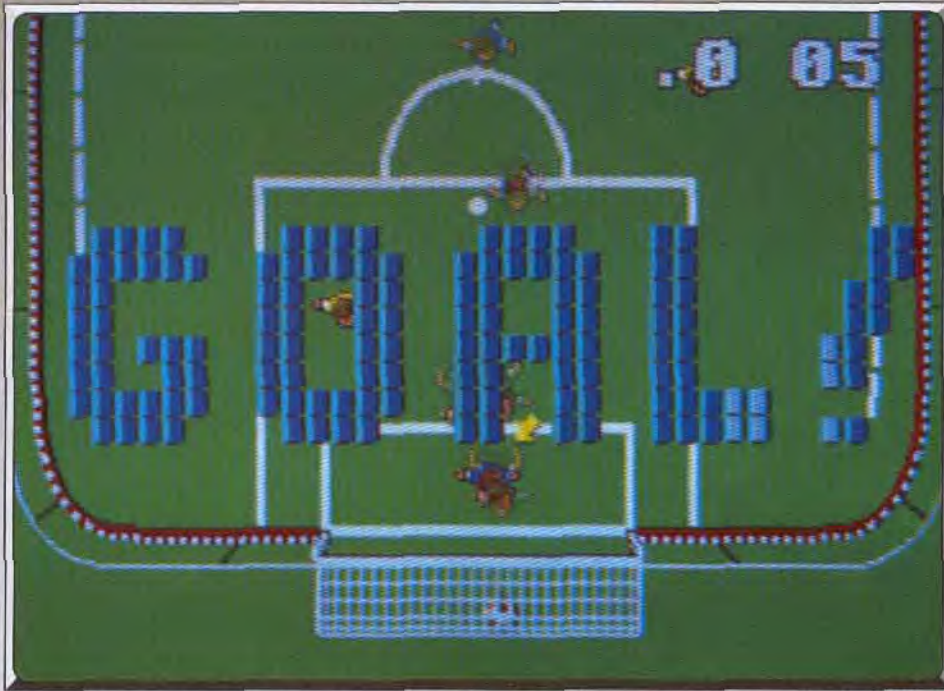
Des parties rapides.



Foot d'intérieur.

On appréciera également la présence d'un signal sonore qui vous informe que vous prenez le contrôle du gardien lorsque l'adversaire se rapproche de vos buts. *Microprose Soccer* vous offre la possibilité de modifier la plupart des paramètres du jeu. On est agréablement surpris par le réalisme de ce programme qui va jusqu'à tenir compte des variations climatiques. En effet, le temps peut tourner à l'orage en cours de partie et lorsqu'il pleut, vos joueurs ont tendance à glisser sur l'herbe mouillée. Un programme de football d'un tel niveau de qualité fait encore apparaître plus ridicules ceux qui l'ont précédé et on serait satisfait à moins. Mais *Microprose* frappe un grand coup en nous offrant une autre variante. En effet, ce programme se compose de deux jeux très différents qui se chargent séparément : un football classique et un football d'intérieur. Il s'agit de la variante américaine qui oppose deux équipes de six joueurs sur un terrain beaucoup plus petit, entouré d'un mur de plexiglas de deux mètres cinquante. La taille du terrain, le fait que la balle ne sort pas en touche, a pour effet de donner des parties rapides et passionnantes. Ces deux jeux très différents sont aussi réussis l'un que l'autre.

La réalisation de ce programme est irréprochable avec de bons graphismes et un scrolling multi-directionnel fluide, comme on aimerait en voir plus souvent sur ST. Le thème musical qui accompagne



Un programme de foot plus ludique que technique : avis aux amateurs !



Le goal s'est laissé déborder.

le match offre une bonne qualité sonore, mais on risque de s'en lasser rapidement. Bien qu'il ne manque pas de réalisme, *Microprose Soccer* offre un football moins technique que celui de *Kick off*. Mais ce qu'il perd sur ce plan, il le regagne largement au niveau de l'intérêt ludique. C'est vraiment le programme idéal pour jouer entre amis en raison de sa simplicité d'accès qui lui permet d'être passionnant dès la première partie. *Microprose Soccer* est LE programme de football sur ST et une version Amiga est prévue très prochainement. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	sport
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Avis

Le ST a de la chance puisque après une longue pénurie en bon logiciels de football, voici qu'il en paraît deux en même temps (et excellents de surcroît). *Microprose Soccer* dispose de beaux graphismes et d'une prise en main rapide, contrairement à *Kick off* qui s'avère légèrement moins ludique et plus orienté vers la simulation. Un bon conseil : achetez les deux.

Eric Caberia

Microprose Soccer est un excellent jeu de football (enfin un sur ST!). La représentation vue du dessus avec impression de relief est bien rendue. L'animation est très fluide et très rapide et les bruitages excellents. En revanche, certains aspects du football sont négligés au profit du côté ludique. Un jeu que vous aurez du mal à quitter. Surtout à deux.

Jacques Harbonn

Kick off

ATARI ST

C'est bien connu : un bonheur ne vient jamais seul ! une seconde simulation de foot voit le jour sur Atari ST. Mais celle-ci, plus pro, plus austère et sérieuse, s'adresse aux puristes. Tout y est : entraînements, stratégies et techniques, répartition des joueurs et même le temps qu'il fait !

Titus. Auteur : Anco.

Il est des choses incompréhensibles dans le monde de la micro : c'est ainsi que depuis l'apparition des ordinateurs 16 bits, nous n'avons pas encore eu le loisir d'avoir un bon jeu de football. Toutes les tentatives semblent avoir abouti à des échecs (ou des semi-réussites), cela étant dû, en général, à un manque de finition technique ou d'ergonomie. Cette lacune semble d'autant plus incroyable que les mêmes machines présentent d'excellents jeux de rugby (*Advanced Rugby Simulator*) ou de foot futuriste (*Speedball*) et que les algorithmes utilisés dans

ces logiciels ne présentent aucun critère d'incompatibilité avec les jeux de foot et pourraient donc parfaitement leur être adaptés, *Kick off* vient donc à point nommé, puisqu'il s'inscrit sans l'ombre d'un doute comme le meilleur logiciel de foot sur ST. Sachez d'abord que vous disposez de plusieurs options. Le logiciel permet, en effet, de pratiquer des entraînements avec les membres de votre équipe afin de vous familiariser avec la gestion du ballon ; vous pouvez aussi pratiquer le tir aux buts dans le cadre de l'entraînement aux penalties, participer à un championnat étalé sur quatorze semaines ou faire une partie simple (hors championnats) contre un ami ou l'ordinateur.

Des niveaux très divers vous sont proposés : de l'équipe internationale à celle des joueurs du dimanche. Vous pouvez ainsi vous créer des handicaps (si vous êtes très fort) en prenant une équipe de juniors pour affronter une équipe internationale. Le logiciel vous permet aussi de donner à votre équipe une stratégie de jeu, grâce au choix de répartitions des joueurs sur le terrain. Une équipe en formation 4-2-4 sera beaucoup plus dirigée vers l'attaque qu'une autre qui adoptera la formation 5-3-2, typiquement défensive.



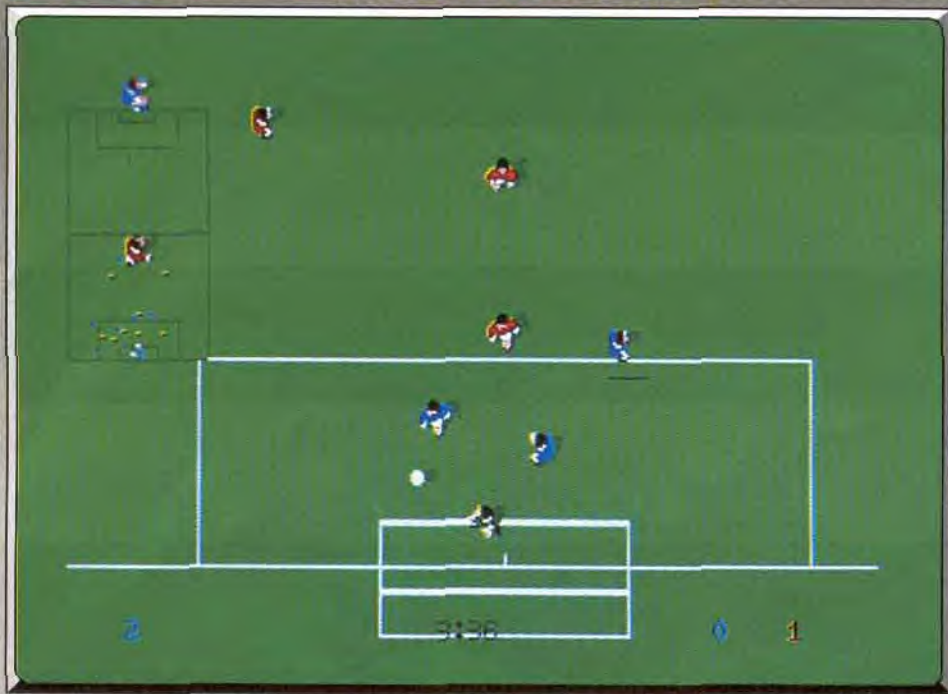
Mise en touche.



Présentation des équipes.

D'autre part, vous devrez réserver un certain temps au contrôle du ballon avant d'entamer une partie sérieuse. En effet, contrairement aux autres foot, le programme ne contrôle pas le ballon comme s'il était collé à vos pieds ; cela revient à dire que si vous rentrez en contact avec le ballon, il ne se trouvera pas lié à votre propre déplacement si vous n'opérez pas sur lui des corrections de trajectoires.

Kick off, du point de vue du réalisme, dispose de l'essentiel des règles régissant une partie de football. Les corners, dégagements, touches et autres penalties agrémentent avec efficacité le déroulement des parties. En ce qui concerne les corners, vous pouvez sélectionner avec précision l'une des neuf zones



Un jeu où la technique le dispute au réalisme.

qui constituent le point d'impact de votre pied sur le ballon lors du tir, afin d'avoir la trajectoire idéale pour pénétrer les buts adverses. Comme dans les vraies parties de foot, il vous est possible de pratiquer des tackles sur des adversaires en possession du ballon. Le programme tiendra néanmoins compte des charges irrégulières en vous sanctionnant d'un carton jaune ou d'un carton rouge d'expulsion en cas de récidive.

L'interface graphique du logiciel présente une certaine originalité par rapport aux produits antérieurs qui, très souvent, utilisaient un terrain vu de côté. C'est, en effet, une vue de dessus que propose Kick

sa joie en faisant des galipettes. Les bruitages sont sobres mais ponctuent toutes les phases importantes du jeu. Sans être l'ultime football, ce logiciel est l'un des meilleurs sur ST.

Eric Caberia

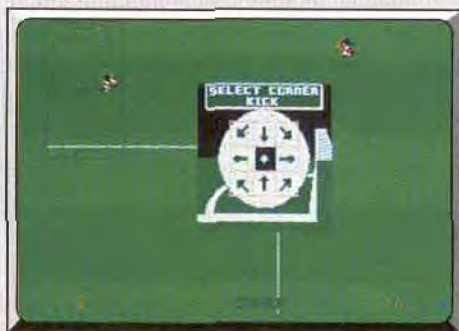
Type	_____	foot
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

Comparatif Peter Beardsley' / Kick off



Menus des différentes spécialités.

off, à une échelle qui ne permet à l'écran d'afficher qu'une petite partie du terrain. Pour permettre au joueur de garder une idée claire de sa position sur le gazon, une représentation miniaturisée et épurée du terrain et des joueurs est affichée dans le coin gauche de l'écran. La représentation des joueurs vus de haut est frustrante au début, mais en les examinant avec soin, on peut observer les jambes, bras, chaussures et chaussettes. Les animations sont fluides et réalistes. Prenez garde cependant au niveau international, car les déplacements deviennent si rapides qu'il devient difficile de garder le ballon. De petits clins d'œil viennent agrémenter le comportement de vos joueurs : l'auteur d'un but manifeste



Un corner bien pointu.

La gestion hasardeuse des joueurs et les animations hésitantes de Peter Beardsley's (malgré ses beaux graphismes) l'empêchent de constituer une véritable concurrence vis-à-vis de Kick off. Grâce à de sa rapidité, Kick off permet un jeu beaucoup plus instinctif que Peter Beardsley's.

Eric Caberia

Avis

Kick off est un programme de football très réaliste qui vous offrira des parties passionnantes, surtout à deux joueurs. Le seul défaut de ce programme est qu'on ne sait pas toujours où on se trouve car il n'est pas évident de jeter un coup d'œil sur le scan-

ner en plein milieu d'une attaque. J'ai une préférence pour Microprose Soccer qui est plus ludique mais c'est affaire de goût car les deux logiciels sont excellents.

Eric Caberia

Kick off est le complément exact de Microprose Soccer. Autant ce dernier attire l'œil d'emblée, autant le premier paraît un peu triste graphiquement. En revanche, tous les aspects du jeu de football (passe, corner, contrôle du ballon, etc.) sont rendus avec une telle exactitude que l'on a vraiment, ici, l'impression de disputer un match réel. A conseiller à tous les puristes.

Jacques Harbonn

Spherical

ATARI ST

Très simple : une boule que l'on doit diriger vers une issue obligatoire. Cela exige du doigté, de la célérité ainsi que pas mal d'intelligence. Autant dire que vous êtes tous concernés par ce jeu !

Rainbow Arts.

Programmation : Stephan Preuss, Nils Heidorn et Stephan Deworowski ; graphismes et bruitage : Thorsten Mutschall.

Après Skweek testé tout dernièrement dans Tilt, voici un nouveau programme qui allie à merveille action et stratégie. Notons tout de suite que Spherical utilise comme trame essentielle le principe de jeu qui fit le succès de Solomon's Key (cf. Tilt 49 et 57) : le magicien peut, à l'aide de sa baguette magique, construire ou détruire des blocs de pierre qui lui servent alors d'escaliers ou de plates-formes pour voyager sur un tableau de jeu. Mais à cette base ludique, dont l'originalité avait séduit quasiment tous les amateurs du genre, Spherical use d'un atout supplémentaire. Le but de votre mission ne consiste pas simplement, comme c'était le cas pour Solomon's Key, à atteindre une porte de sortie. Ici, le « plus » est une sphère magique, une boule de feu qui va, dès qu'elle le pourra, descendre le long des galeries vers le bas de l'écran. Votre mission : faire



Il faut prendre les gemmes.

en sorte que cette boule atteigne pour chaque tableau l'issue prévue par les concepteurs du programme... *Spherical* puise donc toute sa force ludique dans l'association de ces deux aspects stratégiques : gestion des blocs de pierre et cheminement de la sphère.

Tout a ensuite été fait pour mettre en valeur le scénario. Le graphisme tout d'abord est de grande qualité. Personnages variés et animés dans le détail, dessin parfait des briques, pièges ou bonus, le contexte visuel est largement à la hauteur du principe ludique. Côté bruitage, on reste, en revanche, dans le classique, mis à part un choix de musique assez varié. Il reste enfin la stratégie, très bien dosée dans



Créez un passage pour la sphère.

la progression de sa difficulté et surtout aussi complexe que logique. Pour les premiers tableaux, la boule est, en début de jeu, bloquée en haut de l'écran par un bloc de pierre. Le joueur possède alors tout le temps nécessaire pour détruire ses ennemis, collecter des bonus et préparer la descente de la sphère. Mais très bientôt, l'affaire se corse. Au troisième tableau par exemple, la boule de feu chute en quelques secondes dans un cul-de-basse-fosse situé plus bas que la porte de sortie. Si vous ne stoppez pas sa progression avant toutes autres manœuvres, la partie est perdue puisqu'il est impossible de remonter la sphère ! Plus loin, il faudra allier les deux aspects du jeu, bloquer la balle mais aussi utiliser



De la vitesse et du timing !

un parcours dangereux entre d'autres sphères mortelles, des rayons paralysants ou quelques suintements acides. Une chose est sûre, c'est alors le maniement des blocs de pierre qui est à la base de tout. Le personnage peut construire ou détruire les blocs partout autour de lui. On se sert d'un bloc pour atteindre un certain endroit mais aussi pour bloquer la boule, stopper un ennemi dans son évolution, etc. Il s'agit dès lors d'apprendre au plus vite la stratégie de chaque tableau. Le plus souvent, un seul chemin mène au but et la chronologie, le « timing » de vos actions, se travaille à la seconde près. Dommage alors qu'il faille sans cesse reprendre la partie au tout début en cas d'échec. Un mode entraînement ou



Bloquez la sphère, vite !..



Etudiez attentivement le tableau avant d'élaborer votre stratégie.

tableau aléatoire (une option disponible pour *Skweek*...) auraient été les bienvenus ! Mais quoi qu'il en soit, rares sont les amateurs d'action/stratégie qui ne vont pas apprécier ce soft. A mon sens, c'est l'une des valeurs sûres de cette année 1989, à se procurer dans les plus brefs délais.

Olivier Hautefeuille

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

Avis

Décidément, ils ne changeront jamais chez Rainbow Arts. Ils manquent d'idées, alors ils pompent sur le voisin et font d'excellents programmes. Cette fois-ci, c'est une variante de *Solomon's key*, superbement réalisée. Un jeu passionnant qui est encore plus réussi que l'original. Alain Huyghues-Lacour

Krypton Egg

ATARI ST

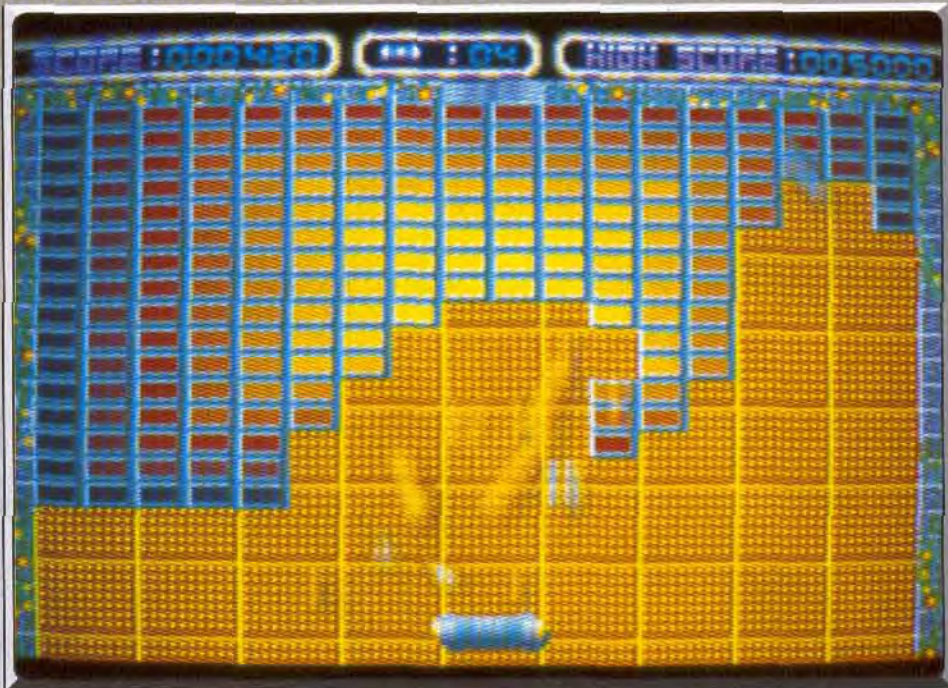
Les briques de Krypton Egg sont tellement belles qu'on a des scrupules à les casser. La surabondance des options fait de ce casse-briques un véritable casse-tête : des bonus, des monstres, des décors variés pour une soixantaine de tableaux à l'animation impeccable !

Hitsoft. Programmeur : Alexandre Kral ; graphisme : Alexandre et Xavier Kral, Patrick Geurten ; bruitage : Philippe Deneyer.

Un casse-briques, encore un casse-briques ? Oui, mais quel casse-briques ! « Tout ce que vous avez toujours rêvé de trouver dans un casse-briques sans jamais oser le demander », vous le trouverez ici. Après une excellente musique digitalisée de présentation, accompagnée d'une image aux multiples couleurs (bien davantage que les seize couleurs théoriquement disponibles), le jeu commence.

Très vite, vous allez vous rendre compte de la richesse de ce casse-briques. En effet, les bonus (si on peut les appeler ainsi, car certains s'apparentent plus, en fait, à des malus) sont au nombre de vingt-six différents, la plupart cumulables les uns aux autres et de quatre puissances différentes. En voici la liste exhaustive : élargissement ou diminution de la raquette, mode turbo, multiplication des points par deux, inversion des déplacements droite-gauche, suppression du mode turbo, vie supplémentaire, balle supplémentaire, augmentation ou dimi-

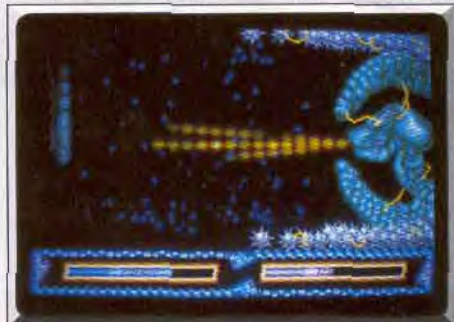
nution de la taille de la balle ou de la vitesse du jeu, raquette guidée par l'Atari, déplacement de la raquette dans les quatre directions, immobilisation de la raquette, protection contre les monstres, tir simple ou destructeur unique ou multiple, simple ou double, balle de plomb, balle transparente, effet de traînée de la raquette. Ouf ! Et pour ajouter encore au plaisir du jeu, la notice ne fournit pas la description des sprites représentant ces différents effets. Il vous faudra donc apprendre peu à peu à les reconnaître, à vos risques et périls, au début. En effet, je peux vous assurer qu'on en vient à ne plus se précipiter sur les bonus à tort et à travers quand on voit, par exemple, sa raquette s'immobiliser pendant un certain temps ou être réduite à l'état d'un embryon rachitique, ou la balle devenir transparente, ce qui n'est pas la méthode rêvée pour jouer avec décontraction. Cet apprentissage se retrouve aussi pour les monstres. La plupart se contentent, comme d'habitude, de faire dévier les balles et explosent au moindre contact avec votre raquette. Mais il en est un, le Cyclopus picus vulgaris qui, lui, détruit tout simplement votre raquette au contact. Évitez-le donc comme la peste ! Les briques sont elles-aussi très variées. Certaines sont indestructibles, d'autres diminuent la taille de la raquette, d'autres encore réapparaissent après un certain temps après avoir été plus ou moins faciles à détruire et existent enfin des bri-



Un casse-briques qui casse vraiment des briques !



Tiens, des briques...



Mais où sont passées les briques ?...

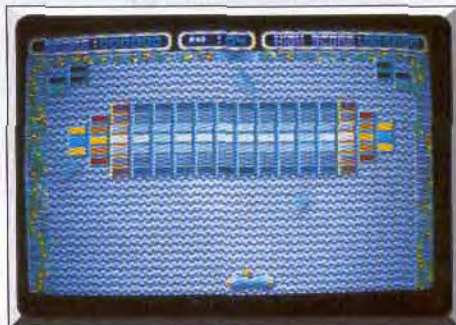
ques de téléportation (la balle entre par une brique et ressort par une autre brique du même type à un endroit différent du tableau).

Vous apprendrez à mettre sur pied des stratégies gagnantes. Ainsi, lorsque vous disposez à la fois d'une raquette collante et de balles multiples, collez au moins une balle sur la raquette et renvoyez les autres (les balles ne se collent pas la première fois de leur création ou lorsque l'endroit de récupération sur la raquette est déjà occupé). De même, profitez au maximum des balles géantes qui détruisent deux, voire trois briques à la fois ou du déplacement multidirectionnel qui vous permet de vous rapprocher des briques à atteindre.

Tous les dix tableaux (il y en a soixante en tout), vous serez confronté à un niveau spécial qu'il faut absolument réussir pour continuer. Vous devrez tirer sur un monstre et le détruire, avant qu'il ne vous détruise, à l'aide de ses missiles. Voici un bon moyen d'y parvenir. Arrosez-le d'abondance dès que votre vaisseau apparaît. Il est un peu lent à réagir au début et vous pourrez en profiter pour abaisser ses défenses. Son tir est basé sur la position que vous occupez la plupart du temps. Tirez donc au centre de l'écran puis montez tout en haut, revenez au centre pour tirer, descendez tout en bas, et ainsi de suite tout en évitant les éventuels missiles qui se trouvent sur votre trajet.



Ah, les voilà de retour !



Toujours des briques !...

Après chaque réussite à l'un de ces niveaux spéciaux, vous accédez aux informations donnant vies infinies et changements de tableaux à volonté, je vous laisse un peu chercher, fainéants ! Un petit tuyau cependant : il faut faire un certain nombre de clics droits lors du changement de disquette. Ensuite on obtient les changements de tableau par ESC et les vies infinies par F 10).

La réalisation et la jouabilité de ce jeu sont parfaites. La raquette réagit instantanément et de manière très précise à votre souris. Les tableaux sont d'aspect très varié et recèlent des difficultés diverses et progressives. L'animation est un modèle de fluidité et de rapidité. Quant aux bruitages digitalisés, ils sont très bien choisis et très variés. Différentes options complémentaires permettent de passer en 60 Hertz (jeu encore plus rapide !), de débloquer une balle ou encore de faire une pause. Un éditeur de tableau très simple d'emploi et très complet (choix des bonus et de leur niveau de puissance, mise en mémoire d'un tableau, etc.) prolonge encore la durée de vie de ce fantastique casse-briques. Jacques Harbott

Type	casse-briques
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B



Quoi ! Des briques ?...

Avis

J'adore les casses-briques, mais j'en ai vu tellement vu ces derniers temps que je frôle l'overdose. Mais *Krypton Egg* est tellement réussi que je craque. Il y a tant d'options différentes que l'on est déconcerté lors des premières parties, mais on s'éclate par la suite. Le tableau de shoot-them-up qui arrive tous les dix tableaux, relance bien l'intérêt de jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Avis

Il n'y a pas de doute, *Krypton Egg* est l'ultime casse-briques. Le programme dispose, outre son irréprochable réalisation technique (trente-deux couleurs affichées simultanément, bruitages dignes de l'*Amiga* et animations fluides), d'un nombre incalculable de trouvailles (balles de tailles différentes pouvant être jouées simultanément). A n'en pas douter, un chef-d'œuvre.

Eric Caberia

desque de cette fête foraine est intéressante et vraiment originale. Le maniement du personnage est précis. Il donne lieu à des actions variées, coups de massue très réalistes, sauts sur le côté dignes du dessin animée...

Malheureusement, l'équilibre qualité technique/aspect ludique fait défaut. Tout comme *Dragon's Lair*, *Weird Dreams* ne parvient pas à tenir le joueur en haleine très longtemps. Tout d'abord la partie, interrompue entre chaque scène, est trop

Weird Dreams

ATARI ST

Qui n'a rêvé de pénétrer à l'intérieur de ses cauchemars pour en diriger la progression vers une issue heureuse ?

Voilà l'idée, excentrique, que développe *Weird Dreams*.

Le graphisme et l'atmosphère sont oniriques à souhait

et projettent le joueur dans des mondes tout à fait singuliers.

Le réalisme de l'animation accentue encore l'ambiance.

L'intérêt n'est, hélas, pas à la hauteur de cette réalisation.

Rainbird. Conception : Herman Serrano et James Hutchby.

Allongé sur la table d'opération, vous attendez le verdict du scalpel... Soudain, une lueur puis le trou béant de votre imaginaire, une chute vertigineuse entre la vie et la mort, un plongeon qui vous laisse béat dans la cuve d'une machine à barbe à papa ! Tout juste le temps de collecter du sucre, de cramponner le bâton qui plonge dans la cuve, d'amadouer une guêpe pour, plus loin, lutter contre quelques monstres issus d'un imaginaire torturé... Complexe, difficile à vaincre, soutenu par un graphisme « propre » et surtout une animation très réaliste, *Weird Dreams* enchaîne ainsi plusieurs scènes d'arcade dont la qualité approche celle de *Dragon's Lair*, sans toutefois l'égaliser. L'ambiance cauchemar



Prenez un bâton...



...et défendez-vous contre les fleurs.

« découpée ». De plus, chaque tableau ne donne lieu qu'à une seule stratégie, difficile à mettre au point mais lassante dès qu'elle est assimilée par le joueur. Denier défaut, le contexte sonore est vraiment trop faible. Un soft original, très bien réalisé graphiquement, mais sans doute lassant à long terme.

Olivier Hautefeuille

Type _____ arcade / réflexe
Intérêt _____ 16 (pour la réalisation)
Intérêt _____ 12 (aspect ludique)
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Saisissez la perche pour vous en sortir.



Gare à la guêpe !



Sautez, attrapez un poisson et attaquez le monstre.

30 POOL



COMMODORE 64
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
IBM

Stormlord

AMSTRAD CPC

Véritable melting-pot du jeu, Stormlord réussit brillamment l'alliance de l'arcade avec l'aventure, le shoot-them-up et le jeu de plates-formes!

Hewson.

Que Hewson nous offre un nouveau programme de qualité, ce n'est guère étonnant, mais ce qui l'est plus, c'est qu'il s'agisse d'un jeu d'arcade/aventure, alors que cet éditeur est spécialisé dans les shoot-them-up. Mais rassurez-vous, ce jeu que nous devons au créateur de *Cybernoïd*, laisse une place importante au tir. Une reine démoniaque s'est emparée du pays des fées et celles-ci sont retenues prisonnières. Seul Stormlord peut les délivrer, mais pour y parvenir, il devra déjouer de nombreux pièges et affronter de redoutables gardiens.



Un univers truffé de pièges.

Armé d'une épée magique qui lui permet de tirer sur ses agresseurs, Stormlord se lance à la recherche des fées. De nombreux obstacles se dressent sur son chemin, mais il peut généralement les franchir en sautant par-dessus. Malheureusement, les fées se trouvent sur des plates-formes situées beaucoup trop haut pour qu'il puisse les atteindre d'un bond. Pour parvenir jusqu'à elles, il devra découvrir l'emplacement des tremplins qui sont disséminés dans le paysage. Lorsqu'il saute dessus, il s'envole dans les airs et traverse quelques écrans avant d'atterrir sur les plates-formes où se trouvent les fées. Stormlord peut franchir différents obstacles en sau-



Quel objet prendre?



La fée semble inaccessible.

tant avec précision, mais bien souvent il ne pourra passer qu'en possession d'un objet précis. Il doit donc récupérer différents objets et découvrir leur utilisation, mais pour corser le tout, il ne peut en transporter qu'un seul à la fois. Une fois que Stormlord a libéré toutes les fées, le joueur accède à un tableau de bonus avant de passer au niveau suivant. Dans ce tableau, vous lancez des coeurs en direction des fées; lorsqu'elles sont touchées, elles laissent échapper une larme! Vous devez les ramasser et vous gagnez une vie si vous parvenez à en récupérer dix. Stormlord est un programme très complet qui est à la fois un jeu d'arcade/aventure, un jeu de plates-formes et un shoot-them-up. La partie arcade/aventure est assez intéressante car il n'est pas toujours facile de découvrir l'usage de tel ou tel objet, mais les habitués de ce type de programme résoudront ces problèmes sans trop de difficulté. En ce qui concerne le côté jeu de plates-formes, il faudra faire preuve de précision car certains passages sont assez délicats. Mais, là encore, la difficulté n'est pas insurmontable. En revanche, l'aspect shoot-them-up est autrement plus difficile. Vous ne rencontrerez pas des créatures en permanence, mais lorsque cela se produira, il faudra posséder des réflexes à toute épreuve pour vous tirer d'affaire car celles-ci sont particulièrement rapides. Il n'est pas vraiment facile de sauter avec précision pour franchir un obstacle,



Sautez sur les tremplins.



Les monstres attaquent.

tout en tirant sur les vagues d'agresseurs qui se précipitent sur vous à toute allure. Stormlord est un programme difficile, mais très prenant, qui bénéficie d'une réalisation de qualité: bon graphisme, animation rapide et scrolling fluide. Un jeu d'arcade/aventure pas tout à fait comme les autres, l'un des meilleurs sur CPC.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B



Stormlord est un jeu d'arcade/aventure difficile mais de qualité.

Castle Warrior



**Votre Roi
a été Empoisonné !
Vous avez un jour
pour trouver l'Antidote.**

POUR ATARI ST ET AMIGA

**DELPHINE
SOFTWARE**

Vigilante

AMIGA

Un excellent jeu de combat dans les rues de New York pour libérer la belle Madonna. Vigilante est d'une jouabilité comparable à celle qu'on obtient sur la borne d'arcade. Faites attention, ce programme est une drogue dure. On s'y accroche!

US Gold.

Vigilante est un beat-them-up classique et efficace. Pour ceux qui ignorent encore cette appellation, précisons qu'un shoot-them-up est un jeu dans lequel on tire sur tout ce qui bouge, tandis que dans un beat-them-up on frappe sur tout ce qui se présente. La nuance est importante! Vigilante s'inscrit dans la lignée des jeux d'arcade comme Renegade, Double Dragon ou Dragon Ninja. Le scénario est toujours le même: Madonna a été enlevée par une

bande de skins, mais heureusement son fiancé est un expert en arts martiaux et il est prêt à affronter tous les gangs de la ville pour la délivrer. Ce n'est guère original, mais qu'importe le prétexte pourvu qu'on ait la baston. Et pour la bagarre on est gâté. Dès les premières secondes de jeu, il faut se débarrasser des skins, qui arrivent de toute part. Les premiers combats se déroulent dans la rue et vous repérez très rapidement les caractéristiques de vos différents adversaires. Certains sont particulièrement résistants et il faut les frapper à plusieurs reprises pour s'en débarrasser, tandis qu'il suffit d'un coup pour en abattre d'autres. Ces derniers sont donc très vulnérables, mais il ne faut pas rater son coup, sinon

ils vous immobilisent pour que les autres puissent vous massacrer plus facilement. Vos adversaires ne sont décidément pas très fair-play: non seulement ils attaquent en nombre, mais en plus certains d'entre eux sont armés. Ils ont des couteaux, des massues, des chaînes, et l'un d'eux n'hésite pas à vous tirer dessus avec un pistolet. De temps à autre, vous ramassez des nunchakus, ce qui égalise un peu les chances, mais vous les perdez dès que l'un de vos agresseurs vous frappe. A la fin de chaque niveau, vous devez combattre un adversaire différent: un géant, deux frères qui sautent dans toutes les directions, etc. Il faut découvrir la meilleure tactique à employer avec chacun d'eux pour en venir à bout sans trop perdre d'énergie. Vigilante bénéficie d'une réalisation de qualité arcade. Les graphismes sont très réussis avec notamment des décors aussi superbes que variés. L'animation est précise et on appréciera l'excellent scrolling différentiel. L'action s'accompagne d'un bon thème musical et d'effets sonores convaincants, bien qu'ils manquent un peu de variété. C'est un jeu difficile, mais très jouable, et une option continue vous permet d'aller loin. Cette réalisation de qualité contribue pour beaucoup au plaisir du jeu et l'action est passionnante. Je dois



Baston dans un terrain vague.



Quatrième niveau: des adversaires agressifs!



La traversée du pont de Brooklyn.



Battre les Hells requiert un bon timing.



Un beat-them-up d'arcade qui vous emmène dans les rues de New York.



L'homme au revolver est dangereux.

reconnaître que je me suis tellement emballé sur ce programme que j'ai réussi à m'abîmer la main sur le joystick dans l'enthousiasme de la bagarre. Vigilante est un programme si dangereux que j'envisage de demander une prime de risque! Si vous aimez les beat-them-up d'arcade, oubliez Double Dragon ou Dragon Ninja, Vigilante est le meilleur.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	B

5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.

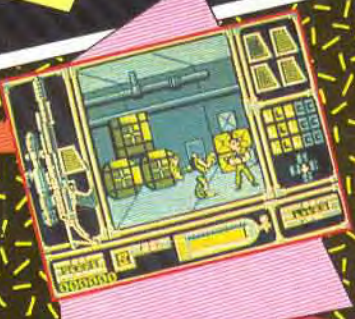


LA COMPLI



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

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



THE VINDICATOR

Des forces étrangères ont mis à sac notre planète. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime, mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bruyant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui asséner le dernier coup.

SALAMANDER

Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des araignées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchainées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVEE.
© KONAMI 1987



CAPTAIN BLOOD

Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde de créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988



TYPHOON

Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé; hurlez de par les cieux dans votre F14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécaniques dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défile rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 934271
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 714

Castle Warrior

ATARI ST

Une réalisation graphique peu commune et une variété d'épreuves inaccoutumée donnent à Castle Warrior un cachet incontestable.

Le fouillis coloré des décors et la magie baroque du scénario frappent dès le premier abord. La stratégie est cependant des plus élémentaires, et cela n'est pas pour déplaire à certains...

Delphine Software. Conception : Micheal Sportouch ; graphisme et animation : Emmanuel Lecoz ; programmation : Jesus Martinez et Philippe Chastel.

Il est enfin terminé ce deuxième logiciel de Delphine Software ! Les fidèles de Tilt le connaissent déjà (voir Tilt n° 67, page 12). Nous ne ferons donc qu'un bref rappel du scénario pour les retardataires. Zandor, un magicien maléfique, veut contrôler Pacifia, le royaume de votre père. Un espion de Zandor pénètre dans les cuisines du palais et empoisonne les plats du roi qui tombe effectivement dans une mystérieuse léthargie. Il n'en a plus pour très longtemps. Vous avez pour mission de sauver votre père en pénétrant dans le château de Zandor pour trouver l'antidote. Vous avez six vies pour traverser les cinq niveaux du jeu, truffés de pièges et de monstres.

Le premier tableau se nomme le Corridor de la Mort, c'est la partie souterraine du château. Ulrik (vous), vu de dos, avance automatiquement et s'arrête dès qu'il exécute un mouvement. Des vagues de chauves-souris et des bras gluants tentent inlassablement de vous barrer la route. L'effet de perspective est assez déroutant au début, fiez-vous aux ombres que projettent vos ennemis sur les dalles du couloir. Impossible toutefois de ne pas prendre des coups, à moins d'être un as. Contre le robot et le serpent, il suffit de leur renvoyer, à coups d'épée, les boules de feu qu'ils vous lancent. Quant aux dragons, Olisos et Jibba, il vous faudra trouver le bon timing

entre l'esquive et le lancement de javelot. Visez la tête si vous voulez les tuer rapidement ! Autre niveau assez difficile à passer : la rivière souterraine du château qu'Ulrike doit traverser en canoë (après avoir vaincu Olisos). Ramez entre les rochers et nappes gluantes tout en vous protégeant, à l'aide de votre bouclier, des chutes de stalagmites et des attaques de squales et autres monstres marins. Je vous laisse le plaisir de découvrir les pièges proposés au niveau où vous affronterez Zandor et au cours de celui du retour vers le palais où vous chevauchez un dragon



Aussi dangereux qu'Olisos : le dragon Jibba.



Renvoyez les boules de feu vers le serpent.



Évitez les bras qui émergent des murs.



Un robot particulièrement mobile.



Le dragon Olisos : lancez-lui des javelots sur la tête pour l'abattre.



Attention aux stalactites !

volant ! Pour conclure, disons que Castle Warrior propose des niveaux très variés avec des challenges assez étoffés. Techniquement, c'est du bon travail. Notons au passage, quelques originalités comme le scrolling 3D du corridor de la mort. Servi par de beaux graphismes et un bon environnement sonore, le jeu plaira certainement aux amateurs du genre.

Danny Boolauck

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

Ne payez plus pour acheter ...



05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.



AMSTRAD

PROCHAINEMENT

DOUBLE DÉTENTE	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F 139 F
RUNNING MAN	93 F 143 F
TIME SCANNER	99 F 149 F
VIGILANTE	89 F 139 F
WEIRD DREAMS	147 F 197 F

NEWS

3D POOL	97 F 159 F
LE MAITRE ABSOLU	187 F
MICROPROSE SOCCER	107 F 163 F
PURPLE SATURN DAY	197 F
REAL GHOSTBUSTERS	92 F 142 F
RENEGADE III	89 F 139 F
SILK WORM	89 F
SKATEBALL	139 F 169 F
STORM LORD	89 F 139 F
SUPER SCRAMBLE	89 F 139 F
SUPER TRUX	97 F 159 F
TIMES OF LORE	129 F 162 F

MEMBRES du CLUB...

vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7
 Le répondre : Un geste simple
 Vous mentionnez : Le Nom du Logiciel
 votre N° de Membre - Disc ou Casette
 Votre Nom - Votre Mode de Règlement.

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE :	119 F	139 F
STREET FIGHTER + BIONIC		
COMMAND + ROAD BLASTERS +		
1943 + SIDE ARMS		
COMMAND PERFORMANCE	119 F	186 F
MERCENARY + HARBALL +		
ARMEGEDDON MAN + CHOLO		
+ BOB SLEIGH + SHACKLED		
+ LEVIATHAN + XENO + TRANTOR		
+ 10TH FRAME		
INCROWD	139 F	165 F
KARNOV + PREDATOR +		
GRYZOUR + TARGET RENEGADE		
+ BARBARIAN + PLATOON		
+ CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL		
GIANTS	119 F	139 F
GAUNTLET II + CALIFORNIA		
GAMES + OUT RUN		
+ ROLLING THUNDER		
LES DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
TARGET RENEGADE		
ARKANOID 1 + ARKANOID 2		
+ BUBBLE BOBBLE		
+ FLYING SHARK + SLAPFIGHT		
GAME SET ET MATCH 2	109 F	149 F
MATCH DAY 2+CRICKET		
BASKETMASTER+SNOOKER		
SUPERHANGON+GOLF		
+CHAMPION CHIP SPRINT		
TRACK AND FIELD		

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
BLASTEROIDS	97 F	147 F
BUTCHER HILL	97 F	147 F
CHICAGO 30'S	89 F	139 F
CHUCK YEAGER	97 F	143 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DARK FUSION	89 F	139 F

DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	89 F	139 F
F15 STRIKE EAGLE		145 F
FERNANDEZ MUST DJ		135 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GARY LINEKER HOTSHOT	89 F	139 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HUMAN KILLING MACHI	93 F	139 F
LA CHOSE DE GROTEMB	125 F	159 F
LAST DUEL	89 F	139 F
LAST NINJA 2	115 F	143 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
OPERATION WOLF	89 F	139 F
PACLAND	94 F	139 F
PACMANIA	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
ROAD BLASTERS	95 F	139 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
SUPERMAN	94 F	139 F
TANK ATAC	147 F	129 F
THE DEEP		139 F
TITAN	127 F	167 F
TRIVIAL PURSUIT NG	189 F	249 F
VINDICATORS	89 F	139 F
WANDERER	109 F	159 F

COMMODORE

PROCHAINEMENT

DOUBLE DÉTENTE	97 F	147 F
F16 COMBAT PILOT	143 F	193 F
PARANOIA COMPLEX		
THUNDERBIRDS		
XYBOTS		
VIGILANTE	97 F	147 F

NEWS

3D POOL	109 F	159 F
AMERICAN ICE HOCKEY		162 F
BAAL	109 F	
BEAM		159 F
BLASTEROIDS	109 F	162 F
H.A.T.E.	79 F	126 F
MAYDAY SQUAD		159 F
RUNNING MAN	109 F	159 F
SPEEDBALL	109 F	
STAR TREK	109 F	159 F
STORM LORD	79 F	126 F
SUPER SCRAMBLE	79 F	125 F
SUPER TRUX	115 F	139 F
TEST DRIVE II		189 F
TOM & JERRY		159 F

HIT PARADE

ACE 2088	109 F	162 F
AFTERBURNER	95 F	143 F
BAAL	112 F	147 F
BARBARIAN II		143 F
BARD'S TALE III		199 F
BOMBUZAL	115 F	144 F
BUTCHER HILL	79 F	125 F
CHICAGO 30'S	93 F	139 F
CHUCK YEAGER		185 F
CRAZY CARS	129 F	155 F
DARK FUSION	79 F	
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
DRAGON NINJA	89 F	136 F
F14 TOMCAT		163 F
GRAND PRIX CIRCUIT	99 F	159 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

JY2 (double branchement)	59 F
QUICK SHOT II	79 F
SPEED KING	109 F
PROFESSIONAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
THE BOSS	139 F
NAVIGATOR	149 F
CRYSTAL	179 F
ERGOSTICK	199 F

HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
LIVE & LET DIE	95 F	123 F
MAYDAY SQUAD		162 F
MOTOR MASSACRE		125 F
OPERATION WOLF	93 F	133 F
PACLAND	99 F	162 F
PACMANIA	99 F	162 F
R TYPE	93 F	143 F
RAMBO III	87 F	
REAL GHOSTBUSTERS	89 F	139 F
REBEL CHARGE AT CHICKAMA		221 F
RED STORM RISING	139 F	
RENEGADE III		139 F
RUN THE GAUNTLET		139 F
RUNNING MAN	99 F	149 F
SOCCER MICROPROSE	136 F	181 F
SOLDIER OF LIGHT	99 F	145 F
SPITTING IMAGE		147 F
SUMMER OLYMPIAD		139 F
SUPER TRUX	115 F	144 F
SUPERMAN	109 F	159 F
T.K.O.	109 F	163 F
THE THREE STOOGES		155 F
TIMES OF LORE	106 F	163 F
TITAN		173 F
VINDICATORS	109 F	
WANDERER	109 F	162 F
WAR IN MIDDLE EARTH	112 F	163 F
ZAC MC KRACKEN		139 F

OFFRE SPECIALE ★
— 10%
 pour toute commande de 3 logiciels

LE COIN PROMO ! ! !

SUR AMSTRAD CPC :

AFTERBURNER	96 F
ISS	89 F 139 F
L'ILE	165 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE	141 F
MOTOR MASSACRE	116 F
WEC LE MANS	83 F 133 F

SUR ATARI ST :

ARTURA	149 F
BALLISTIX	169 F
CUSTODIAN	159 F
HELL BENT	166 F
I K +	169 F
LUDICRUS	188 F
MOTOR MASSACRE	169 F
NO EXCUSES	167 F
OPERATION NEPTUNE	210 F
ROY OF THE ROVERS	179 F

Cadeau...
Un catalogue
tout en couleur
à chaque commande.

PC et COMPATIBLES

PROCHAINEMENT

CRAZY CARS II	259 F
I K +	259 F
KULT	247 F
LA LEGEND DE DJEL	219 F
LORD OF THE RISING SUN	297 F
MAYDAY SQUAD	221 F
SKATEBALL	
POPULOUS	239 F
PUFFY'S SAGA	
RUNNING MAN	
TIME SCANNER	197 F
ZAC MC KRACKEN	230 F

NEWS

BATTLEHAWKS 1942	209 F
DEMON'S WINTER	286 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
RED STORM RISING 3.5	299 F
RED STORM RISING 5.25	299 F
ROBOCOP	186 F
SAVAGE	266 F
TIMES OF LORE	288 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE (DUAL)	243 F
AFRICAN RAIDERS	211 F
AFRICAN RAIDERS 3.5	211 F
AIRBORNE RANGER 3'1/2	269 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	247 F
BARBARIAN	247 F
BARD'S TALE II 3'1/2	259 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3'1/2	288 F
CHESS MASTER 2000	235 F
CHESSMASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER	245 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
DOUBLE DRAGON	189 F
ELITE	272 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
F19 STEALTH FIGHTER 3'1/2	365 F
FALCON	379 F
FALCON AT	479 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	375 F
GOLDRUSH	221 F
GRAND PRIX CIRCUIT	229 F
GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2	229 F
GUNSHIP	309 F
HEROES OF THE LANCE	259 F
INTERNATIONAL KARATE	259 F
JACK NICKLAUS	317 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KINGS QUEST IV	350 F
LOMBARD RALLY	243 F
LOMBARD RALLY (3'1/2)	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
POLE POSITION II	181 F
POLICE QUEST II	247 F
ROCKET RANGER	298 F
ROCKET RANGER 3'1/2	298 F
SINBAD	182 F
SOCCER SIMULATOR	218 F
SPEEDBALL	317 F
TEST DRIVE 2 SC. CALIF.	190 F
TEST DRIVE 2 SC. CARS	190 F
TEST DRIVE II	288 F
TEST DRIVE II (3'1/2)	317 F
TITAN 5'1/4	259 F
WAR IN MIDDLE EARTH	251 F

PROFESSIONNEL

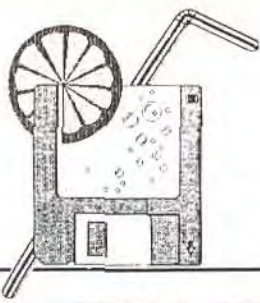
DELUXE PAINT II	842 F
TIMWORKS PUBLISHER	1 226 F
SOURIS RS 232 + LOG	619 F
LECTEUR EXTERNE 3.5	1 350 F
GRAPH IN THE BOX +	1 266 F
TURBO CAD 3D	1 999 F

BOITES DE RANGEMENTS DISQUETTES

Pour 40 disc 3" et 3'1/2	89 F
" 80 "	129 F
Pour 50 disc 5'1/4	89 F
" 100 "	129 F

DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD :	
10 disquettes 3"	189 F
5 disquettes 3"	95 F
POUR ATARI ST-AMIGA-PC	
10 disquettes 3'1/2	109 F
10 disquettes 5'1/4	66 F



L'Eté s'ra chaud Dans les Softs Et les promos !...

MINITEL
3615
Clubtel*
STAR

ATARI	
PROCHAINEMENT	
AQUAVENTURA	225 F
B.A.T.	247 F
CHAOS STRIKE BACK	183 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FINAL COMMAND	215 F
LA LEGEND DE DJEL	219 F
LE KRISTAL DE KONOS	284 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	
PARANOIA COMPLEX	
ROCKET RANGER	273 F
THUNDERBIRDS	
TV SPORTS	317 F
WATERLOO	
WEC LE MANS	197 F
NEWS	
3D POOL	209 F
BATTLE CHESS	269 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	247 F
BUTCHER HILL	168 F
CYBERNOID II	169 F
DEMON'S WINTER	286 F
FORGOTTEN WORLD	186 F
GOLD RUSH	242 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
KICK OFF	247 F
KING OF CHICAGO	319 F
KULT	247 F
LORD OF THE RISING SUN	197 F
MAYDAY SQUAD	197 F
MILLENNIUM 2.2	288 F
POPULOUS	229 F
ROBOCOP	197 F
RUNNING MAN	247 F
SAVAGE	266 F
SILK WORM	187 F
SKATEBALL	239 F
SPACE BALL	186 F
STAR COMMAND	288 F
TEST DRIVE II	288 F
TIME SCANNER	239 F
TOM & JERRY	269 F
COMPILATIONS	
PRECIOUS METAL	239 F
CAPTAIN BLOOD + XENON	
SUPER HANG ON + ARKANNOID 2	
PREMIER COLLECTION	239 F
NEBULUS + NETHERWORLD + ZYNAPS + EXOLON	

TRIAD STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN + BARBARIAN	289 F
HIT DISC 2 TIME BANDIT + MAJOR MOTION + TANGLE WOOD + LEATHERNECK	239 F
PROFESSIONNEL	
CYBER PAINT (1040)	495 F
TIMWORKS PUBLISHER	990 F
LECTEUR 3"1/2	1 290 F
LECTEUR 5"1/4	1 739 F
TRACK 24	449 F
BIG BAND	1 325 F
MUSIC CONSTRUCT SET	219 F
STUDIO 24	1 090 F
HIT PARADE	
ADVANCED RUGBY	203 F
AFRICAN RAIDER	219 F
AIRBORNE RANGER	247 F
ARCHIPELAGOS	249 F
ARKANNOID 2	184 F
BAAL	194 F
BALANCE OF POWER	288 F
BARBARIANS II	168 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BLASTERIODS	197 F
BOMB JACK	175 F
CHESS MASTER 2000	225 F
CHICAGO 30'S	186 F
COSMIC PIRATES	197 F
CRAZY CARS 2	247 F
CYBERNOID II	170 F
DOUBLE DRAGON	179 F
DUNGEON MASTER	235 F
ELITE	224 F
EXPLORA II	307 F
EXPLORA II SF	307 F
F16 COMBAT PILOT	214 F
FALCON	289 F
FOOTBALL MANAGER II	182 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
HOLLYWOOD POKER PRO	221 F
KINGS QUEST IV	299 F
MAYDAY SQUAD	197 F
POPULOUS	229 F
PRECIOUS METAL	206 F
RING SIDE	259 F
RUNNING MAN	248 F
SKATEBALL	240 F
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	213 F
STORM TROOPER	240 F
TIMES OF LORE	280 F
TRIAD	289 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
WANDERER	221 F
ZAC MC KRACKEN	211 F
ZANY GOLF	234 F

AMIGA	
PROCHAINEMENT	
AQUAVENTURA	225 F
DRAGON NINJA	229 F
GHOST & GOBBLINS	247 F
KICK OFF	247 F
KULT	247 F
NEWS	
ARCHIPELAGOS	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	259 F
BLOOD MONEY	243 F
BUTCHER HILL	188 F
COLOSSUS CHESS X	269 F
DEMON'S WINTER	286 F
FLYING SHARK	269 F
FORGOTTEN WORLDS	186 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
HYPER DROME	239 F
EXPLORA II	328 F
GOLD RUSH	247 F
GUNSHIP	269 F
HOLLYWOOD POKER	219 F
LORD OF THE RISING SUN	288 F
MILLENNIUM 2.2	288 F
RAMPAGE	248 F
TIME SCANNER	288 F
SAVAGE	266 F
SILK WORM	209 F
VINDICATORS	197 F
COMPILATIONS	
PRECIOUS METAL	239 F
CAPTAIN BLOOD + XENON CRAZY CARS + ARKANNOID 2	
PREMIER COLLECTION NEBULUS + NETHERWORLD + ZYNAPS + EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN + BARBARIAN	269 F
HIT DISC 2 TIME BANDIT + MAJOR MOTION + TANGLE WOOD + LEATHERNECK	239 F
PROFESSIONNEL	
DELUXE PAINT III	779 F
FANTAVISION	490 F
SONIX	429 F
LECTEUR 3"1/2	1 390 F
TRACK 24	479 F
AUDIO MASTER II	585 F
DELUXE MUSIC CONS SET	618 F
ULTIMATE SOUND TRACKER	409 F

HIT PARADE	
AFRICAN RAIDERS	211 F
AMEGAS	163 F
AMERICAN ICE HOCKEY	288 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	268 F
BLASTERIODS	259 F
BLOOD MONEY	244 F
CRAZY CARS 2	216 F
CYBERNOID II	170 F
DRAGON'S LAIR	399 F
DUNGEON MASTER	223 F
FALCON	289 F
FERRARI FORMULA 1	259 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
GUNSHIP	266 F
HOLLYWOOD POKER PRO	221 F
HYBRIS	245 F
INTERCEPTOR	249 F
MAYDAY SQUAD	197 F
MENACE	165 F
POPULOUS	229 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
RAIDERS	213 F
RING SIDE	259 F
RUN THE GAUNTLET	230 F
RUNNING MAN	244 F
SPEEDBALL	253 F
SUPER HANG ON	239 F
SWORD OF SODAN	247 F
TEST DRIVE 2 SC. CALIF.	190 F
TEST DRIVE 2 SC. CARS	190 F
TEST DRIVE II	279 F
THE DEEP	230 F
TIMES OF LORE	280 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	280 F
TV SPORTS	317 F
ULTIMATE MILITARY SIMULA VINDICATORS	261 F 197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	189 F
ZANY GOLF	259 F



"Pour la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 507 (libellé en lettres majuscules)

à retourner à : **ST-RSOFT**

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
Compatible PC	Robocop		X	1	186,00
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion					+ 50 francs
Frais de Port et Emballage					+ 15 francs
C.R.					
TOTAL					201,00

ST-RSOFT

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

N° Client (si connu) _____
 NOM _____
 Prénom _____
 Date de naissance _____
 Adresse _____
 Ville _____
 Code postal _____ Tel. _____

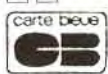
MODE DE REGLEMENT

Cheque Mandat-Poste
 Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration _____ Signature _____



EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

* "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !..."

T168

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

★ **Mayday Squad**

Atari ST, disquette Tynesoft

Mayday Squad reprend le même principe de jeu qu'*Opération Jupiter* : un commando doit libérer des otages dans une ambassade occupée par des terroristes. La mission est plus sophistiquée que celle du programme d'Infogrames car les trois membres du commando ont chacun une spécialité et

testée d'obtenir le maniement « souris ». Dommage car la gestion du curseur au clavier est vraiment trop lente. Un bon soft, bien équilibré entre aventure et action.

Olivier Hautefeuille

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

forces ennemies. Ces dernières sont constituées de missiles rasants, de mines, de jets. Les graphismes sont monochromes mais d'une grande finesse. On notera une convaincante perspective de côté (à la *Zaxxon*). Les animations sont de bonne qualité. Le bruitage et les effets musicaux sont réussis. Pour la petite histoire, sachez que le logiciel a été réalisé par Costa Panavi, l'auteur du légendaire *Highway Encounter*



vous devez passer de l'un à l'autre et utiliser leurs capacités à bon escient pour progresser. Mais je dois dire que je ne partage pas l'enthousiasme d'Olivier sur ce programme (voir *Tilt* n° 67 p. 43). Le concept est certes intéressant, mais on ne se laisse pas prendre au jeu un seul instant en raison d'une réalisation médiocre, d'une action lente et d'un maniement laborieux. Dommage ! (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	stratégie / action
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____ ★ ★ ★	
Animation	_____ ★ ★	
Bruitage	_____ ★ ★ ★	
Prix	_____	C

Version PC CGA, EGA

Nous vous avons déjà parlé de cette mission dans le dernier numéro de *Tilt*. *Mayday Squad* se tire très bien de son adaptation sur PC, notamment en ce qui concerne les graphismes, superbes en EGA mais aussi convaincants en CGA. On retrouve avec plaisir la complexe mise en place de l'ambassade. La stratégie du jeu est quant à elle aussi étoffée que sur *Amiga*. En revanche, il a été impossible sur la version

★ **Skateball**

Amstrad CPC, disquette UBI

Nos colonnes s'étaient déjà faites l'écho de la qualité de ce jeu de football futuriste et violent. Tous les moyens sont bons, aussi vous ne devez hésiter à tuer certains adversaires pour marquer un but. Outre cette omniprésente violence, vous devez éviter d'être détruit par les nombreux pièges que recèle le terrain de jeu (fosses, obstacles hérissés de pointes, etc.). Ce qui fait surtout la qualité de ce programme sur CPC, c'est sa parfaite conversion (de 16 bits à 8 bits). Les graphismes en moyenne résolution (320 x 200) sont d'excellente qualité. Les animations et les scrollings latéraux sont particulièrement lisses compte tenu du potentiel de la machine. Les bruitages donnent satisfaction. Un excellent produit.

Eric Caberia

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

(les vieux adeptes du *Spectrum* s'en rappelleront).

Eric Caberia

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

★ **African Raiders**

Amiga, disquette Tomahawk

African Raiders est une randonnée dans le désert où il faut s'aider d'une carte. Diffi-



cile de trouver une quelconque différence entre les versions ST et Amiga d'*African Raiders*. Le ton est le seul point qui sépare les deux programmes, mais au désavantage de l'*Amiga*. Le bruitage du moteur en accélération est un vrai marteau-piqueur ! Un très bon soft quand même.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	simulateur de rallye 4 x 4
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____ ★ ★ ★ ★	
Animation	_____ ★ ★ ★ ★	
Bruitage	_____ ★ ★ ★ ★	
Prix	_____	B

■ **Hostile All Terrain Encounter**

Amstrad CPC, disquette Gremlin

An 2320, la menace extra-terrestre n'a jamais été aussi pressante. Votre contribution s'avère indispensable pour repousser les forces ennemies. Aux commandes d'un avion de chasse, vous devez ramasser des cellules de plasma (qui font fonction de carburant). Vous pouvez aussi prendre le contrôle d'un char d'assaut pour pénétrer les



Alex Kidd/High Tech World

Console Sega, cartouche Sega

Ce troisième épisode des aventures d'Alex Kidd est totalement différent des précédents. Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un jeu d'action, mais d'un mélange entre arcade/aventure et éducatif. Alex Kidd est à la recherche des morceaux d'une carte très importante, puisqu'elle indique l'emplacement de la nouvelle salle d'arcade qui vient de s'ouvrir dans les alentours. Pour y parvenir, il devra explorer chaque recoin



de la maison de ses parents en évitant les pièges. Mais il devra surtout répondre à toute sorte de questions de culture générale du type *Trivial Pursuit*, le célèbre jeu de société, avec un choix entre plusieurs réponses. Un éducatif très attrayant dont le seul défaut est d'être en anglais.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade/aventure éducatif
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Butcher Hill

Atari ST, disquette Gremlin

Butcher Hill est l'un de ses nombreux logiciels ayant pour sujet la guerre du Vietnam. Vous devez pénétrer les forces ennemies en passant par les cours d'eau et la jungle tropicale. Ce vaste programme est contrarié par un grand nombre d'obstacles (mines, Viets embusqués). C'est un fait : l'ambition de ce logiciel a largement dépassé ses possibilités (en particulier pour les versions 16 bits). Les graphismes et les animations



sont d'une grande naïveté (votre radeau ressemble à un bouchon). Seuls les bruitages se tirent d'affaire. Apocalypse plouf !

Eric Caberia

Type _____ action
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Version Amiga

La version *Amiga* ne diffère de celle du *ST* que dans le domaine du son. Les bruitages d'avions en rase-mottes, les



tirs de mitraillettes sont en effet convainquants, mais le jeu en vaut-il vraiment la chandelle.

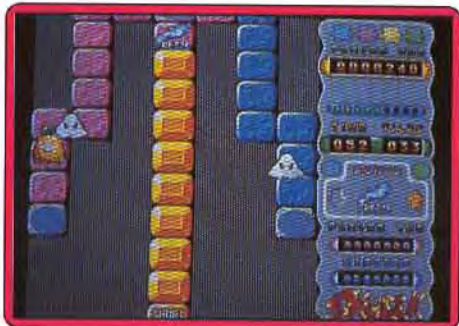
Eric Caberia

Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Skweek

Amiga, disquette Loriciels

Skweek est un jeu qui, pour être rigolo, n'en est pas moins passionnant. C'est le type



même de jeu dont on a du mal à décrocher. Le principe, très simple, fait penser à l'illustre *Pacman*, mais enrichi d'une bonne dose de stratégie. Il est en outre compliqué par une multitude de surprises : une partie n'est jamais semblable à la précédente !

Quelle que soit la machine sur laquelle il voyage, *Skweek* reste décidément un héros très attachant ! Sur *Amiga* tout d'abord, on reste très proche de la version *ST* (hit *Tilt* n° 66). L'animation et le scrolling sont tous deux très souples et les bruitages sont encore plus soignés. Aucune hésitation si l'on est amateur d'action et/ou de stratégie, *Sweek* est l'un de vos futurs amis ! A posséder absolument.

Oliver Hautefeuille

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

Version CPC

Voilà ce que j'appelle une « bonne traduction ». Face aux 16 bits, le *CPC* ne rougit à aucun moment de ses faibles qualités gra-



phiques et sonores. Le meilleur atout du soft, outre son scénario : une souplesse et une rapidité de jeu vraiment étonnante. Après quelques secondes de lutte, on ne sent même plus le joystick dans la main... Par contre, le scrolling du tableau a été remplacé par des sauts d'images assez brutaux. C'est le seul défaut de *Sweek* sur *CPC*.

O.H.

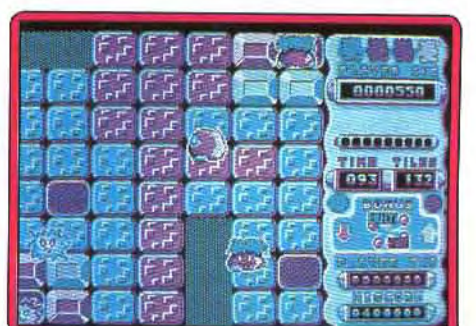
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Version PC

La version *PC* de *Sweek* souffre des mêmes sauts d'images que la version *CPC*. Le jeu est trop lent sur *XT*. Par contre, même en *CGA*, le rendu graphique est convaincant. Le scénario et la bonne humeur du héros sauvent l'ensemble de ce jeu qui reste de bonne tenue.

O.H.

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





★ Cosmic Pirate

Amiga, disquette Outlaw

Cet excellent programme vous permettra de faire une irrésistible ascension dans le monde très fermé des pirates de l'espace. Après avoir fait vos preuves sur simulateur, vous pourrez effectuer de nombreuses missions qui seront rétribuées en fonction de leur difficulté. *Cosmic Pirate* bénéficie d'une réalisation très soignée, tant pour le graphisme que pour l'animation. On se laisse tout de suite prendre au jeu et on y reviendra très souvent, d'autant plus qu'il est possible de sauvegarder le jeu. Original et efficace (notice en français).

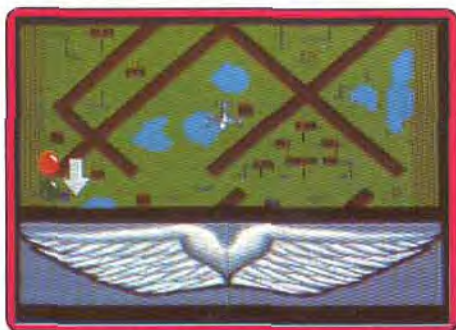
Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	action/stratégie
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

■ Airbone Ranger

Atari ST, disquette Microprose

Ce logiciel reproduit dans le détail différen-



tes missions d'infiltration derrière les lignes ennemies. Vous tenez en effet le rôle d'un Béret vert (unité d'élite américaine). Vous pouvez ainsi avoir pour tâche de libérer des prisonniers, saboter des avions sur la piste de l'ennemi, ou capturer un officier. Vous devez préalablement choisir, avec grand soin, les armes que vous emporterez en fonction de la mission choisie. Bien qu'étant une simulation, le logiciel se présente comme un jeu d'action : votre personnage se déplace en temps réel dans les tranchées et tire des roquettes sur les bunker de l'adversaire. Les graphismes sont en dessous des possibilités du ST. Les anima-

tions sont correctes. Le jeu est cependant très difficile (vous ne cessez d'essayer des tirs), et risque donc de décourager les joueurs les moins pugnaces. Accrochez-vous !

Eric Caberia

Type	_____	simulation/action
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

■ Ghostbusters

Console Sega, cartouche Sega

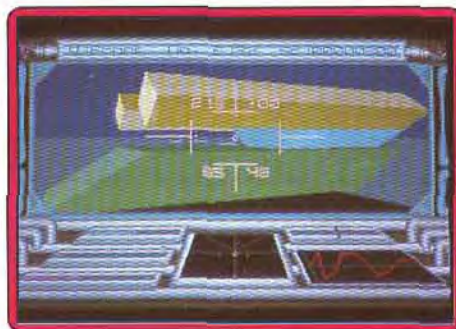
Il est assez surprenant de retrouver sur Sega ce programme qui est sorti, il y a plus de trois ans, sur C64. Comme dans le film, vous devez gagner de l'argent en capturant les fantômes qui hantent les immeubles de la ville et vous réinvestissez vos gains dans



l'achat d'équipements de plus en plus sophistiqués. Préparez-vous à affronter le géant Marshmallow dès qu'il se matérialisera en ville. L'action est assez prenante mais les déplacements en voiture ne sont guère excitants. Un programme sympathique mais qui a pris un coup de vieux.

Alain Huyghues-Lacour

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



★ Voyager

Amiga, disquette Ocean

Aux commandes d'un tank vous partez affronter les envahisseurs qui se sont installés sur les lunes de Saturne. C'est un shoot-them-up très réaliste qui s'inscrit dans la lignée de *Battlezone*, avec quelques

éléments de stratégie en prime. Après avoir récupéré le skimmer, vous aurez la possibilité de survoler vos adversaires. Une réalisation de qualité avec une bonne animation en 3D surfaces pleines. Cette version est plus rapide que celle qui a été réalisée par le ST et le bruitage de meilleure qualité (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Vindicators

Amiga, disquette Tengen

Vindicators est le premier programme d'une série de cinq conversions de jeux d'arcade



d'Atari games. Aux commandes d'un tank, un ou deux joueurs se lancent à l'assaut des stations spatiales de l'empire Tangent. Il faut pulvériser les défenses ennemies tout en récupérant du carburant et des étoiles qui permettent de se procurer des équipements supplémentaires entre deux tableaux. C'est un shoot-them-up prenant et le fait de piloter un tank renouvelle le genre. La version Amiga est de loin la meilleure de toutes. Elle est nettement plus rapide que la version ST, avec un scrolling multi-directionnel irréprochable. Seul défaut de ce programme : les séquences relativement courtes sont entrecoupées par de pénibles périodes de chargement, ce qui devient lassant à la longue. Ce programme gagne beaucoup à être joué à deux. Une conversion très réussie (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

Version Spectrum

Cette adaptation de *Vindicators* est correctement réalisée. Les graphismes sont assez variés, mais en monochrome malheureusement. L'animation n'est pas rapide mais assez fluide. Signalons une bogue sans importance qui permet de voir le sol au travers du tank ! Le jeu débute par une excel-



lente musique de présentation mais les bruitages d'action sont nettement plus restreints (notice en français).

Jacques Harbnon

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

Casino Games

Console Sega, cartouche Sega

Casino Games vous permet de tenter la chance dans les casinos de Las Vegas. Vous pouvez choisir entre trois jeux de cartes différents : poker, blackjack et baccara, ou bien risquer vos dollars dans les machines à sous. Les parties sont gérables avec des cartes de bonne taille. On peut même choisir son adversaire. Mais attention, ce n'est pas du strip poker. En plus de ces grands classiques, vous découvrirez un flipper qui offre de bons moments de détente après toutes ces émotions. Contrairement à ce qui se fait d'habitude, le flipper est représenté en perspective, de



manière très convaincante. Un programme bien réalisé qui séduira les amateurs de ce type de jeux.

Alain Huyghues-Lacour

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

Sorcerer Lord

Amiga, disquette PSS

Sorcerer Lord est un wargame sur carte assez classique qui met en place un scé-

nario type *Seigneur des anneaux*. Plusieurs phases de jeu se succèdent : mouvements, attaques, alliances, le tout sur un graphisme assez simple (carte et relief du terrain) et des bruitages bien rendus sur Amiga, bien manquant de variété à mon goût. Mais le plus gros handicap de ce programme, c'est sa difficile prise en main. Les phases de jeu maniées par l'ordinateur (elles sont nombreuses) se déroulent à toute vitesse. Impossible de saisir le sens des attaques avant de longues heures de jeu ! Les programmeurs ont peut-être voulu mettre à vif les nerfs des généraux amateurs, à moins que ce soient leurs nerfs, à eux, qui aient craqué avant de mettre la dernière main à leur logiciel ! Et plus encore, c'est la notice qui est à hurler. La traduction française est exécrable, du style « Les capacités de sorcellerie accomplissent mieux près les cercles menhir... ». Bref, ce



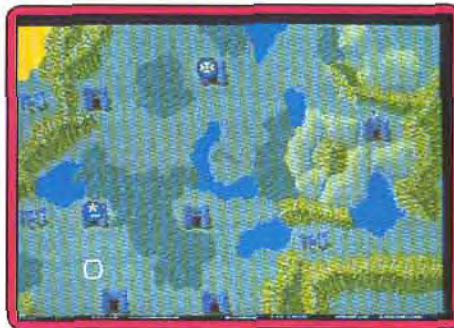
n'est pas l'Académie ! Un soft qui ne dévoilera ses batteries qu'aux plus passionnés et téméraires du genre.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	wargame sur carte
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	—
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

Version ST

Aucune différence entre les versions ST et Amiga de *Sorcerer Lord*, si ce n'est un brui-



tage moins fin sur Atari. Mais les wargames ne sont pas légion sur ST et les amateurs devront s'en contenter.

O.H.

Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	—
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B



Version PC EGA, CGA

Les bruitages sont bien sûr décevants. Quant aux graphismes, ils ne sont intéressants qu'en version EGA. Pour l'intérêt de la partie enfin, le résultat est semblable à celui des deux autres versions présentées, à peu de choses près.

O.H.

Intérêt	_____	11
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	—
Bruitage	_____	★★
Prix	_____	B

Rockstar Ate My Hamster

Spectrum, cassette Code Masters

Vous allez vous mettre dans la peau d'un imprésario qui doit révéler au grand public un chanteur ou un groupe et, bien entendu, faire le plus d'argent possible. Au départ, vous disposez de quatre possibilités : apprentissage en studio, concerts dans des lieux et à des prix très divers, publicité (indispensable) et cadeaux pour fidéliser votre vedette. A mesure que l'audience de



vos protégés, grandit, les studios d'enregistrement ouvriront leurs portes et les sponsors leur porte-monnaie. Il vous faudra enregistrer toute une série de titres, décider des albums et des éventuels clips vidéos (avec toutes les décisions que cela implique). Les graphismes sont agréables, les dialogues amusants et les musiques assez variées.

Jacques Harbnon

Type	_____	simulation d'imprésario
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	—
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

ROLLING SOFTS



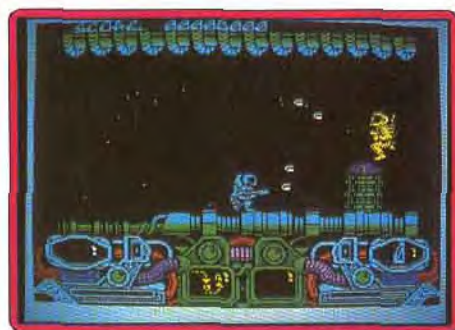
Jack Nicklaus

PC EGA, CGA,
disquette Accolade

Bien sûr, ce simulateur de golf est excellent. Les graphismes sont beaux et réalistes, les animations parfaites et l'on peut tout à loisir profiter du mode d'entraînement, lancer de grands tournois ou choisir parmi trois terrains différents. Seulement voilà, Jack Nicklaus n'apporte à mon sens aucune réelle nouveauté à un genre qui possède déjà depuis longtemps des titres équivalant à ce dernier, que ce soit pour le graphisme, l'animation, la variété des clubs ou le nombre des terrains. Malgré ses grandes qualités, ce soft ne séduira en conséquence que les acharnés du genre en quête de nouveaux greens. A quand un golf un peu plus futuriste, soit au niveau des graphismes, soit dans le principe même du jeu ?

Olivier Hautefeuille

Type _____ golf
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C



Dark Fusion

Version Spectrum
cassette Gremlin

Ce beat-them-up contrairement à la version CPC est agréable. Armé de votre fusil laser au tir redoutable, vous aurez à combattre des vagues toujours plus agressives d'aliens les plus divers. Il vous faudra apprendre peu à peu à maîtriser les possibilités de ce jeu finalement assez riche. Chaque niveau est divisé en trois zones et vous devrez récupérer une capsule de fusion (balises) pour pénétrer dans chacun d'eux. Le graphisme

des sprites est soigné et les décors sont assez variés. La mise en couleur de Dark Fusion n'a pas été négligée, contrairement à de nombreuses adaptations sur cette machine à la qualité médiocre. L'animation est rapide et le scrolling régulier. Les bruitages par contre sont assez restreints en dehors d'une agréable musique de présentation. (Notice en français).

Jacques Harbonn

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

Version CPC

Dark Fusion est un shoot-them-up surprenant, non par sa réalisation qui est très ordinaire, ni par son originalité mais parce que



l'action est incompréhensible. Pourtant le propre de ce type de jeu est d'être simple d'accès mais même après plusieurs lectures de la notice, celui-ci garde son mystère. De toute façon, au vu des minuscules sprites qui s'agitent sur l'écran, on ne perd pas grand chose. Nul ! (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

Bridge en Majeure 5ème

PC, disquette Bridgeur

Enfin un logiciel de bridge qui annonce et joue très correctement. Le programme vous propose de choisir votre place, la possibilité de tricher (voir l'ensemble des données) pour vous ou pour lui, ou de rentrer une donne précise. Les annonces sont classiques avec le trèfle Stayman, le contre d'appel et le cue-bid. Le programme répond au 4 Sans-Atout Blackwood (demande des as du partenaire pour un éventuel chelem) mais ne l'annonce pas lui-même. Au terme des annonces, vous pouvez jouer à la place de votre partenaire si vous êtes le mort. Le jeu de la carte est fin, l'ordinateur utilisant impassé et répartition ainsi qu'un bon contrôle du retour au mort. Domage que la



présentation soit si austère, sans aucun graphisme (notice en français).

Jacques Harbonn

Type _____ bridge
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ -
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ C

Demon Stalkers

PC CGA, EGA,
disquette Electronic Arts

Inutile de rechercher une quelconque originalité dans le scénario de cette course contre la mort... Labyrinthe, monstres, sortilèges, Demon Stalkers est un clone de Gauntlet, fort heureusement très bien réalisé sur PC. Un bon point sur ce micro quand on considère qu'il s'agit d'un jeu où l'action tient un rôle primordial. Seul défaut, l'animation un peu saccadée du personnage dans les déplacements horizontaux... L'action est rapide, toutes les ruses stratégiques sont à tout instant expliquées en bas de l'écran. Résul-



tat, le joueur associe rapidement action et stratégie pour venir à bout des cent tableaux de frisson disponibles. Un dernier atout de ce programme, l'option « constructions ». Elle vous permettra de créer vos propres labyrinthes. Rien de neuf en conclusion, mais un soft très « nerveux » si l'on apprécie le genre.

Olivier Hautefeuille

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



ATARI®

les livres des passionnés

Collection MicroMémo Atari

Une nouvelle collection PSI sur Atari ST 520, 1040 ou Mega ST : un format pratique, un prix avantageux : 49 FF.

Ces ouvrages constituent une référence immédiate et pratique pour l'utilisateur qui pourra se remémorer l'utilisation des principales commandes; pour le débutant qui pourra découvrir rapidement un logiciel (Le Rédacteur...) ou un langage (St Basic, GFA Basic...)

MicroMémo du Basic GFA 2 ET 3
par Christophe Castro - Réf. : 500513

MicroMémo du ST Basic
par Franck Olivier Lelaïdier - Réf. : 500512

MicroMémo Atari du Rédacteur
par Christophe Castro - Réf. : 500522

MicroMémo de l'Atari ST
par Augustin Garcia - Réf. : 500511

Super Jeux Atari ST - Basic GFA

par Jean-François Sehan
312 pages - 140 FF - Réf. : 500201
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour mieux maîtriser le Basic GFA et construire des programmes de plus en plus complexes.

102 programmes pour Atari ST - Basic GFA

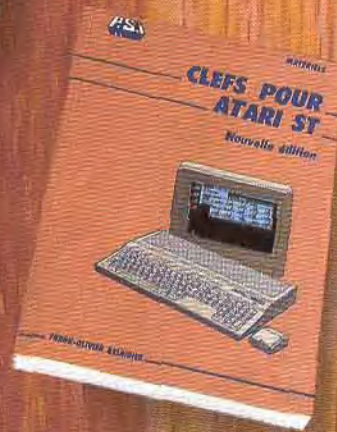
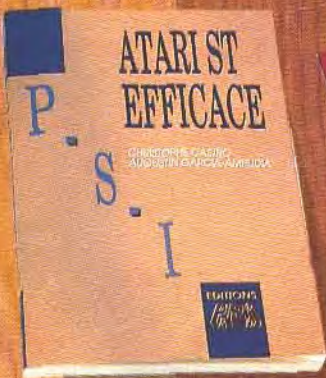
par Jacques Deconchat
256 pages - 135 FF - Réf. : 500121
Des programmes courts et faciles, classés par niveau pour s'initier au Basic par des jeux.

Atari ST en famille en Basic GFA

par Jean-François Sehan
272 pages - 145 FF - Réf. : 500240
Des programmes sur les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le bricolage, pour mieux maîtriser les techniques de programmation et les assimiler.

Atari ST efficace

par C. Castro et A. Garcia-Ampudia
168 pages - 98 FF - Réf. : 500516
Pour exploiter au maximum de ses possibilités l'Atari ST ses concepts et ses trucs et astuces d'utilisation.



Clefs pour Atari ST - nouvelle édition
par Franck Olivier Lelaïdier
288 pages - 195 FF - Réf. : 500311
Pour les programmeurs et les utilisateurs avertis qui veulent mieux comprendre et utiliser leur machine et avoir sous la main un tas de "trucs et astuces".

L'Atari ST en action
par D. Lawrence et M. England
148 pages - 135 FF - Réf. : 500485
Toutes les caractéristiques de l'Atari pour mieux exploiter ses ressources: l'unité centrale, le sous-système musique, les périphériques...

Peintre et musicien sur Atari ST
par Daniel-Jean David
204 pages - 148 FF - Réf. : 500486
Pour les passionnés des ressources graphiques et sonores de l'Atari ST, des programmes, des exemples précis, de nombreuses illustrations et figures.

Clefs pour Basic GFA 2 ET 3 Sur Atari
par Franck Olivier Lelaïdier
304 pages - 135 FF - Réf. : 500523
Un guide complet pour le programmeur en Basic GFA, avec les instructions, les fonctions évoluées... Un ouvrage de référence à placer à côté de votre Atari.

BON DE COMMANDE (à découper ou à recopier)

T168

Envoyez ce bon accompagné de votre règlement à : PCV/DPE - 75640-PARIS Cedex 13

292

Nom : _____
Prénom : _____
Rue : _____
Code postal : _____ Ville : _____

Paiement par chèque joint
 Paiement par Carte Bleue Visa
N° : _____
Date d'expiration : [] [] [] []
Signature : _____

Je demande les catalogues gratuits :

Réf. : 540050 - 540052 - 540054

DESIGNATION	Qté	Prix	Réf.
			5.
			5.
			5.
			5.
Frais de port		16,00 F	
TOTAL			

ROLLING SOFTS



■ Alienator TO8, TO9, TO9+, disquette Ubi Soft

Aux commandes de votre vaisseau, vous devez survivre aux différentes vagues d'aliens qui vous attaquent. Ce shoot-them-up possède quelques attraits. Le vaisseau peut se déplacer dans toutes les directions. Le scrolling horizontal du paysage, à droite ou à gauche selon votre direction, est fluide et rapide, ainsi d'ailleurs que celui des attaquants. Le graphisme des vaisseaux n'appelle pas de remarque particulière mais les décors auraient pu être plus étoffés. Les bruitages sont assez rudimentaires. En fait, le principal défaut vient du manque d'originalité du scénario qui n'utilise pas les trouvailles des nouveaux shoot-them-up : armements multiples et variés d'acquisition progressive (notice en français).

Jacques Harbonn

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



■ Super Grid Runner Atari ST, disquette Llamasoft

Ce *Space Invaders* est ce que l'on appelle un « petit produit ». Simple, sans grande originalité, il vous propose quatre niveaux de jeu où il s'agit tout simplement de tirer sur tout ce qui bouge. De quoi enthousiasmer les passionnés de la gachette pour qui tout ce qui entoure les cibles à abattre n'a qu'une importance anecdotique. Mais *Grid Runner* évite pourtant la « flop maladie ». Les graphismes sont très clairs, les bruitages plutôt dynamiques et la stratégie appa-

raît quand le vaisseau peut se dédoubler en deux canons distincts, maniés grâce aux deux boutons de la souris. Résultat : un bon « petit produit » ni exceptionnel, ni désastreux !

Olivier Hautefeuille

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

■ Warlock's Quest

Macintosh,
disquette Ere/Three sixty

Une bonne adaptation d'un jeu agréable et difficile à la *Ghost's Goblins* qui fut un hit mérité sur ST. Vous dirigez un mage chargé d'arracher le « karma » aux forces obscures. Vos redoutables boules de feu et



des objets disséminés vous aideront dans cette quête. Les sprites sont minuscules mais très variées et bien animées, les décors superbes et les bruitages convaincants. Malheureusement, il n'existe pas de scrolling dans cette version. Quant au jeu, il est passionnant : rapide et stressant à souhait ! A posséder absolument pour revivifier vos nerfs après de longues séances de travail sur votre Mac ! (notice en anglais)

Olivier Scamps

Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ C

■ 4 Soccer

PC, disquette Code Masters

Ce logiciel se compose de quatre jeux : un football classique à onze joueurs où vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle ; un jeu en intérieur avec une équipe réduite à cinq joueurs et un terrain très petit, qui vous expose à des contre-attaques redoutables ; il vous faudra associer une stratégie fine et un maniement du joystick exemplaire. Un football de rue où vous pourrez dribbler autour des maisons et des voitures et faire rebondir le ballon sur les murs, mais où il faut se méfier des bagarres et de la perte du ballon ; et enfin un jeu d'entraînement au contrôle du ballon, aux



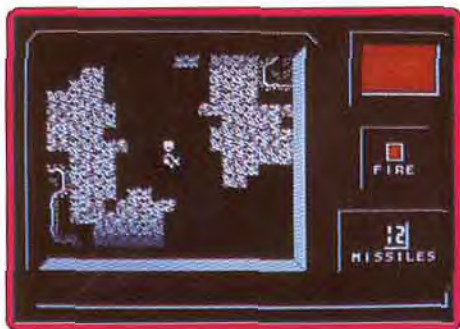
pénalités et au contrôle du gardien de but, sans oublier les durs exercices physiques indispensables. La réalisation d'ensemble est correcte, l'animation est assez fluide et quelques bruitages accompagnent l'action (notice en français). Jacques Harbonn

Type _____ football
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ B

■ Modem Wars

PC CGA, EGA,
disquette Electronic Arts

Encore un wargame sur PC ! Mais cette fois, contrairement à *Sorcerer Lord* par exemple (testé dans ce même numéro), le joueur va apprécier ici la maniabilité et la facile prise en main de la partie. Vous commandez diverses unités de robots, d'espions ou de tanks ainsi que votre base principale. Le but de la manœuvre : encercler l'ennemi et détruire ses unités ou son QG. Graphiquement simple, mais très maniable (souris, joystick, clavier) et riche



en stratégie (on peut cacher les unités, envoyer des avions en phases action, des espions, etc.), *Modem Wars* séduira une grande majorité de joueurs, initiés ou non au wargame. A noter enfin qu'il est possible de jouer à deux par liaison modem. C'est d'ailleurs de cette particularité intéressante que le jeu tire son titre. Un soft passionnant. Olivier Hautefeuille

Type _____ wargame et action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★
Prix _____ C

XYBOTS

IL Y A ON AN LES LAI ERIS DISAIENI
 QUE C'ETAIT IMPOSSIBLE A FAIRE. C'ETAIT
 TROP GRAND, TROP COMPLIQUE, MAIS
 NOS PROGRAMMEURS SE REGARDERENT
 AVEC UN PETIT SOURIRE AU COIN DES
 LEVRES, ET MAINTENANT LE VOILA...

Il est arrivé et il est sensationnel. Ce jeu est la dernière conversion de jeu de café faite par Tengen.

Rejoignez le major Rock Hardy et le capitaine Ace Gunn dans leur lutte pour la suprématie et contre l'invasion d'une armée de Xybots.

Avec un écran partagé, pour un ou deux joueurs et une seule aire de vision, vous trouverez que Xybots représente un extraordinaire défi parmi les jeux de tir.

C'est de l'action non-stop durant tout le jeu. En utilisant le mode deux joueurs vous vous amusez comme des petits fous.

Chaque joueur contrôle un personnage et grâce à l'écran partagé chacun a son terrain de jeu.

Un plan vous montrera quelle est la section pour laquelle vous vous battez et la position des Xybots qui patrouillent. Et pour garder un peu d'avance, ramassez des petits pois, de superbes armes, des clés et des pièces.

Vivez un véritable challenge avec ce jeu d'arcade.

Comme pour tout jeu micro, on peut jouer contre l'ordinateur. Prenez donc les commandes de contrôle en main et aidez l'intripide dur, Rock et Ace, à débarrasser le labyrinthe de ces monstres mécaniques!



Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur Atari ST

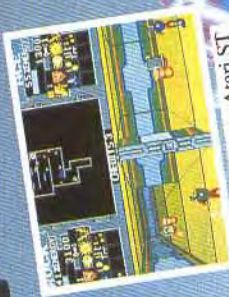


Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur machine de café

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

Disponible sur :
 Spectrum cassette et disquette
 C64 cassette et disquette
 Amstrad cassette et disquette
 Atari ST et Amiga

DOMARK
 distribué par :
 UBI SOFT
 1, voie Felix Eboué
 94071 CRETEIL CEDEX

Wanted

Console Sega, cartouche Sega

Dans ce programme, qui se joue avec le light Phaser, vous partez pour le Far-West pour éliminer tous les bandits de la région. Vous traversez une ville en abattant les tireurs qui apparaissent aux fenêtres et ceux qui marchent dans les rues. Mais attention, il faut attendre qu'ils dégagent



les premiers avant de les abattre, sinon votre niveau d'énergie en prendra un coup. Par la suite, vous aurez affaire à des cavaliers qui traversent l'écran au galop et ces cibles mobiles sont bien plus difficiles à atteindre. *Wanted* est un agréable jeu de tir, mais on risque de s'en lasser rapidement.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ tir
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★
Prix _____ C

Tank Attack

C 64, disquette CDS

Ce wargame de qualité peut être joué à deux, trois ou quatre joueurs. Chaque joueur tient le rôle d'un général d'une ou plusieurs divisions blindées d'un pays. Le but du jeu est d'anéantir les forces ennemies afin de capturer leur état-major. Pour y parvenir, vous devez tenir compte d'un nombre considérable de variables telles que le moral des troupes, ou la capacité à réparer le matériel. Vous pouvez aussi, pour



donner un coup de pouce au destin, passer des alliances avec certaines nations pour mieux en asservir d'autres. Le logiciel dispose en outre d'un tableau en carton qui illustre la situation géostratégique des pro-

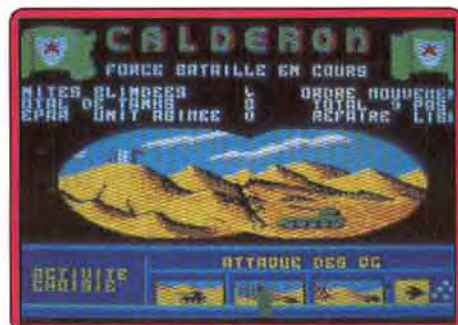
tagonistes et d'un jeu de petit tanks en plastique pour matérialiser les forces en présence. Le programme dispose de graphismes sobres mais corrects. Les animations agrémentent admirablement l'ensemble. Un bon programme.

Eric Caberia

Type _____ wargame
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★
Prix _____ C

Version CPC

La version CPC de *Tank Attack* ressemble beaucoup à celle du C 64. Les graphismes



sont cependant plus colorés. La version CPC s'avère particulièrement frustrante sur le plan du bruitage, puisque lors du test, le CPC n'a pas émis le plus petit pet.

E.C.

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

Circus Attractions

C 64, disquette Golden Goblins

Après *Grand Monster Slam*, voici un second programme multi-épreuves du nouvel édi-



teur allemand qui nous propose cinq numéros de cirque. Vous pouvez être acrobate, jongleur, lanceur de couteau, funambule ou bien clown. Ces différentes épreuves sont bien conçues et bénéficient d'une réalisation assez soignée avec de bons graphismes. Les animations, bien faites, démontrent un certain humour de la part des programmeurs. Quand le jongleur rate la balle, elle lui tombe sur le pied et il se met à sautiller sur place, manifestant une douleur non feinte. En conclusion, un programme sympathique qui exige une grande précision

sans être trop complexe et qui conviendra tout à fait à ceux qui veulent s'exercer joyeusement les phalanges !

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ multi-épreuves
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★
Prix _____ B



Chicago 30'S

Atari ST, disquette US Gold

Ce jeu de tir qui se déroule à Chicago à la période de la prohibition nous vient d'Espagne, ce qui n'est pas fréquent. Heureusement pour nous car si tous les jeux espagnols sont de même niveau, on peut espérer que nous n'en verrons pas d'autres ! Graphisme et animation sont assez médiocres. Quant à l'intérêt de jeu nous avons longuement cherché où il pouvait se trouver mais en vain. Des gangsters arrivent dans toutes les directions et vous noient sous une pluie de balles et de grenades. Il est difficile de tenir le coup plus d'une vingtaine de secondes, peut-être cela serait-il possible en s'accrochant, mais il faudrait être motivé, avoir des yeux partout et tirer comme Lucky Luke, plus vite que son ombre. Nul ! (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 5
Graphisme _____ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★
Prix _____ C



Version Spectrum, cassette Topo

Cette adaptation de *Chicago 30'S* est bien réalisée. Les graphismes sont fins et les décors assez variés bien que la mise en

LE SALON POUR TOUS LES
UTILISATEURS INDIVIDUELS
DE LA MICRO-INFORMATIQUE



SALON DE LA MICRO

13-15 OCTOBRE 1989
ESPACE CHAMPERRET, PARIS

Le Groupe Montbuild organise pour la première fois, à Paris, la grande manifestation réunissant tous les constructeurs et distributeurs en micro-informatique pour tous les publics : adolescents aux professions libérales, des étudiants aux artisans et commerçants, des enseignants aux professionnels de la distribution.

Le Salon de la Micro, pendant 3 jours va regrouper les plus grandes sociétés nationales et internationales dans le domaine du matériel, des logiciels et des périphériques, et les principaux détaillants qui vendront aux meilleurs prix.

Des débats d'actualité brûlante, qui concernent tous les passionnés de Micro-informatique de loisirs, seront organisés au cours du salon. Les thèmes vous seront révélés dans le prochain numéro du TILT Microloisirs.

Le Groupe Montbuild est l'organisateur du prestigieux PC Show à Londres - avec plus de 100.000 visiteurs - et d'une centaine de salons professionnels et grand public dans le reste du monde.

Le Salon de la Micro est le premier salon, en synergie avec le PC Show, conçu dans une dimension européenne pour les exposants qui considèrent 1992 comme une réalité.

Pour en savoir plus et exposer au Salon de la Micro, contactez Mélanie Parker ou Cécile Boré au 42 41 45 52 ou écrivez à Montbuild SA, 55, avenue Jean Jaurés, 75019 Paris.

AUCUN SALON INFORMATIQUE NE SE RESSEMBLE !

ROLLING SOFTS

couleur ait pu être plus riche. L'animation est suffisamment rapide et fluide. Une bonne petite musique sur plusieurs voix présente le jeu mais les bruitages en cours d'action sont rudimentaires. Un bon jeu assez difficile (notice en français).

Jacques Harbonn

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

les escadrilles ennemies en détruisant leurs bateaux. J'en connais qui salivent déjà ! C'est un shoot-them-up rapide et prenant qui séduira les amateurs d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

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



★ Grand Monster Slam

Atari ST, disquette

Golden Goblins/Rainbow Arts

Un atout, l'originalité ! *Grand Monster Slam* est à mi-chemin entre le foot et le tennis. Deux adversaires se font face, chacun armé de plusieurs ballons. Au coup de sifflet, l'un et l'autre vont tenter d'envoyer toutes les balles (les Beloms...) de leur terrain dans celui de l'adversaire... (en fait, des monstres). Simple, mais comique et très difficile ! Les personnages shootent avec réalisme, se roulent par terre ou font des bras d'honneur. Il est possible de régler la force et l'orientation du tir pour mettre l'autre KO pendant quelques secondes. Original, drôle (les mimiques des créatures vous feront rire longtemps) et graphiquement précis, cette version ST est quasiment à la hauteur de la version Amiga testée en Hit : *Tilt* n° 66.

Olivier Hautefeuille

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



Version C 64

Le *Grand Monster Slam* est une sorte d'Olympiades intergalactiques. Il s'agit de shooter dans des créatures en forme de

balles pour les envoyer dans le camp de votre adversaire et celui qui parvient à s'en débarrasser le premier n'a plus qu'à traverser le terrain pour être vainqueur. Deux épreuves intermédiaires, également très réussies, relancent l'intérêt de jeu. Un programme très prenant qui vous fera passer d'excellents moments.

Alain Huyghues-Lacour

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



■ The Games Summer Edition

PC CGA, EGA et Hercules, disquette Epyx

C'est pas du nouveau ! Après l'impressionnante série des Games d'Epyx et les deux versions « Winter » testées récemment sur C 64, Spectrum et CPC (*Rolling Softs*, *Tilt* n° 61 et n° 65), revoici un « nouveau » soft sportif multiépreuves. Parmi les huit épreuves disponibles ici, certaines méritent pourtant le coup d'œil. Le tir à l'arc est, par exemple, très réaliste. Quant aux épreuves cyclistes ou de haies, le suivi 3D de la piste est vraiment convaincant. En revanche, les plongeurs sont assez décevants. Pour conclure, un soft qui profite, comme toujours pour ce type de jeu, de la richesse du multiépreuves et de l'esprit compétition, mais qui souffre en revanche d'un manque d'uniformité dans la jouabilité et surtout d'un grand manque d'originalité.

Olivier Hautefeuille

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

Version Amstrad CPC, cassette Epyx

Voici le cinquième programme de la série *The Games* qui nous présente huit épreuves : tir à l'arc, vélo sur piste, plongeon, lancer du poids, 100 m haies, saut à la perche, anneaux et barres parallèles. On ne peut pas dire qu'Epyx se renouvelle beaucoup, car cette série semble interminable. On attend avec impatience d'autres sports olympiques comme la lutte gréco-romaine !



Version CPC

Avec la version CPC, ce logiciel poursuit sa longue descente aux enfers. Le jeu manque de répondant, la lenteur de déplacement de votre personnage empêche toute utilisation instinctive des commandes. Les graphismes bien que colorés sont grossiers, gênant par là même l'identification des différents objets à l'écran.

Eric Caberia

Intérêt	6
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B



■ Action Fighter

Amiga, disquette Mindscape

Ce shoot-them-up est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega, disponible depuis longtemps sur la console Sega. La réalisation sur Amiga ne lui fait rien perdre de son mordant et n'a rien à envier à sa cousine sur console. Chaque mission se déroule en deux parties. Dans la première, vous foncez sur une moto en tirant sur les véhicules ennemis et en ramassant différentes armes, ainsi que des pastilles qui vous permettent d'obtenir une voiture. Dans la seconde, votre véhicule se transforme en vaisseau et vous affronterez



MicroStatus vous présente une aventure Freescape™ en 3D de Incentive



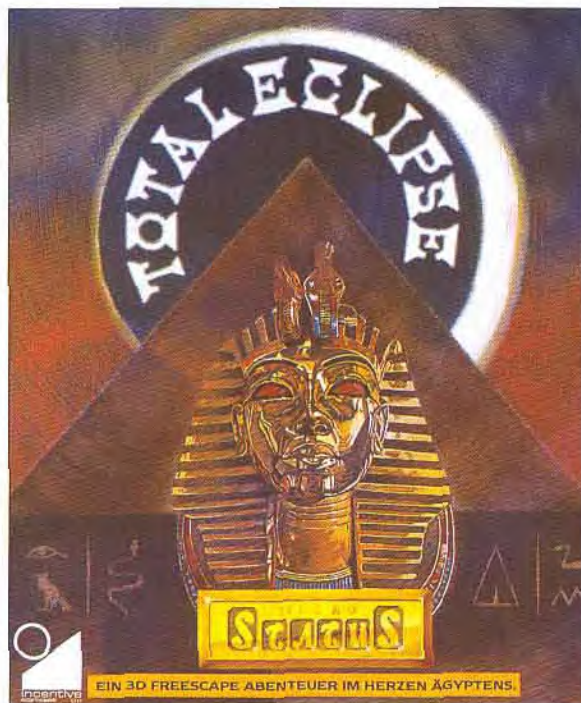
UN CONFLIT EST IMMINENT SUR LE CÔTÉ NOIR DE LA LUNE

Les Ketars, une race exilée, ont passé 200 ans à élaborer leur revanche contre les Evaths tranquilles. Ils sont déterminés à détruire la planète et à exterminer les habitants, ils ont construit une arme laser de puissance incroyable au côté noir de Tricuspid, la lune d'Evath. Votre mission est d'explorer Tricuspid et son système de tunnel pour démanteler la matrice d'énergie et sauver Evath. Un nombre d'énigme vous attend ainsi que des défenses ingénieuses qui vont mettre tous vos talents à l'épreuve.

CARACTÉRISTIQUES DE DARK SIDE

- △ Graphique 3D passionnant
- △ Technique Freescape avancé
- △ Un gameplay superbe
- △ Un contenu de jeu en profondeur

Maintenant disponible sur Atari ST et Commodore AMIGA



COMBATEZ LA MALÉDICTION DES ACIENS ÉGYPTIENS.

Nous sommes en 1930 et vous venez d'atterrir votre biplan près de la pyramide dédiée à Ra, le dieu du soleil. Il fait chaud et il y a pas de temps à perdre. Car dans deux heures il y aura une éclipse totale du soleil, activant la malédiction égyptienne. À moins que vous trouviez le reliquaire de Ra dans la grande pyramide, la lune va éclater et la terre sera couverte de météorites, et la vie du monde entier sera terminée.

CARACTÉRISTIQUES DE TOTAL ECLIPSE

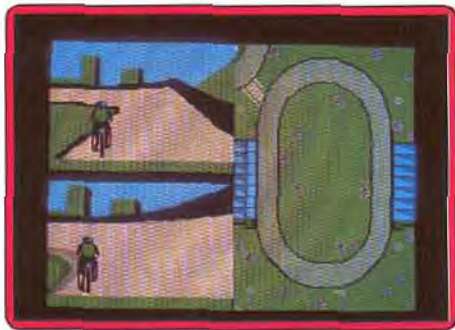
- △ Graphiques 3D passionnant
- △ Technique Freescape avancé
- △ Un gameplay captivant
- △ Contenu de jeu en profondeur
- △ Musique orientale

Maintenant disponible sur Atari ST et Commodore AMIGA

Bientôt disponible sur IBM PC et compatibles.



6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



Néanmoins, on est bien obligé de reconnaître que c'est vraiment du beau travail. Ce nouveau jeu est nettement supérieur à *Winter Edition* et c'est l'un des meilleurs du genre. La version K7 présente l'inconvénient de longues périodes de chargement entre chaque épreuve, mais c'est inévitable. Classique mais efficace.

Alain Huyghues-Lacour

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



■ Caveman Ugh-Lympics

**C 64, deux disquettes
 Electronic Arts**

Ce multiépreuves original vous propose de participer aux Jeux olympiques préhistoriques. On s'amuse beaucoup tout au long des six épreuves, pour le moins originales, qui sont proposées. Il faut, par exemple, attraper un copain par les pieds pour le lancer le plus loin possible, ou bien s'assommer à coups de gourdin. La plus amusante est sans doute celle où il faut allumer un feu en frottant deux silex, d'autant plus que l'on a la possibilité de filer un bon coup de massue sur la tête de son concurrent afin de lui faire perdre du temps. Un programme très drôle qui bénéficie d'une excellente réalisation, avec de bons graphismes bourrés d'humour (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ **multiépreuves**
 Intérêt _____ **15**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **B**

■ Timescanner

Atari ST, disquette Activision

Adaptation d'un jeu vidéo du même nom, *Timescanner* entreprend de vous faire faire une grande balade temporelle au gré des évolutions d'une balle de flipper. Comme d'habitude pour ce type de jeu, vous devez utiliser adroitement vos flips afin de faire le meilleur score possible. L'originalité réside dans les trous temporels dans lesquels vous devez projeter votre balle (changement de décors garanti). Les graphismes de ce flipper sont variés, les animations agréables



et réalistes en ce qui concerne la balle. Néanmoins cela ne suffit pas à effacer le mythique *Macadam Bumper* parce que vous ne disposez pas d'éditeur de flipper. Plus question de se créer un flipper personnalisé et de reparamétrer les variables d'élasticité et d'inclinaison.

Eric Caberia

Type _____ **action/flipper**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**



■ Running Man

Amiga, disquette Grandslam

Les jeux télévisés du futur sont impitoyables et les concurrents risquent leur vie en direct. Ce programme, qui s'inspire du scénario de l'un des derniers films de Schwarzenegger, débute par une séquence de présentation assez extraordinaire. C'est ce qui se fait de mieux dans le genre avec des digitalisations animées, soutenues par une bande sonore de qualité. Comment rester insensible à un tel morceau de bravoure ? Mais, hélas, tel le soufflé sortant du four qui, une fois admiré, se dégonfle au moment de

le consommer, la magie disparaît lorsque l'action commence, laissant le joueur sur sa faim. *Running Man* bénéficie pourtant d'une bonne réalisation, mais le personnage se contrôle mal et l'action n'est guère excitante. Un programme qui promet beaucoup et qui n'apporte pas grand-chose.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Gunship

Amiga, disquette Microprose

On nous le promettait depuis si longtemps que l'on n'y croyait plus guère, mais *Gunship* est enfin arrivé sur *Amiga*. Cet excellent programme n'a pas pris une ride et il reste la meilleure simulation d'hélicoptère de combat à ce jour. L'action est passionnante et le pilotage de l'appareil est délicat, sans jamais devenir trop complexe. On aurait souhaité que la version *Amiga* bénéficie de graphismes améliorés, style *Falcon*



mais elle est presque identique à la version *ST*. Toutefois, l'intérêt de jeu est au rendez-vous, ce qui est le plus important, et on n'est pas près de venir à bout des nombreuses missions proposées. Un must de la simulation (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ **simulation**
 Intérêt _____ **18**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **D**

★ Robocop

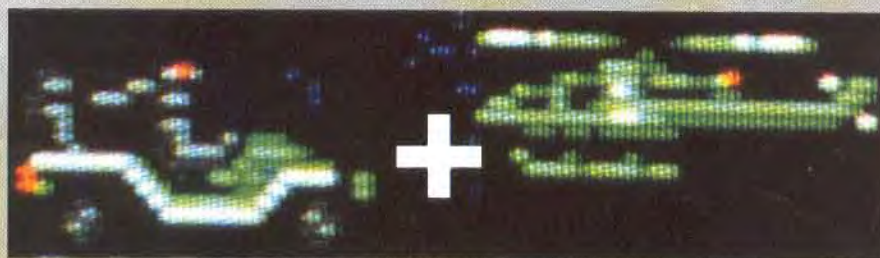
PC CGA, disquette Océan

Comme dans les précédentes versions, vous tenez le rôle de Murphy, un flic bionique qui a décidé de faire respecter la loi. Pour affronter les hordes de malfaîtres embusqués à chaque coin de rue, vous disposez d'une panoplie d'armes évolutive. Néanmoins, *Robocop* ne sera pas un hit sur *PC*. Le logiciel souffre en effet d'un certain nombre de lacunes. Il ne marche en effet qu'en mode *CGA*, ce qui affaiblit beaucoup le programme du point de vue graphique. D'autre part, la présence d'une interface



P R E S E N T E

SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93%

Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One



COLLECTION
ACTION
ADVENTURE



13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL. 42 77 34 76



Nightdawn

Amiga, disquette Magic Bytes

Vous dirigez un tank à travers les dix niveaux d'une base ennemie. Chaque secteur est un labyrinthe dans lequel vous devez



joystick s'avère la bienvenue car le manie- ment du jeu au clavier est peu confortable. Les animations souffrent d'une certaine len- teur (sur XT). Les bruitages sont réduits comme à l'accoutumée sur cette machine. En définitive, un jeu décevant sur PC.

Eric Caberia

Type _____ action
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ C

Airball

Amiga, disquette Microdeal

Votre boule saute de salle en salle à la recherche de l'unique issue du royaume, puis se dégonfle ou s'éclate contre la pointe d'un piège avant de retrouver sa pompe... Vous devez même effectuer le parcours de certaines salles dans le noir le plus complet et je peux vous dire que c'est loin d'être évident. Airball version Amiga (testé sur ST: Tilt n° 46) est convaincant. Très semblable à la version ST, le soft offre ici une bande son prenante, une animation et un gra- phisme de qualité. Par contre, comme



le remarquait déjà Denis Scherer pour la version ST, le scénario aurait pu tirer un parti encore meilleur du mode de manie- ment de la boule, notamment en offrant au joueur des parcours croisés et plus de logi- que dans la composition du labyrinthe. Un programme à voir cependant, même sans ce dernier aspect !

Olivier Hautefeuille

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

trouver des équipements, des clés qui ouvrent certaines portes et des interrup- teurs qui désactivent des barrières d'éner- gie. C'est un programme qui exige de la stratégie car vous devez trouver le bon iti- néraire vers la sortie, mais c'est également un shoot-them-up. En effet, vous devez détruire les canons ennemis disposés à des emplacements stratégiques, ainsi que divers agresseurs. Un petit jeu tout simple, mais qui, s'il ne laisse pas un souvenir vrai- ment impérisable, peut toutefois faire pas- ser quelques bons moments. La réalisation n'est guère impressionnante, mais on se laissera séduire par un bon dosage entre action et réflexion.

Alain Huyghues-Lacour

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

Out run

PC, disquette US Gold

C'est avec beaucoup de curiosité que l'on attendait la version PC de ce grand classi-



que de l'arcade. Les graphismes ont été entièrement redessinés et ils ne sont pas mal du tout, surtout en mode EGA. Par contre en mode CGA, il subsiste quelques bugs (bogues pour les puristes !), en particulier sur les bords de la piste. Quant au soft lui-même, on se retrouve confronté à l'éternel problème des jeux sur PC. Sur un

AT, la course est très prenante grâce à une animation rapide. Mais il n'en va pas de même sur un PC de base car l'animati- on lente et saccadée gâche tout le plai- sir du jeu. Si, en mode CGA, on arrive encore à jouer sans trop se fatiguer les yeux, en mode EGA sur un XT, l'animati- on pousive ne dépasse pas quelques rares images par secondes. Cela vous donne l'impression de conduire une 2 CV dont le moteur a des ratés, en rêvant d'être au volant d'une Ferrari.

Alain Huyghues-Lacour

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

Colossus Chess 4

Spectrum, cassette CDS

Ce jeu d'échecs est sans aucun doute l'un des plus performants sur cette machine. L'échiquier est représenté au choix en deux ou trois dimensions, mais cette dernière est assez peu lisible. Le programme offre de nombreuses options : pendules pour les deux camps, affichage de l'arbre de recher- che, évaluation des positions, mise en mémoire de l'ensemble de la partie avec déplacement en avant ou en arrière, chan- gement des couleurs ou de l'orientation de l'échiquier, jeu en aveugle. Les niveaux de jeu sont variés (mode tournoi, mode temps moyen par coup, mode tous les mouve- ments, mode égalité et mode infini pour les problèmes). La bibliothèque d'ouvertures est assez variée, avec des lignes classiques et modernes s'étendant suffisamment loin. Elle peut être déconnectée pour les débu-



tants. En milieu de partie, il est capable de bonnes combinaisons tactiques mais son jeu stratégique est nettement plus déficient. En fin de partie, il se révèle correct, capa- ble en particulier de trouver le mat de roi, fou, cavalier contre roi seul. Le programme se révélera un partenaire coriace pour les joueurs débutants et moyens (notice en français).

Jacques Harbonn

Type _____ échecs
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ B

BEST OF... BEST OF...

BEST OF... BEST OF... BEST OF... BEST OF...

BEST OF... BEST OF... BEST OF... BEST OF...



Disponible
sur :
AMSTRAD Cassette
159 F
AMSTRAD disquette
209 F

Disponible dans les meilleurs points de vente



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél : 16 (1) 48.98.99.00

BEST OF... BEST OF...

Exhaustilt !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans les rubriques Hits ou Rolling Softs. Notre commentaire sur des jeux moyens, ou nuls mais aussi de très bon jeux adaptés sur d'autres machines, tel l'inusable Batman sur Spectrum.



Grand Prix 2 (CPC).



Moto X Simulator (CPC).



Arnhem (PC).



The Deep (Amiga).

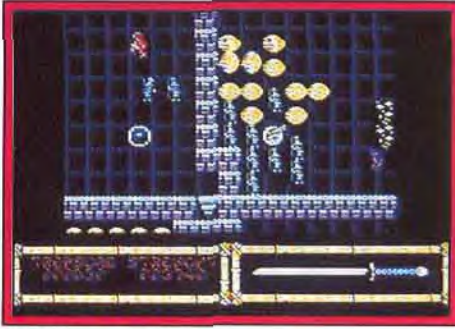


Emelyn Hugues International Soccer (CPC).

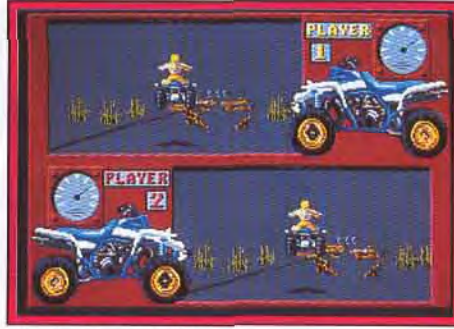


Evil Garden (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof	ARNHEM CCS	PC, CGA	wargame	***	—
HIT	BATMAN THE CAPED CRUSADER Océan	Spectrum	Aventure/Action	*****	****
Bof	BLADE WARRIOR Code Masters	CPC	Action	****	****
Nul	BOMB JACK II Encore	C 64	Action	***	****
A connaître	CHUCK YEAGER'S Electronic Arts	C 64	Simulation	*****	****
A connaître	LA COMPIL Océan	CPC	Compilation	****	****
A connaître	THE DEEP US Gold	Amiga	Shoot-them-up	****	****
HIT	EMELYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER Audiogenic	CPC	Football	*****	*****
A connaître	EVIL GARDEN Demonware	Amiga	Action	****	*****
A connaître	GRAND PRIX 2 Code Masters	CPC	Action	*****	*****
A connaître	GRAND PRIX 2 SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Course de voiture	***	***
Nul	HONEYMOONERS First Row	C 64	Action	**	***
Bof!	KOKOTONI WILF Encore	C 64	Action	***	****
Bof!	KOKOTONI WILF Encore	CPC	Action	****	***
Nul	MASTER NINJA Paragon	C 64	Arts martiaux	*****	*
Bof	1942 Encore	CPC	Action	****	***
Bof	1942 Encore	C 64	Action	***	*****
A connaître	MOTO X SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Motocross	***	***
A connaître	MOTO X SIMULATOR Code Masters	CPC	Motocross	****	*****
Bof	NINJA MASSACRE Code Masters	C 64	Action	****	****
HIT	PREMIER COLLECTION Hewson	Amiga	Compilation	*****	*****
HIT	RAINBIRD U.M.S.	Mac	wargame	***	—
A connaître	THE REAL GHOSTBUSTERS Activision	Spectrum	Shoot-them-up	***	***
Bof	THE REAL GHOSTBUSTERS Activision	CPC	Shoot-them-up	*****	****
A connaître	RENEGADE III Océan	CPC	Action	*****	*****
Bof!	ROAD RACER P.C.A.	Macintosh	Simulation auto	****	**
Bof	ROBOCOP Océan	PC	Action	***	***
A connaître	SIMULATION PACK Microdroids	ST	Action	****	****
Nul	TEST DRIVE II/CARS DISK Accolade	Amiga	Course de voitures	*****	*****
A connaître	TEST DRIVE II/SCENERY DISK Accolade	Amiga	Course de voitures	*****	*****
HIT	TWILIGHT ZONE First Row	Amiga	Aventure graphique	****	**
A connaître	WANDERER 3D Elite	CPC	Action/Stratégie	****	*****
A connaître	WELLINGTON AT WATERLOO CCS	Spectrum	Wargame	***	—
A connaître	SUPER SCRAMBLE SIMULATOR Gremlin	Spectrum	Motocross	***	***



Ninja Massacre (CPC).



Simulation Pack (ST).



Wellington at Waterloo (Spectrum).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
—	11	B	Encore un wargame sur carte très classique sur PC. Sans fortiture, usant de tableaux de jeu assez austères, <i>Arnhem</i> ne s'adresse qu'aux passionnés du genre. Ceux-là seulement trouveront un intérêt aux déplacements d'unités, stratégies d'encerclément, etc. Un à deux joueurs autorisés. O.H.
★	15	B	Vous allez aider Batman à déjouer l'un des complots fomentés par ses ennemis intimes, Joker et Pinguin. Les graphismes sont superbes et le système de multifeuillage donne vie à la mise en image. L'animation est très fluide. Par contre les bruitages sont quasi inexistant (notice en français). J.H.
★★★★	11	A	Les amateurs de jeu d'échelle seront ravis d'intégrer ce petit jeu à leur logithèque. Quoique d'un prix très modique, le programme est d'une réalisation honnête : graphismes en moyenne résolution, animations lisses, et petites digitalisations vocales. E.C.
★★★	8	A	Mélange de stratégie et d'action, <i>Bomb Jack II</i> a été, lors de sa première sortie (il y a plus de deux ans), un véritable succès. Néanmoins, force est d'admettre que le logiciel a vieilli et que ses graphismes paraissent avec le recul particulièrement grossiers et sa réalisation médiocre. E.C.
★★★★★	14	B	Après avoir fait un malheur sur PC, ce superbe simulateur d'avion risque de ne pas démentir sa réputation sur C64. Le programme vous met dans la peau d'un pilote d'essai qui a à sa disposition plus de quatorze avions aux aérodynamiques différentes. Vols en escadrilles et acrobaties assurées. E.C.
★★★★	13	B	Une compilation qui contient des titres aussi prestigieux que <i>Captain Blood</i> ou <i>Daley Thompson's Olympic Challenge</i> . Néanmoins des programmes tels que <i>Typhoon</i> s'avèrent décevants graphiquement. Les amateurs de guerre spatiale disposeront de <i>Salamander</i> et de <i>Vindicator</i> . E.C.
★★★★	12	B	A bord d'un navire, vous repoussez les attaques des sous-marins et des monstres des profondeurs. <i>The Deep</i> est un petit jeu de tir sans prétention qui s'inscrit dans la lignée des jeux sur consoles VCS ou Coleco. Rien de bien original, mais on y joue avec plaisir, le temps de quelques parties. A.H.L.
★★★	15	B	Sans l'ombre d'un doute le meilleur foot sur cette machine. Le programme dispose d'un grand nombre d'options : vous pouvez y jouer à deux contre l'ordinateur ou plus classiquement l'un contre l'autre ou seul. Tacles, coups francs, penalties sont de la partie. Excellent produit. E.C.
★★★★★	13	B	<i>Evil Garden</i> est le remake de <i>Centipede</i> , le vieux classique d'arcade d'Atari. Le thème n'est donc pas très nouveau, mais la réalisation est irréprochable et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Comme il faut bien se mettre au goût du jour, vous pouvez récupérer des armes supplémentaires. Efficace et amusant. A.H.L.
★★★★	13	A	Un agréable remake de <i>Super Sprint</i> qui dispose de graphismes et d'animations réussis. On peut noter aussi la présence de digitalisations vocales. Le programme met l'accent sur le temps que vous mettez à accomplir une course. On peut jouer à trois simultanément. O.H.
★★★★	13	B	Dans cette course de voiture, vous apprendrez à contrôler les dérapages et éviter les obstacles en bord de piste pour préserver l'efficacité de votre bolide. Les effets d'inertie et de dérapage sont bien rendus et une bonne musique avec voix digitalisée présente le jeu (notice en français). J.H.
★★★	7	B	Ce jeu s'inspire d'une vieille série télévisée américaine des années cinquante. Vous devez aider Ralph et Ed à collecter suffisamment d'argent pour atteindre Miami. Plusieurs épreuves vous sont proposées dont celles du puzzle à reconstituer ou des égouts labyrinthiques. Réalisation lamentable. E.C.
★★★★	10	A	<i>Kokotoni Wilf</i> réapparaît en format « budget ». Vous devez reconstituer une amulette magique dont les morceaux ont été disséminés aux quatre coins du monde. Les graphismes sont grossiers, mais les animations lisses. Compte tenu de son prix (moins de 50 F), le jeu en vaut cependant la chandelle. E.C.
★★★	10	A	La version CPC de ce logiciel garde toutes les caractéristiques de celle du C64. Cependant les graphismes sont plus fins mais les animations hésitantes. Les bruitages, quant à eux, sont décevants. Néanmoins vu son prix le produit intéressera les moins fortunés. E.C.
★	5	B	Comment peut-on supporter une telle partie ? Bien sûr, les personnages de ce combat font quelques quinze centimètres de haut... Mais leur dessin est grossier et la lenteur des animations est insupportable. Dommage, car la richesse des coups aurait pu séduire les amateurs d'arts martiaux. A éviter. O.H.
★★★	10	B	Une réédition d'un programme déjà ancien, qui a pour thème une bataille aérienne. Votre appareil doit affronter de perpétuelles attaques d'avions ennemis. Les graphismes sont fins mais les animations et le scrolling vertical sont saccadés. Les bruitages sont simples. E.C.
★★★★	10	B	La version C64 reste identique aux autres adaptations quant aux thèmes abordés. Cependant les graphismes sont grossiers. En revanche, les animations sont lisses et le scrolling horizontal convaincant. Bruitage correct. Un logiciel qui malgré son âge amuse encore. E.C.
★★★★	14	B	Ce parcours de motocross est parsemé d'embûches que vous ne pourrez vaincre qu'en apprenant à maîtriser parfaitement votre moto. Graphismes et animation sont corrects. Une excellente musique présente chaque phase mais les bruitages d'action sont pauvres (notice en français). Un bon jeu prenant. J.H.
★★★	12	A	Une agréable simulation de motocross sur CPC. Vous devez utiliser au mieux la puissance de votre engin pour franchir les multiples obstacles qui sont sur votre route. Les graphismes sont fins (moyenne résolution), les animations convaincantes. Prise en main cependant difficile. E.C.
★★★★	11	A	L'adaptation sur C64 de ce logiciel élimine un certain nombre de défauts que présentait la version CPC. Les graphismes sont plus colorés quoique plus grossiers. Les animations sont plus fluides et les bruitages plus riches. Le jeu tient davantage de <i>Gauntlet</i> que des arts martiaux. E.C.
★★★★★	17	C	Une compilation haut de gamme qui reprend les meilleurs titres de Hewson. Le génial <i>Nebulus</i> , en compagnie de deux bons shoot-them-up : <i>Zynaps</i> et <i>Netherworld</i> . En prime, on découvre <i>Exolon</i> , un programme inédit sur Amiga. Incontournable pour les nouveaux venus sur Amiga. A.H.L.
★★★	17	D	Le célèbre wargame de <i>Rainbird</i> arrive sur Mac. Grande qualité de simulation, cinq batailles et un générateur de scénarios. Réalisation correcte avec une bonne musique et quelques bruitages. Excellent ! Nécessite un lecteur double face. O.S.
★★★	12	B	Armé d'un revolver et de rayons, vous transformez les créatures en fantômes et les entreposez dans votre sac. Le graphisme des monstres et leur animation sont corrects mais les décors succincts. Une bonne musique présente le jeu et les bruitages sont travaillés mais rares (notice en français). J.H.
★★★★	12	B	Ce jeu est tiré du jeu d'arcade qui reprend les personnages du film. Activision nous avait habitués à des conversions de meilleure qualité. La version CPC est l'une des meilleures, mais ce n'est quand même pas ça. L'action n'est pas déplaisante, mais ce programme aurait mérité un meilleur traitement. A.H.L.
★★★★	14	B	Dans ce troisième épisode de la série, vous affrontez toute sorte de personnages dans un lointain passé, en commençant par la préhistoire. La version CPC est nettement plus réussie que celle du C64, avec de beaux graphismes très colorés. Un bon jeu de combat contre des adversaires variés. A.H.L.
★★★★	8	n.c.	Simulation de rallye automobile. Le maniement de la voiture est relativement complexe mais la réalisation ne suit pas. Conçu pour la puissance du <i>Mac II</i> , <i>Road Racer</i> « rame » sur un Mac standard. Dommage. O.S.
★★★	10	B	L'adaptation sur PC ne tient compte que du mode d'affichage CGA. D'où des graphismes pauvres en couleurs. Sur notre XT de base, les animations nous ont paru quelque peu hésitantes. Les bruitages à la mode PC ne demandent aucun commentaire. E.C.
★★★★	12	C	Une compilation des titres les plus connus de Microïds. Parmi les logiciels en présence on peut noter <i>Grand Prix 500</i> (course de motos), <i>Iron Trackers</i> (course de quads tout-terrain), et <i>Super Ski</i> qui est sans aucun doute la meilleure course de ski sur micro. E.C.
★★★★★	8	B	Passé encore pour de nouveaux parcours qui relancent l'intérêt de cet excellent programme, mais mettre près de 200 F pour quelques voitures supplémentaires, c'est totalement hors de prix. Encore un exemple de la démesure de certains éditeurs qui n'y vont pas de main morte. Est-ce bien raisonnable ? A.H.L.
★★★★★	13	B	Trois parcours supplémentaires pour <i>Test Drive II</i> . De superbes paysages californiens qui serviront de décor à une folle course. C'est une excellente idée de présenter des scenery disk avec un logiciel de qualité. Il est regrettable que le prix soit trop élevé : près de 200 F pour des paysages, c'est excessif. A.H.L.
★★★	15	C	<i>The Twilight Zone</i> sur Amiga est en tout point semblable à la version PC testée dans <i>Tilt</i> (n° 62, page 106). Pour évoluer dans un décor varié et richement dessiné, l'aventurier va se plonger dans un analyseur de syntaxe très logique. Un soft intéressant mais qui reste très classique. O.H.
★★★	14	B	Vous voilà plongé dans une épopée galactique où vous tenez le rôle d'un aventurier qui tente d'éliminer un androïde mégalomane. Les graphismes de ce programme ont pour particularité d'utiliser le relief grâce à des anaglyphes fournis dans le package. A voir. E.C.
—	15	B	Vous allez contrôler les forces de l'Alliance (infanterie, artillerie, cavalerie) opposées à celles de Napoléon. La représentation à l'écran est très claire, le scrolling bien fait et la simulation fidèle et riche. Un excellent wargame destiné plutôt aux connaisseurs (notice en français). J.H.
★★★	12	B	Cette course de motocross vous propose quinze parcours dans la boue ou sur le béton. Vous contrôlerez vitesse, rapport de boîte et passage sur la roue arrière. La réalisation d'ensemble, sans être exceptionnelle, reste tout à fait correcte. Un bon petit jeu sans prétention (notice en français). J.H.

CHEZ MICRO PRIX POUR ET GRANDES



EURO PC

47000 AGEN 90, boulevard de la République 53.66.93.99
 49000 ANGERS Centre Com. des Halles 41.86.11.00
 64600 ANGET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte 59.52.40.69
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller 50.51.47.22
 06600 ANTIBES 20-28, route de Grasse 93.74.18.06
 59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt 27.29.36.90
 95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier 39.61.40.44
 13200 ARLES 2, bis Place Lamartine 90.96.11.02
 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier 90.85.82.10
 73000 BASSENS CHAMBERY Centre Com. Galion, rue Centrale 79.70.53.33
 90000 BELFORT 52, faubourg de France 84.28.38.21
 25000 BESANCON Centre Com. Chateaufarine rte de Dole 81.52.26.03
 62400 BETHUNE Centre Com. la Rotonde 21.56.98.10
 92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès 46.05.59.04
 62200 BOULOGNE SUR MER 25-27 rue Thiers 21.83.14.15
 13470 CABRIES PL CAMPAGNE Centre Com. Barneud Bl. B 42.02.54.45
 14000 CAEN 87-91 rue de Bernières 31.86.65.30

62100 CALAIS Centre Com. Continent 21.34.90.77
 06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août 93.38.82.83
 37170 CHAMBRAY LES TOURS Centre Com. Chambray 2 47.28.21.30
 28000 CHARTRES 19, rue du bois Merrain 37.21.28.28
 50100 CHERBOURG 12, avenue de Paris 33.20.52.52
 60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille 44.86.00.02
 71680 CRECHES/SAONE Gal. March. des Bouchardes 85.37.16.55
 94000 CRETEIL Ged Carrefour Pompadour RN 186 48.98.31.51
 76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth 35.82.99.84
 59140 DUNKERQUE 98-102 bd Alexandre III 28.63.89.77
 38130 ECHIROLLES Centre Com. Espace Comboire 76.33.34.81
 69130 ECULLY Centre Com. Le Perolier 78.33.68.01
 93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre 48.29.11.50
 27000 EVREUX Cap Caer Normanville 32.31.17.17
 91000 EVRY Centre Com. Evry 2 60.77.39.59
 83600 FREJUS 805, avenue de Laitre de Tassigny 94.53.32.02
 72000 LE MANS Centre Com. Beauregard Intern. Rte d'Alençon 43.23.36.40

59000 LILLE 59, rue Nationale 20.57.59.12
 69002 LYON 26, rue Grenette 78.42.99.79
 78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République 34.78.64.40
 13006 MARSEILLE 36, avenue Cantini 91.78.00.61
 14120 MONDEVILLE Centre Com. Supermonde 31.34.20.30
 42000 MONTHEIU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes 77.34.19.85
 68000 MULHOUSE 75, rue Franklin 89.59.89.89
 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien 83.35.70.92
 44000 NANTES Place du Change 40.48.19.96
 58000 NEVERS 1, rue Hoche 86.21.50.40
 06000 NICE 4, boulevard Jean Jaurès 93.80.87.87
 06000 NICE 122, boulevard Gambetta 93.88.57.57
 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende 66.29.87.99
 62900 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan 21.49.77.01
 75010 PARIS 1, place Stalingrad 40.37.41.19
 75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol 42.33.74.45
 75011 PARIS 31, avenue de la République 43.57.92.91

NAZA PETITES PASSIONS RAISONS



Le compatible PC d'avenir puissant, compacte, extensible.

Mémoire de 512 K
100 % compatible logiciels PC
Vitesse d'horloge 10 MHz (9,57 MHz équiv. AT.)
1 lecteur intégré 3P5 de 720 K
Sortie CGA (color graphique adapter)
Livré avec moniteur
Logiciel WORKS® livré avec un manuel en Français
très "pro". (4 log. en 1)
Options :
Lecteur ext. 5P25 / 360 K . Lecteur ext. 3P5 / 720 K
Disque dur 20 méga octets externe
Extension possible à 640 K
Existe en version couleur.

ATARI 130 XE Le "familial" performant, esthétique, économique.

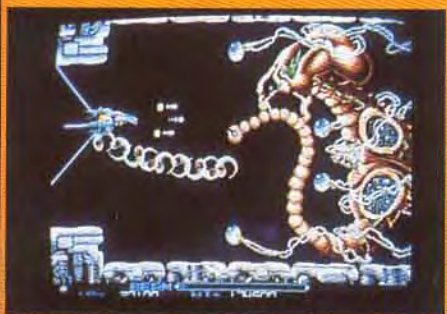
Microprocesseur : 6502 C. Mémoire vive : 128 K
Mémoire morte: 24 K.
Circuits annexes : POKEY générateur de sons.
GTIA affichage graphique. ANTIC et FREDDY gestion
mémoire.
Couleur : 16 modes graphiques / texte 256 couleurs.
Haute résolution : 320 x 192 points.
Clavier : 62 touches QWERTY - 5 fonctions spéciales
29 caractères graphiques - jeu de caractères
internationaux. Son : 4 voies indépendantes,
3 octaves et demie.

75007 PARIS 28, avenue Motté Piquet 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge 45.35.00.13
75013 PARIS Centre Com. Massena place de Venetie 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine 43.21.94.30
75015 PARIS 332, rue Lecourbe 45.57.89.39
75017 PARIS 46, avenue Grande Arrgée 45.74.59.74
75014 PARIS 45, rue du Général Leclerc 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville 42.49.87.77
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel 68.34.07.62
86000 POITIERS Place du Marché N. Dame La Grande 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin Centre Com. Beaulieu 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes 35.67.07.67
76000 ROUEN Avenue de Caen 35.03.95.15

95200 SARCELLES Centre Com. Les Fianades 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrans 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, cours des Arbaletiers 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Centre Com. St Genis 2 les B Barolles 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUEILLE Centre Com. Auchan 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil 60.16.28.50
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées Jean Jaurès 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7-9, boulevard Lascrosses 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Com. Valence II 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Centre Com. du G. Vire, 1, av. Gabriel Péri 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCOQ Centre Com. Villeneuve 2 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambrière 74.23.48.82



Arcade



De l'arcade l'arna

*Arcadiens, arcadiennes ! Les gloutonnes bornes
Mais les éditeurs pensent à vous, ils dépensent des
en adaptant les jeux d'arcade sur vos
parfois décevants. Alain Huyghues-Lacour, qui a
dans les temples de l'arcade, vous fait part de*

A l'origine, Dieu créa les jeux d'arcade et quelque temps après, il se dit que les mineurs (interdits de séjour dans les salles d'arcade) ne devaient pas être privés de ce divertissement d'une grande valeur éducative et il rattrapa le coup en donnant la vie aux premières consoles de jeu (ne faites pas attention si je délire un peu, je joue beaucoup avec *Populous* en ce moment et à force de tenir le rôle de Dieu, ça finit par me monter à la tête). Depuis toujours, consoles et micros suivent de très près les jeux d'arcade. Le VCS 2600 basait déjà son succès sur les conversions des grands jeux d'arcade d'Atari. La console était vendue avec la cartouche *Space Invaders* et, malgré la présence de titres originaux, les locomotives étaient des programmes comme *Pac Man*, *Moon Patrol*, *Breakout* (l'ancêtre d'*Arkanoid*), *Pole Position*, etc. Seule la



Esroquerie ! Sur la NEC, R-Type n'offre que les quatre premiers niveaux.

console Mattel ignore l'arcade, en revanche la Coleco assura son lancement avec deux grands succès : *Zaxxon* et *Donkey Kong*, suivis de bien d'autres conversions. Ce quasi-monopole des jeux d'arcade prit fin avec l'arrivée des premiers micros. L'arcade était toujours présente, mais on vit arriver des jeux d'un nouveau genre : simulations et jeux d'aventure. Mais aujourd'hui, nous voilà revenus au point de



départ car les éditeurs s'arrachent les droits des succès d'arcade et le public suit. Pour en juger, il suffit de regarder les hit-parades dans lesquels les jeux d'arcade tiennent le haut du pavé. Il est intéres-

AUX micros : que ?

d'arcade assèchent votre porte-monnaie. trésors d'ingéniosité pour épargner vos derniers liards micros. Des résultats parfois étonnants, et épuisé sa belle jeunesse et son argent de poche ses enthousiasmes et de ses déconvenues.



Les suivants ont été rebaptisés du titre de R-Type II.

sant de faire le point sur les conversions pour voir dans quelle mesure elles sont fidèles aux programmes originaux. L'idée fréquemment avancée est que les micros ayant beaucoup gagné en puissance (surtout les 16 bits), les conversions récentes sont nettement plus proches des

pas oublier que les machines d'arcade ont également fait des progrès considérables. Quand on étudie les prouesses techniques réalisées par Sega sur des jeux comme *Outrun*, *Thunderblade* ou *Afterburner*, il est évident que nos micros auront bien du mal à les suivre sur ce terrain. Tandis que la simplicité des premiers jeux d'arcade, comme *Space Invaders* ou *Donkey Kong*, permettait plus facilement de réaliser des conversions fidèles, même sur le VCS ou la Coleco.

Alors, arcade et micro même combat ? Oui, mais pas avec les mêmes armes ? Aujourd'hui les micros sont puissants, mais ils n'ont pas réduit leur retard par rapport aux machines d'arcade pour autant, bien au contraire.

Actuellement, la plupart des bornes d'arcade disposent de possibilités graphiques très importantes, de trois microprocesseurs et d'une mé-



originaux. Cela n'est pas entièrement vrai, car il ne faut

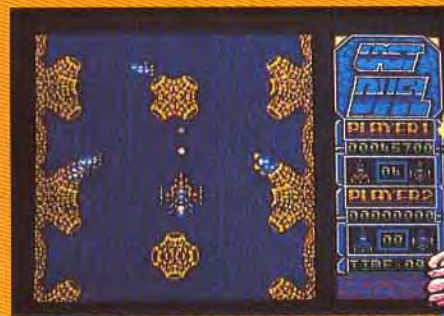
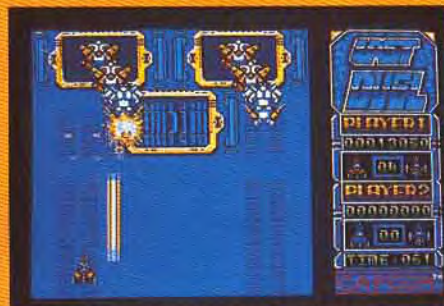
Amiga



Arcade



Amiga



moire de 16 mégas. Or, nos micros n'ont le plus souvent que 512 Ko et dépassent rarement le mégaoctet. Il est évident qu'il n'est guère facile dans ces conditions de réaliser des conversions d'une très grande fidélité.

Fidélité maximum... ou minimum !

Le cas de *R-type* est exemplaire car toutes les versions sur micro ou console représentent tous les tableaux du programme original avec une grande fidélité. Seule exception, la version de la console Nec qui, bien qu'elle soit superbe, ne présente que les quatre premiers niveaux, les suivants faisant l'objet d'une autre carte rebaptisée, sans complexe, du nom de *R-type II*. Activision pour les versions sur micro et Sega pour celles sur consoles ont vraiment fait du bon travail. Compte tenu des possibilités propres à chaque format, toutes ces conversions présentent d'excellents graphismes, très ressemblants à ceux du jeu d'arcade. Tous les superbes monstres sont au rendez-vous et aucun élément du programme original n'a été oublié. Une copie

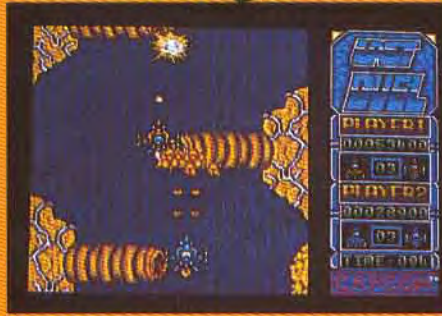
conforme comme on aimerait en voir plus souvent. A l'opposé, le cas de *Thunderblade* est tout aussi intéressant. Il suffit de regarder ce fantastique jeu d'arcade pendant quelques instants, pour réaliser qu'aucune conversion sur micro ou console n'est capable de se mesurer avec le programme original. Devant cette mission impossible, US Gold et Sega n'ont pas eu d'autre choix que de contourner le problème. La seule solution consistait à conserver l'esprit du jeu : shoot-them-up mettant en scène un hélicoptère, alternance entre scènes en scrolling vertical et en 3D, et à réaliser un programme très différent à partir de ces ingrédients. Ce qui est amusant, c'est qu'il existe qua-



Arcade



Amiga



tre versions qui n'ont qu'un lointain rapport avec le jeu original, mais qui sont également très différentes les unes des autres. Leur disparité est flagrante dès le premier niveau : très long niveau en 3D sur Sega 16 bits, scrolling vertical très classique pour Sega et scrolling vertical avec effet de perspective sur micro (voir photos).

La fidélité n'est pas toujours synonyme de qualité

Et en fait toutes ces versions sont intéressantes. La plus fidèle est la version 16 bits d'US Gold qui reprend toutes les scènes du jeu d'arcade avec un graphisme souvent très proche de l'original. On pourrait penser que le jeu d'arcade étant fabuleux, la meilleure version sera de toute évidence celle qui est la plus fidèle. Pourtant ce n'est pas aussi simple que ça. *Thunderblade* est un bon jeu sur *ST* et *Amiga*, mais la meilleure version est de loin celle de la *Sega* 16 bits, très différente de l'original. Les graphismes sont superbes sur

la nouvelle console *Sega* et, surtout l'animation est particulièrement rapide ce qui permet d'obtenir une action aussi passionnante que celle du jeu d'arcade. Quand on étudie de plus près les conversions d'arcade, on s'aperçoit qu'il n'y a pas de règle et que tous les cas de figure sont possibles. Prenons deux autres exemples : *Last Duel* de Capcom et *Robocop* d'Ocean. *Last Duel* est très proche de l'original sur le plan du graphisme et de l'action, mais en revanche l'ordre des tableaux a été bouleversé. Le cas du *Robocop* est encore plus marquant, car il est à la fois très fidèle au programme original tout en étant totalement différent. Certaines scènes

de l'arcade ont été reprises ; par exemple, le premier niveau est exactement le même sur *ST* et sur la machine d'arcade. En revanche, d'autres scènes ont disparu et ont été remplacées par de nouvelles, intéressantes au demeurant, qui n'ont aucun rapport avec le jeu original de salle d'arcade.

La rapidité et la jouabilité doivent être respectées

Généralement, lorsqu'on se pose le problème de la fidélité de la conversion d'un jeu d'arcade, on en vient, tout naturellement, à regarder si tous les niveaux du jeu original sont présents et si les graphismes sont de qualité arcade. Mais il ne faudrait pas oublier pour autant la rapidité et la précision de l'animation, ce qui engendre la « jouabilité » dont dépend essentiellement l'intérêt de jeu.

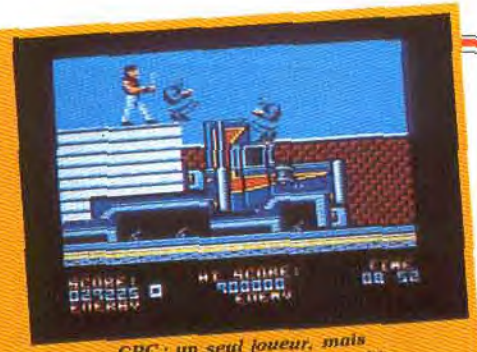
Là encore les éditeurs doivent faire un choix car les limitations de nos machines ne permettent pas de faire aussi bien que la borne d'arcade sur tous les plans. C'est fromage ou dessert et il est très rarement possible d'avoir les deux. Sur les 8 bits et les consoles, les utilisateurs sont conscients des



DOSSIER



ST: beau graphisme et deux joueurs mais animation très lente.



CPC: un seul joueur, mais une version rapide et très jouable.

limitations de leur machine, alors on compose entre des graphismes moyens et une bonne animation. Le problème est plus complexe pour les 16 bits car les utilisateurs se disent que s'ils ont acheté un Amiga ou un ST, ce n'est pas pour avoir un graphisme de 8 bits.

Les éditeurs font donc un gros effort sur le graphisme et il est vrai qu'actuellement bon nombre de conversions sont superbes. Les joueurs craquent devant de belles photos d'écran et foncent acheter la nouvelle adaptation. Alors tout le monde est content ? Pas sûr. Car ces superbes graphismes sont fréquemment réalisés aux dépens de la rapidité de l'action.

Thunderblade est très beau et on retrouve tous les niveaux du jeu d'arcade, mais l'action est particulièrement lente, ce qui fait qu'on n'éprouvera jamais les sensations du jeu d'arcade.

Plus récemment, *Dragon Ninja* offrait une parfaite illustration de ce phénomène. La version CPC était satisfaisante graphiquement et l'action était rapide, mais il n'était pas possible de jouer à deux simultanément, ce qui est pourtant l'une des principales qualités du jeu d'arcade.

Puis on découvre les photos de la version ST avec de superbes graphismes et on nous annonce que l'option deux joueurs sera présente, super ! Mais lorsque le jeu arrive, on découvre que les coups ne sont pas toujours d'une grande précision et que l'action est d'une lenteur inacceptable pour un jeu de combat qui se respecte. Ce n'est pas une mauvaise conversion mais malgré ses limitations, la version CPC est finalement beaucoup plus excitante.

Thunder Blade



C 64



ST



Sega 16



1^{er} niveau

2^e niveau

Pistolet, volant bientôt sur nos micros ?

Quand on s'interroge sur la fidélité des conversions d'arcade, il ne faut pas négliger un facteur très important : le mode de contrôle. La plupart des machines d'arcade disposent de deux ou trois boutons correspondant à des actions différentes, tandis que nos micros ne tolèrent que des joysticks pourvus d'un unique bouton de tir. Alors là, il faut trouver une solution. Dans le meilleur des cas, on simplifie l'action et quand ce n'est pas possible, il faut bien faire appel à ce pauvre clavier qui n'est pas destiné à cet usage. Dans *Thunderblade* arcade, un bouton actionne les canons et l'autre lance les missiles vers le sol. Le bouton du joystick va actionner les deux à tour de rôle et le tour est joué. Ça fausse un peu le jeu, mais ce n'est pas trop grave. Dans *R-type*, le second bouton sert à envoyer ou à récupérer le bouclier. Il est assez inconfortable d'utiliser la barre d'espace à cet effet, mais heureusement il n'est pas indispensable d'effectuer cette action trop souvent.

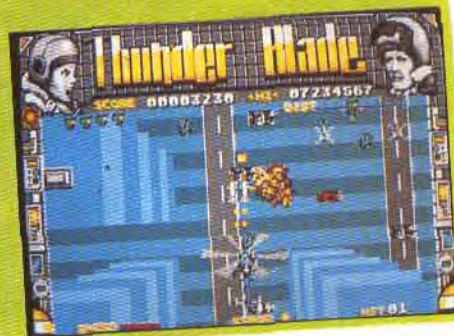
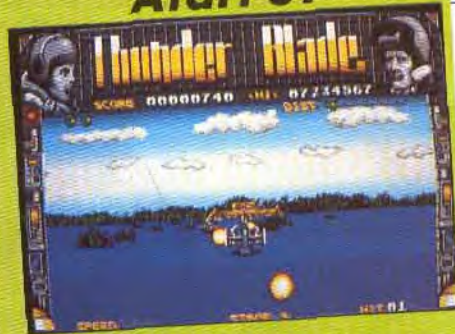
C'est généralement plus grave dans le cas des programmes de combats qui utilisent une grande variété de mouvements, qu'il est difficile d'obtenir avec un joystick. Dans *Renegade*, par exemple, l'excellente conversion micro faisait appel à différentes touches du clavier. On était donc proche du mode de contrôle original, mais c'était assez inconfortable.

Un clavier ça sert pour travailler et on peut l'utiliser aussi pour un jeu de rôle ou une simulation, mais pour un jeu d'arcade ce n'est pas raisonnable. Il y a quelques

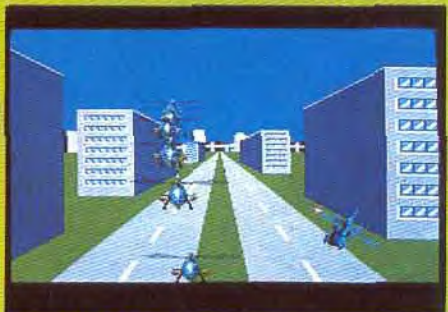
Arcade



Atari ST



Sega 16



années, j'avais craqué sur *Green Berets* dont la version C 64 était aussi magnifique que difficile. Il fallait absolument se servir du bazooka dans les moments délicats, ce qui n'était pas possible sinon en appuyant sur la barre d'espace. Mais les soldats ennemis ne vous laissaient pas une chance et chaque fois qu'il fallait lâcher le joystick pour frapper le clavier, l'affaire tournait à la catastrophe. Frustration intense ! Il fallait trouver une solution, j'ai fini par poser l'ordinateur par terre et je frappais la barre d'espace avec le pied. Ça marchait très bien, mais mon C 64 avait bien du mal à tenir le coup, d'autant plus que l'on a tendance à s'emballer dans le feu de l'action...

Les consoles, généralement orientées vers l'arcade, ne présentent pas ce problème puisque les manettes disposent de deux boutons. Dans le cas de la Sega 16 bits et de la Nec, c'est encore mieux puisqu'elles sont pourvues de trois boutons. Il est donc indiscutable que sur ce plan les consoles offrent des conversions bien plus fidèles que les micros. Toutefois, cela n'est valable que pour les jeux d'arcade standard, mais quand ils disposent d'accessoires spécifiques, c'est une autre histoire. Des jeux



ST et Amiga : deux versions qui se ressemblent comme des frères...



...mais l'une est trop facile tandis que l'autre est infernale.

Arcade



Atari ST



ST: une scène qui ne figure pas dans le jeu de l'arcade.



comme *Pole Position* ou *Outrun* sont faits pour être joués avec un volant, un levier de vitesses et des pédales. Au joystick, ce n'est pas mal, mais les sensations sont loin d'être aussi fortes. Même chose pour les manettes qui commandent les chenilles du tank d'assaut. La solution consiste à disposer d'accessoires, mais c'est un problème qui n'est pas près d'être résolu. A cet égard, on peut regretter la console *Coleco* qui disposait, entre autres, d'un volant et de pédales pour les jeux de voitures. Quel pied c'était ! Les possesseurs de *Sega* ou de

Nintendo ont la chance de disposer de pistolets, mais sur micro le joueur n'a rien du tout et il ne semble pas que cela puisse changer dans un avenir proche. Le cas du pistolet d'*Actionware*, sur *Amiga*, est une parfaite illustration de ce problème. Plus d'un an après sa sortie, il ne peut être utilisé qu'avec deux programmes (publiés par le même *Actionware*). Les rares joueurs qui en possèdent un n'en font donc pas grand usage et, à terme, le pistolet sera sans doute offert à un petit frère



Une scène originale qui n'apparaît que dans les versions 8 bits.

re qui a envie de jouer au cow-boy. Les autres éditeurs semblent ignorer superbement cet accessoire. La principale particularité d'*Operation Wolf* est d'utiliser une mitrailleuse, mais quand Ocean réalise l'adaptation, l'existence d'un pistolet est « oubliée ». Pourtant ce jeu y aurait beaucoup gagné, mais qu'importe c'est chacun pour soi et pourquoi irait-on faire gagner de l'argent à un concurrent. Alors ne rêvons pas, les accessoires des jeux resteront encore longtemps l'exclusivité des salles d'arcade et des consoles.

Des adaptations trop faciles... ou trop difficiles ?

Reste encore à évoquer le problème du niveau de difficulté. Bien que les avis puissent être opposés sur ce sujet délicat, on peut admettre que l'idéal n'est pas de suivre de près le jeu d'arcade en ce domaine. En effet, l'arcade se doit d'être difficile pour qu'on ne puisse pas jouer longtemps sans remettre de pièces dans la machine. Le joueur ignore généralement que bien des jeux d'arcade disposent de plusieurs niveaux de difficulté, mais le réglage se fait à l'intérieur de l'appareil et seul le propriétaire a la possibilité de le faire. Alors, on le comprend, ce ne sont jamais les niveaux les plus faciles qui sont sélectionnés. Il n'y a aucune raison que les conversions soient aussi difficiles, mais c'est parfois le cas. Si les conversions de *R-Type* sont magnifiques, il faut pourtant reconnaître que le niveau de difficulté est bien trop élevé. Sur *ST*, on aura toutes les peines du monde à passer le second niveau. C'est un peu mieux sur *Amiga* puisqu'il est possible d'arriver au niveau suivant sans trop de problème, mais quant à passer l'énorme vaisseau, c'est une autre affaire.

La version de la console *Sega* est bien plus jouable et il est facile (!) d'arriver jusqu'au sixième niveau pour un joueur qui a un peu de ténacité. Le dosage de la difficulté est particulièrement important et, du reste, il ne se pose pas uniquement pour les conversions de jeux d'arcade. Acheter un jeu passionnant et se rendre compte qu'on ne pourra jamais arriver à dépasser de deuxième niveau est particulièrement frustrant et donne bien sûr à penser qu'on s'est fait avoir par le fabricant du jeu.

Le cas le plus surprenant de l'année est celui d'*Operation Wolf* d'Ocean. C'est une belle conversion, très fidèle à l'arcade et les versions *ST* et *Amiga* se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Mais lorsqu'on y joue, on s'aperçoit vite de la différence. La version *ST* est beaucoup trop facile et le joueur, même débutant passe les niveaux sans aucun effort, tandis que la version *Amiga* est presque injouable : c'est un exploit d'arriver à terminer le premier niveau. Et entre les deux, vous n'avez rien ?

Il est indiscutable que les conversions d'arcade ont fait des progrès considérables ces derniers temps, tout au moins sur le plan du graphisme. Il y a encore deux ans, il était impensable d'imaginer que l'on puisse obtenir des copies conformes d'un jeu d'arcade comme *R-Type*. Mais

aujourd'hui ce n'est pas un cas unique car *Pac Mania*, *Space Harrier*, *Marble Madness* (*Amiga*), *Super Hang On* ou *Operation Wolf* sont autant d'exemples remarquables. Mais après tout, est-ce bien le problème ? Même si la conversion est très proche de l'original, elle ne peut être exactement semblable. Et puis une conversion doit être jugée comme n'importe quel autre programme : le jeu est passionnant ou pas ; le reste est secondaire. En revanche, il est très intéressant de surveiller l'évolution des jeux d'arcade car les micros suivent avec quelques années de retard et cela permet de se faire une idée de ce que nous verrons sur nos moniteurs dans quelques temps. Les conversions d'arcade ont encore un bel avenir devant elles et nous ne sommes pas au bout de nos surprises.

Alain Huyghues-Lacour

Tableau d'honneur



Space Harrier Amiga.



Super Hang On Amiga.



Marble Madness Amiga.



Pacmania Amiga.





Après plus de deux ans de démarches, coups de téléphone et prises de contact, *Tilt* a enfin obtenu, en exclusivité pour la presse micro-ludique, le scoop-test de l'un des plus puissants simulateurs de vol professionnel! La Thomson CSF, responsable du département « simulation » de Thomson et premier fabricant mondial de simulateurs de blindés, très bien implantée aussi dans le domaine de l'aviation, a ouvert ses portes aux deux super-pilotes de la Rédaction. Une heure de vol à bord d'un Airbus A 320, voici le menu de cet « Actuel » spécial simulation!

Tilt va, de plus, suivre de très près l'évolution de la simulation professionnelle dans de prochains dossiers. C'est en effet l'avenir de nos simulations ludiques préférées qui se dévoile, avec quelques années d'avance, dans les laboratoires professionnels de la Thomson. Du char d'assaut jusqu'aux centrales nucléaires en passant par le combat aérien, le point sur un univers de rêve et de frisson, et la superbe aventure de deux spécialistes aux commandes d'un Airbus A 320 de dix mètres de long sur sept de large... Les ateliers de la Thomson CSF

s'ouvrent sur une vaste surface de bureaux vitrés. Dans chaque salle, les ordinateurs brassent leurs banques de données. Sur les tables, des maquettes superbes, des systèmes de vérins, toute une mécanique qui sert de base à la réalisation de machines sans cesse plus performantes. Un univers de création capable de faire rêver tous les fans d'informatique ou de robotique! Mais c'est au fond du dernier couloir qu'apparaît ce que nous attendions tous: un monstre de quelques dizaines de tonnes, un A 320 qui ne ressemble en rien à un avion mais plutôt

à un énorme robot articulé. Dans ce hangar très vaste, plusieurs prototypes se disputent la palme du « plus impressionnant ». Le simulateur de pilotage de l'Airbus A 320 se présente, quant à lui, sous la forme d'une vaste cabine sans aucune fenêtre extérieure soutenue par plusieurs vérins. L'ensemble est relié par un énorme réseau de câbles aux salles de contrôle. Le pilote nous accueille en bas de l'engin. L'embarquement est imminent... La cabine de cet A 320 factice est bien sûr en tout point identique à la cabine du véritable appareil. Le

Exclusif

Les simulateurs de demain

Fabuleux, fantastique, géant, les superlatifs manquent pour définir l'enthousiasme d'un spécialiste de simulateurs de vol sur micro qui sort d'une heure de vol sur un A 320. Ou plutôt un simulateur d'A 320. Thomson CSF a en effet accepté, pour Tilt, d'entrouvrir les portes sévèrement gardées de ses usines de T..., dans la banlieue parisienne. Nous avons pu tout faire, ou presque. Affronter une tempête de neige, atterrir sans visibilité et... sans train d'atterrissage, réduire un incendie qui noyait la cabine d'une épaisse fumée blanche, bref, vivre des minutes d'une rare intensité. Et nous sommes formels, les micro-ordinateurs, demain, permettront d'expérimenter les mêmes sensations...

La cabine, montée sur de puissants vérins, plonge, se cabre, virevolte et offre aux pilotes des sensations fortes : ceintures de sécurité obligatoires, les chocs peuvent être rudes ! Mais ici, quel que soit l'accident simulé, les pilotes et le matériel ne risquent rien...



Un cockpit à faire rêver tous les passionnés de simulation. Les principaux instruments sont bien connus des amateurs : à gauche un ordinateur permet de contrôler les paramètres du vol.

Le pilote doit retrouver des conditions de pilotage réelles. A peine le sas de la cabine fermé, on plonge dans le rêve. Le tableau de bord est somptueux. Je prends place sur le siège du copilote, règle ma position, bloque ma ceinture. Première impression, l'angoisse de voir devant soi le noir opaque des vitres du cockpit. Les images de synthèse ne sont en effet pas encore lancées et le contraste

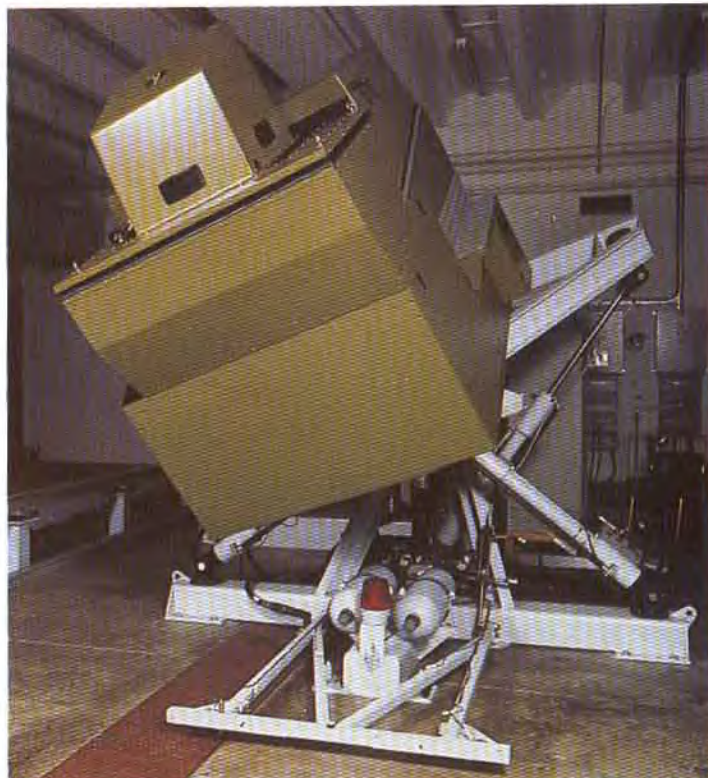


entre le réalisme de la cabine et l'absence de vues extérieures est plutôt impressionnant. Deuxième choc, la complexité du tableau de bord et le confort des sièges. Le manche à balai, situé à droite de mon siège, surpasse tous les joysticks connus jusqu'à ce jour, tant dans sa forme que dans sa souplesse. Dès le premier mouvement, il épouse votre main pour ne plus la quitter... Le confort ! Le pilote nous explique brièvement le plan de vol. Nous allons tout d'abord effectuer un décollage classique, sans problème majeur, vol de jour et sous de bonnes conditions météo. Il se tourne alors vers le côté gauche de la cabine. Là se trouvent deux moniteurs et un clavier. C'est le poste instructeur nommé « magic », l'ordinateur qui va contrôler toute la simulation. Les écrans sont tactiles. Notre pilote touche du doigt la case « inf » pour appeler les informations générales sur l'appareil. On vérifie alors le bon fonctionnement de tout le système, puis la mise en place des données de la simulation. Dès lors, il est possible de tout modifier, de se plonger dans les pires ennuis mécaniques, les situations météo ou techniques désespérées, ou tout simplement de choisir son point de décollage. Toutes les données sont traitées avec une précision qui surpasse de loin ce que l'on connaît sur micro. Plusieurs « niveaux » d'orage, des forces et directions des vents sur tout un écran... Les préparatifs sont pourtant rapidement effectués. En route pour Roissy, point d'envol en piste 4. Le pilote instructeur prend en main la télécommande, une boîte de contrôle reliée par un câble à l'ordinateur, regagne son poste, le siège de gauche, et attache sa ceinture. Un « OK ? » et

c'est parti... Une pression sur la touche « start », l'aventure commence. Et à la seconde même où le doigt presse la touche, l'univers bascule dans une autre réalité. Plus question du hangar dans lequel on se trouvait dix minutes plus tôt. Les écrans viennent de s'allumer et c'est la piste de Roissy qui s'étend devant nous. Au loin, la tour de contrôle et devant, la bande blanche du milieu de piste qui attend notre envol. Les vitres du cockpit sont en fait composées de quatre écrans. La vue couvre donc un angle d'environ 160°, ce qui élargit la vision de façon très réaliste. On peut même se pencher pour voir un peu plus à droite, un peu plus haut... Le réalisme du décor est lui aussi saisissant. Bien sûr, les objets au sol sont assez schématiques mais le « grain » des couleurs est superbe. Le décor est, de surcroît, complètement animé. Et pour compléter le tout, le sourd mugissement des réacteurs et surtout la légère vibration qui secoue déjà nos sièges.

Catastrophe en vue : vite la touche Pause !

Les explications de l'instructeur concernent maintenant le tableau de bord. Bien sûr, il ne s'agit pas de mémoriser en une leçon tous les cadrans, tous les témoins. Mais tout de même, en tant que passionnés de simulation ludique, nous retrouvons avec plaisir les instruments disponibles sur micro. Horizon artificiel, jauge, indicateurs d'altitude et de vitesse, les simulateurs les plus puissants de nos Amiga, ST ou PC ne sont vraiment pas loin de la réalité, en ce qui concerne les instruments de bord bien sûr ! Car dès que l'on pousse la manette des gaz, bonjour le choc ! Et ce qui fait la différence, ce sont tout d'abord les



Un simulateur de tank offre des sensations musclées. Il n'est pas rare que les personnes sensibles au mal de mer sortent en piteux état !

mouvements et les vibrations de la cabine. Puissance à 50 %, nous voici collés contre le dossier de nos sièges. En réalité, la cabine s'est tout simplement cabrée vers l'arrière mais l'effet est à 100 % réussi. La poussée, les vibrations, le défilement du paysage « image de synthèse » et le bruit de plus en plus perçant des réacteurs, la gorge se noue face à l'impressionnante idée de puissance que l'on perçoit dans le manche à balai. Ce petit morceau de plastique à peine plus haut qu'un joystick vous relie directement aux quelques centaines de tonnes de l'Airbus qui quitte maintenant le sol. C'est grandiose... surtout cette impression de puissance que l'on ressent lors de l'accélération. Mais pas de panique, l'instructeur reste en double commande. Heureusement, car si j'ai l'habitude de piloter mon Cessna sur *Chuck Yeager's Simulator*, je ne possède pas encore la souplesse de poignet pour lancer l'A 320 dans une grimpe harmonieuse... L'appareil est enfin stabilisé. Le moment est alors venu de corser un peu la difficulté du vol. Retour au système micro-instructeur, le pilote presse la touche « pause » et tout s'immobilise. Plus de poussée, plus un bruit, nous voici suspendus entre terre et ciel, dans le plus profond silence. Encore plus impressionnant que le décollage ! Sur l'écran de contrôle tactile, le choix de la prochaine mission

donne le frisson. Très simple, retour face à la piste et un atterrissage classique sauf que... le train d'atterrissage va se bloquer au moment le plus délicat ! Touche « start » et c'est reparti. Tout va bien, l'approche de la piste ressemble fort à ce que l'on connaît des simulateurs micros. Je vérifie les principaux cadrans, j'attends l'accord de la tour de contrôle...

Atterrissage sur le ventre, l'A 320 part en travers...

La piste approche et là, le pépin. Voyants, témoins sonores et lumineux, le train d'atterrissage refuse de s'ouvrir. Simulateur ou pas, le pilote reprend les commandes. Il s'explique : « La simulation est tellement réaliste que les secousses de la cabine pourraient être dangereuses, surtout pour les passagers qui sont derrière nos sièges, sur de simples chaises et sans ceinture de sécurité ! » OK, on ne rigole plus... La piste approche, et soudain, le choc. Les vibrations sont terribles et le crissement du métal sur l'asphalte donne le frisson. Rattrapant au mieux le dérapage du monstre sur la piste, le pilote nous plonge quand même dans un chassé de travers qui bouscule tout à l'intérieur du cockpit. Quelques secondes de véritable angoisse et surtout de plaisir ! Vivre un tel accident lorsqu'on sait qu'il suffit de frapper une touche sur le clavier pour faire cesser le cauchemar, c'est le pied ! L'appa-

Un boîtier de commande permet de modifier tous les paramètres du vol (ici sur Transall C 160) et de déclencher tempêtes, orages ou pannes...



THOMSON CSF

Pour le grand public, Thomson est avant tout l'une des premières firmes d'électronique française. Mais à côté de l'électro-ménager, du son et de l'image, l'activité de la Thomson dépasse pourtant le cadre de votre machine à laver ou de votre walkman ! Avec un chiffre d'affaires de quelques seize milliards de francs pour le premier semestre 1988, la Thomson CSF, branche spécialisée dans la simulation électronique, place le groupe à la deuxième place mondiale de l'électronique et des systèmes de défense. Numéro un en ce qui concerne les simulateurs de contrôle de trafic aérien de l'aviation simulée civile ou militaire, la Thomson CSF maîtrise actuellement les techniques électroniques les plus poussées. Une bonne occasion pour Tilt de faire connaître à ses lecteurs la bonne santé de ce secteur d'activités. Les joueurs emballés par l'informatique aujourd'hui seront-ils les ingénieurs de demain ? La robotique, la gestion des images de synthèse, la programmation dans le cadre de grands systèmes de simulation, autant de domaines d'activité qui requerront demain des techniciens fervents, des fous du clavier, des rêveurs de l'imaginaire. Les responsables de la Thomson CSF nous ont avoué être sans cesse à la recherche de nouveaux ingénieurs, de nouveaux talents. Les informaticiens performants et fervents sont une denrée rare et la profession entière compte sur vous... Une très bonne raison pour ne pas sécher les cours d'informatique, de maths ou de physique et pour toujours garder son micro tout près de soi !

En haut à droite, génération d'images pour simulateur de tir.
Ci-dessous : imaginez Silkstorm avec des graphismes pareils !



reil s'est enfin immobilisé. Les écrans se noircissent à nouveau, les haut-parleurs s'éteignent tandis que le sas de la cabine s'ouvre un peu en redescendant les marches de l'échelle qui nous ramène au sol... Les vérins sont à nouveau immobiles. Le monstre s'est endormi en attendant sa prochaine victime ! Après une telle expérience, il est impossible de ne pas comparer les possibilités et surtout le réalisme de ce simulateur professionnel à ce que l'on connaît bien de nos micros favoris. Mais avant cela, le point sur les techniques em-

ployées par les ingénieurs qui ont créé ces fabuleux engins, et surtout les possibilités et les domaines de simulations exploités, aviation, combat, blindés, etc. Pour comprendre le fonctionnement de base d'un simulateur professionnel, il faut différencier les trois composantes essentielles qui forment la trame de l'appareil : la partie mécanique, la gestion informatique du vol et le système de visualisation qui permet de recréer l'univers extérieur. Côté mécanique, la puissance et la souplesse du système de vérins employé pour animer la cabine est à la base même du réalisme de la simulation. Malgré son poids, la cabine peut en effet se projeter en arrière en un temps record et donner au pilote l'impression de pous-



sée que l'on ressent par exemple lorsque l'appareil décolle. L'ensemble peut ensuite replonger sur l'avant ou trembler de façon dramatique, le tout avec une rapidité et une souplesse impressionnantes. L'ordinateur simule alors tout aussi bien des trous d'air, des vents forts ou les affres de l'atterrissage raconté plus haut. Tous ces aspects sont bien entendu contrôlés par ordinateur. C'est l'aspect « robotique » du simulateur. Mais il faut aussi ajouter à cela tous les éléments extérieurs qui accentuent encore le réalisme de la simulation. Il y a tout d'abord le bruit des réacteurs ou des chocs, bruitages digitalisés dont les fréquences et intensités sont encore une fois gérées en « externe » par des mini-ordinateurs.

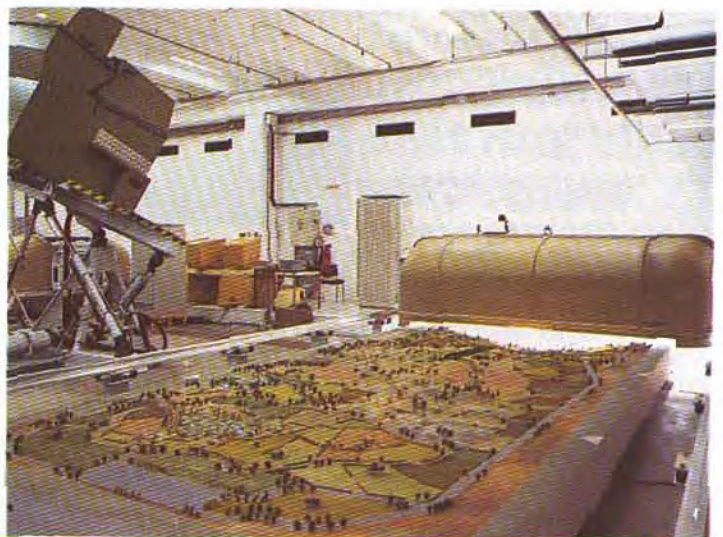
Autre « plus », un système de fumigène qui n'était malheureusement pas encore installé sur l'A 320 que nous avons testé. Imaginez la cabine pleine d'une épaisse fumée noire lorsqu'un incendie s'attaque à l'appareil ! Deuxième composante de la simulation, l'ensemble gestion informatique. Là, nous avons vu qu'il existe deux systèmes distincts, le système général qui gère l'ensemble de la simulation et l'unité « instructeur » qui permet

de choisir les conditions de vol, la fréquence des accidents, etc. Ici, la richesse des possibilités mises au point par les ingénieurs de la Thomson CSF est impressionnante. Tout a vraiment été pris en compte mais avec un scrupuleux respect de la réalité. Impossible de placer l'appareil dans une situation irréaliste. Même les plus terribles accidents font toujours partie du domaine du possible !

Des images d'une richesse hallucinante

Troisième et dernier point, la représentation extérieure du décor. Là, c'est l'aspect le plus délicat et le plus onéreux de la simulation. En effet, tout ce qui touche à la mécanique correspond à un travail complexe mais plus facile à maîtriser que la mise en place d'un bon réseau de « visu ». Il existe, en effet, deux moyens pour recréer un paysage extérieur animé et réaliste. Le premier, confectionner une maquette très exacte d'une portion de terrain et associer le déplacement de votre engin, avion ou tank, au déplacement d'une caméra sur cette maquette. Un système mécanique, semblable aux articulations d'une table traçante, est employé pour déplacer la caméra sur la maquette et renvoyer sur

A gauche, le simulateur, à droite le paysage : une caméra, montée sur rail se déplace en fonction des choix du pilote. Gare aux arbres !





le combat des blindés qui est aussi simulé en cabine. Là, les images de synthèse sont vraiment superbes. Observez l'extraordinaire précision du décor, l'effet 3D du paysage, du relief.

Lorsque l'on imagine le tout à bord d'une cabine soumise aux mêmes événements que ceux retracés dans notre vol en A 320, il y a de quoi revendre son Amiga et attendre quelques années pour retrouver une telle machine entre la salle à manger et la cuisine ! Tilt doit d'ailleurs tester prochainement l'un de ces simulateurs de conduite et tir en blindé. Ce test

A gauche, un avion de combat évoluant en haute altitude. A dix heures, la cible du Mirage F1. Ci-dessous, à chaque boule correspond un avion. Les combats entre eux sont possibles. Un hélico en vol.

votre écran le paysage qui lui fait face. Ce système est très efficace car peu onéreux par rapport à la création d'images de synthèse. Il peut être, de plus, très réaliste si la maquette est suffisamment précise. Deuxième système employé pour la « visu », la création d'images de synthèse. C'est à coup sûr le système le plus performant car il ne reste jamais figé comme l'est une maquette. On peut à tout moment modifier les composantes du terrain et surtout ajouter à la scène d'autres avions ou blindés, ce qui est impossible sur une maquette. Mais il coûte très cher et est très long à réaliser. A ce niveau, il est surtout question de la puissance des machines utilisées. Face à nos micro-ordinateurs, il serait possible d'atteindre, sur Amiga par exemple, une seule des images affichées lors de notre vol en A 320. La différence est qu'il faut ici recréer en temps réel un paysage très vaste et aussi fouillé que possible ! Sur micro, ce n'est pas encore pour demain !

Les simulateurs de conduite de blindés : fabuleux !

Toutes ces prouesses techniques ne sont bien entendu pas employées pour la simple aviation civile. Les simulateurs sont maintenant mis au point sur la grande majorité des domaines civils et militaires faisant appel à une technologie de pointe. Proche de l'aviation civile, le combat aérien est un domaine de prédilection pour ces merveilleuses machines. Inutiles de « casser du jet » pour entraîner les pilotes ! Ici, le simulateur a la forme d'une sphère parfaite, pour la simple raison qu'il s'agit de procurer à l'utilisateur une vision complète sur 360°. Plusieurs sphères sont ainsi reliées entre elles. Dans chacune d'elle,



un pilote est assis sur un siège allongé, vêtu d'une combinaison qui se gonfle d'air pour imiter sur son corps la pression due à la vitesse. La « visu » est assurée par plusieurs projecteurs aux objectifs « fish eye » (objectifs couvrant un champ de vision très large) qui produisent un effet 3D très convaincant.

Dans un tout autre domaine, c'est

sera associé au test des programmes de simulation de combat de char, prévus pour la fin de l'année sur micro ! Nous avons par ailleurs déjà testé le premier simulateur de blindé sur micro, *Abram's Battle Tank*, hit Tilt 67 sur PC EGA. On y retrouve précisément les trois aspects cités plus haut : le réalisme mais aussi l'image extérieure et surtout le rendu du mouvement

de la cabine. L'horizon se penche de droite et de gauche lorsque les chenilles attaquent une butte, il s'élève à la moindre accélération... Dommage que nos PC ne soient pas encore équipés de vérins ! Il reste enfin d'autres domaines de simulation de plus en plus exploités, telle la simulation du contrôle d'une centrale nucléaire ou électrique. En fait, partout où surviennent la technologie et le danger, le simulateur a son mot à dire...

Mais quelles sont alors les différences majeures qui existent entre de tels simulateurs et les plus puissants des micro-ordinateurs que nous connaissons bien ? Après les frissons du vol faramineux que nous venons de décrire, il n'est bien sûr pas facile de comparer les performances techniques de machines aux possibilités si différentes. Et pourtant, l'Amiga, l'Atari ST ou le PC font parfois des miracles. Si l'on différencie à nouveau les trois composantes de la simulation que sont la mécanique, l'image et la gestion des données, nos micros restent très performants dans les deux dernières. Les visualisations disponibles sur les micro-ordinateurs sont par exemple de qualité très semblable à ce que l'on obtient en images de synthèse sur des simulateurs professionnels. Seules différences, la rapidité d'exécution et surtout la taille mémoire disponible, bien trop insuffisante sur nos micros.

A quand un Amiga monté sur vérins ?

Pour la gestion de la simulation, la richesse en événements, la complexité et le réalisme des divers scénarios, nos programmes permettent de plus en plus souvent de modifier de façon notable les conditions météo par exemple. La véritable différence qui subsiste alors entre le maniement d'un simulateur micro et celui d'un simulateur professionnel réside dans l'aspect « mécanique » du vol. La simulation puise largement 50 % de son intérêt dans le mouvement de la cabine, les vibrations de l'appareil, la poussée exercée sur le siège, la fumée ou le bruitage des réacteurs !

Pour améliorer au maximum nos simulateurs préférés, la route est longue mais pas inaccessible. Toujours plus de mémoire pour y stocker plus d'informations et la mise en place d'un petit système de vérins pour lui donner le mouvement, une bonne chaîne stéréo pour les bruitages et des fumigènes pour le crash final, on y arrivera bien un jour ou l'autre !

Olivier Hautefeuille

NOS LECTEURS JUGENT LEUR MICRO

Pour un journaliste, faire un banc d'essai revient toujours plus ou moins au même et consiste avant tout à donner son avis... Histoire de renouveler un peu la formule, *Tilt* a décidé de laisser la parole à ses lecteurs. Exprimez votre opinion sur votre machine préférée, dites-nous quelles sont ses faiblesses, parlez-nous des difficultés que vous avez rencontrées en achetant votre ordinateur ou, par la suite lors de pannes éventuelles. Notre but n'est pas de cerner votre personnalité mais, grâce aux résultats, de faire un journal répondant encore mieux à votre attente.

Une tradition bien établie veut que chaque année, avant les vacances, vos magazines vous posent un tas de questions et vous supplient d'y répondre. Ces questionnaires ne sont pas uniquement composés dans l'intention d'occuper vos mornes après-midi sur les plages ensoleillées. Ils ont un but caché parce qu'inavouable : savoir qui sont les lecteurs pour mieux cerner leur personnalité afin de persuader les annonceurs concernés de passer leurs publicités. Autant le dire tout net, tel n'est pas notre but. Notre seul objectif est de vous offrir un meilleur service et une information plus pré-

**Notre objectif :
mieux vous
comprendre et
vous assurer un
meilleur service**

cise. C'est pourquoi les questions qui suivent ne portent pas sur vos goûts, vos passe-temps ou le revenu de votre famille, mais sur le matériel lui-même.

En effet, nous connaissons les capacités théoriques des ordinateurs et des consoles. Nous avons même quelques lumières quant à leur solidité (à *Tilt* aussi, nous avons eu des pannes). Bien entendu, nous sommes particulièrement bien informés sur les livres, les documentations, les périphériques et les logiciels.

Mais il faut bien le reconnaître, *Tilt* est privilégié. En cas de défaillance, le réparateur, sachant qui nous sommes, fera de son

mieux pour réparer au plus vite afin de se faire bien voir. En est-il de même pour vous ?

Les machines, elles-mêmes, sont-elles parfaitement adaptées ? Nous sommes tellement habitués à les utiliser quotidiennement que nous n'avons plus conscience de leurs petits (et gros) défauts. Il arrive que les connecteurs soient situés à des endroits qui confinent à l'absurde. Vous avez à vous plaindre d'autres aberrations du même tonneau ? Ne vous gênez pas, allez-y, défoulez-vous en répondant aux questions ! Et que dire de la fiabilité ? On voit des micros à l'esprit indépendant refuser un beau jour et sans préavis de charger une disquette. Dès le lendemain et sans raison, ils rentrent dans le droit chemin. Vous seuls êtes à même de nous indiquer la fréquence de ces incidents.

L'environnement, c'est-à-dire les logiciels et les périphériques, dépend des machines. Certaines sont mieux fournies que d'autres. Mais la quantité est-elle garante de qualité ? Les jeux répondent-ils à vos attentes légitimes ? Les extensions sont-elles faciles à installer ? Sont-elles bien documentées ? Il y a plus grave. Les Parisiens n'ont pas trop de difficulté pour trouver ce qu'ils cherchent. Les autres Français sont-ils logés à la même enseigne, surtout quand ce sont des Français d'outre-mer ? Le service après-vente est-il aussi efficace lorsqu'on achète dans une petite boutique ou dans une grande surface ?

Bien d'autres questions, tout aussi cruciales, sont soulevées dans les pages qui suivent. Les résultats de cette enquête donneront un tableau de la micro-informatique de loisir en France probablement moins idéal que certains voudraient nous le faire croire. Il y entrera une part de subjectivité, c'est certain. Il ne peut en être autrement.

Le loisir ne peut se mesurer qu'à l'aune de la satisfaction qu'il suscite. A quoi sert un micro-ordinateur, si beau et si puissant soit-il, s'il ne procure pas le plaisir escompté ? C'est de vous que dépend l'établissement de ce tableau qui, en définitive, vous est destiné. Comme vous en êtes les premiers bénéficiaires, c'est en quelque sorte à vous-même que vous rendrez service en répondant au questionnaire et en nous le renvoyant. Considérant que l'été est peu propice aux efforts prolongés, nous avons décidé de vous laisser deux grands mois de réflexion et d'accepter les réponses jusqu'à

**Pour une fois,
vous pouvez
devenir les
testeurs de vos
propres machines**

la fin du mois d'août. D'autre part, bien que ce soit presque un devoir civique de répondre, dix montres *Tilt* seront offertes à dix personnes tirées au sort.

Pour que vous puissiez bénéficier pleinement des fruits de ce test national, les résultats seront intégrés dans les essais de machines que *Tilt* publiera au mois de novembre dans son guide annuel. Vous serez ainsi, d'une certaine manière, les testeurs de vos propres machines.

Si des questions ne vous semblent pas tout à fait claires, la rédaction se tient à votre disposition pour vous renseigner par téléphone.

ENQUÊTE

Voici toutefois quelques précisions — à lire absolument — qui vous aideront à remplir le questionnaire.

Questions 4 et 5

Répondez à ces questions même si vous n'avez ni console, ni ordinateur.

Question 13

Vous répondez « Autre » si vous avez gagné votre ordinateur dans un concours ou s'il vous a été offert et que vous ignorez où il a été acheté.

Question 18

Les éléments le plus généralement ignorés par la garantie sont le câble d'imprimante ou le câble Péritel.

Question 23

23-5 La convivialité du système signifie que le système est facile et agréable à utiliser grâce au bon équilibre entre hard et soft.

23-13 Certains disques durs exigent, non seulement des connexions de câbles, mais aussi des installations plus ou moins complexes par logiciel.

23-16 La mise en route peut s'effectuer en appuyant sur un seul interrupteur ou sur plusieurs. Il faut aussi parfois taper un certain nombre de commandes avant de pouvoir utiliser l'ordinateur.

23-20 Si l'alimentation chauffe trop, elle est insuffisante. Accepte-t-elle les variations de tension? Est-elle capable de soutenir un périphérique supplémentaire (disque dur par exemple)?

23-21 Uniquement s'il est livré avec l'ordinateur.

23-23 Si elle est livrée avec l'ordinateur.

23-25 Chargement de programmes ou de fichiers à partir du lecteur de disquettes.

23-27 Vos connecteurs sont-ils à des normes courantes (parallèle Centronics, série RS 232, joystick type Atari, etc.)?

23-29 Y en a-t-il une? Est-elle facile d'accès? Risque-t-on de la presser par inadvertance?

23-30 Il s'agit des piles utilisées pour l'horloge/calendrier quand ce dispositif existe.

Questions 24, 25 et 26

Si vous ne savez pas, vous cochez d'une croix la case de la colonne « Je ne sais pas » (case 3). Sinon, vous inscrivez le chiffre correspondant à votre avis dans les cases 1 et 2.

Question 33

La manette de jeu est optionnelle quand elle n'est pas livrée avec la console.

Question 34

Voir question 18.

Question 39

39-3 Le bruit de fonctionnement se manifeste par un bourdonnement dû à une interférence entre le transformateur et le récepteur de TV ou le moniteur.

39-5 Le transformateur chauffe dangereusement lorsqu'il n'est pas réglé pour subir les variations de tension du secteur.

39-25 Voir question 23-27.

39-29 et 39-30 Voir question 23-29.

Question 40

Voir question 24.

I. QUI ETES-VOUS ?

1 - Quel est votre sexe ?

Masculin 1 Féminin 2

2 - Quel âge avez-vous ?

Moins de 8 ans 1 De 21 à 24 ans 6
De 9 à 11 ans 2 De 25 à 34 ans 7
De 12 à 14 ans 3 De 35 à 49 ans 8
De 15 à 17 ans 4 De 50 à 64 ans 9
De 18 à 20 ans 5 65 ans et plus 10

3 - Depuis combien de temps vous intéressez-vous à la micro-informatique ?

Moins d'un an 1 Entre 3 et 5 ans 3
Entre 1 et 3 ans 2 Plus de 5 ans 4

4 - Mis à part votre éventuelle console actuelle, vous en avez déjà eu une de marque (plusieurs réponses possibles) :

Atari 1 Coleco 2
Intellivision 3 Nintendo 4
Phillips 5 Sega 6
Vectrex 7 Autre (précisez) 8
Je n'ai jamais eu de console auparavant 9

5 - Mis à part votre éventuel ordinateur actuel, vous en avez déjà eu un de marque (plusieurs réponses possibles) :

Amstrad 1 Apple 2
Atari 3 Commodore 4
MSX 5 Oric 6
Sinclair 7 Thomson 8
Autre (précisez) 9
Je n'ai jamais eu d'ordinateur auparavant 10

6 - Dans votre entourage, combien de personnes s'intéressent-elles à la micro-informatique ?

Personne 1 Entre 5 et 10 4
Entre 1 et 3 2 Plus 5
Entre 3 et 5 3

7 - Ces personnes sont

Des parents 1 Autre (précisez) 3
Des amis 2

8 - Faites-vous partie d'un club ou d'un réseau d'échange ?

Oui 1 Non 2

9 - Devenir membre d'un club ou d'un réseau d'échange, c'est facile ?

Oui 1 Je ne sais pas 3
Non 2

10 - Jouez-vous aux jeux des salles d'arcade ?

Plusieurs fois par semaine 1 Plusieurs fois par mois 2
De temps en temps 3 Jamais 4

II. VOUS POSSEDEZ UN ORDINATEUR

11 - Précisez son type

Amiga 1000 ou 500 1 Amiga 2000 2
Amstrad CPC 3 Apple II (E, C, GS) 4
Archimedes 5 Atari ST 6
Atari XL/XE 7 Commodore 64/128 8
PC et compatibles 9 Spectrum 10
Thomson MO/TO 11 Macintosh 12
MSX 13 Autre (précisez) 14

12 - Depuis combien de temps le possédez-vous ?

Moins de six mois 1
De six mois à un an 2
De un an à deux ans 3
Depuis plus de deux ans 4

13 - Où vous êtes-vous procuré votre ordinateur ?

Grande surface 1 Vente par correspondance 4
Grande surface spécialisée 2 Autre (précisez) 5
Magasin spécialisé 3

14 - Si vous deviez qualifier votre revendeur habituel en matière de micro, vous diriez qu'il est

Très compétent, il est de bon conseil en matière de programmes 1
Compétent, il est à son affaire mais pas plus 2
Peu compétent, à part vendre et assurer le service après-vente, il ne m'est d'aucune aide 3
Pas compétent, il n'y connaît vraiment rien ! 4

15 - Classez par importance (1 le plus, 6 le moins) dans quel but vous utilisez votre ordinateur

Pour la création d'œuvres graphiques 1 Pour la musique 2
Pour étudier 3 Pour jouer 4
Pour programmer 5 Pour votre travail 6

16 - Vous utilisez votre ordinateur

Tous les jours 1 Une fois par semaine 4
Une fois tous les deux jours 2 Plusieurs fois par mois 5
Plusieurs fois par semaine 3 Moins 6

17 - De quels périphériques disposez-vous (plusieurs réponses possibles) ?

Ecran autonome 1 Scanner 7
Disque dur 2 Souris 8
Imprimante 3 Stylo optique 9
Joystick 4 Tablette graphique 10
Lecteur de disquettes 5 Autre (précisez) 11
Modem 6

18 - Comme beaucoup, vous avez eu des problèmes mineurs avec votre ordinateur vous obligeant à remplacer un câble, un connecteur ou tout autre élément mineur non pris en compte par la garantie. Trouver cet élément a été

- Un jeu d'enfant 1 du désert 4
- Facile 2 Je n'ai jamais eu un tel 4
- Plutôt difficile 3 problème 5
- Une véritable traversée

19 - Avez-vous déjà eu à faire face à une véritable panne nécessitant une intervention par un spécialiste ?

- Oui 1 (suivez l'ordre des questions)
- Non 2 (passez directement à la question 22)

20 - Indiquez l'élément affecté par cette panne

- Alimentation 1 Clavier 4
- Câble pris en compte par Lecteur de disquettes 5

23 - Cochez les cases du tableau afin de noter votre ordinateur sur les points suivants :

	Très bien	Satisf.	Limite	Médiocre	Nul	N'en a pas	Ne sais pas
23.1 Accès port cartouche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.2 Accès pile sauvegarde horloge	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.3 Agrément du toucher du clavier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.4 Bruit de fonctionnement	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.5 Convivialité du système (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.6 Design	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.7 Emplacement des connecteurs	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.8 Ergonomie du clavier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.9 Facilité d'extension	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.10 Fiabilité du clavier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.11 Fiabilité d'ensemble	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.12 Fiabilité de sauvegarde	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.13 Installation disque dur (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.14 Installation du système	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.15 Longueur des câbles fournis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.16 Mise en route (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.17 Performances graphiques	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.18 Performances sonores	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.19 Possibilité d'extension Ram	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.20 Puissance alimentation (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.21 Qualité de l'écran (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.22 Qualité des connecteurs	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.23 Qualité de l'imprimante (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.24 Qualité restitution des sons	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.25 Rapidité de chargement (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.26 Rapidité du disque dur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.27 Respect normes connecteurs	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.28 Tenue à la poussière souris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.29 Touche Reset (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.30 Type de piles pour horloge (*)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.31 Vieillessement/solidité du boîtier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

24 - Notez les différents styles de jeux suivants en inscrivant dans les cases du tableau : « 3 » si l'élément est satisfaisant, « 2 » s'il est passable, « 1 » s'il est médiocre, ou bien cochez la case « Je ne sais pas ».

	Nombre de titres	Qualité globale	Je ne sais pas
24.1 Jeux d'action	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
24.2 Jeux d'arcade	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
24.3 Jeux d'aventure	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
24.4 Jeux éducatifs	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
24.5 Jeu de rôle	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
24.6 Jeux de réflexion	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
24.7 Simulateur	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3

25 - Notez les différents styles de programmes suivants en inscrivant dans les cases du tableau : « 3 » si l'élément est satisfaisant, « 2 » s'il est passable, « 1 » s'il est médiocre, ou bien cochez la case « Je ne sais pas ».

	Nombre de titres	Qualité globale	Je ne sais pas
25.1 Logiciels de communication	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
25.2 Logiciels de desktop vidéo	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
25.3 Logiciels de dessin	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
25.4 Gestion de fichier	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
25.5 Logiciels de mise en page	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
25.6 Logiciels musicaux	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3
25.7 Tableurs	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
25.8 Traitement de textes	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3

26 - Notez l'environnement de votre ordinateur en inscrivant dans les cases du tableau : « 3 » si l'élément est satisfaisant, « 2 » s'il est passable, « 1 » s'il est médiocre, ou bien cochez la case « Je ne sais pas ».

	Nombre de titres	Qualité globale	Je ne sais pas
26.1 Auto-formation	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3

La garantie 2 Autre (précisez) *Disque dur* 6
 Carte mère 3

21 - La réparation a été effectuée par

- Un centre technique agréé 1
- Un centre technique non agréé 2
- L'importateur 3
- Le revendeur 4
- Mes soins ou ceux d'un proche 5
- Toujours en panne... 6

22 - Avez-vous eu toute satisfaction au niveau du service après-vente ?

- Oui 1
- Non : délai trop long 2
- Non : garantie pas appliquée 3
- Non : réparation défectueuse 4
- Non : coût élevé (précisez le montant) 5
- Non : autre (précisez) 6

ENQUÊTE

26.3 Documents livrés	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
26.4 Langage livré	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
26.5 Langages optionnels	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
26.6 Outils de développement	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3

III. VOUS POSSEDEZ UNE CONSOLE

27 - Précisez son type

Atari	<input type="checkbox"/> 1	NEC	<input type="checkbox"/> 4
Sega	<input type="checkbox"/> 2	Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 5
Nintendo	<input type="checkbox"/> 3		

28 - Depuis combien de temps la possédez-vous ?

Moins de six mois	<input type="checkbox"/> 1
De six mois à un an	<input type="checkbox"/> 2
De un an à deux ans	<input type="checkbox"/> 3
Depuis plus de deux ans	<input type="checkbox"/> 4

29 - Où vous êtes-vous procuré votre console ?

Magasin spécialisé	<input type="checkbox"/> 1	Grande surface	<input type="checkbox"/> 3
Grande surface spécialisée	<input type="checkbox"/> 2	Par correspondance	<input type="checkbox"/> 4
		Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 5

30 - Si vous deviez qualifier votre revendeur habituel en matière de consoles, vous diriez qu'il est

Très compétent, il est de bon conseil en matière de programmes	<input type="checkbox"/> 1
Compétent, il est à son affaire mais pas plus...	<input type="checkbox"/> 2
Peu compétent, à part vendre et assurer le SAV, il ne m'est d'aucune aide	<input type="checkbox"/> 3
Pas compétent, il n'y connaît vraiment rien !	<input type="checkbox"/> 4

31 - Pourquoi une console ?

Je ne m'intéresse qu'au jeu	<input type="checkbox"/> 1
J'ai un ordinateur pour le reste	<input type="checkbox"/> 2
Je n'ai pas les moyens d'acheter un ordinateur	<input type="checkbox"/> 3
C'est pas compliqué	<input type="checkbox"/> 4
Un ami m'a conseillé de prendre une console	<input type="checkbox"/> 5
Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 6

32 - Vous utilisez votre console

Tous les jours	<input type="checkbox"/> 1	Une fois par semaine	<input type="checkbox"/> 4
Une fois tous les deux jours	<input type="checkbox"/> 2	Plusieurs fois par mois	<input type="checkbox"/> 5
Plusieurs fois par semaine	<input type="checkbox"/> 3	Moins	<input type="checkbox"/> 6

33 - De quels périphériques disposez-vous ?

Ecran autonome	<input type="checkbox"/> 1	Tapis de sol	<input type="checkbox"/> 6
Lunettes 3D	<input type="checkbox"/> 2	Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 7

39 - Cochez les cases du tableau afin de noter votre console sur les points suivants

	Très bien	Satisf.	Limite	Médiocre	Nul	Je ne sais pas
39.1 Accès port cartouche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.2 Agrément des boutons des joysticks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.3 Bruit de fonctionnement (*)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.4 Design	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.5 Echauffement du transformateur (*)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.6 Emplacement des connecteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.7 Ergonomie des manettes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.8 Facilité d'installation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.9 Facilité de mise en route	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.10 Fiabilité d'ensemble	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.11 Fiabilité des cartouches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.12 Fiabilité des lunettes 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.13 Fiabilité du pistolet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.14 Longueur du câble des joysticks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.15 Longueur des autres câbles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.16 Performances graphiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.17 Performances sonores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.18 Possibilités d'extension	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.19 Qualité des connecteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.20 Qualité de l'extension 3D	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.21 Qualité de la gâchette du pistolet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.22 Qualité de tenue en main pistolet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.23 Qualité de la visée du pistolet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.24 Respect des normes connectiques (*)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.25 Restitution graphismes TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.26 Restitution des sons sur TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.27 Solidité du boîtier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.28 Tenue dans le temps des joysticks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.29 Touche Pause (*)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.30 Touche Reset (*)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.31 Vieillessement du boîtier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Manette optionnelle	<input type="checkbox"/> 3	Je ne dispose pas de périphériques	<input type="checkbox"/> 8
Pistolet	<input type="checkbox"/> 4		
Robot	<input type="checkbox"/> 5		

34 - Comme beaucoup, vous avez eu des problèmes mineurs avec votre console vous obligeant à remplacer un câble, un connecteur ou tout autre élément mineur non pris en compte par la garantie. Trouver cet élément a été

Un jeu d'enfant	<input type="checkbox"/> 1	Une véritable traversée du désert	<input type="checkbox"/> 4
Facile	<input type="checkbox"/> 2	Je n'ai jamais eu un tel problème	<input type="checkbox"/> 5
Plutôt difficile	<input type="checkbox"/> 3		

35 - Avez-vous déjà eu à faire face à une véritable panne nécessitant l'extension d'un spécialiste ?

Oui	<input type="checkbox"/> 1	(suivez l'ordre des questions)
Non	<input type="checkbox"/> 2	(passez directement à la question 37)

36 - Indiquez l'élément affecté par cette panne

Alimentation	<input type="checkbox"/> 1	Cartouche	<input type="checkbox"/> 4
Câble pris en compte par la garantie	<input type="checkbox"/> 2	Manette	<input type="checkbox"/> 5
Carte mère	<input type="checkbox"/> 3	Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 6

37 - La réparation a été effectuée par

Un centre technique agréé	<input type="checkbox"/> 1
Un centre technique non agréé	<input type="checkbox"/> 2
L'importateur	<input type="checkbox"/> 3
Le revendeur	<input type="checkbox"/> 4
Mes soins ou ceux d'un proche	<input type="checkbox"/> 5
Toujours en panne...	<input type="checkbox"/> 6

38 - Avez-vous eu toute satisfaction au niveau du service après-vente ?

Oui	<input type="checkbox"/> 1
Non : délai trop long	<input type="checkbox"/> 2
Non : garantie pas appliquée	<input type="checkbox"/> 3
Non : réparation défectueuse	<input type="checkbox"/> 4
Non : coût élevé (précisez le montant)	<input type="checkbox"/> 5
Non : autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 6

40 - Notez les styles de jeux suivants en inscrivant dans les cases du tableau : « 3 » si l'élément est satisfaisant, « 2 » s'il est passable, « 1 » s'il est médiocre, ou bien cochez la case « Je ne sais pas »

	Choix	Qualité globale	Je ne sais pas
40.1 Jeux d'aventure	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
40.2 Jeux d'action	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
40.3 Simulateur	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
40.4 Jeux de réflexion	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
40.5 Jeu de rôle	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
40.6 Jeux d'arcade	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
40.7 Jeux éducatifs	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3

41 - Classez par ordre croissant (de 1, le plus à 7, le moins), ce qui vous manque pour votre console

Clavier	<input type="checkbox"/> 1
Copieur de cartouches	<input type="checkbox"/> 2
Module de sauvegarde	<input type="checkbox"/> 3
Programmes de dessin	<input type="checkbox"/> 4
Programmes de musique	<input type="checkbox"/> 5
Ralentisseur de jeux	<input type="checkbox"/> 6
Sauvegarde des scores sur tous les jeux	<input type="checkbox"/> 7
Sortie chaîne haute fidélité	<input type="checkbox"/> 8

42 - En cochant les cases correspondant à votre choix, notez l'environnement de votre console

	Très bien	Satisf.	Limite	Médiocre	Nul	Je ne sais pas
42.1 Aide par club	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
42.2 Aide par livres	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
42.3 Aide par médias	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
42.4 Aide par revendeur	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
42.5 Documents livrés avec la console	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
42.6 Documents livrés avec les jeux	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
42.7 Support de la part de l'importateur	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

IV. EN CONCLUSION

43 - Quel est le budget mensuel que vous consacrez à votre console de jeu ?

Moins de 250 F	<input type="checkbox"/> 1
Entre 250 et 500 F	<input type="checkbox"/> 2
Entre 500 et 750 F	<input type="checkbox"/> 3
Plus (précisez)	<input type="checkbox"/> 4

44 - Quel est le budget mensuel que vous consacrez à votre ordinateur ?

Moins de 250 F	<input checked="" type="checkbox"/> 1
Entre 250 et 500 F	<input type="checkbox"/> 2
Entre 500 et 750 F	<input type="checkbox"/> 3
Plus (précisez)	<input type="checkbox"/> 4

45 - Avec le recul, diriez-vous que votre machine (console ou ordinateur)

Répond à ce que vous attendiez d'elle	<input checked="" type="checkbox"/> 1
Répond de manière limitée à ce que vous attendiez d'elle	<input type="checkbox"/> 2
Ne répond absolument pas à ce que vous attendiez d'elle	<input type="checkbox"/> 3

46 - Cela tient en grande partie au fait que

Je ne dispose pas des compétences nécessaires	<input type="checkbox"/> 1
Je ne dispose pas des périphériques nécessaires	<input type="checkbox"/> 2
Je ne dispose pas des programmes nécessaires	<input type="checkbox"/> 3
Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 4

47 - Dans les prochains mois, vous allez (plusieurs réponses possibles)

Acquérir une console	<input type="checkbox"/> 1
Acquérir un disque dur	<input type="checkbox"/> 2
Acquérir un écran autonome	<input type="checkbox"/> 3
Acquérir une formation plus poussée	<input type="checkbox"/> 4
Acquérir une imprimante	<input checked="" type="checkbox"/> 5
Acquérir une interface spécifique (précisez)	<input type="checkbox"/> 6
Acquérir un lecteur de disquettes	<input type="checkbox"/> 7
Acquérir des logiciels	<input checked="" type="checkbox"/> 8
Acquérir des lunettes 3D	<input type="checkbox"/> 9
Acquérir une ou des manettes	<input type="checkbox"/> 10
Acquérir un modem	<input type="checkbox"/> 11
Acquérir un ordinateur	<input type="checkbox"/> 12
Acquérir un pistolet	<input type="checkbox"/> 13
Acquérir un scanner	<input type="checkbox"/> 14
Acquérir une souris	<input type="checkbox"/> 15
Acquérir un stylo optique	<input type="checkbox"/> 16

Acquérir une tablette graphique	<input type="checkbox"/> 17
Acquérir un tapis de sol	<input type="checkbox"/> 18
Laisser tomber les microloisirs	<input type="checkbox"/> 19
Autre (précisez)	<input type="checkbox"/> 20

48 - En cas d'acquisition, indiquez le montant total de ce que vous allez investir dans les six prochains mois

Moins de 500 F	<input type="checkbox"/> 1	Entre 2 000 et 3 000 F	<input type="checkbox"/> 5
Entre 500 et 1 000 F	<input type="checkbox"/> 2	Entre 3 000 et 4 500 F	<input type="checkbox"/> 6
Entre 1 000 et 1 500 F	<input type="checkbox"/> 3	Entre 4 500 et 6 000 F	<input checked="" type="checkbox"/> 7
Entre 1 500 et 2 000 F	<input type="checkbox"/> 4	Plus (précisez)	<input type="checkbox"/> 8

49 - Quelle est, à votre avis, la qualité majeure de votre ordinateur ou de votre console ?

Le disque dur est très rapide.

50 - Quel est son défaut le plus marquant ?

Le clavier est lent avec les jeux.

51 - Décrivez l'ordinateur idéal, celui que vous imaginez dans vos rêves les plus fous...

Un clavier rapide avec 102 touches, un écran couleur haute définition, 2 lecteurs de disquettes 3 pouces 1/2, deux disques durs de 30 Mo, une souris, des joysticks et une imprimante laser couleur.

52 - Si vous avez des observations supplémentaires à apporter à cette enquête, faites-le !

53 - Facultatif

Nom :
Prénom :
Adresse :

Créez votre jeu...

... et devenez milliardaire en dollars ! La programmation fascine toujours autant les possesseurs de micro. Pas facile cependant de se lancer dans l'aventure quand on est débutant. Tilt dévoile point par point les étapes de la création d'un jeu et répond à toutes les questions que vous pouvez vous poser.

Pour beaucoup, l'ordinateur se résume à une simple machine de jeux. Pourtant, il est en mesure de réaliser bien d'autres choses et les sphères d'application ne manquent pas. Celle qui, à l'évidence, inspire le plus de respect, est certainement la programmation ; elle laisse rêveur bien des amateurs de micros qui aimeraient en faire autant, mais... Mais quoi ? Programmer n'est pas si compliqué que ça ! C'est possible, tout simplement possible et notre but est de vous indiquer les chemins à suivre pour y parvenir.

Mais au fait, qu'est-ce que la programmation ? D'après la définition du *Petit Robert*, il s'agit de « l'élaboration et codification de la suite d'opérations formant un programme » et un programme est un « ensemble ordonné (et formalisé) des opérations nécessaires et suffisantes pour obtenir un résultat ». Autrement dit, la programmation sur ordinateur consiste à mettre en œuvre un certain nombre d'instructions afin de parvenir à un résultat défini auparavant. Ce dernier conditionne du reste l'ordre de déroulement des instructions, la manière séquentielle dont elles sont exécutées. Cela montre bien qu'il existe une véritable méthodologie de la programmation qui consiste à se fixer un but à essayer de l'atteindre. Dans la réalisation d'un jeu, cela se concrétise par une première étape : la création d'un scénario.

DE L'ÉVOLUTION DES JEUX...

Depuis une dizaine d'années, l'explosion du marché des micro-ordinateurs a été accompagnée d'une non moins fulgurante progression : celle du logiciel. Indispensables aliments des ordinateurs, ils sont, au même titre que le matériel, sujet à une évolution qualitative. Comment ne pas être enthousiasmé par la qualité et la vitesse d'apparition de nouvelles applications professionnelles ? Néanmoins, force est de constater que le domaine du jeu semble être le laissé pour compte de cette évolution. Depuis deux ans, voire trois, nous assistons à un étrange piétinement dans l'univers du jeu. Comment expliquer l'espace grandissant entre performances des machines et conformisme anesthésiant des jeux qu'elles supportent ?

Dans le domaine des jeux d'arcade, par exemple, le prétexte d'être des jeux d'action est un alibi facile pour les flopées de shoot-them-up qui ne sont en définitive que des remake de *Galaxian*, *Phoenix* ou de *Bruce Lee* ! Avec de bien meilleurs graphismes et sons, il est vrai,

Les innovations marquantes telles que *Battle Zone* (1982) ou *Star Wars* n'ont pu être vraiment dépassées, si bien qu'il règne actuellement une étrange sensation de tourner en rond. Ce ralentissement dans la venue de concepts de jeux réellement novateurs s'explique en partie par la complexité grandissante des machines actuelles. Les huit bits disposent d'une électronique légère et accessible, comparée à celle des seize bits.

Basic ou assembleur ? le choix du langage est essentiel

Cela a permis à de nombreux mordus de se transformer en véritables démiurges du soft. Les barrières entre volutes de l'imagination des programmeurs et rigidité de l'électronique étaient réduites à leur plus simple expression. Bref, chaque mordu pouvait potentiellement être à l'origine d'un nouveau genre de jeu sur micro. La complexité actuelle des machines seize bits, leur manque de transparence en terme de programmation coupent de plus en plus la micro-ludique de son seul véritable moteur : l'imagination. Par ailleurs, le renouvellement des idées bute souvent sur le relatif confinement des équipes de programmeurs généralement issus des huit bits. Et nous ne parlons pas de l'impitoyable logique commerciale dont font preuve nombre d'éditeurs, qui pensent que le développement d'un jeu classique est moins coûteux puisqu'il suffit, dans la plupart des cas, de récupérer pour la nième fois une routine de scrolling ou de tir laser.

A la lumière de cela, on comprend la nostalgie des « routiers » de la micro. Les marques de machines beaucoup plus nombreuses, l'apparition de nouveaux éditeurs tous les mois, caractérisaient le bouillonnement de la micro d'il y a quelques années. Les programmeurs parvenaient à faire de véritables miracles avec leurs ordinateurs. Les accros de l'*Apple II* se rappellent avec nostalgie cette époque, et les anciens possesseurs de *ZX 81* restent rêveurs à l'idée que certains soient parvenus à stimuler la haute résolution par logiciel (192 par 256 points) sur une machine qui, en mode graphique standard, n'affichait que 44 par 64 points ! Cette maîtrise des machines permit l'élaboration de principes de jeux, d'algorithmes et de techniques de programmation ayant toujours cours. C'est là tout le drame de l'histoire. Malgré une augmentation

considérable des performances des machines, malgré des mémoires vives dix à vingt fois supérieures, malgré les microprocesseurs seize bits, malgré les coprocesseurs spécialisés pour la gestion des graphismes et des sons, la production de logiciels ludiques ne s'est, pour l'essentiel, améliorée que sur des points de détails. Les programmes actuels sont plus évolués graphiquement, mieux sonorisés et disposent de scrollings plus rapides, mais ils n'apportent que trop rarement d'innovation conceptuelle et n'ajoutent pas forcément un plus grand plaisir de jeu ! Tout se passe comme si tous les types de jeux, ou presque, avaient été formalisés, il y a plusieurs années, à l'apogée des huit bits et que désormais les changements ne portent que sur des aspects superficiels. L'argumentation se limite de plus en plus à un scrolling plus rapide, à une fréquence de tir plus élevée, à la taille des sprites.

LE SCÉNARIO

Ce que nous venons de voir ramène au problème du scénario. Point de départ de tout programme, il se doit de sortir des sentiers battus. Lorsque nous disons cela, nous ne pensons pas à l'histoire du jeu, à son prétexte en quelque sorte, mais bel et bien aux principes de base présidant à l'élaboration du programme et ce, dans un style donné (arcade, aventure, etc.) ou mieux, à la création d'un nouveau style de programmes ! Admettons que vous ayez dans l'idée de faire une sorte de *Pac Man* en remplaçant le Glouton par un vaisseau spatial, les fantômes par des envahisseurs venus d'un autre monde, etc. Désolé, mais votre scénario n'a vraiment rien d'original ! Il retombe sur des principes que l'on rencontre trop souvent. Il faut se mettre dans la tête que scénario recouvre bel et bien deux notions : les principes de base (qui recouvrent style et type) et l'histoire. Celle-ci est généralement assez simple à trouver et peut, dans certains cas, constituer le principe de base du programme. C'est le cas pour les jeux d'aventure, éventuellement pour certains wargames ou jeux de rôle. La force de ce type de programmes réside bel et bien dans l'histoire et non dans les principes de bases originaux. Évidemment, on peut faire un jeu d'aventure original dans un style donné. Mais il ne sera pas original au sens du type de jeu, des principes de base utilisés. CQFD ! Ne commettez pas l'erreur de croire qu'un scénario original offrant un principe novateur complique la réalisation du programme. Un exemple le montre par-



LES MEMBRES DU CLUB N'ÉTAIENT PLUS SATISFAITS PAR LES JEUX QU'ON Y TROUVAIT, AUSSI DÉCIDAI-JE DE CRÉER MON PROPRE SOFT ET DE LEUR MONTRER DE QUOI J'ÉTAIS CAPABLE.

INITIATION

faitement : *Tetris*. Voici un logiciel conçu en URSS, relativement simple à programmer, offrant un divertissement inconnu jusqu'alors et dont le succès ne fait plus de doute pour qui que ce soit ! Il en est de même pour *Sentinel*. Bien que ce programme mette en œuvre des algorithmes 3D, il n'est pas d'un niveau de sophistication extrême... Voici donc les principes de base posés. Toutefois, cela ne résout pas la question que vous êtes en train de vous poser, là, maintenant... A savoir : comment écrire un scénario ? Je suis assez tenté de vous répondre avec un stylo et du papier mais ce n'est qu'une expression limitée de ma pensée présente... Il faut comprendre qu'il n'existe pas de méthode absolue pour l'écriture d'un scénario (en dehors du stylo). Chaque programmeur utilise ses propres méthodes, ses trucs de métier. Toutefois, je vais vous présenter la mienne. Elle vaut ce qu'elle vaut mais au moins elle a le mérite de marcher... Histoire de simplifier ce que nous allons exposer, imaginons que nous désirions créer un programme dont le principe de base est le suivant. Le joueur pilote un personnage à l'écran qui doit manger sans cesse jusqu'à éclater de rire et ce en un temps limité. Au passage, je signale que ce principe de jeu n'a pas encore été mis en œuvre à ma connaissance. Ce qui est tout de même la preuve qu'en cherchant quelques instants... A partir de cela, explorons les diverses possibilités que nous offre cette idée. Compte tenu du facteur temps, il est nécessaire d'introduire une certaine dose de stratégie, afin d'obliger le joueur à réfléchir sur le parcours qu'il doit effectuer, sinon notre jeu serait finalement peu attrayant. On pourrait imaginer que nous venons d'exposer un Pac

tégie peut être amenée par des poursuivants). Mais il n'en est rien ! L'élément stratégie sera ici dépendant du tracé des tableaux... En passant par tel ou tel endroit, on se trouve bloqué pendant x temps par des trappes, etc. Je vous laisse imaginer le reste car les dérivés possibles sont nombreux. A partir de cet instant, le mieux est de mettre sur papier les diverses idées, éventuellement de réfléchir à des tracés possibles. Il s'agit déjà d'une première approche que nous complétons en réalisant des dessins des divers écrans que l'on désire obtenir. N'oublions pas que l'aspect graphique est des plus importants en matière de jeux. Mais ne vous laissez pas non plus obnubiler par celui-ci au dépend du reste ! Il est donc logique de retenir, dès le départ, les représentations graphiques possibles de notre héros et de son univers. Compte tenu du sérieux de l'idée de base, on est plutôt tenté par des graphismes exprimant une certaine drôlerie. Parvenu à cette étape, il ne reste plus qu'à... penser au joueur ! Il est vrai que certains programmeurs oublient trop souvent l'agrément. N'avez-vous jamais râlé contre tel ou tel jeu qui nécessitait moult accès disque avant de continuer ? Pensez aux écrans de présentation, aux enchaînements des diverses phases de jeu et même à une possible illustration musicale. Bref, de scénario, nos pages griffonnées deviennent véritable cahier des charges... Au fait, n'ou-

bliez pas de penser titre ! En ce qui nous concerne, nous avons choisi « Pince Sans Rire » pour notre jeu exemple. Bref, il ne reste donc plus qu'à mettre en pratique ce que nous avons décrit dans le cahier des charges. Notez que plus il sera précis, moins vous aurez de problèmes pour parvenir à l'étape suivante : établir un préprogramme, autrement dit un organigramme !

DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

Certains ne les utilisent pas, d'autres ne jurent que par eux, une seule chose est sûre : les organigrammes sont compréhensibles par tous. De plus, c'est le seul « langage » facilement transposable sur n'importe quel ordinateur et en n'importe quel langage. Mais au fait, un organigramme c'est quoi ? En informatique, il s'agit d'une représentation graphique normalisée (voir encadré) décrivant le fonctionnement d'un programme. Autrement dit, on représente sous la forme d'un schéma, les diverses étapes nécessaires au programme pour atteindre son but. Cette représentation respecte, de plus, la chronologie de l'exécution des instructions. Facile à mettre en œuvre, ce système fait tout simplement appel au bon sens. Prenons un cas concret : Pince Sans Rire, par exemple. Etudions de manière logique ce que nous voulons faire. Le joueur pilote un personnage à l'écran. Il nous faut donc une routine de gestion des actions sur les touches de commandes, ici la manette. De la même manière, comme notre personnage bouge à l'écran,



JE ME DOCUMENTAIS UN PEU AFIN DE METTRE EN FORME LE SCENARIO QUE J'AVAIS EN TETE.

nous avons besoin d'une routine d'animation. Tout cela ne suffit pas puisque notre héros se déplace dans divers parcours marqués par des zones non franchissables sur lesquelles le personnage bute. Solution : un test de collision ! On commence à voir un schéma de base se dessiner mais une question reste entière... Comment organiser les relations entre les diverses routines ? Il est évident que l'on peut le faire de plusieurs manières mais pourquoi faire compliqué alors qu'il est si facile de faire simple ? La meilleure solution est de commencer par la gestion de la manette (on teste si le joueur actionne ou non une touche de commande), ensuite on vérifie si cette demande est autorisée (le test de collision) puis on affiche le résultat (routine d'animation ou effet sonore si le déplacement n'est pas possible). Voici donc notre trame de base définie et il ne reste plus qu'à figurer...

Six millions de francs pour le programmeur d'Elite

Certains éléments sont, en effet, absents de ce que nous venons de décrire comme le facteur de temps, les marqueurs de parcours, les farces et attrapes qui bloquent le personnage pendant un temps x , le score, etc. L'organigramme complet de « Pince Sans Rire » devra, bien évidemment, les prendre en compte. Bien, maintenant que vous connaissez la méthodologie pour établir un organigramme, nous vous proposons d'en établir un sur la base que nous venons de décrire. Prenez, éventuellement, comme exemples, ceux que nous vous proposons en fin de dossier et étudiez autant que faire se peut l'encadré sur la normalisation des symboles utilisés pour ce type de représentations graphiques. Nous vous proposerons dans le n° 69 le corrigé de ce petit exercice distrayant et instructif.

Que nous reste-t-il à faire avant de s'installer devant un clavier ? Savoir quelles sont les routines que nous devons créer, les algorithmes à utiliser. Au passage, soulignons que pour le *Petit Robert* un algo est un « ensemble de règles opératoires propres à un calcul » avec comme définition de calcul « enchaînement des actions nécessaires à l'accomplissement d'une tâche ». En résumé, il s'agit d'une sorte d'organigramme mais en plus précis car, dès ce moment, on commence réellement à établir le programme en tant que tel. Prenons un exemple précis : comment demander à l'ordinateur de tester si le joueur manipule le joystick et, si c'est le cas, lui indiquer ce qu'il doit faire ? Il existe plusieurs algorithmes possibles. Le mieux est de choisir celui qui se révèle le plus rapide tout en prenant un minimum de place. Trop souvent, ces impératifs sont contradictoires et l'on doit alors choisir le moyen terme le plus efficace. D'autre part, notez que l'algo utilisé peut parfois varier en fonction du langage et/ou des instructions dont on dispose. Cela en fonction bien entendu de la complexité du problème à régler car de toute manière, lire le port joystick s'effectue grosso

modo toujours de la même manière... Mais revenons plutôt au problème qui nous préoccupe. La première question à se poser pour établir l'algo qui nous intéresse est... à quoi ça sert ? La gestion des commandes est à mettre en relation avec l'affichage puisque les actions sur la manette influent sur le parcours du personnage à l'écran. A partir de ce moment, nous savons donc quelle sera la relation entre routine d'affichage et gestion des commandes : cette dernière fournira des coordonnées de déplacement en X et Y (nous sommes en 2D ne l'oublions pas) à la routine d'affichage. Nous en savons assez pour formaliser en langage naturel notre routine... Tenez, un petit exercice : réfléchissez à ce problème quelques temps avant de lire la suite et surtout écrivez ce qui vous vient à l'esprit. Vous voici de retour ? Parfait, continuons notre exposé... Voici donc la formalisation en langage naturel de notre problème. En cas de maniement du joystick, l'ordinateur doit interrompre la routine de gestion du clavier afin de transmettre des paramètres à une autre routine. Concrètement, on peut le résumer de la manière suivante.

Début de boucle

Test si commande

Si oui alors affectation de valeurs aux variables d'affichage et appel routine d'affichage

Si non aller début de boucle

Fin de boucle

Compte tenu de l'organigramme que nous avons choisi, la routine d'affichage vient à la suite de la gestion des commandes...

A partir de cet exemple, vous ne devriez pas avoir de

problème à effectuer une transposition en Basic. Un conseil toutefois : ne perdez jamais patience et essayez d'être logique, un peu à la manière d'un ordinateur.

Admettons que vous soyez assis et que vous désiriez allumer une lampe. Que faites-vous exactement ? Tout d'abord, vous vous levez et commencez à marcher tout en évitant les obstacles entre l'interrupteur et vous. Parvenu à ce dernier, vous le manipulez et avous allez vous rasseoir. Le fait de se lever, de faire un pas et autres gestes sont autant de routines constituant le programme « allumer lumière ». Le fait de marcher peut être comparé à une boucle : tant que l'interrupteur n'est pas à votre portée, vous faites un pas puis un autre jusqu'à la fin de la boucle (l'interrupteur est enfin à portée de bras). N'oubliez jamais qu'un ordinateur fait comme vous mais qu'il n'est en mesure de faire que ce qu'on lui demande ! Cela monte bien que lorsqu'on travaille sur un algorithme, seule la logique (pas la vôtre mais celle de votre ordinateur) est à prendre en compte. On procède donc de cette manière pour l'ensemble



GRACE A UN ORGANIGRAMME SIMPLE ET PRECIS LA PROGRAMMATION FUT UN JEU D'ENFANT.

INITIATION

des autres routines et l'on n'a alors plus qu'à se mettre face au clavier afin d'écrire notre jeu. Notez que ce que nous venons de voir montre bien que l'écriture en elle-même, la saisie, représente une petite partie, en terme de temps, du travail nécessaire à la création d'un programme. Certains trouveront notre méthode un peu longue. C'est vrai, mais ils réalisent inconsciemment le même travail sauf qu'ils ont tout dans la tête!

Pour un petit programme, ça ne pose pas de problème, en revanche dès que l'on désire aller un peu plus loin, mieux vaut se presser lentement et appliquer une méthodologie extrêmement précise.

LANGAGES ET UTILITAIRES

Écrire un logiciel nécessite malgré tout une certaine maîtrise d'un langage donné. Pour un débutant, il s'agit généralement du Basic mais lorsque l'on dispose d'une certaine expérience, on a une nette tendance à s'en détourner au profit de plus de puissance mais aussi de plus de complexité (C et assembleur principalement). Le Basic a pour lui sa grande diffusion, sa simplicité et son accessibilité. En revanche, son manque relatif de puissance (sauf exception) ainsi que son universalité plus que limitée posent problème. Signalons tout de même qu'il peut servir de base pour un programme commercial par le biais des compilateurs. Ce type de programme permet en effet d'obtenir, à partir d'un programme source (écrit en un langage complexe tel le Basic), un programme dit objet qui est en fait une transcription en langage machine du source. Sur ST par exemple, il existe un compilateur pour GFA Basic, sur Amstrad CPC, on dispose notamment du compilateur ERE, sur PC, il en existe de nombreux, etc. Toutefois, ils posent problème lorsque l'on désire adapter son programme sur d'autres machines car il est nécessaire de trans-

crire la source d'une machine à l'autre. Et comme les Basics sont rarement compatibles entre eux... Cet inconvénient est aplani par le C. Langage universel par essence, le C est désormais disponible sur de nombreuses machines. Tous les 16/32, PC et autres machines similaires en possèdent. En revanche, côté huit bits, cela pose problème... Autre inconvénient du C : sa syntaxe est contestable. Il en est de même pour l'Assembleur. Langage puissant mais ésotérique, l'Assembleur diffère en fonction des processeurs et nécessite une très bonne connaissance des machines. C'est pourquoi les programmes 100 % Assembleur sont de plus en plus rares... On se borne à écrire certaines routines spécifiques en ce langage car on peut faire autrement. En dehors des langages dont nous venons de parler, reste le Pascal qui s'avère un relatif moyen terme entre Basic et C. Les autres sont à éviter sauf, bien entendu, cas spécifique.

Il existe toutefois certains palliatifs aux langages qui permettent d'obtenir de bons résultats : ce sont les programmes du genre Jade de MBC. Ces outils de développement offrent la possibilité de créer des programmes sans avoir besoin de connaître un langage. A partir d'un scénario établi, l'on indique les diverses possibilités en fonction des options définies par le programme et c'est tout ! Ces outils ont cependant nombre de limitations. Premièrement, ils sont dédiés à un type de problème donné. Tel logiciel est destiné à la création de jeux d'aventure, tel autre à la création de shoot-them-up, etc. Secondo, ils ont tendance à proposer un nombre restreint de possibilités, ce qui rend

les divers jeux très semblables du point de vue des principes de fonctionnement. Bref, cela amène une certaine uniformité. Mais ne tirons pas sur l'ambulance car ce type de logiciels constitue malgré tout une très bonne entrée en la matière et certains permettent même l'édition pure et simple des œuvres que l'on a créées (c'est le cas de Jade, par exemple). Écrire un jeu, c'est aussi se préoccuper d'éléments tels que le graphisme ou les bruitages. C'est pourquoi les programmes de dessin, de création de sons s'avèrent de précieuses aides pour le programmeur. Encore faut-il pouvoir récupérer les fichiers créés par ces logiciels afin de les intégrer dans son programme.

Généralement, il suffit de quelques lignes pour y parvenir mais attention aux logiciels créant des fichiers compactés ou au format bizarre compliquant sérieusement la tâche. En effet, rares sont les éditeurs communiquant les formats utilisés, ce qui oblige le programmeur à chercher par lui-même la routine de récupération des données. Comme si le fait de développer un jeu n'était pas suffisamment complexe en soi !

Second type d'utilitaires : ceux que l'on développe soit même afin de se faciliter le travail. Cela ne se fait pas en un jour et, en la matière, seule l'expérience est de bon conseil. Ainsi, on s'aperçoit que créer un utilitaire spécifique pour un programme donné, en cours de développement, n'est pas la panacée. Autant passer un peu plus de temps afin de parvenir à un logiciel utilisable



LE PROBLEME ETAIT DE S'ENTOURER DE COMPETENCES : JOJO S'EST CHARGE DE LA PARTIE GRAPHISME.

dans divers cas... C'est pourquoi il ne faut pas chercher à aller trop loin lorsque l'on développe son premier programme... Autrement dit, celui-ci sera de préférence écrit dans un langage simple dont on maîtrise au minimum les concepts de base. Le Basic est à cet égard idéal et pour l'apprendre, il suffit d'ouvrir le manuel... et de le lire!

De la même façon, lorsque l'on développe son premier jeu, il est préférable d'utiliser une machine que l'on connaît bien. De cette manière, on dispose de points de référence : les logiciels déjà existants. On peut ainsi se faire une idée précise de la valeur réelle de son jeu en fonction des autres. Cela est d'autant plus important que le développement d'un programme, quel qu'il soit, ne doit pas se faire dans l'optique « je fais un soft pour moi ». Non, un logiciel doit être étudié pour les autres et non pour soi. A moins d'être un égocentrique fini, bien évidemment!

AU FAIT, ET LA MACHINE

Il faut bien se poser la question de savoir sur quelle machine développer son œuvre. Pour les novices, le problème est simple : généralement, on ne dispose que d'un seul ordinateur. Le choix est donc fait! Toutefois, parlons de la configuration nécessaire pour travailler dans de bonnes conditions. Comme pour toute application sérieuse, la programmation nécessite certains périphériques afin de pouvoir travailler efficacement. Premier élément : l'écran. Programmer c'est souvent passer des heures devant son écran à chercher la petite bête parmi des lignes et des lignes de programme. Avoir un affichage stable et de qualité raisonnable est de ce fait nécessaire ;

un moniteur monochrome est fortement recommandé. Toutefois, les écrans couleurs peuvent faire l'affaire mais du fait de leur lisibilité moindre, nous vous conseillons de les équiper d'un filtre. Certains modèles donnent, en effet, de très bons résultats pour une somme relativement modique (environ 250 F). Autre élément d'importance : l'imprimante. N'oublions pas qu'un écran ne peut afficher qu'un nombre limité de lignes. Avoir une vue globale du programme s'avère souvent utile, c'est d'ailleurs toute la justification des listings et donc de l'imprimante. Mais celle-ci doit être en mesure d'imprimer à une vitesse raisonnable car attendre des heures la fin de l'impression est souvent frustrant. Malgré tout, la qualité d'impression peut être limitée, une imprimante à 100 CPS en qualité brouillon est largement suffisante. Bref, compter environ 2 000 F. Pour le programmeur plus averti, la configuration de base répond exactement aux mêmes critères. La différence réside, en fait, dans la question de base qui est : sur quel ordinateur dois-je développer. Cela étant évidemment à rapprocher de ce que l'on désire faire ensuite de ce programme (le diffuser, si oui comment, etc.). Deux solutions coexistent. La première consiste à se dire « je programme car ça me plaît ». Pas de motivations financières, donc inutile de chercher à travailler sur un ordinateur que l'on ne possède pas! Dans

l'autre cas, le mieux est de travailler sur un ordinateur connu et diffusé. Là vous avez le choix. Sachez tout de même qu'en France les plus gros marchés sont les Amstrad CPC et que l'univers PC n'est pas à négliger.

Ce raisonnement peut sembler bien terre à terre mais si l'on désire créer un programme avec l'idée de le commercialiser, les retombées seront plus fortes. Donc on pourra se permettre de consacrer plus de temps au développement, ce qui aura pour intérêt de renforcer les qualités du jeu... D'autre part, les machines répandues disposent d'un entourage plus important. Documentations, livres et ouvrages techniques, divers, utilitaires et autres éléments similaires facilitent souvent la vie... Mais nous touchons là un aspect plus professionnel du développement. Du reste, si vous êtes novice en la matière, ne désespérez pas de parvenir à ce stade. Pour vous donner du cœur à l'ouvrage sachez que l'auteur du jeu *Elite* a touché l'équivalent de six millions de francs en droits d'auteur! Il ne tient qu'à vous d'y parvenir. Mais faites-le sans précipitation!

LES DERNIERS CONSEILS

Trop de programmeurs ne structurent pas assez leur travail. Si vous êtes débutant, gardez-vous de tomber dans ce piège en respectant une méthodologie sûre. L'intelligentsia micro-informatique répond à ceci que ce n'est pas la faute du programmeur mais la faute des langages qui ne permettent pas de structurer suffisamment les programmes. C'est



**LUIGI QUI VENAIT DE QUITTER SON GROUPE AVAIT DU TEMPS
POUR COMPOSER UNE MUSIQUE, QUI, ASSURAIT-IL, SERAIT SUPER.**

Diffuser son programme ?

Ça y est, vous avez terminé votre premier jeu ! Satisfait de votre travail, vous cherchez maintenant à faire reconnaître vos qualités de programmeur par le biais d'une diffusion de votre œuvre. Mais comment s'y prendre ? En fait, tout dépend de la qualité de votre logiciel, de son niveau de sophistication, de la machine sur laquelle il fonctionne. Première possibilité : l'édition du listing dans une revue ou dans un livre. Dans ce cas, le Basic est accepté et votre programme peut prendre diverses formes. Signalons, de plus, que dans ce cas le langage machine imbriqué dans le Basic est souvent apprécié. Avantage de cette formule : on vous paie !

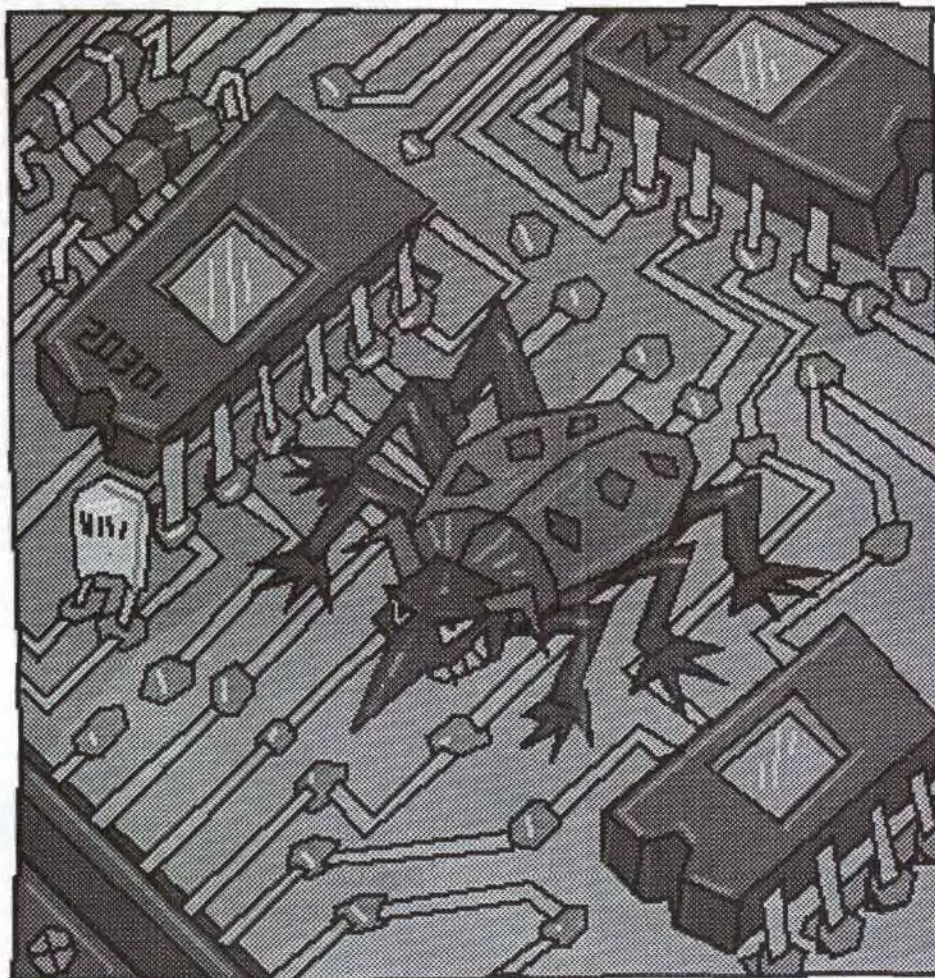
Avec les machines actuelles et la taille des listings qui a tendance à augmenter, de plus en plus de revues sont obligées de limiter le nombre de programmes publiés. Les places sont chères et seuls les meilleurs sont sélectionnés. Dans ce cas, que faire de son programme ? Vous avez deux possibilités : le FreeWare ou le ShareWare. La première solution consiste à abandonner tous ses droits d'auteur sur le programme.

Copiable par tout un chacun, le logiciel tombe dans le domaine public et se diffuse de manière naturelle. Notez que dans ce cas la diffusion de votre programme sera directement fonction de ses qualités intrinsèques... Le principe du ShareWare est similaire, à ceci prêt que les droits d'utilisation sont restreints. A partir du moment où une personne utilise le programme, il se doit de vous envoyer une certaine somme. En revanche, si il ne l'utilise pas, il lui est possible d'en effectuer des copies pour

les autres... Compte tenu du faible rendement financier de ce système (les utilisateurs ne jouent pas le jeu), nous vous conseillons de distribuer de cette manière une version bridée ou de démonstration de ce programme et d'envoyer une version définitive à l'intéressé lorsqu'il a acquitté son droit d'utilisation. Ici encore, le succès de ce mode de diffusion dépend fondamentalement de la qualité de votre œuvre.

Dernière méthode : l'édition classique. A partir d'un certain niveau de qualité, vous pouvez, en effet, prétendre à la signature d'un contrat avec un éditeur quelconque. N'hésitez pas à prendre contact avec eux, éventuellement à leur expédier une version de démonstration de votre œuvre, à contacter plusieurs éditeurs afin d'avoir la possibilité de négocier un éventuel contrat en toute connaissance de cause... Attention, toutefois, car en pratique, cette méthode de diffusion exclut, dans la très grande majorité des cas, l'utilisation du Basic. En contrepartie, un éditeur vous apportera de l'aide (la protection contre les copies sauvages, etc.).

Voilà, vous êtes maintenant au courant des divers méthodes de diffusion. Il ne vous reste plus qu'à choisir celle qui vous convient le plus et celle pour laquelle votre programme est le plus adapté. La règle de base est bien entendu : plus votre programme est évolué techniquement, plus il a des chances de succès. A vous les vacances dans les Caraïbes, à vous les voitures de rêve, à vous les critiques des journalistes acerbes et toujours en retard...



DES QUE J'EUS GAGNE LA GUERRE CONTRE LES BUGS, LE LOGICIEL FUT FINI. IL ETAIT GENIAL.

une mauvaise excuse : la méthodologie que nous vous avons présentée est certes contraignante mais fonctionne. Elle vient en droite ligne de l'informatique lourde, elle est appliquée par de nombreux programmeurs sur mini et gros systèmes. D'ailleurs, ces derniers ont un adage qui résume parfaitement cela : il n'y a pas de mauvais langage mais de mauvais programmeurs. Prenez donc dès le début de bonnes habitudes. ne faites pas de lignes de trop grande longueur, elles sont trop souvent source de complications. Réalisez, autant que possible, des routines claires et facilement lisibles et évitez toute formulation par trop ésotérique. Ainsi, lorsque vous définissez une variable, au lieu de la nommer X ou Y, utilisez l'abrégié de sa véritable fonction. Cela n'est pas toujours possible, mais si vous le pouvez, n'hésitez pas ! D'autre part, commentez votre programme au moyen de remarques (Rem en Basic) mais ne faites jamais directement appel (Goto ou Gosub) à ces lignes... Elles sont consommatrices de mémoire (il en est de même pour les noms complexes de variables) et si vous venez à en manquer, vous pourrez toujours vous en sortir en réduisant les commentaires ou en les supprimant avant une éventuelle compilation. En contrepartie de ces quelques règles, vous pourrez reprendre un programme et le comprendre longtemps après l'avoir écrit... Autre élément d'importance : connaître sa machine ainsi que le langage utilisé. Pour commencer, nous vous conseillons de saisir des listings. Nombre de programmeurs vous diront qu'il s'agit d'une méthode sûre. Un bon listing et un manuel du langage utilisé permettent, en effet, de comprendre pas mal de choses. La saisie implique souvent des erreurs et c'est en les cherchant que l'on apprend à mieux maîtriser sa machine. De la même manière, sachez que l'on ne programme pas comme ça en se disant « allez zou on y va ». C'est trop



TROUVER UN EDITEUR FUT UNE FORMALITE ET LES VOYAGES QUE NOUS FIMES POUR PROMOTIONNER NOTRE JEU M'ENCHANTERENT. MALGRE TOUT IL M'ARRIVAIT DE REGRETTER LA CHAUDE AMBIANCE DE NOTRE CLUB.

Dictionnaire

Adapter : convertir sur un ordinateur un programme écrit au départ sur un autre.

Algo : abréviation d'algorithme.

Algorithme : représentation théorique d'une routine.

Assembleur : logiciel permettant de programmer dans le langage du microprocesseur présent dans une machine donnée, à l'aide d'instruction spécifiques.

Basic : langage de programmation facile à apprendre et présent sur pratiquement tous les ordinateurs.

Bit : abréviation de Binary Digit (unité binaire) prenant la valeur de 0 ou 1.

Boucle : répétition d'une séquence d'instruction.

Bytes : octet en anglais, à ne pas confondre avec bit.

C : langage de programmation, dit évolué, disposant d'une syntaxe contestable mais facilitant l'adaptation des programmes.

Collision (test de) : vérifier de manière logicielle si un élément numérique est en « contact » avec un autre.

Compactage : méthode logicielle permettant de diminuer la place mémoire prise par un fichier ou un programme.

Compacté : élément codé selon la technique du compactage.

Compilateur : logiciel permettant d'obtenir un programme en langage machine à partir d'un listing écrit en C, Basic, Pascal ou tout autre langage évolué.

Commentaires (lignes de) : lignes permettant au programmeur d'expliquer à quoi sert telle ligne de programme. Les commentaires sont inclus dans le programme mais pas exécutés.

Coprocresseurs : microprocesseurs prenant en charge certaines opérations spécifiques (graphismes, sons, etc.).

Exécution : mise en fonction, par l'ordinateur, d'un programme, d'une routine, d'une instruction.

Format : structure des données.

Fichier : ensemble ordonné de données.

Gosub : instruction Basic permettant de sauter un certain nombre de lignes pour effectuer une routine spécifique et revenir à l'instruction située juste après le Gosub.

Goto : instruction Basic permettant de sauter directement un certain nombre de lignes.

Instruction : opération élémentaire d'un langage de programmation.

Langage machine : langage de programmation propre à chaque type de microprocesseur.

Lutin : élément graphique utilisable de manière similaire à un caractère écran.

Octet : ensemble de 8 bits.

Organigramme : représentation graphique destinée à décrire le fonctionnement d'un programme.

Outil de développement : logiciel destiné à simplifier le travail du programmeur.

Pascal : langage de programmation situé entre Basic et C.

Return : instruction Basic signalant la fin d'une routine appelée par Gosub.

Rem : instruction Basic destinée aux commentaires.

Routine : partie d'un programme effectuant une tâche précise, constituée d'un ensemble d'instructions.

Séquentiel : méthode d'exécution, ou de transmission, des données où le traitement s'effectue instruction par instruction ou donnée par donnée.

Sprite : mot anglais pour lutin.

Test : vérification logicielle d'un phénomène.

Transposer : adapter.

Variable : donnée informatique capable de prendre diverses valeurs.

POUR CONCLURE

souvent source d'erreurs et donc de découragements... Programmer c'est réfléchir, c'est aussi savoir chercher. Il nous arrive à *Tilt* de recevoir des questions du genre : comment sauvegarder un programme sur telle ou telle machine, comment formater une disquette sur telle autre. Pour le savoir, il suffit de prendre le manuel de l'ordinateur, tout est dedans ! Encore faut-il avoir le courage de l'ouvrir et d'essayer de comprendre.

Le but de ce dossier est de vous aider à trouver une nouvelle application pour votre ordinateur. Considérée par beaucoup comme une voie royale, la programmation offre des plaisirs que peu de jeux proposent. N'oubliez pas qu'un ordinateur, c'est un univers restreint mais plein de mystères qui vous attendent au tournant d'un circuit intégré. Trop de gens

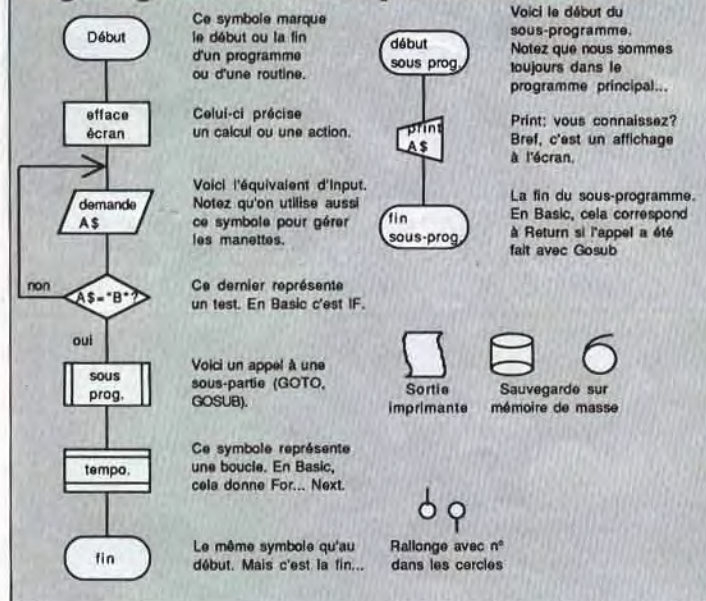
pensent que la micro-informatique est morte. Qu'elle se résume maintenant à l'utilisation de programmes développés par des éditeurs de tous les coins du monde. Si vous êtes de ceux-là, essayez d'appliquer notre méthode. Vous n'avez rien à perdre. Si, en revanche, vous êtes de ceux qui ont envie de franchir le premier pas, n'hésitez plus ! Votre ordinateur vous en remercie.

Mathieu Brisou

Pratique

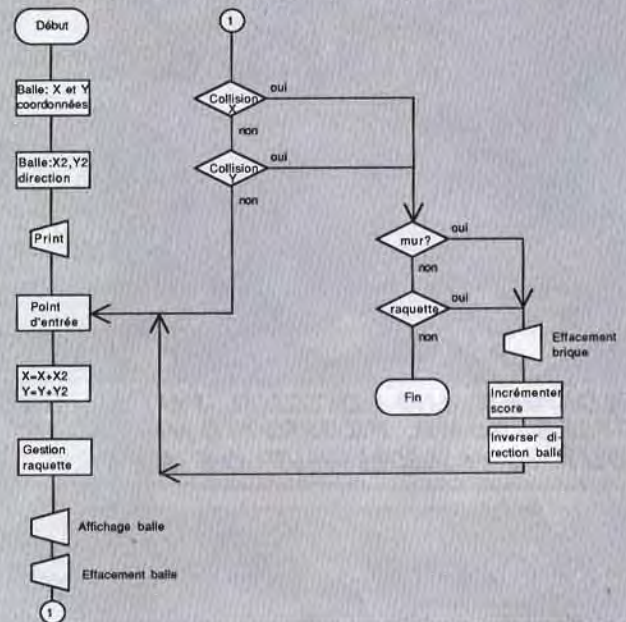
Nous vous proposons pour débiter de décortiquer les organigrammes de deux "classiques" du jeu et d'étudier un programme écrit en Basic GFA et en Basic Spectrum.

Organigramme: les symboles de base.



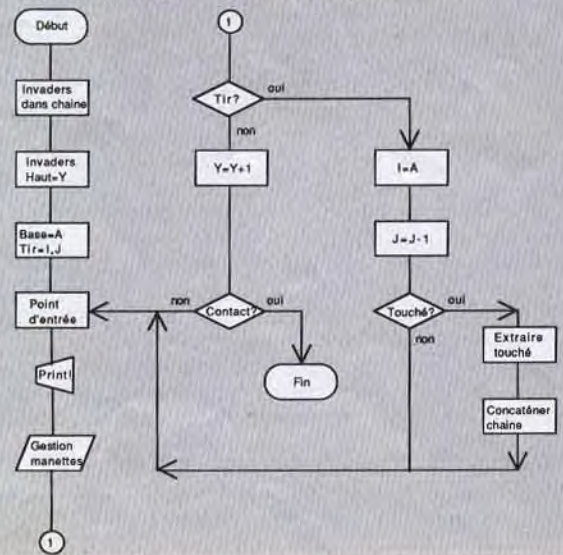
Casse briques

La fameuse petite balle qui rebondit vous dévoile les secrets de ses entrailles. En cas de collision sur un mur, il y a passage en valeur négative des coordonnées de la balle. Les deux cas d'arrêts sont d'une part quand il n'y a plus de briques, d'autre part quand il n'y a plus de balles.



Space invaders

Space invaders est sans l'ombre d'un doute le plus connu des jeux vidéo. Avec cet organigramme vous aurez le loisir de voir dans "les grandes lignes" le fonctionnement du jeu. Les Invaders sont contenus dans une chaîne de caractères. En cas de destruction d'une créature la chaîne est reconcaténée. Le programme s'arrête s'il n'y a plus d'envahisseurs dans une chaîne ou si la formation d'invaders se trouve à la même altitude que votre base.



Programme Atari ST

Voici le programme de Space Invaders en Basic GFA. Vous pourrez rendre votre base mobile si vous le désirez en remplaçant :

Y = 100 par Y = MOUSEY. Le caractère "{ }" indique un retour chariot (la touche RETURN)

```

ON BREAK GOSUB br{}
HIDEM{}
DIM c(15),vi(10),ve(10)
,ve1(10),ye(10){}
RESERVE FRE(0)-320256{}
a=HIMEM{}
log=XBIOS(3){}
delog{}
GOSUB init{}
FOR i=0 TO 15{}
    
```

Les Top NAZA

TOP 8 bits

- FORGOTTEN WORLD**
US GOLD, AMSTRAD CPC
- DRAGON NINJA**
OCEAN, AMSTRAD CPC
- CRAZY CARS 2**
TITUS, AMSTRAD CPC
- COMPIL' OCEAN**
OCEAN, AMSTRAD CPC
- STORM LORD**
HEWSON, AMSTRAD CPC
- GAMES SUMMER EDITION**
US GOLD, AMSTRAD CPC
- SKWEEK**
LORICIELS, AMSTRAD CPC
- 3 D POOL**
FIREBIRD, AMSTRAD CPC
- MEGA PACK**
LORICIELS, AMSTRAD CPC
- 4 SOCCER SIM**
CODE MASTER, AMSTRAD CPC
- COLOSSUS CHESS 4**
CDS, AMSTRAD CPC
- LE MONDE DE L'ARCADE**
US GOLD, AMSTRAD CPC
- GUNSHIP**
MICROPROSE, AMSTRAD CPC
- HIGHWAY PATROL**
MICROID, AMSTRAD CPC
- BUMPY**
LORICIELS, AMSTRAD CPC

TOP 16 bits

- MICROPROSE SOCCER**
MICROPROSE ST, AMIGA
- BEST US GOLD**
US GOLD ST
- FORGOTTEN WORLD**
US GOLD ST, AMIGA
- CRAZY CARS 2**
TITUS ST, AMIGA PC
- DRAGON NINJA**
OCEAN ST, AMIGA
- BARBARIAN 2**
PALACE ST
- SICKWORM**
VIRGIN GAMES ST, AMIGA
- ROBOCOP**
OCEAN ST
- 3 D POOL**
FIREBIRD ST
- ZACK MC KRAKEN**
US GOLD ST
- GUNSHIP**
MICROPROSE, AMIGA
- CODE ROUTE**
LORICIELS ST
- SKWEEK**
LORICIELS ST
- F-16 COMBAT PILOT**
DIGITAL INTEGRATION ST
- F-19**
MICROPROSE PC



LE JEU DU MOIS

FORGOTTEN WORLD

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
 49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
 64600 ANGET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
 06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
 59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
 95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
 13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
 73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Gallon, rue Centrale T : 79.70.53.33
 90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
 25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
 62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
 92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
 62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
 13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
 14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
 62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
 06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
 37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.26.21.30
 28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
 50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
 60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T : 44.86.00.02
 71680 CRETEIL/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
 94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
 76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
 59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
 38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81

69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
 93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
 27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
 91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
 83600 FREJUS 805, avenue de Laitre de Tassigny T : 94.53.32.02
 72000 LE MANS C.C. Beauregard Inter. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
 59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
 69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
 78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
 13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
 14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
 42000 MONTIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
 69000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
 54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
 44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
 58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
 06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
 06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
 62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
 75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
 75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
 75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
 75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
 75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
 75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
 75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
 75015 PARIS 332, rue Lecourbe T : 45.57.89.39
 75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74

75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
 75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
 64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
 34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
 66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
 86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
 17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
 21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
 42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
 76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
 76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
 95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
 93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevrans T : 43.83.41.11
 93200 ST DENIS 3, Cours des Arbalétriers T : 48.20.12.15
 38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
 42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
 69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
 45140 ST JEAN DE LA RUE LLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
 91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
 67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
 65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
 31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
 31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
 10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
 26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
 69120 VALUX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Per T : 72.04.54.14
 59650 VILLENEUVE D'ASCO Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
 01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambrière T : 74.23.48.82

```

READ c(i){}
NEXT i{}
FOR o=0 TO 15{}
SETCOLOR o,0{}
NEXT o{}
GOSUB sprites{}
FOR i=0 TO 15{}
READ a${}
a=VAL("&h"+a${})
SETCOLOR i,a{}
NEXT i{}
DO{}
CLS{}
x=MOUSEX{}
y=100{}
k=MOUSEK{}
IF x>250{}
x=250{}
ENDIF{}
IF x<60{}
x=60{}
ENDIF{}
IF k=1 AND t=0{}
t=1{}
xt=x+10{}
ENDIF{}
IF t=1 AND yt>ye{}
SUB yt,5{}
COLOR c(1){}
PLOT xt,yt{}
ELSE{}
yt=y{}
t=0{}
ENDIF{}
PUT x,y,v${}
FOR i%=1 TO 5{}
IF vi(i%)=0{}
IF ye(i%)+
6>100{}
GOSUB gameover{}
ENDIF{}
ye=MIN(ye(i%)){}
ve(i%)=ve(i%)+
ve1(i%){}
IF ve(i%)>260
OR ve(i%)<60{}
ve1(i%)=
-ve1(i%){}
ADD ye(i%),10{}
ENDIF{}
PUT ve(i%),
ye(i%),ve${}
IF yt<ye(i%)+6
AND xt>ve(i%) AND
xt<ve(i%)+10 AND t=1{}
vi(i%)=1{}
ADD sc,10*tv+1{}
INC tv{}
INC ntv{}
IF tv=5{}
GOSUB init{}
ENDIF{}
ENDIF{}
ENDIF{}
NEXT i%{}
PUT 0,165,d${}
PRINT AT(12,23);
"score:";sc;
" ennemi:";ntv{}
aff{}
LOOP{}
PROCEDURE sprites{}
FOR i=0 TO 10{}
COLOR c(i*1{}3){}
LINE 10-i,i,10+i,i{}
NEXT i{}
GET 0,0,20,20,v${}
CLS{}
CIRCLE 10,10,3{}
COLOR c(1){}
LINE 6,7,6,13{}
LINE 14,7,14,13{}
GET 5,6,15,14,ve${}
CLS{}
FOR i=1 TO 7{}
COLOR c(i){}
BOX i,170+i,319-i,
199-i{}
NEXT i{}
GET 0,170,319,199,d${}
RETURN{}
PROCEDURE init{}
INC speed{}
CLR tv{}
FOR i=1 TO 10{}
vi(i)=0{}
ye(i)=20{}
ve(i)=i*10+110{}
ve1(i)=speed+1{}
NEXT i{}
RETURN{}
PROCEDURE gameover{}
log{}
CLR o{}
FOR i=0 TO 165{}
INC o{}
IF o=16{}
o=1{}
ENDIF{}
COLOR c(o){}
LINE 0,i,320,i{}
NEXT i{}
ALERT 1,"game over|
veux-tu| rejouer|",2,
"oui|non",r%{}
IF r%=1{}
RUN{}
ELSE{}
br{}
ENDIF{}
RETURN{}
PROCEDURE aff{}
BMOVE XBIOS(3),
XBIOS(2),32000{}
RETURN{}
PROCEDURE log{}
VOID XBIOS
(5,L:log,-1,-1){}
RETURN{}
PROCEDURE delog{}
VOID XBIOS
(5,L:a,-1,-1){}
RETURN{}
PROCEDURE br{}
delog{}
RESERVE{}
EDIT{}
RETURN{}
DATA 0,2,3,6,4,7,5,8,9,
10,11,14,12,15,13,1{}
DATA 000,777,666,555,
444,333,222,111,700,
710,720,730,740,750,
760,770,777{}

```

PIRATES!



DISPONIBLE SUR COMMODORE 64, IBM, ATARI ST

MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL: (1) 45 26 44 14

INITIATION

Programme Spectrum

Voici le même programme en Basic pour Spectrum. Vous pourrez éventuellement redéfinir les caractères de la chaîne en ligne 10, ce qui vous permettra de rendre les Invaders terrifiants!

```

1 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
2 CLEAR
5 LET t=5: LET p=4: LET o=0: LET poin
teur=0
10 LET a$=" 1 2 3 4 5 6 7 8 "
11 LET b$=" "
39 REM defilement invaders
40 LET a$=a$(2 TO )+a$(1)
57 IF o=0 THEN PRINT AT p-1,5;"
"
58 REM test collision inv/base
59 IF p=20 THEN STOP
60 PRINT AT p,5; INK 2;a$
85 GO SUB 500: GO SUB 700
86 REM 0 invaders
87 IF a$=b$ THEN STOP
89 REM test clavier

```

```

90 LET t=t+(INKEY$="8" AND t<29)-(INKE
Y$="5" AND t>5)
110 PRINT AT 20,t; INK 7;" A "
120 REM tir
125 IF pointeur=0 AND INKEY$="0" THEN L
ET pointeur=1: GO SUB 800
130 IF pointeur=1 THEN GO SUB 810
200 GO TO 40
500 REM temporisation
510 FOR f=1 TO 30: NEXT f: RETURN
511 RETURN
699 REM incremente invaders
700 LET o=o+1
705 IF o=20 THEN LET p=p+1: LET o=0
710 RETURN
799 REM sp tir
800 LET x=19: LET z=t+1
810 LET x=x-1: PRINT AT x,z;"*": PRINT
AT x+1,z;" ": GO SUB 950: IF x=p-1 THEN
PRINT AT x,z;" ": LET pointeur=0: RETURN
850 RETURN
899 REM test tir touche
950 IF x=p AND a$(z-4)<>" " THEN LET a$
(z-4)=" ": LET pointeur=0
951 IF x+1=p AND a$(z-3)<>" " THEN LET
a$(z-3)=" ": LET pointeur=0
980 RETURN

```

36° 15 A L'OMBRE SUR TILT TOUT L'ETE JOUEZ ET GAGNEZ

- 1 ATARI 520 ST
- 1 DISK DUR POUR ATARI
- DES SACS A DOS "TILT"
- ET DES TAS D'AUTRES CADEAUX

Retrouvez vos rubriques préférées sur le 36 15 Tilt :
la messagerie, les "bidouilles", les news, SOS Aventure,
Pok'n Stock, les adresses, les petites annonces...



FÊTEZ LE BICENTENAIRE DE LA REVOLUTION FRANÇAISE
AVEC TRIVIAL PURSUIT !!!

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GÉNÉRATION



Trivial Pursuit™

JEUX VIDEO

GENUS™ EDITION

Trivial Pursuit™

1789

1989




LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

DM

DOMARK

Nouveau !
Trivial Pursuit
Edition spéciale
REVOLUTION.

Bientôt disponible sur :
Amiga - Atari ST
Amstrad Cassette & Disquette
PC et Compatibles

Distribué dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.

Distribué par :

UBI SOFT

1 Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



Utilisation de la mise en relief pour créer un effet de profondeur.

Photon Paint 2.0

L'Amiga s'affirme de plus en plus comme un ordinateur merveilleusement adapté au dessin. Cette nouvelle version de *Photon Paint* en est la confirmation. La richesse et la puissance de ses nouvelles fonctions vont en faire baver plus d'un.

Mais attention, seuls pourront profiter pleinement de ce joujou ceux qui possèdent une extension mémoire.

Cette nouvelle version de *Photon Paint* apporte des améliorations importantes telles que l'ombrage automatique, la création d'objets en perspective de manière simple ou encore la possibilité de travailler sur plusieurs pages. *Photon Paint 2.0* ne travaille qu'en mode HAM dans des résolutions allant de 320 x 200 jusqu'à 564 x 362. Le programme peut tourner sur un Amiga 500 sans extension mémoire en basse résolution, mais certaines fonctions seront déconnectées, d'autres ne se chargeront qu'à la demande et l'animation ne sera pas du tout possible. Une extension mémoire est donc fortement recommandée, ainsi qu'un second drive pour une plus grande facilité de travail. Ainsi, avec un Méga de mémoire, on pourra travailler sur dix images différentes ou sur une animation de dix images. Une fenêtre, dans la partie supérieure de l'écran de travail, regroupe la palette courante et tous les outils classiques. Cette fenêtre peut bien évidemment être déplacée ou fermée en fonction des besoins. La barre supérieure regroupe les menus de projets, préférences, brosse, spécial, avant et arrière-plan. Toutes les fonctions sont gérées à la souris ou au clavier indifféremment. *Photon Paint* dispose des outils de dessin traditionnels : brosses multiples (8), dessin à main levée, droites, rectangles, cercles, ellipses, et arcs de



Un logiciel au doigt et à l'œil!



Un elfe aux ailes diaphanes.

cercle. Toutes les figures créées, en dehors des arcs de cercle, peuvent être vides ou remplies de la couleur du fond (y compris les tracés à main levée ou à l'aide de droites). Le dessin à main levée ne doit pas s'effectuer trop rapidement sous peine de voir ces beaux arrondis devenir parfaitement anguleux, à moins de sélectionner l'option « follow mouse » du menu Préférences. Les options de remplissage sont très complètes puisque le programme ne propose pas moins de quatre modes : mode classique, mode spécial où le remplissage va colorier toutes les figures déjà présentes dans l'aire de remplissage et modes dessin à main



Un dragon à la Walt Disney.



Effets de déformation.

levée et polygones dont nous avons déjà parlé. On dispose, en outre, de dessins en lignes discontinues et d'un spray malheureusement non paramétrable. Rien ne vous empêche d'inclure du texte à votre dessin dans la fonte de votre choix, avec possibilité d'italique, de gras, souligné, contourné ou inversé. La loupe offre un grossissement variable et peut être déplacée à loisir sur toute l'image. Par contre, l'intérêt de l'option « pixel » ne m'est pas apparue : elle transforme des zones de votre image en pavés plus ou moins gros. Les possibilités de capture d'images pour en faire des blocs sont très étendues et capitales car, tout comme *Deluxe Paint III*, tous les effets se font de cette façon. Ainsi, outre la méthode classique de capture par rectangle, on peut ici délimiter le champ par un polygone ou même par un tracé à main levée, ce qui autorise alors une grande souplesse. Les blocs peuvent être soumis à un nombre impressionnant de titrages et déformations : permutations horizontales ou verticales, agrandissement ou diminution de taille dans l'un des axes désirés (ou les deux pour conserver les proportions du dessin original), rotation libre. Vous pourrez aussi plaquer votre bloc sur un tube, un cône, une sphère, une ellipse, un cube ou même une



Un visage appliqué sur une sphère.



Mélange d'images haute définition.

figure effectuée à main levée. Rien ne vous empêche encore d'incurver votre bloc dans le sens horizontal ou vertical, de le déformer en l'étirant ou en le comprimant ou encore de le tordre en spirale. L'option « Tilt » est la plus puissante (ce qui paraît bien évident avec un tel nom !). Grâce à elle, vous donnerez une perspective à un bloc créé en 2D pour lui donner du relief. Vous réglerez ainsi l'inclinaison dans les trois plans, la distance et pourrez encore améliorer le rendu en travaillant la position de l'éclairage et son intensité ainsi que le contraste. Les fonctions les plus complexes de transformation des blocs peuvent demander un certain temps de calcul, mais un compteur vous signale où on en est. Ces blocs peuvent être opaques ou transparents et être soumis à des opérations logiques (et, ou, ou exclusif) en conjonction avec le fond. Le menu Special offre quatre options utiles : cyclage des couleurs à la création, protection d'une zone de dessin, grille et ombrage. Les menus modes permettent de définir les options de tracé dans l'avant-plan ou l'arrière-plan. Comme chacun des boutons de la souris est dévolu à l'un de ces plans, il est facile de permuter instantanément entre deux modes de dessin très différents. Outre la sauvegarde disquette, *Photon Paint* offre un menu d'impression particulièrement complet, permettant d'obtenir de bonnes copies d'écran de pratiquement toutes les images. Si les fonctions de dessin sont particulièrement riches, les fonctions d'animations se résument à l'affichage à vitesse variable avec éventuel effet « ping-pong » des images créées. En conclusion, cette nouvelle mouture de *Photon Paint* constitue un excellent programme de dessin en mode HAM, simple et puissant, en particulier pour toutes ses possibilités de manipulations de blocs. Le manuel (en anglais) explique pas à pas le détail de chaque fonction. (Disquette Microillusions pour Amiga). Jacques Harbonn

Travail en musique

Si vous n'avez aucun don pour la musique, la solution idéale pour sonoriser vos programmes réside dans l'échantillonnage. C'est possible, pas cher et facile, sur Atari comme sur Amiga. Et puis, même si vous ne programmez pas, c'est tellement amusant !

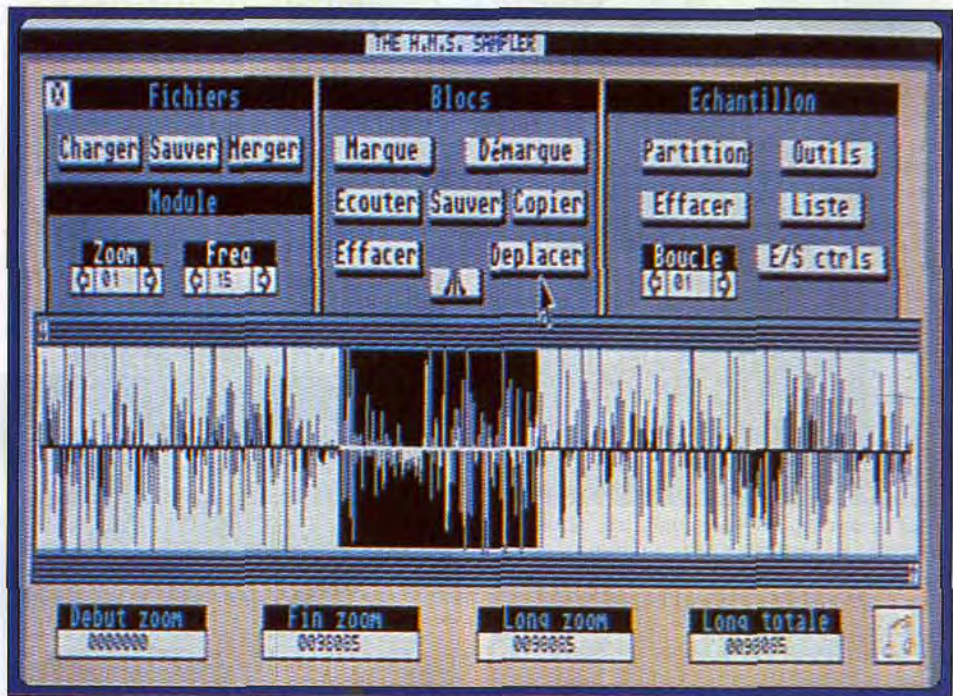
The House Music System

Dans le domaine de la MAO, musique assistée par ordinateur, l'échantillonnage est l'une des manipulations les plus passionnantes. L'échantillonnage (ou sampling) consiste à traduire un son ou une séquence sonore en données informatiques qu'il est ensuite possible de stocker sur disquette et de retravailler avec la plus grande précision. La source de votre travail sera donc un micro, une chaîne HIFI ou mieux encore un lecteur CD. Il y a quelques années,

diaboliques, en trafiquant des discours, et mettant en place les bruitages d'un spectacle... Ensuite, et notamment à l'aide de *House Music System*, le programme principal étudié ici, l'échantillonnage concerne directement la sonorisation de vos propres softs !

Sampler, ou faire parler, rugir et pleurer votre ST...

Pour échantillonner un son, il faut tout d'abord posséder un sampler. Sur ST, la configuration que nous avons choisie comporte le sampler de Microdeal, ST Replay. Ce dernier se compose d'un soft et d'une interface qui se connecte directement sur l'ordinateur. Cette interface comporte deux prises, l'une pour l'entrée du son



House Music System : sélection d'une partie d'échantillon.

cette fabuleuse découverte ne s'adressait qu'à des systèmes très onéreux. Aujourd'hui, le ST et l'Amiga proposent des softs très bon marché qui permettent d'une part d'échantillonner le son, c'est-à-dire d'assumer le passage de la source audio à l'ordinateur, d'autre part de « travailler » le « sample » (nom donné à la séquence mémorisée : l'échantillon) sous toutes ses formes. Ce travail s'adresse en premier lieu aux musiciens qui vont pouvoir créer des sons personnalisés. Mais il est bien d'autres façons d'utiliser un sampler : pour s'amuser dans toutes formes de création tout d'abord en faisant sortir de son ST ou de son Amiga des sons

audio, l'autre pour la sortie du son généré en sortie par le ST. L'emploi d'un sampler est très simple. Il suffit de connecter une source audio sur l'interface, de lancer la musique et l'enregistrement. Le seul problème, alors, concerne la mémoire de votre machine. Un échantillonnage de quelques secondes va en effet remplir facilement toute la mémoire du ST. Conclusion, il faut travailler sur des séquences brèves, quitte à les enchaîner par la suite. Après l'enregistrement, on écoute la séquence. La reproduction n'est jamais idéale, sauf dans le cas de matériel professionnel... Sinon, il est quand même possible d'obtenir un travail propre si l'on



House Music System : facile, tout est écrit !

jongle avec les filtres du programme. Voilà pour l'échantillonnage de *ST Replay*. La sample est sur la disquette. La séance de travail va continuer avec le *House Music System*.

House Music System, l'usine à son

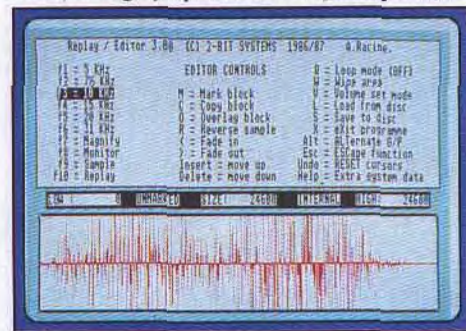
Ce soft se divise en cinq modules de travail. D'un bout à l'autre de la chaîne, vous allez modifier comme bon vous semble l'échantillon issu de *ST Replay* et finir la séance en l'incorporant dans un listing de programmation. La compatibilité entre les programmes est très importante dans le domaine musical. Ici, les séquences échantillonnées doivent avoir comme extension les lettres SPL ou SAM (il est possible par exemple de travailler avec *Pro Sound Designer*, un autre sampleur performant et pas trop onéreux...). Vous voici donc sur le premier instrument de *House Music System*, la table de mixage. Il est déjà possible d'écouter l'échantillon en « boucle » (répétitions), de modifier les graves, les aigus, la fréquence, ce qui agit sur la hauteur du son produit, etc. Il faudra ensuite mémoriser le fichier pour lancer la phase de travail principale du logiciel, l'icône « sampler ». L'utilisateur va alors traiter le son en profondeur. La séquence chargée apparaît sous la forme d'une courbe très complexe. Première manipulation, il faut repérer sur cette courbe les fragments sur lesquels on veut agir. Le zoom élargit de plus en plus la représentation graphique de la courbe et bientôt, le moindre détail sonore apparaît. Lorsque le trait coupe la ligne centrale horizontale, c'est un blanc. Les pros, quant à eux, différencient du premier coup d'œil un coup de grosse caisse d'un éternuement... C'est passionnant ! Vous pouvez par exemple avoir échantillonné une courte phrase et vouloir supprimer un mot. A la souris, vous marquez alors un bloc de la courbe bien précis. Une pression sur la touche « écoute » pour vérifier que l'on n'a pas mordu sur le reste de la phrase et un coup de gomme... Le sens de votre texte a changé ! Même chose pour inverser un bloc et faire que le *ST* parle à l'envers. Un simple mot peut plus loin être bouclé en écho, avec crescendo ou changement de fréquence, l'homme seul devient foule, le discours « sérieux » se double en fond sonore d'un bariquement d'éléphant ou d'un bruit de verre cassé (ce sont quelques exemples d'échantillons disponibles en démo sur la disquette de *ST Replay*). Magique, et tellement facile à manipuler que l'on devient un chimiste sonore en moins d'une heure de travail ! Mais

s'il s'agit de créer la bande son de son prochain logiciel, le sérieux est indispensable. Il faut mémoriser chacun des échantillons et préparer soigneusement le travail de la deuxième séquence de création. *House Music System* offre pour cela de très nombreux atouts. Tout d'abord, vous allez attacher au clavier de votre *ST* l'ensemble des sons créés. Il est alors facile de tester l'enchaînement des bruitages et de les mémoriser ensuite dans un fichier spécial. Il reste bien sûr le problème de la mémoire, le seul frein à votre imagination. Mais avec un peu d'ordre et de méthode, on peut néanmoins créer des séquences confortables. Vient ensuite l'impression du listing de la séquence globale pour les dernières mises au point. Il ne restera plus qu'à intégrer la séquence entière dans votre programme, si tel est le but de votre travail, ou alors de l'enregistrer sur un magnéto grâce à la prise « sortie » de l'interface. Pour l'insertion dans un programme, *House Music System*, logiciel développé par une société bordelaise réputée depuis longtemps pour ses utilitaires, a prévu un ensemble de routines qui permettent de faire des boucles, d'appeler des images Degas, de placer des silences, etc. Voilà terminée cette séquence d'échantillonnage sur *ST*. *House Music System* vous dévoilera très vite ses qualités maîtresses, sa maniabilité et sa convivialité. Un soft à voir, pour travailler, créer ou... jouer !

Perfect Sound

Dans le domaine de la MAO, l'*Amiga* affiche un retard certain sur l'*Atari ST*. Par contre, si l'on s'intéresse précisément à l'échantillonnage, la vapeur se renverse. Bien que l'on ne trouve pas encore sur *Amiga* des softs du type de *House Music System*, les échantillonneurs sont très performants. *Perfect Sound Stéréo* offre un

travail aussi souple que convaincant. Là encore, une interface va relier votre ordinateur à une source audio. Le travail est ensuite en tout point comparable à celui effectué sur *ST Replay*, à la différence près que le contexte graphique, la maniabilité et surtout le rendu sonore des échantillons est bien meilleur. Travailler avec *Perfect Sound* est un jeu d'enfant et l'on profitera de la compatibilité IFF (extension généralement utilisée par les intégrés musicaux Sonix, Deluxe Music) pour associer son travail sonore à des animations graphiques, à la conception d'un soft, etc. Comme souvent en MAO, l'*Amiga* propose des softs plus agréables



ST Replay : le menu principal.

à manier que son confrère *ST*. Il souffre en revanche de son retard face à l'*Atari*, très bien implanté sur le marché. Quoi qu'il en soit, l'échantillonnage est désormais ouvert à tous les budgets, que vous soyez amateur ou professionnel... Touchez-y une fois et vous n'en démordrez plus jamais ! (*House Music System* pour *Atari ST*, disquette ESAT, prix : 690 F ; *ST Replay 4* pour *Atari ST*, disquette et interface Microdeal, prix : 800 F environ ; *Perfect Sound Stéréo* pour *Amiga*, disquette et interface Sunrize, prix : 900 F environ.)
Olivier Hautefeuille



Perfect Sound : enregistrement d'un échantillon.



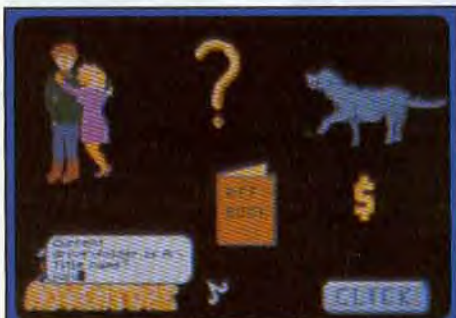
Laissez libre cours à votre imagination et inventez votre propre jeu d'aventure.

Talespin

Gag pour la rentrée : vous pariez avec vos copains que vous allez leur montrer un nouveau jeu d'aventure qu'ils n'ont jamais vu. Vous gagnez votre pari. Pourquoi ? Parce que vous l'avez créé vous-même, sans savoir programmer, avec *Talespin* !

Nombreux sont les amateurs de jeux d'aventure qui rêvent de sortir des éternels sentiers battus (princesses, dragons, SF ou polar) en disposant d'un logiciel sur mesure. Cependant, sans connaissance en programmation, ce rêve n'a aucune possibilité d'aboutir. *Talespin* se propose donc de fournir aux aventuriers non programmeurs le moyen de réaliser leurs propres jeux d'aventure. Le logiciel est composé de différents outils, présentés sous forme de menus accessibles à la souris. On note ainsi la présence d'un module graphique, qui vous permettra de créer les dessins de vos décors et personnages. Ce module dispose de certaines facilités puisqu'il permet de multiples déformations et étirements sur un même dessin. Les classiques fonctions de bombage, de blocs, de zoom, de modification de la palette ou de remplissage sont aussi présentes. Bien entendu, la sauvegarde des fichiers dessin est disponible puisque, lors du « linkage » (la liaison des différents fichiers), vous devrez rappeler des fichiers dessin différents. Il faut souligner que ce type de logiciel nécessite une conception modulaire du travail produit pour la création d'une aventure. Ainsi, pour vous faciliter la tâche, vous pouvez créer un décor (qui constituera un fichier et y « merger » ultérieurement d'autres fichiers, par exemple des personnages qui prendront place dans le décor. Le positionnement des différents objets du sein

du décor se fait très facilement, grâce au déplacement de la souris, en cliquant lorsque le lieu idéal est trouvé. A noter que le module de dessin de *Talespin* est tolérant puisqu'il accepte des fichiers au format Néochrome, Degas ou IFF. Chaque étape du logiciel est constituée de pages qui sont l'assemblage de dessins, de textes et d'un cheminement logique permettant, s'il est suivi, de passer à la page suivante. Ce dernier est constitué principalement de tests conditionnels. L'intérêt du programme est de gérer les différentes variables des tests de manière transparente et de ne donner à l'utilisateur que les multiples options possibles. Ainsi, dans le cas d'un problème lors du jeu, vous n'avez qu'à écrire directement les réponses



Un menu général en images.

que vous attribuez à l'ordinateur après une entrée du joueur. Bien entendu, la question des tests ne se pose qu'après avoir attribué une phrase ou une description aux différents éléments du décor, ce qui se fait très facilement : il suffit de cliquer l'objet qui vous intéresse et de taper le texte de votre choix. Les bruitages sont les seuls éléments que le programme ne permet pas de produire directement. Il vous faut en effet faire appel aux services de *ST Replay* du même auteur (Microdeal), afin d'adjoindre des bruitages à vos pages graphiques. Entendons nous bien, ce programme ne permet pas de faire des jeux



Intégration d'une image réalisée par...



...l'un de nos lecteurs : Stéphane Kerkeling.

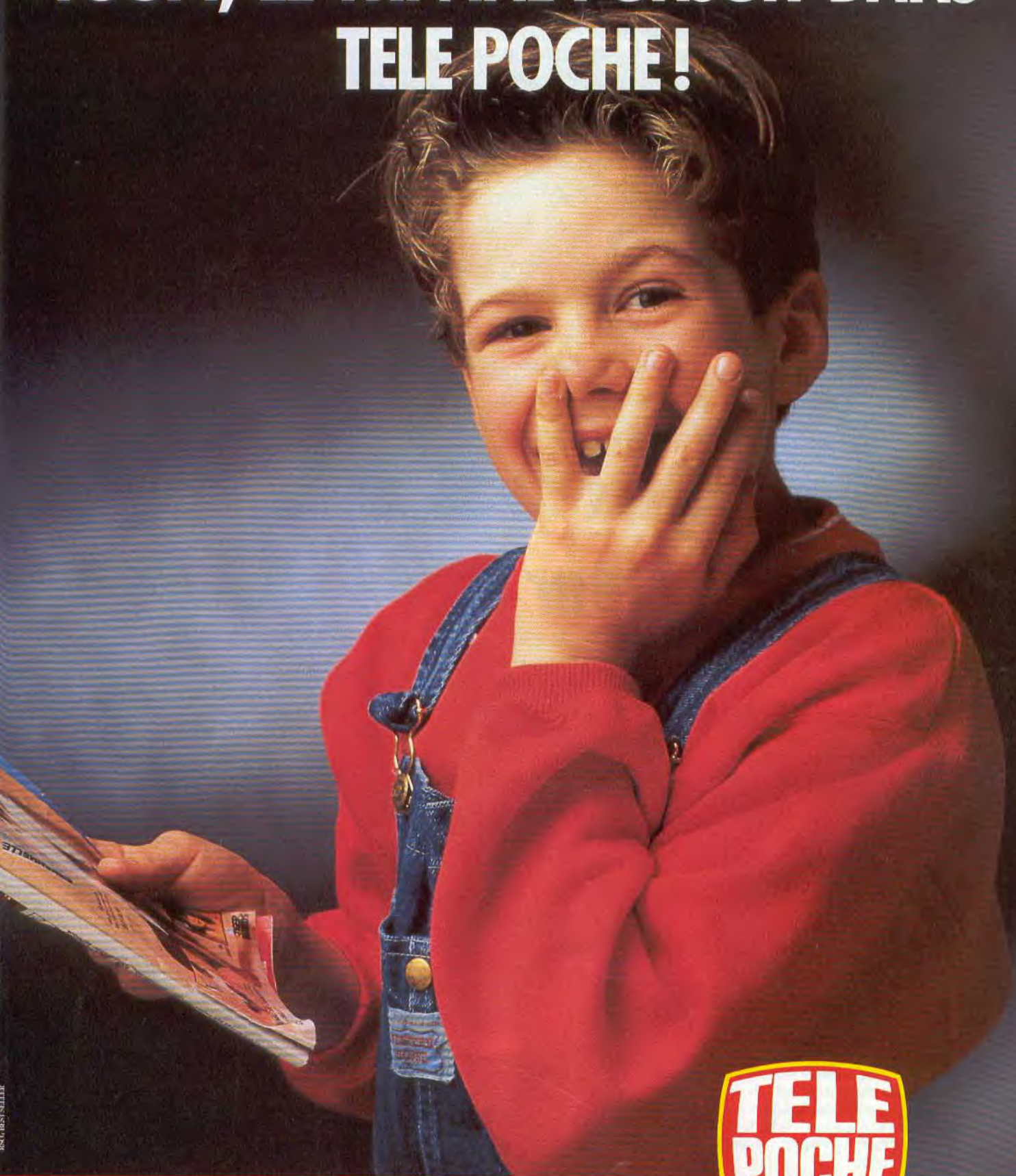


Exemple de jeu fourni avec le logiciel.

d'aventure complexes puisque chaque étape du jeu n'est finalement constituée que par un choix entre les différentes options proposées par l'ordinateur, néanmoins sa facilité de mise en œuvre permettra à certains l'économie de longues heures d'apprentissage de la programmation. Ce logiciel s'avère particulièrement adapté aux jeunes enfants, comme l'illustre si bien un programme-exemple fourni dans le package. Il s'agit de reconnaître un animal à son cri ceci avant qu'une porte de la grange ne s'ouvre montrant l'animal en question (Manuel en anglais. Deux disquettes Microdeal pour ST).

Eric Caberia

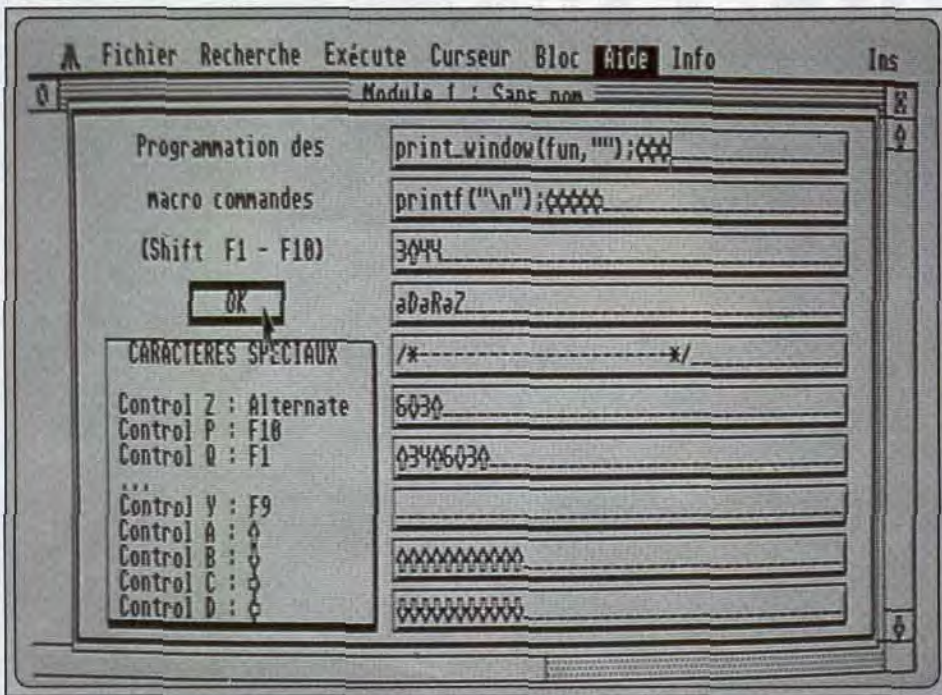
YOUPI, LE TRIVIAL PURSUIT DANS TELE POCHE!



**TELE
POCHE**

Tele Poche, c'est tele Famille.

Tous les vendredis à 17 h 55 sur Antenne 2 jouez avec Télé Poche au Trivial Pursuit. Jouer, c'est facile, il suffit de renvoyer son ban de participation pour gagner de nombreux prix en espèces. Toutes les semaines avec la Roue de la Fortune, les Mots-Cadeaux, les jeux de Dorothea et maintenant le Trivial Pursuit, il y a plein de fabuleux cadeaux à gagner pour toute la famille. Télé Poche, c'est l'hebdo malin : ciné, BD, stars, jeux télé, il y a tout ce qui fait rêver toute la famille. Se faire plaisir en faisant plaisir à sa petite famille, c'est Télé Poche. Télé Poche, c'est télé famille.



Interpréteur C 2.0 permet la création de macro-commandes affectées aux touches de fonction.

Interpréteur C

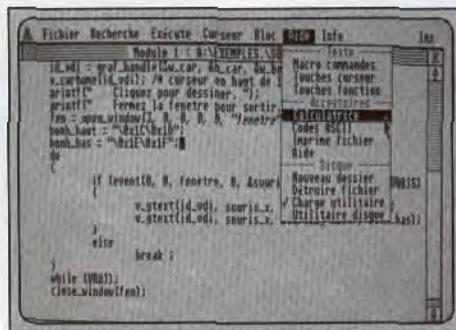
Effectuer un développement à l'aide d'un langage compilé est parfois fastidieux. Loricel propose donc une nouvelle version de son *Interpréteur C* qui permet de vérifier très rapidement le bon fonctionnement de telle ou telle routine. Mais corrige-t-elle les défauts des versions précédentes, tient-elle ses promesses ?

Après une version 1, généralement décriée en raison de ses nombreux bugs, une version 2 honorable mais gâchée par un manuel indigent, Loricel publie une version « 2.00.01 » (!) de son *Interpréteur C* pour l'Atari ST. Sur le papier, l'*Interpréteur C* (IC) est un rêve de programmeur : éditeur (presque) entièrement débogué ; interpréteur rapide, outils de mise au point nombreux et efficaces (mode trace, affichage du contenu des variables, des valeurs des pointeurs, de la pile et de la mémoire) ; compatibilité qui se veut totale avec les normes des C les plus répandues (450 fonctions en mémoire, compatibilité Ansi, compilation directe avec le C Megamax). Notons cependant que cette compatibilité est à sens unique, et que si un programme écrit avec l'IC est compilable avec le Megamax, l'inverse n'est pas forcément vrai : l'IC est riche en variables réservées et sourcilieux lors du chargement des fichiers externes. Le chargement des fichiers contenant des lignes jugées trop longues, ou de fichiers binaires ou Ascii font trop souvent pleuvoir les messages d'erreurs.

Voilà donc le rêve un peu défloré, mais le principal n'est pas là. On peut, en réalité, s'interroger sur la destination d'un tel logiciel. Passons charitablement sur les pseudo-arguments des puristes pour qui « un C interprété est un non-sens, voire un sacrilège », et qui ne comprennent le C que compilé. Ceux-

là, de toute façon, sont déjà amplement pourvus en compilateurs de toute sorte. Restent les autres...

On ne sait pas trop bien si l'IC s'adresse à des débutants ou à des spécialistes de la programmation, ou au deux, et l'ambiguïté des innovations de cette « nouvelle version 2 » sont là pour en témoigner. D'abord, l'IC est à nouveau protégé contre la copie. Motif, explique Loricel : « Le piratage des versions déprotégées nous a fait perdre des ventes. » D'une part on aimerait que cette affirmation se fasse, pour une fois, preuve à l'appui (combien de ventes perdues, et comment le savez-vous ?), d'autre part on ne peut s'empêcher de penser que la protection, et



Des utilitaires sont intégrés dans le programme...

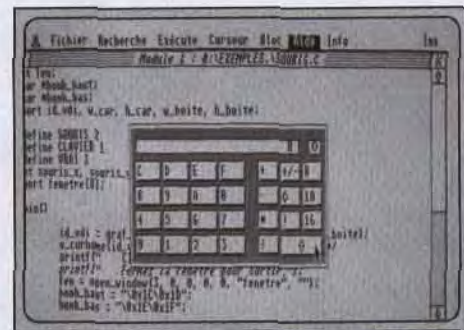
donc l'obligation pour le programmeur équipé d'un disque dur (un programmeur professionnel en somme) de glisser la disquette d'origine dans son lecteur à chaque chargement du logiciel, sera un frein à une utilisation régulière.

Par ailleurs, pros et amateurs feront forcément la comparaison avec le GFA Basic, non protégé, évidemment très piraté, très vendu également, qu'on achète puis qu'on installe sur son disque dur quand on en a un, et qu'on charge sans histoire : cette absence de protection, et la qualité intrinsèque du logiciel, n'ont pas été pour rien dans son succès foudroyant.

Ensuite, le manuel. On est bien entendu loin de la petite plaquette des débuts. L'apprentissage de l'éditeur, et le fonctionnement général du logiciel sont expliqués de façon claire. Mais qu'en est-il du reste ? Les connaisseurs souriront à la lecture des minuscules chapitres consacrés à l'introduction au C, et les débutants n'y trouveront pas matière à apprendre : C est un langage compliqué, dont les bases ne s'enseignent certainement pas en une dizaine de pages. Et que dire des quelques lignes consacrées à la programmation de GEM ? Surtout, les pages consacrées aux bibliothèques standard des fonction de l'IC laissent songeurs.

On a là un catalogue des fonctions, un descriptif succinct de leur signification et de leur syntaxe. Rien de plus que dans un de ces mémentos si répandus, et même plutôt moins. On est vraiment très loin de l'énorme pavé fourni avec le Laser C qui, pour un prix nettement supérieur il est vrai, vous apprend tout et le reste sur le C, l'Atari, son GEM et son TOS, et s'offre jusqu'au luxe de documenter parfaitement des fonctions GEM que personne avant ce jour ne savait utiliser !

On est loin également de l'étonnant travail accompli lors de la rédaction du manuel du GFA Basic 3 (mieux vaut oublier celui des versions 1 et 2!) qui est un modèle du genre :



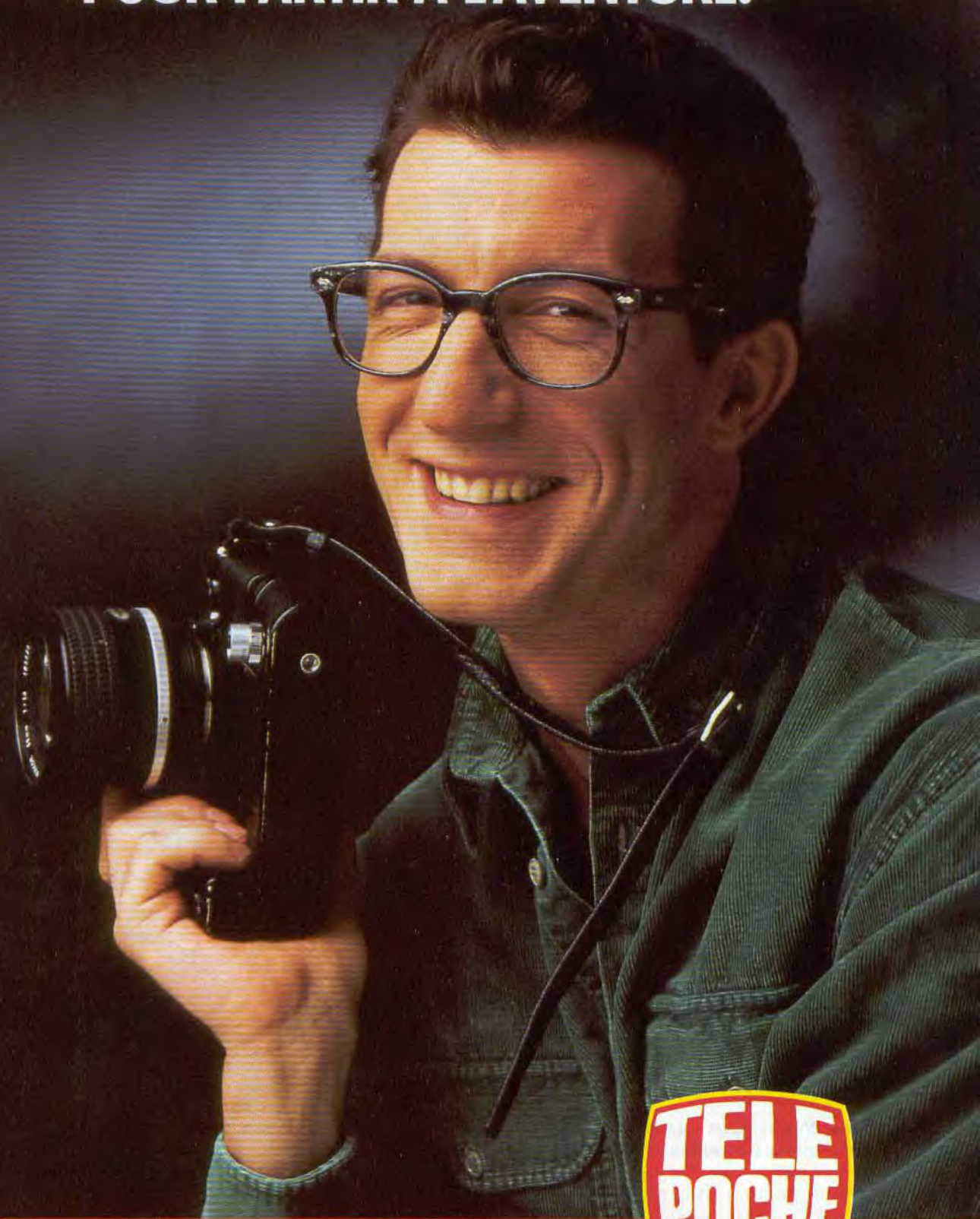
C'est le cas de l'utile calculatrice hexadecimale.

bien structuré, hyper-complet, facile à lire, bien mis en page, avec des fonctions commentées et illustrées par des exemples, des annexes sur les routines en ROM, une table des caractères Ascii, etc. En un mot : utile et utilisable... pour un prix inférieur à celui de l'IC version 2.

Alors encore un coup pour rien ? Les volontaires pour la pratique d'un C interprété ne s'arrêteront sans doute pas à ces « détails ». On peut pourtant souhaiter que, de nouvelles versions en révision du manuel, Loricel parvienne un jour à nous proposer un logiciel... presque parfait.

Alain Hurtig

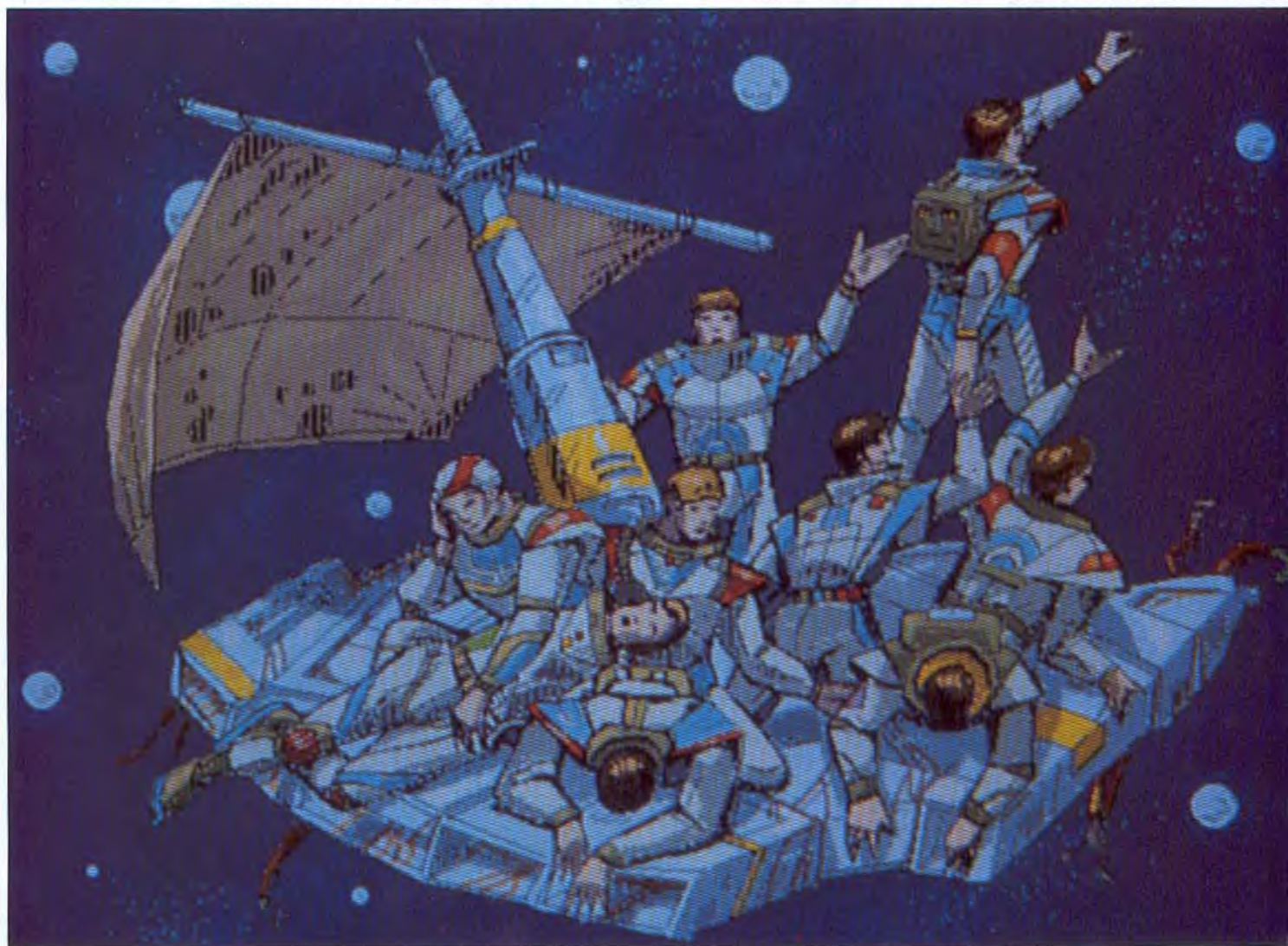
AVEC TÉLÉ POCHE, PAS BESOIN D'UN 4x4 POUR PARTIR A L'AVENTURE.



**TELE
POCHE**

Partir à l'aventure, c'est simple comme Télé Poche. Chaque semaine Télé Poche fait des reportages sur tout ce qui touche à l'aventure. Qu'ils fassent du cinéma ou de la télé tous les aventuriers se retrouvent dans Télé Poche. Les reportages de Télé Poche, c'est la meilleure façon de partir à l'aventure en famille. Télé Poche, c'est l'hebdo malin : ciné, BD, stars, jeux télé, il y a tout ce qui fait rêver toute la famille. Se faire plaisir en faisant plaisir à sa petite famille, c'est Télé Poche. Télé Poche, c'est télé famille.

Télé Poche, c'est télé Famille.



Space Quest III ★

ATARI ST

Nous voilà entraînés dans de nouvelles aventures spatiales plus délirantes que jamais !

Sierra on Line. Programmation : Mark Crowe, Scott Murphy ; musique : Bob Siebenberg

Sierra on Line, le fameux éditeur de jeux d'aventures animés, poursuit la politique qui consiste à diversifier les thèmes abordés (féérique, policier, science-fiction), puis une fois le filon trouvé, à les faire fructifier en sortant des volets. *Space Quest*, qui à sa sortie a connu un fabuleux succès, a depuis été suivi par le chapitre 2 (*Vohaul's revenge*), et comme il faut faire durer le plaisir, voici le troisième

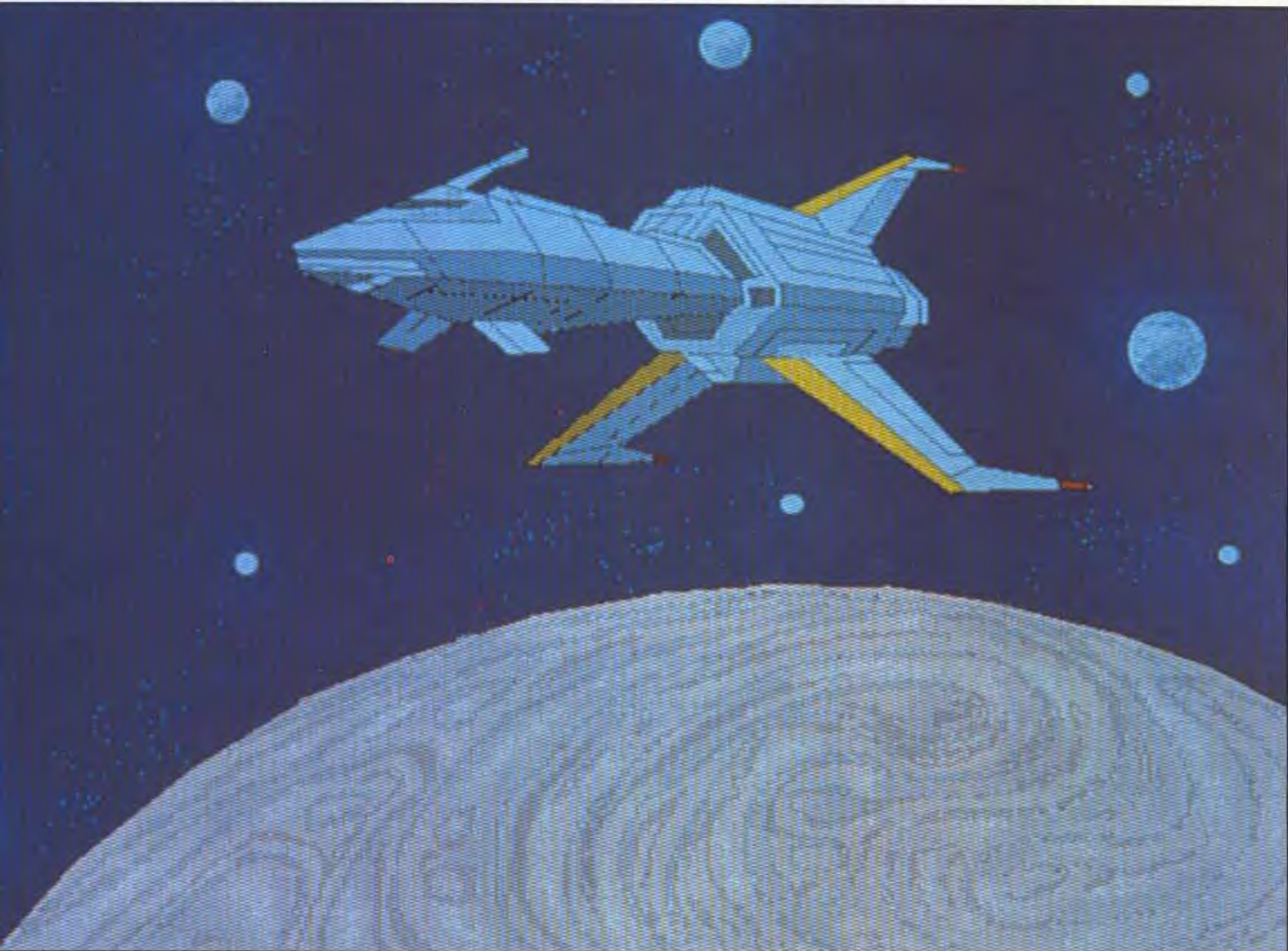
volet (*Pirates of Pestulon*). Comme d'habitude, vous incarnez Roger Wilco, le préposé au nettoyage qui a réussi, dans le précédent chapitre, à détruire la base de l'infame Vohaul. Ce dernier projetait d'envahir la terre avec une armée de représentants de commerce. Après avoir de justesse échappé à l'explosion du QG de Vohaul (vous avez pu vous emparer d'une navette de sauvetage), vous errez sans but dans la galaxie en état d'hibernation, à bord du fragile esquif spatial. Mais les routes de l'espace ne sont plus ce qu'elles étaient puisque très rapidement votre appareil est repéré par un immense vaisseau de voirie entièrement contrôlé par des robots. Les programmes qui gèrent ces derniers ne leur permettent pas de tenir compte de la présence de vie organique, aussi votre petite navette n'est perçue par eux que comme un débris encombrant. Un rayon de tracteur a alors vite fait de vous attirer dans la soute de l'immense vaisseau. Les circuits de système de survie vous font lentement reprendre conscience. Vous prenez alors la mesure de votre malheur : vous êtes au sein d'une immense et sinistre décharge où se trouvent pêle-mêle des vaisseaux issus de tous les coins de la galaxie. La situation est d'autant plus grave que votre petite navette a épuisé ses ressources d'énergie. Il ne vous reste plus qu'à prospecter les moindres coins et recoins du vaisseau de voirie. Votre progression est rendue difficile par les dan-



Un rayon vous attire dans la soute ouverte.



En état d'hibernation.



Les ennemis, aux commandes de leur vaisseau, vous observent...

gers plus ou moins surnois que recèle chaque morceau de tôle tordu. Une indication : à l'extrême droite de la décharge, vous trouverez une immense tête de robot (genre Goldorak), introduisez-vous à l'intérieur en passant par l'orifice de l'œil (commande : climb). Après quelques péripéties, vous arrivez à la centrale de transformation (qui change les vaisseaux en métaux réutilisables). Pour cela, vous devrez emprunter une sorte d'ascenseur à déchets et prendre garde ensuite à ne pas être broyé comme une vulgaire pièce métallique. Pour se faire, vous devrez vous relever rapidement du tapis roulant qui vous emmène à la mort (commande : stand) et sauter (commande : jump) sur le circuit d'un immense monorail qui parcourt le complexe. L'immensité de *Space Quest III* (trois disquettes double face) est presque angoissante, compte tenu du but ultime de votre aventure qui est de libérer les auteurs du programme (Mark Crowe et Scott Murphy). Jamais avare de bouffonneries, les concepteurs du logiciel n'ont pas hésité à se mettre en scène. En effet, leur immense talent (à peine mégalo) de programmeurs suscite des envies, en particulier la haine des pirates de Pestulon qui ont décidé de leur faire avaler leur bulletin de naissance dans d'horribles souffrances. Les graphismes de *Space Quest III* ont fait l'objet de considérables améliorations. Les décors et personnages abondent le caractéristique aspect

Journey

AMIGA

C'est un dessein humanitaire qui entraîne la fine équipe que vous dirigez dans un voyage périlleux : sauver le monde de la famine et de la maladie.

Parmi les voies qui s'ouvrent devant vous, il en est plus d'une permettant d'atteindre le but de votre quête avec une seule exigence : gérer toujours vos actes avec logique.

Infocom. Programmation : Marc Blank ; graphisme : Donald Langosy.

Infocom nous propose une nouvelle aventure passionnante dans un monde de mystères et de magie proche du *Seigneur des anneaux* de Tolkien. Ce programme fait partie de la nouvelle ligne des aven-

enfin de Tag, apprenti marchand. Le jeu se contrôle à la souris selon un système simple et original. Vous disposez d'actions communes au groupe (avancer, entrer dans une maison, prendre un chemin ou un autre) et d'actions individuelles réalisées par l'un des membres du groupe. L'éventail d'actions proposées varie en fonction de la situation. Il peut arriver que deux personnages puissent faire la même chose, mais le plus souvent les conséquences en seront différentes. C'est à vous que reviendra la difficile décision du choix. Dans certains cas, vous pourrez vous aider de l'avis du groupe, mais le plus souvent les opinions ne sont pas exprimées ou contradictoires.

La grande originalité de cette aventure, c'est qu'il n'existe pas une, mais de multiples manières de terminer votre quête. En revanche, ce n'est que par une gestion parfaitement logique de tous vos actes que vous aurez quelques chances de remplir pleinement votre mission.

Votre magicien, Praxix, ne dispose au début que de deux des quatre éléments (air, eau, feu, terre) qui lui permettent de lancer des sorts. Aussi pour l'instant, seuls la lévitation, le tremblement de terre et le contrôle des vents sont proposés. Il est indispensable d'utiliser ces sorts à bon escient car leur usage consomme des essences fournies en très petite quantité. Pour l'instant, vous vous trouvez aux portes



Des décors en trois dimensions.

carré propre à une faible résolution pour se parer d'une nouvelle finesse plus en accord avec les 320 pixels par 200 du ST. Les animations se sont, elles aussi perfectionnées. De véritables séquences de dessins animés viennent agrémente certaines de vos actions. Les bruitages, bien que sobres, sont en parfait accord avec les différentes scènes en cours. Pour la petite histoire, sachez que c'est Bob Siebenberg, compositeur et membre du groupe de rock Supertramp qui a composé la musique d'accompagnement du logiciel (branchée sur un synthétiseur via la prise Midi, la bande son donne toute sa mesure). Il ne vous reste plus donc qu'à vous armer de patience et d'astuce pour affronter le monde délirant mais plein d'humour de *Space Quest III* (Disquette Sierra on Line). Eric Caberia

Type	_____	aventure
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	D

ATARI ST Version PC

En mode EGA, *Space Quest III* n'a rien à envier à la version ST. Les graphismes sont en effet fins et agréables. Les animations gardent toute leur richesse. Même en mode CGA, la faiblesse de la palette de couleurs est compensée par la finition graphique et l'atmosphère du jeu. En ce qui concerne l'environnement sonore, il vous faudra être pourvu d'une carte d'extension pour rivaliser avec la version ST (Disquette Sierra on Line). E.C.

Type	_____	aventure
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	D



Space Quest III (version PC).

JOURNEY



Our journey started on a day bright and clear, and we made quick progress down the gently winding road that leads south, past the boundaries of our valley.

The air was warm, but the cool north wind at our backs reminded us that winter was near. It seemed that we had only just started out when we arrived at the outpost town of Lavos shortly past noon.

So this was Lavos! We stood in front of an old wooden storefront, that of a provisioner. Farther down the road, the Lands End tavern beckoned us with the promise of food and drink.

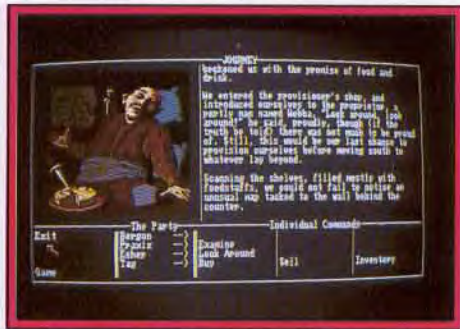
The Party		Individual Commands	
Proceed	Bergon	->	Get Advice
Enter	Praxix	->	Cast
Use	Esher	->	Examine
Talk	Tag	->	Inventory
Attack		->	Drop

Vous qui ne comprenez pas l'anglais, abandonnez tout espoir...

tures de cette société où des graphismes travaillés complètent l'ambiance déjà riche aux descriptions détaillées. Le thème est le suivant. La famine et la maladie se sont abattues sur ce peuple vivant autrefois dans le bonheur. La seule manière d'y remédier est de retrouver le puissant magicien Astrix qui vit on ne sait où dans la solitude la plus complète. Un groupe de quatre aventuriers est déjà parti à sa recherche mais on n'a plus de nouvelles d'eux depuis des mois et désormais le temps presse. Aussi une nouvelle équipe vient de se constituer. Elle est formée de Bergon, le charpentier, homme fort et sûr, de Praxix le magicien, dont les talents vous seront indispensables, d'Esther, médecin renommé, et

de Lavos. Commencez par entrer dans la boutique du commerçant pour compléter vos provisions (on ne sait jamais, le voyage peut se prolonger plus que prévu !). Profitez-en pour jeter un éventuel coup d'œil à la curieuse carte affichée, et éventuellement, achetez-la. Sortez et allez faire un tour à la taverne pour y glaner quelques renseignements. Vous y rencontrerez Minar, un homme qui dit bien connaître la région et se propose de vous accompagner. C'est la première décision importante à prendre. Je vous conseille d'accepter son aide car elle vous sera fort utile dans des moments difficiles.

A peine sorti de la ville, vous allez vous retrouver face à un embranchement. Selon l'avis de Minar,



Oui, oui, achetez la carte.

c'est celui de gauche qu'il faut prendre. Envoyez-le auparavant en éclaircur. Après quelques récriminations, il optempère et revient en vous signalant les traces d'une embuscade un peu plus loin sur le chemin de gauche. Allez-vous vous montrer courageux ou céderez-vous à la peur en empruntant l'autre chemin ? Je vous conseille toute de même de prendre la voie la plus difficile.

Vous ne tarderez pas à être attaqué par les bandits. Bergon et Minar se proposent de contourner les brigands. Il vaut mieux laisser faire le second. En effet, Bergon est fort mais discret et n'y parviendrait pas, entraînant par la suite la mort d'Esher. Le combat va vite tourner à votre avantage. Envoyez une nouvelle fois Minar en éclaircur. Il va découvrir un tumulus ou reposent les corps de trois des quatre aventuriers de l'équipe précédente. Mais qu'est donc devenu le quatrième, leur chef ? Avant d'aller plus loin, fouillez les cadavres. Vous y trouverez les essences de deux éléments qui manquaient à Praxix. Ainsi, vous élargirez grandement la panoplie de sorts dont il dispose.

Une fois près du lac, explorez les alentours et allez faire un tour à la cabane. Vous y trouverez un ermite et, en prolongeant la conversation, vous découvrirez bientôt qu'il s'agit en fait du chef de l'expédition précédente devenu à moitié fou. Cette rencontre ne sera pas inutile car il vous donnera des essences



Minar, un voyageur aux conseils précieux.

et une gemme aux pouvoirs inconnus. Au cours de la traversée du lac à la nage, Minar va subitement disparaître. Comme il a prouvé son utilité, il est indispensable de le retrouver. Inutile de le chercher dans le lac, il n'y est pas. Par contre, en explorant la caverne qui se trouve non loin de là, en utilisant les pouvoirs de Praxix, et en faisant preuve de courage et de prudence, vous aurez quelques chances de le sauver d'une mort certaine.

Au cours de votre aventure, vous allez rencontrer de nouveaux personnages (nains, elfes, orques, nymphes, etc), bons ou mauvais. Essayez de lier connaissance avec eux et informez-vous des légendes qu'ils connaissent. A la fin de l'aventure, si vous



Ce personnage est rudement étrange.

n'êtes pas parvenu au but de votre quête, vous pourrez vous aider des informations données par le programme qui révèle les points faibles de vos décisions. Les graphismes qui agrémentent les scènes sont variées et nombreux. Un excellent jeu demandant une bonne connaissance de l'anglais (disquette).

Jacques Harbon

Type _____ aventure/rôle
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Langue _____ anglais
Prix _____ C

The Kristal ★

ATARI ST

Du mouvement, de l'action, mais aussi de la réflexion avec une ambiance cosmique et anachronique à la fois caractérisent ce logiciel.

Addictive. Programmation : Fission-chip Software.

En des temps immémoriaux, l'harmonie régnait sur Terre et dans le sept univers qui constituaient le cosmos. Cette paix émanait d'un kristal qui constituait le symbole de l'amour et de l'unité. Mais comme les meilleurs moments ont une fin, le malheur vint sous les traits de Malagar, l'infâme serviteur d'Ono l'innommable, qui déroba le merveilleux kristal. Ce



En direction du vaisseau spatial.



Une vraie tête de cochon !..

qui eut pour effet immédiat de laisser libre cours aux forces du chaos. Ces dernières s'engouffrèrent dans les sept univers et les hommes connurent alors le malheur. L'affreux Malagar ne parvint cependant pas à profiter de son butin puisque son vaisseau sombra lors d'une tempête magnétique. Tout l'équipage mourut et le kristal connut les affres de l'oubli. Jusqu'au jour où un grand mystique le retrouva aux limites de l'univers et le cacha dans une pièce secrète quelque part... La prophétie dit en effet que le kristal restera caché en des lieux inconnus jusqu'à ce que quelqu'un qui en soit digne retrouve sa trace et le remette dans des lieux qu'il n'aurait jamais dû quitter, ceci afin que l'harmonie règne à nouveau dans les sept univers.

Comme vous pouvez vous en douter, c'est vous qui tiendrez le rôle de cet individu exceptionnel, en l'occurrence il s'agira de Drancis Frake (un anagramme de Francis Drake, le célèbre corsaire). Votre quête débute sur l'une des six planètes de votre univers. Comme dans les jeux d'aventures classiques vous devrez inspecter votre environnement. De multiples indices se cachent en effet dans les coins et recoins du décor. Rassurez-vous, ce logiciel n'est pas un simple jeu d'aventure, puisque votre personnage se déplace en temps réel dans le décor. Pour examiner un objet ou en prendre possession, il vous suffit d'utiliser une des touches de fonction. Lors de



La planète est en vue.

vos pérégrinations, vous rencontrerez un grand nombre de personnages qui s'expriment et auxquels vous pouvez poser des questions.

A noter que l'analyseur de syntaxe ne m'a pas vraiment convaincu. Un nombre invraisemblable de lieux doivent être examinés. Peut-être parviendrez-vous ainsi à découvrir la nef cosmique qui vous permettra de voguer par-delà les étoiles. Ne vous étonnez pas de voir un voilier du XVII^e siècle dans l'espace, car le programme utilise abondamment les anachronismes, ceci afin de créer une atmosphère style « opéra-cosmique ».

Donc, une fois à bord de votre vaisseau, semblable à un timonier d'il y a trois siècles, vous devez tenir



La salle du trône des Goblins semble recéler un mystère...

l'un des coffres de la chapelle, tantôt l'arc pour tuer à distance... Les sortilèges sont à leur tour déclenchés à l'aide des touches de fonction. En bref, du « sérieux » très facile à prendre en main

pour les novices. La sauvegarde très rapide de votre position favorise aussi la maniabilité du soft. En fait, le joueur ça mémoriser sa situation dès qu'il fait une découverte importante et surtout lorsque ses points

de vie ou de sortilège sont au beau fixe ! Parmi les sorts magiques utilisables en début de partie, c'est le fameux « Harlock » qui aura la préférence de tous. Ce sortilège vous crédite en effet de dix points de vie supplémentaires. Mais encore faut-il gagner quelques combats pour glaner des points de magie et être à même d'en utiliser les pouvoirs. J'ai aussi apprécié la logique des indices communiqués par le jeu. De messages écrits sur les murs en rencontres avec des personnages amis, on voit peu à peu se dessiner le but de la quête. L'ambiance mystérieuse de l'aspect « rôle » n'en est que plus forte. Dernier atout sur lequel il faut insister, la parfaite progression de la difficulté du jeu. Les caractéristiques du personnage s'étoffent en parfaite harmonie avec ses prouesses, ce qui est la base même d'un bon jeu de rôle. Le passage entre les niveaux n'est visible que sur l'écran de statut ; cela évite notamment de briser l'ambiance du jeu. Peu à peu, le héros voit son maximum vital augmenter, sa puissance magique rivaliser avec les plus grands de ce monde... Voici donc un peu de rôle très « pro », qui s'adresse malgré tout aux novices des donjons. De tels programmes sont trop rares pour que l'on laisse passer sa chance. Avis aux amateurs, et notamment aux néophytes !

Olivier Hautefeuille

Type	jeu de rôle/action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Langue	anglais
Prix	C



l'arcade à domicile

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 19H 30 TEL. : 40 38 02 38



OFFRE SPECIAL

-10 % sur toutes consoles NEC commandées entre le 1/07 et le 31/08

SHOOT AGAIN ENCORE PLUS FORT EXCLUSIF !!!

Promo spécial vacances !!! du 01/07 au 31/08

ADAPTATEUR + GRYZOR(Contrat) 499 Frs

10 NOUVEAUX TITRES POUR VOTRE CONSOLE NINTENDO

GEANT ! Bientôt un 3615 SHOOT AGAIN / Cartouches à partir de 100 Frs

VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS, PENSEZ SHOOT AGAIN : LE SPECIALISTE

VENTE PAR CORRESPONDANCE, TEL : 40.38.02.38

PREVIEWS NEC										
Shinobi, Operation thunder bolt, Nazat open, Simulation wrestling, Wind spirit, AST energy, Out run, Tiger road, Winning shot, The boxe, Formation armed, Twi'n heli, Thunder blade, Tiger pilot, Dragon compact, After burner, Ninja warrior, Power golf, Pac-land, Basket, Altered beast, Jack Nicklaust greast 18 holes, Simulation pool...										
Console+R-type	2499	Clavier alpha/num.	N.C.	Chan & Chan	499	Galaga 88	449	P 47	549	Nouveautés :
Ecran LCD	N.C.	Boîtier RGB/NTSC	299	Alien crush	499	Tennis	499	F 1 pilot	499	Deep blue
Adaptateur 5 joys.	349			Wonder boy II	399	Base ball namcot	449	Moto roader	499	Buble man
Joystick turbo	399	Jeux :		Rastan saga	499	Base ball hudson	499	Wartner	499	
Joystick XE-1 pro	999	R-type I	449	Dragon spirit	599	Kung-fu	449	Dungeon explorer	499	Previews sur CD Rom
Lecteur CD Rom	4799	R-type II	499	Tales of monster...	549	Son son II	549	Vataru	549	Dragon's lair
Booster toutes TV	399	Victory run	499	Shanghai	399	Space harrier	499	Vigilante	499	Defender of the crown

SEGA (toutes cartouches en stock)										
Console+Hang on	990	Control stick	129	Rambo III	259	Nouveautés :	Rampage	299	Previews	
Light phaser+3jeux	349	R-type	299	Y's	299	Rastan	299	Bomber raid	299	Reggie Jackson baseball
Lunettes 3D	299	Golvellius	299	Out run 3D	299	Altered beast	299	Cyborg hunter	299	Times soldier

BON de COMMANDE à découper puis à retourner à SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre, 75 019 Paris

Nom..... Veuillez m'envoyer le matériel suivant : Règlement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN + frais de port (jeu 25 frs/console 60frs)

Adresse..... Règlement en contre remboursement, frais de port (jeu 40 frs/console 80 frs)

..... Pour un montant de

Ville..... Code postal..... + frais de port de soit

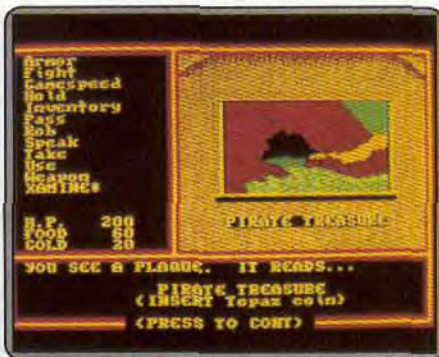
GRATUIT POUR LA CONSOLE NEC

S.O.S AVENTURE

Legacy of the Ancients

Un décor étonnant, un jeu très séduisant, original et maniable. Ne pas manquer sur PC !

Jeu de rôle : type
17 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★ : bruitage
anglais : langue
C : prix



Legacy of the Ancients a déjà été testé sur C 64 dans le dossier spécial jeu de rôle du Tilt n° 53. Cet excellent programme est maintenant disponible sur PC. Son jeu n'a pas été modifié face à la version Commodore... Mais il était impossible de ne pas parler à nouveau d'un soft si original et si maniable. Cette quête profite, en effet, de deux atouts principaux. Tout d'abord, ce scénario qui vous mène dans quelques dizaines de lieux différents est une merveille de logique. Bien que la quête ne soit pas traduite en français, la continuité du jeu et la suite des découvertes d'indices sont très agréables. Impossible de mourir sans comprendre le pourquoi du comment, d'errer pendant des heures sans aboutir à quelque chose. Ici, même les moins expérimentés vont très vite maîtriser le but et les astuces de l'aventure. D'autre part, c'est la représentation graphique de l'univers de Tarmalon qui séduira les amateurs. Le décor du musée où commence votre quête rappelle celui de Donjon Master. La fluidité des quelques animations et surtout la précision du dessin sont superbes sur PC. Un soft à ne pas manquer (Disquette Electronic Arts pour PC toutes cartes écran).
Olivier Hautefeuille

Twilight's Ransom

Une énigme policière où il faut réfléchir. Trouver la solution exige une bonne logique.

aventure : type
14 : intérêt
★★★★ (rare) : graphisme
- : animation
- : bruitage
anglais : langue
C : prix



Devant la porte de l'appartement de sa petite amie, Ron Mulligan sait qu'il vient de mettre le pied dans une affaire complexe. Intérieur saccagé, coup de téléphone d'un inconnu, à lui de découvrir le moyen de sauver Maria... Twilight's Ransom est une aventure essentiellement textuelle. Une disquette est réservée aux graphismes mais ceux-ci sont rares et l'on joue bien mieux sans les changements de disques qu'ils occasionnent. L'aventure est heureusement très logique. Qu'il s'agisse de l'orientation des lieux, du dialogue avec les personnages ou de la collecte et de l'emploi des indices, le vocabulaire est large et l'analyseur de syntaxe reste toujours très souple (emploi des « it », phrases composées, une partie du vocabulaire fournie dans la notice, etc.). Deuxième atout de l'aventure, le héros ne va pas mourir à chaque coin de rue, ce qui est trop souvent le cas dans la plupart des softs de ce genre. Ici, il est vraiment possible de réfléchir, de dresser un plan des lieux, de s'imprégner de l'atmosphère du jeu, en bref de prendre son temps. Un soft finalement classique mais accessible et bien conçu, tant dans le fond que dans la forme (Disquette Paragon pour Amiga ou PC CGA).
Olivier Hautefeuille

Le Maître absolu

Cette quête classique à la sauce futuriste se manie avec aisance. Une réussite sur CPC.

Jeu de rôle/icône : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
- : bruitage
français : langue
B : prix

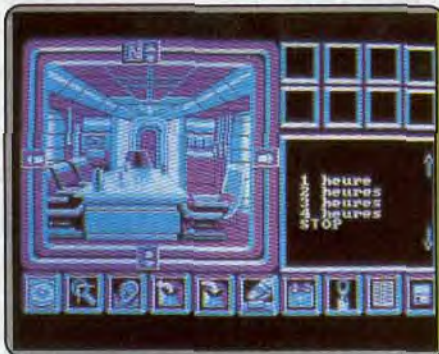


Souvenez-vous du Maître des âmes, cette aventure « icône » sur CPC testée dans Tilt n° 116. Le Maître absolu reprend exactement la même disposition graphique, la même mise en scène. On retrouve, ici, les dix icônes dont se servent les quatre personnages de l'équipe. Mais attention, l'oreille a été remplacée par un radar futuriste, la main par une pince métallique, etc. Même scénario, donc, mais actualisé, « futurisé » pour séduire les amateurs de jeu de rôle à la sauce « laser » ! Le Maître absolu profite finalement de tous les atouts de son prédécesseur. Maniabilité, graphismes soignés pour un CPC, stratégie complexe qui permet de partager l'équipe en sous-groupes, de dialoguer avec les monstres ou robots, etc. La gestion des objets — chaque personnage possède un sac dans lequel il range nourriture, armes et indices — est souple et variée et l'utilisation des ordinateurs de la base apporte un « plus » que ne possédait pas le Maître des âmes. De l'épopée moyenâgeuse à cette quête futuriste, les concepteurs de ces deux logiciels n'ont malgré tout pas vraiment progressé. Mais qu'importe puisque le deuxième titre est aussi bon que le premier ! (Disquette Ubi Soft pour CPC).
Olivier Hautefeuille.

Star Trap

L'ambiance bien rendue par le PC vous aidera à vous sortir sans peine de ce piège stellaire.

aventure graphique icône : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
★ : bruitage
français : langue
C : prix



À bord de l'Ampelos, vous faites route vers TauCefi II... Un bruit de sirène, un fracas épouvantable et plus rien ! L'exploration du vaisseau sera dès lors la tâche maîtresse de cette classique mission. Star Trap se manie à l'aide d'icônes. C'est l'un de ses principaux atouts, mais au contraire de la version ST testée dans Tilt n° 62, le déplacement du curseur n'est pas contrôlable à la souris et l'emploi du clavier est vraiment très peu maniable. En revanche, la précision et la qualité graphique des décors ont été scrupuleusement respectés sur PC, ce qui permet de vite identifier les indices découverts dans les nombreuses cabines du vaisseau. Dernier atout de la partie, le scénario de cette quête reste toujours très logique et facile à suivre. Pas de recherche de vocabulaire, pas d'instruments à la complexité outrée, il s'agit, en plus du décor futuriste de l'action, d'une simple quête d'indices, de codes, etc. La version PC est enfin plus souple à manier que sa consœur sur ST en ce qui concerne la gestion des deux disquettes de jeu. En résumé, une aventure simple mais convaincante qui mise à fond sur l'efficacité « icône » et l'ambiance de ses graphismes (Disquette Loriciels pour PC).
Olivier Hautefeuille.

Sinbad

Adaptation très réussie, proche de la version Amiga, pour peu que l'on voyage en EGA.

aventure/action/stratégie : type
17 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitage
anglais (notice français) : langue
C : prix



Bien sûr, cette version PC de Sinbad ressemble à s'y méprendre à la version Amiga, testée dans Tilt n° 58, page 78. Mais c'est justement ce qui nous pousse à en parler à nouveau dans cette rubrique ! Une adaptation PC aussi soignée, ça s'arrose. Les graphismes, qu'ils soient EGA ou CGA, sont vraiment très fins. L'animation des séquences « action » sont souples et rapides, même sur votre machine XT. Et il reste toujours la très grande richesse scénique du jeu pour couronner le tout. Sinbad se promène de ville en ville, il navigue de port en port et lutte contre les pirates, secourt les naufragés, dialogue avec les personnages de rencontre pour glaner toujours plus de renseignements... Un scénario très réaliste et surtout complexe et logique. Côté distribution, Ubi Soft nous offre, ici, une notice entièrement traduite en français, un cadeau dont il faut remarquer la trop grande rareté ! Voilà donc pour les amateurs de stratégie, d'aventure ou d'action, une quête aussi belle que ludique. Un seul regret, il m'a été impossible de diriger l'aventure à la souris, l'instrument idéal au maniement de ce genre de soft (Disquette Ubi Soft/Cinemaware pour PC, EGA, CGA).
Olivier Hautefeuille.

LA MICRO ET LE TIMBRE, c'est à PHILEXFRANCE 89 !

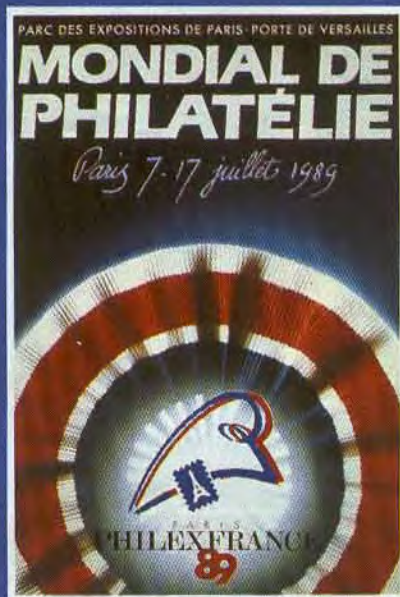
Du 7 au 17 juillet 1989 à Paris.

PARTOUT, DANS CETTE GIGANTESQUE FÊTE DES TIMBRES, L'ORDINATEUR EST PRÉSENT !

- La Planète des Timbres
- La réalisation en direct d'une carte postale personnalisée
- La section Spécial Jeunes
- Des jeux, des concours, des animations
- Une chaîne de télévision interne animée par Laurent Broomhead entouré de nombreux invités.

UNE EXPOSITION EXCEPTIONNELLE

- Le télégraphe de Chappe, inventé sous la Révolution, en démonstration
- Une sélection des plus belles malles-poste et diligences de l'époque
- Les terres australes françaises vues à travers la Nature et la Science : animaux, plantes, minéraux, bases météorologiques, engins spatiaux (Ariane, Hermès)
- Les plus belles collections du monde entier
- L'histoire racontée par les correspondances de personnages célèbres.



*Un événement philatélique exceptionnel
au cœur des célébrations du Bicentenaire.*

Ce rendez-vous est le vôtre,
ne le manquez pas !

Tous les jours de 10h à 19h 30 sauf le 7 juillet de 14h à 20h.

S.O.S AVENTURE

Legend

Centré sur la stratégie plus que sur le combat, *Legend* évoque la lutte du Bien contre le Mal

wargame/jeu de rôle : type
13 : intérêt
***** : graphisme
- : animation
**** : bruitage
anglais : langue
n.c. : prix



Ce wargame/aventure raconte l'éternel combat qui opposa aux temps jadis les forces du Bien et du Mal. Sur une carte se placent les icônes de vos troupes. A chaque tour, les joueurs (2 ou jeu contre l'ordinateur) disposent de huit actions distinctes. Ils vont engager des chefs d'armée, recruter des guerriers, acheter des armes ou des catapultes, mémoriser des sortilèges, etc. Tout cela dépend bien sûr de leur capital en pièces d'or. Vient ensuite la phase de déplacement puis, éventuellement, l'assaut contre une troupe ennemie. Très simple à manier - tout se passe à la souris - *Legend* puise tout son intérêt dans la richesse des armes, sortilèges et surtout personnages disponibles. Ces derniers possèdent, selon la tradition des jeux de rôle, de très nombreuses caractéristiques dont il faudra tenir compte pour vaincre l'adversaire. Mais face à la richesse de cette stratégie, la gestion des combats est assez pauvre et surtout traduite à l'écran par des tableaux de jeu trop simples. Le jeu contre l'ordinateur est enfin très mal explicité. Impossible, en effet, de suivre les actions de l'adversaire. Un jeu très accessibles mais irrégulier dans sa qualité. (Disquette CRL pour ST).

Olivier Hautefeuille

Police Quest

Procédures routinières, animations et bruitages modestes font de ce jeu une aventure moyenne.

aventure animée : type
13 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
** : bruitage
anglais : langue
D : prix



Simple policier de la petite ville de Lyton, vous devez remédier à la hausse de la criminalité. Après une exploration du commissariat, la conférence du chef et la récupération de vos affaires, vous arpentez la ville en voiture pour résoudre divers cas de routine. Mais votre but reste la confrontation avec Death Angel, le chef des dealers. Pour cela, un seul moyen : infiltrer son gang. Basé sur de véritables procédures policières, ce jeu se veut plus réaliste que les autres *Quest*. Comme toujours chez Sierra, la réalisation n'exploite pas les possibilités du *Macintosh* : graphismes cubiques et parfois confus (transcodage oblige), animations moyennes et bruitages perfectibles (pas de digitalisation). Mais on finit par avoir l'habitude. Plus grave : la magie n'est pas au rendez-vous cette fois-ci. *Police Quest* m'a paru plus « lourd » à manier que les autres *Quest* et bien moins amusant. Le second volet de la série (pas encore adapté sur Mac) semble à cet égard plus convaincant. Un jeu convenable cependant, mais en dessous du standard auquel nous avait habitué cet éditeur. Notice en anglais (Deux disquettes Sierra pour Mac 512, + et SE. Nécessite un lecteur double face).

Olivier Scamp

Wizard Wars

Jeu sans concession où l'aspect cérébral l'emporte sur l'action, *Wizard Wars* séduira surtout les pros.

jeu de rôle : type
14 : intérêt
***** : graphisme
*** : animation
* : bruitage
anglais : langue
C : prix



Attention, ce *Wizard Wars* n'a rien à voir avec le solf du même nom édité par US Gold. Dans sa quête éternelle de savoir, un mage a faussé l'équilibre entre Bien et Mal qui régissait jusqu'à ce jour le royaume. Temeres, un jeune magicien, va tenter de vaincre ce monstre de cruauté... Ce jeu de rôle a la particularité de très clairement délimiter trois niveaux de jeu. Pour le début de la partie, le joueur va explorer un territoire de quelques dizaines de lieux spécifiques. Partout, il va chercher des indices, livrer des combats contre des monstres ou dialoguer avec des amis de rencontre. *Wizard Wars* est un soft relativement statique : toutes les séquences de cette première phase se résument par exemple en une image fixe sur laquelle le joueur choisit une action. Côté stratégie, le jeu est par contre riche en événements et il respecte surtout très bien la progression de votre savoir. Sur PC, les graphismes sont précis et fouillés. Les décors sont parfois animés et seul l'absence de bruitages conséquents peut porter préjudice à l'ambiance du jeu. En conclusion, un soft « sérieux » pour les pros et anglophones du genre (Disquette Paragon pour PC EGA et CGA).

Olivier Hautefeuille

La Quête de l'Oiseau du Temps

Notable par un dessin fort proche de la BD, ce jeu conserve sur PC les mérites qui en font un hit sur ST et Amiga.

aventure/icônes : type
17 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
** : bruitage
français : langue
C : prix



Déjà testée sur ST et Amiga (Tilt 63 et 64), cette fabuleuse aventure déploie sur PC un jeu exceptionnellement souple et joli. Le graphisme des écrans de jeu est on ne peut plus proche du trait de Loisel. Même en CGA 4 couleurs (l'EGA n'est pas au programme, quel dommage !), l'effet est saisissant. Plus encore, les possesseurs d'une configuration monochrome standard ou Hercules vont se régaler tant le dessin est précis. La maniabilité du soft passe quant à elle par l'emploi automatique de la souris. La gestion de cette dernière est excellente. Les deux boutons sont utilisés pour gérer entièrement le multi-fenêtrage et le choix des icônes, ce qui assure à l'aventure une souplesse remarquable. Les animations sont enfin d'une grande qualité. Pour le choix sur la carte, le vol d'un lieu à l'autre ou l'animation des visages, le PC se donne à fond pour conforter l'ambiance de l'aventure. Car c'est de cette ambiance que découle bien sur l'atout principal de la partie. Grâce à cette qualité graphique et au mode de jeu icônes/fenêtres, le soft reproduit instantanément l'ambiance de la BD. Un jeu de ce fait très accessible mais suffisamment ardu quand même pour motiver les pros (Disquette Infogrames pour PC CGA).

Olivier Hautefeuille

Hillsfar

Déjà un succès sur C 64, *Hillsfar* ne perd aucune de ses qualités sur PC. Une animation saccadée est son unique défaut.

rôle et action : type
15 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
** : bruitage
anglais : langue
C : prix



La version PC de *Hillsfar* est très proche de la version Commodore 64 si l'on travaille sur une carte CGA (voir le test sur C 64, Tilt 67 en SOS Hit). Par contre, les graphismes EGA sont bien meilleurs. Pour les épreuves qui font appel à une animation, on regrettera ici l'absence de modulateur de vitesse (4/8 Mega). Le jeu est, en effet, trop rapide sur les AT ou les XT cadencés à huit MHz ou plus. Le tir à l'arc, par exemple, perd un peu de son réalisme tant la flèche va vite ! En ce qui concerne la course à cheval pour relier les différents lieux de ce royaume, le décor est très correct mais l'animation saccadée de l'arrière-plan gêne le joueur. Côté stratégie enfin, on retrouve avec plaisir le très agréable choix sur fenêtre qui évite d'avoir à s'occuper d'un quelconque vocabulaire. Mais pourquoi ne pas avoir prévu l'option souris, un périphérique si maniable pour ce genre de soft ? La quête est finalement tout aussi convaincante que son homologue sur Commodore. *Hillsfar* est un jeu très accessible, mais qui vous mènera loin si vous faites preuve de ruse et de force. Une très bonne dualité action/stratégie (Disquette SSI pour PC CGA, EGA ou Hercules).

Olivier Hautefeuille



Message in a bottle

Zak Mc Kracken

C'est un grand jeu d'aventure animée qui vous fera craquer, même si vous n'êtes pas un incondicional du genre. Alors voici le début de la solution, histoire de vous mettre sur la bonne piste. Dans la chambre, ouvrez le tiroir de la table de nuit et prenez la facture de téléphone. Prenez le bocal avec le sushi, puis allez arracher le morceau de papier peint sur le mur. Allez vers le bureau, ouvrez le tiroir et ramassez le kazoo. Attrapez la carte de crédit qui se trouve sous le bureau à l'aide du morceau de papier. Utilisez le bocal avec la lampe afin d'y transférer le sushi, puis passez dans l'autre pièce. Dans le living, prenez le coussin qui se trouve à côté du poste de télévision. Ramassez l'autre coussin et vous découvrirez la télécommande, prenez-la. Mettez le câble d'alimentation dans la prise du mur et utilisez la télécommande. Regardez les informations, puis allez vers le coin-cuisine. Ouvrez le placard qui se trouve sous l'évier et prenez la boîte de crayons. Utilisez le crayon jaune sur le morceau de papier afin d'y dessiner la carte qui est apparue dans votre rêve. Prenez le couteau à beurre, allez vers le réfrigérateur, ouvrez-le et prenez l'œuf. Allez vers la porte, prenez la petite clef (elle ouvre votre boîte aux lettres) et sortez. Dans la rue, allez vers la droite, tournez au coin et rendez vous dans la 14ème avenue. Entrez dans la première boutique et achetez le chapeau, le faux nez, la combinaison, la boîte à outils, la guitare et le club de golf. Ressortez et dirigez-vous vers la dernière boutique. Ouvrez la boîte à outils, utilisez les cisailles sur l'enseigne en forme d'épingle à cheveux. Mettez le chapeau et le faux nez avant de revenir dans votre rue.

Entrez dans l'agence de la compagnie du téléphone. Passez derrière le comptoir et utilisez l'ordinateur pour rétablir votre ligne sans payer votre facture. Allez vers le mur du fond et lisez le numéro de téléphone qui est inscrit sur l'appareil. Prenez un formulaire sur le mur près de la porte et remplissez-le avec le crayon jaune. Ressortez, allez jusqu'à l'entrée de votre immeuble et mettez le formulaire dans la boîte aux lettres. Allez à la boulangerie et sonnez jusqu'à ce que le boulanger vous jette un morceau de pain rassis. Ramassez-le et remontez chez vous. Entrez dans la cuisine et mettez le pain rassis dans l'évier. Actionnez l'interrupteur sur le mur, puis arrêtez-le. Utilisez la clef anglaise pour dévisser le tuyau d'écoulement et ramassez les miettes de pain avec le billet.

Descendez dans la rue et allez vers le bus. Jouez du kazoo pour réveiller le chauffeur, montez dans le bus et mettez la carte de crédit dans l'appareil. Vous voilà en route pour l'aéroport. Dans le hall de l'aéroport, achetez le livre du disciple avec la carte de crédit, puis prenez un billet pour Seattle. Une fois dans l'avion vous devez fouiller les lieux, mais l'hôtesse vous en empêche. Une seule solution : l'occuper. Rendez-vous aux toilettes, prenez le papier hygiénique et mettez-le dans le lavabo. Faites couler l'eau, puis appuyez sur le bouton d'urgence. L'hôtesse arrive, elle va avoir du travail, mais ce n'est pas encore suffisant. Dirigez-vous vers l'avant de l'avion, ouvrez le four à micro-ondes, mettez-y l'œuf, refermez et mettez en marche. Maintenant vous êtes tranquille pour un moment. Mais ne perdez pas de temps. Allez vers le premier siège et prenez le coussin, puis ramassez le briquet. Ouvrez tous les coffres à bagages situés au-dessus des sièges, dans le dernier vous trouverez le réservoir d'oxygène, prenez-le. Une fois arrivé à l'aéroport de Seattle, regardez les nouvelles et sortez. Prenez la branche d'arbre et utilisez-la sur le tas de terre pour faire apparaître l'entrée de la caverne.

Entrez. Vous êtes dans l'obscurité. Cherchez autour de vous pour trouver le nid et la branche, puis allumez avec le briquet. Maintenant la salle est éclairée, examinez les murs et vous trouverez des inscriptions. Utilisez le crayon jaune sur ces inscriptions et un passage secret s'ouvrira. Entrez, utilisez la télécommande et ramassez le cristal bleu. Repartez pour l'aéroport. Achetez un billet pour San Francisco et prenez l'avion. Une fois arrivé, allez dans la 14ème avenue. Dirigez-vous vers la porte qui est munie d'une ouverture et déposez-y le cristal. La porte s'ouvre et vous faites enfin la connaissance d'Annie (à suivre).

Targhan

En dépit d'une réalisation de qualité, Targhan peut paraître quelque peu décevant au premier abord. Cela est peut-être dû à un certain manque d'originalité, d'autant plus que ce jeu arrive juste après Barbarian II, mais la principale raison est le manque de clarté de la notice : on ne sait pas trop ce qu'il faut faire et la présence d'une sauvegarde n'est même pas mentionnée. Mais, à l'usage, c'est un jeu prenant dans lequel il se passe pas mal de choses. Voici une bonne partie de la solution, ce qui devrait vous mettre sur la bonne voie.

Le début : tout d'abord, allez sur la gauche, prenez le shuriken et lisez le parchemin. Prenez vers la droite, sautez au-dessus du puits, continuez et tuez la femme à l'arc avec le shuriken. Continuez jusqu'à ce que vous rencontriez la petite créature volante. Faites alors demi-tour et elle vous suivra. Cela est très important car cette créature éclairera pour vous les salles de la caverne. Retournez jusqu'au puits et descendez.

Les cavernes de la mort : allez vers la droite et tuez le lézard. Continuez, en prenant garde au stalactite qui tombe à votre passage. Poursuivez votre chemin et tuez le second lézard. Continuez encore vers la droite de l'écran et sautez l'obstacle. Vous vous retrouverez dans un tunnel secret, avancez et la grille se refermera derrière vous.

Le labyrinthe : dirigez-vous vers la droite en prenant garde à ne pas tomber dans le trou. Sautez par-dessus le puits et montez dès que vous arrivez à la première corde. A l'étage supérieur, allez à gauche et ramassez la potion. Celle-ci vous permettra de refaire le plein d'énergie, mais attendez que votre niveau soit au plus bas avant de l'utiliser. Revenez sur vos pas et redescendez, puis repartez vers la droite. Descendez encore et continuez à droite. Après avoir abattu deux autres lézards vous arrivez dans un cul-de-sac. Là vous trouverez une clé, ramassez-la. Repartez vers la gauche et remontez dès la première corde. Prenez à droite, passez la première montée en sautant au-dessus du précipice, continuez et prenez la potion. Repartez sur la gauche et montez à la deuxième corde que vous trouverez sur votre chemin. A l'étage supérieur, allez vers la gauche. Vous arrivez devant une grille. Lorsqu'elle s'ouvre, pénétrez dans la pièce et ramassez le calice. Revenez vers la droite et descendez tout en bas dès que possible. Allez sur la gauche et remontez tout au bout. Dirigez-vous vers la gauche et ouvrez la grille. Vous voilà enfin tiré d'affaire, il ne vous reste plus



MICROMANIA

HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	FORGOTTEN WORLDS Capcom (Amstrad, ST, Amiga, PC)	NEW
2	DRAGON NINJA Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
3	ROBOCOP Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)	4
4	BARBARIAN 2 Palace (Amstrad, ST, Amiga)	2
5	VIGILANTE U.S. Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	NEW
6	DOUBLE DETENTE Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
7	STORMWORLD Hewson (Amstrad)	NEW
8	POPULOUS Electronic Arts (ST, Amiga)	5
9	CRAZY CARS 2 Titus (Amstrad, ST, Amiga, PC)	3
10	RENEGADE 3 Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
11	CHICAGO 90 Silmarils (Amstrad)	NEW
12	KICK OFF Anco (ST, Amiga)	NEW
13	THE GAMES SUMMER EDITION Epyx (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
14	H. A. T. E. Gremlin (Amstrad, ST, Amiga)	7
15	MICROPROSE SOCCER Microprose (Amstrad, ST, Amiga, PC)	8

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	INDIANA JONES, LAST CRUSADE Lucasfilm Games (Amstrad, ST, Amiga, PC)
2	CASTLE WARRIOR Delphine Software (ST, Amiga)
3	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)
4	NEW ZEALAND STORY Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)
5	LES JUSTICIERS (Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3) Ocean (Amstrad)

Vente par correspondance

93.42.57.12

Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

PARIS : Boutiques MICROMANIA :

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette Niveau -2
Métro et RER Les Halles 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMAN :

64, bd Haussman, Espace Loisirs sous-sol
Métro Havre-Caumartin 42.82.58.36

S.O.S AVENTURE

qu'à jeter la clé, avant de remonter dans la forêt.

La forêt de Luneclaire : prenez à droite, tuez le monstre et continuez à droite en sautant au-dessus du trou. Vous arrivez devant une statue, agenouillez-vous et, miracle!, votre partie sera sauvegardée. Allez vers la droite et montez à la corde.

Le peuple des semi-hommes : montez, puis allez sur la droite et tuez le nain. Continuez à droite, tuez le nain et lisez le parchemin. Descendez à la corde, prenez encore sur la droite et montez au bout. Allez à droite, montez à nouveau et continuez à droite. Tuez le nain et prenez son anneau. Descendez, prenez le shuriken, puis dirigez-vous vers la gauche et sautez. Ramassez la potion, allez à droite et remontez. Prenez à gauche et redescendez. Sautez à gauche au niveau inférieur. Sautez sur la plate-forme de droite, ensuite rapprochez-vous le plus possible du côté droit de l'écran et sautez. Ramassez le shuriken et lisez le parchemin. Revenez sur vos pas et descendez. Allez à droite et tuez la femme. Continuez à droite, lisez le parchemin, et, toujours sur la droite, vous arrivez au secteur suivant. Voilà, c'est tout pour ce mois-ci.

Dans le secteur suivant vous trouverez une seconde statue, ce qui vous permettra d'effectuer une nouvelle sauvegarde (à suivre).

Alain Huyghues-Lacour

CEDRIC THE SEGAFAN

Dans **Black Belt**, comment tuer Rita et Wang? Dans **Kenseiden** comment accéder au 7^e tableau, comment tuer le sorcier Benkei et celui avec une tête de mort? Dans **The Ninja** où sont les rouleaux verts? Existe-t-il dans **Poker Strike** un round select? Dans **Miracle Warriors** où trouve-t-on les deux dernières clés? Je suis perdu dans **Lord of Sword**. Merci.

LAURENT

Pour **The Lord Of Prodos** (n° 65), dans **Space Quest II**, pour ouvrir la porte de pierre, il te suffit de prendre le rocher de la pièce précédente, et de la poser sur le geyser.

Dans **King's Quest III**, comment apprendre la magie, comment éliminer Merlin, où trouver de l'argent, que faire dans le bar et le magasin, où trouver le bateau et comment rejoindre l'île? Dans **Seconds Out**, comment battre le quatrième adversaire? Dans **Terrorpods**, comment gagner? Je suis à bout. Merci d'avance.

SKULL

Voici des trucs, des cheats et des pokes pour C 64 et Amiga.

Samurai Warrior : taper HHDSFH dans le tableau des scores pour acti-

ver le cheat pour l'énergie. Taper HHDSFH pour désactiver ce dernier.

Thunderblade : Taper le mot Crash quand l'hélicoptère apparaît (s'il clignote, c'est bon) sur Amiga. Pour C 64, reset, puis poke 4159, nombres de vies (3-255) et enfin sys 4096.

Empire Strike Back : sur C 64, maintenez la barre espace enfoncée, puis presser B, N, M, J, K et L pour avoir de l'énergie infinie. Sur Amiga, quand le titre apparaît, taper sur la touche Help et presser Xifargotkev. Now press L, C or D during the game.

Better Dead than Alien : sur Amiga, taper Champ au tableau d'options. Plus tard, taper Help, suivi de Feu dès que l'on vous le dira...
SDI : Presser X, C, T et Barre Espace pendant le menu.

Rambo III : sur Amiga, taper Renegade lorsque sur le tableau des scores apparaît, puis 1, 2 ou 3 pour aller au niveau désiré.

Sword of Sodan : sur Amiga, jouer une fois puis, à la seconde partie, quand le héros apparaît, taper Discoverysoftware, suivi de Return, pour aller au niveau suivant avec des vies infinies. Après presser Return et Bingo. **Menace :** faire un reset pendant la présentation puis poke 8980,234 (return) poke 8981,234 (return) pour de l'énergie infinie. Poke 8228,0 pour avoir des canons à l'infini. Poke 8243,0 (return) Poke 8261,0 pour avoir des lasers infinis. Enfin, sys 2080 pour jouer.

Eliminator : sur Amiga (et peut-être C 64), voici des codes (niveau/code). 2/Amoeba; 3/Bloop; 4/Cheeki; 5/Doinok; 6/Enigma; 7/Flipme; 8/Geegee; 9/Handel; 10/Icicle; 11/Jammin; 12/Kikong; 13/Lapdog; 14/Mikado.

Netherworld : appuyer sur 2,4 et E en même temps pour finir le niveau.

R-Type : reset avant le jeu. Puis poke 12865,173 (return) poke 12957,173 (return) pour les vies infinies. Poke 12700,96 pour l'anti-collision de sprites. Puis Sys 32768 pour rejouer. Ainsi le jeu n'est pas trop dur.

Bulldog : taper 'C' dans les scores. A moi maintenant dans **Robocop**, comment finir le level 5? Dans **Batman**, dans la seconde partie, je n'arrive pas à passer une porte (dans le chapiteau). Je recherche un poke pour la première partie. Dans **Renegade I**, je suis bloqué à la Grosse Bertha. Je suis toujours en retard de cinq secondes pour changer de niveau, qui a un truc? Des pokes pour **Druid I**. Merci.

BIG CHAMOULON

Dans **Eliminator**, quels sont les codes, je connais Ameoba, Bloop et Cheeki. Dans **Mata-Hari**, quels sont

les codes pour ouvrir les portes? Dans **Dungeon Master**, quelle est la signification des signes qui servent à lancer des sorts? Dans **Bionic Commando**, quels sont les noms des fichiers présents sur les disk A et B. Dans **Rambo II**, à quoi servent le Jr Goggles, le Glow Tube et comment ouvrir la deuxième porte électrifiée? Merci à tous.

IRON HORSE

Dans la **Geste d'Artillac** sur Thomson, que faut-il faire dans la maison aux tonneaux? Merci à mes sauveurs.

L'EXORCISTE

Dans **Les passagers du temps**, les actions à suivre sont : examine poubelle, prends journal, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte (3 fois), tire feuille, prends clef, ouvre porte, nord. Ensuite, il faut prendre la pièce dans la poche, regarder sous l'armoire, dans le tiroir, éteindre la lampe, dévisser l'ampoule et mettre la pièce dans la douille, revisser, allumer la lampe et voilà le court-circuit.

A moi, où est la clef de l'armoire? Où se trouve le passage secret et comment l'actionner? Comment passer dans le temps? Qui a des pokes pour **Commando** (CPC)? Comment détruire la forteresse 4 dans **Thunderblade**? Y a-t-il des dragons dans **Gauntlet II** (CPC)?

ANNE

Dans **Jet Set Willy** sur CPC, comment passe-t-on les toits? Merci d'avance.

PHILIPPE

Dans **Gunship**, pour tous ceux qui désespèrent de ne pouvoir terminer leur partie, voici les contre-signes qui vous permettront de vous poser sans encombre :

trampoline
kickback
melodrama
onstage
vertical
insolent
nocturne
locksmith
willow
purebred
romantic
yellow
quaker
upstage
symphony
zebra

TILTEN EN PÉRIL

Dans **King's Quest II**, après avoir pris tous les ingrédients nécessaires et après avoir consulté les formules magiques, je bloque. Je ne parviens pas à

m'en servir pour mettre au point ces formules. Comment faire? Dans **Terra**, je crois qu'il faut exécuter trois missions. Je connais la première, mais les deux autres...? Merci.

CHICO

Dans **Karateka** sur PC, comment passer la grille dans le temple? Dans **Dambuster** sur PC comment jeter plusieurs bombes à la fois?

FIRESTONE II

Pour Plume d'Elan (n° 65), voici quelques pokes. Tous ces pokes sont à entrer après un reset.

Bomb Jack II : poke 7053,200 Sys 3303. **Pacmania :** poke 28520,165 sys 14336. **Bomb Jack :** poke 6819,173.

Pour Jack (n° 59), pour se débarrasser de l'anaconda dans **Dallas Quest**, il suffit de taper Tickle Chin. Voici quelques renseignements à propos de **Déjà Vu**. Les adresses : 520 S.Kedzie; 626 Auburn Road; 934 West Sherman; 1212 West End Street; Peoria Street.

L'antidote : Bisodiumitis (dans le bureau du docteur). S'en servir avec une seringue se trouvant dans la poubelle, dans la chambre de torture du bar.

Les objets à garder pour prouver son innocence : Diary (520 S.Kedzie); le bloc-notes trouvé sur la table de nuit (626 Auburn Road); le dossier « Grudge Between Joe Siegel and Sugar Shack » (934 West Sherman, dans le bureau de Ace).

A mon tour maintenant sur C 64 dans **Dive Bomber**, comment faut-il procéder pour décoller? Help! Dans **Déjà Vu**, comment se débarrasser de l'arme du crime? Merci.

BENJAMIN LE THOMSONMAN

Pour Mike the Venger, voici le code spécial pour **Game Over**, normalement le code est 31868, mais pour ne pas perdre de l'énergie dans la forêt, taper le code 10218.

Pour Pollux, **Maximus** et **Optimus** (n° 66), dans **Marche à l'Ombre**, pour récupérer les pièces de la molybde, il faut anéantir tous les assaillants. Qui pourrait m'aider pour **Héritage II**? Merci.

FRANÇOIS

Je lance un double SOS à tous les messages-in-a-bottliens. Dans **Dossier Palmer**, sur Apple, j'ai le tournevis, la cuillère, le parapluie, le décapsuleur, mon briquet et ma montre, mais à quoi servent-ils? Comment réparer la voiture et ma montre, et comment nourrir ma secrétaire? Je n'ai pas d'argent.

Dans **Le Mur de Berlin va sauter**,

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES,
rejoignez la meilleure équipe et participez à de très grands projets...

Nous offrons des postes exclusifs de :

Programmeurs :

Assembleur Z80, 6502, 8086

Langage C

Graphistes :

Création sur micro

Aérogaphe

CRAZY CARS 2

• JOYSTICK D'OR CANNES 1989

TITAN

• PRIX DE LA REDACTION

AMSTRAD 100 % 1989

• PRIX DE L'INNOVATION

CEI CHICAGO 1989

(Consumer Electronics Industry)

TITUS, une équipe d'enfer !!!



TITUS

Paris - Londres - Los Angeles

TITUS Recrutement
28 ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY

Tél. : (1) 43 32 10 92
Contact : Hervé

que faire avec les objets trouvés sur le policier ? Comment parler à l'antiquaire et que faire chez lui ? Comment entrer dans la boîte de nuit et aux bains turcs. Où se trouve la grenade et comment aller dans le métro ? D'avance un grand merci à ceux qui m'aideront.

LUC PYCKE

Pour le jeu **Zig Zag**, il faut utiliser une Experte Cartridge, sinon le jeu ne se relance pas : appuyer sur Restore pour arrêter le jeu, taper : F 33AC 33AD EA (return), taper R pour continuer le jeu avec des vies infinies.

PHIL

Sur ST, voici une aide pour bien débiter dans **Corruption**. Il faut se procurer les trois objets, qui représentent une menace pour vous. C'est-à-dire le certificat qui se trouve dans le bureau ; la cassette dans le bureau de David ; il faut attendre 10 h, et dès que Theresa quitte son bureau, prendre la clef dans le tiroir et rentrer dans le bureau de David, puis « take cassette » et, enfin, l'attestation se trouvant dans la Volvo (il faut briser la vitre avec le tournevis que l'on se procure dans sa propre voiture, la BMW). Il faut aussi découvrir que la télévision installée dans le bureau de David cache un coffre. Votre femme vous a donné rendez-vous au restaurant. Elle vous trompe avec David. Il est possible de capter des informations au téléphone (M. Charpentier est très suspect). Mais voici quelques questions qui me tourmentent : quand M. Hughe quitte-t-il son bureau ? Comment ouvrir le coffre ? Que faire dans le parc ? Comment mettre la police au courant ? Comment contacter M. Charpentier ? Merci d'avance.

Dans **Emmanuelle**, une statue se trouve à Igazu, il faut cliquer sur les chutes et maintenir la touche --> pour la récupérer, mais où sont les autres ? Pour David dans **Explora II**, il te faut utiliser l'ancre sur le rocher pour pénétrer dans la grotte et donner du vin au cyclope (jarre remplie au XVIII^e siècle). Dans **Pandora II**, où se trouve l'insuline ? Comment désactiver les barrières bleues ? Merci.

ANONYME

Sur Thomson, dans **l'Héritage**, prendre tous les objets ne sert à rien. Il faut prendre seulement l'argent (sur la commode), le couteau, la torche, le carnet et la montre. Après être sorti de la pièce, descendre l'escalier sans vous occuper des multiples créanciers. Si l'un d'eux vous arrête, menacez-le en cliquant le curseur sur le couteau. Continuer à descendre, et prendre la bicyclette.

Le code de la deuxième partie est EFJMN. Dans cette partie, il faut don-

ner de l'argent au pauvre qui vous donnera un carnet, acheter le journal Montricot et donner le carnet au policier, attendre l'heure exacte et partir. Le code de la troisième partie est aussi EFJMN ou EFJML. Après, on peut jouer au casino.

Dans le **Temple de Quantli**, quand vous trouvez la cabane, allez prendre la gourde vide et appuyez sur Entrée, cela vous donnera accès à un passage secret et vous aurez en outre plus de munitions et de boîtes de conserve. Dans **l'Aigle d'Or**, quand vous avez trouvé l'aigle d'or, appuyez sur CNT-C et taper Gotot 1000, qui vous fera aller au début du château.

ACHILLE TALON ALIAS IZNOGOU

A tous les Tiltmen et les Tiltwomen, Help, mayday... Donnez-moi, s'il vous plaît, quelques informations ou je vais détruire mon C 64. Quel est le code pour commencer le jeu V ? Que faut-il faire dans **Short-Circuit** pour ne pas déclencher le système d'alarme à partir du troisième robot ? Des pokes de vies infinies dans **Thundercats**, **Mission Elevator**. Merci d'avance.

MARC FONGERAY

Dans **Bob Morane Oceans** pour avoir le plein à chaque fois, passez et repassez devant vos bases. Pour vaincre les plongeurs, imitez le requin, mettez-vous au niveau de l'adversaire et passez et repassez, en lui donnant des coups de couteau, idem pour le requin. Pour la pieuvre, visez la tête. Pour le brouillard, mettez-vous dans le coin en bas, à gauche de l'écran, car il y revient toujours.

JEFF

Pour Anonyme (n° 66) dans **R-Type**, pour tuer l'alien du premier tableau, il faut tirer à plusieurs reprises avec le module sur la petite tête verte qui sort de son ventre, tout en évitant sa queue en se mettant en haut à gauche. A moi, dans **Crash Garrett**, que faire dans le puits, je n'arrive à ouvrir ni la porte en métal, ni la grille de ventilation. Est-ce que l'astronef se trouve dans le puits ? Sert-il à quelque chose ? Que faire de Wilbur ? Que faire chez Sharkey ? Soit je meurs, soit je reviens à Hollywood bredouille et la partie se termine. Merci.

FRANCK DE TAHITI

Voici quelques trucs, dans **Space Harrier**, sur Sega, au troisième niveau, ne tuez aucun ennemi (deux ou trois maximum), évitez-les uniquement. Un vaisseau différent des autres passera et, si vous l'abattez, vous aurez une vie supplémentaire.

Dans **Black Belt**, au quatrième niveau, pour tuer le chef, il faut se pla-

cer à gauche de l'écran au fond et donner beaucoup de coups de poing sans bouger vers lui.

Dans **Quartet**, à la page de présentation, appuyez sept fois sur Reset et vous aurez l'option select round, qui vous permettra de choisir votre tableau. Si cela ne marche pas, éteignez le Sega, rallumez et recommencez tout.

Peut-on avoir des vies infinies dans **Barbarian** de Psygnosis et dans **Guerilla Wars** sur ST ?

BAALZEBUL ON AMIGA

Voici les codes de **Rocket Ranger** : 40 Mauritanie, Liberia, Mali, 45 Russie, 35 France, 37 Suède, 33 Pérou, 32 Angleterre, 36 Algérie, 38 Italie, 39 Allemagne, 23 Zippelin, 24 Venezuela, 10 Canada, 34 Espagne, 43 Libye, 63 ou 64 Kenya, 55 Zambie ou Angola, 50 Egypte, 500 the Moon, 36 Colombie, 42 Grèce, 61 Ethiopie, 56 Soudan, 46 Turquie, 41 Brésil, 47 Congo, 58 Arabie, 54 Iran.

Pour Nicolas (n° 66) dans **Elite**, il ne faut pas atterrir sur les planètes (c'est impossible), il faut simplement accoster la base qui se trouve en orbite autour de la planète choisie.

Quant à **Opération Wolf**, il n'y a aucune astuce particulière si ce n'est de tirer dans le tas.

A moi, pour **War in Middle Earth**, tous les renseignements seraient les bienvenus. Dans **Scorpion**, comment avoir des vies infinies ? Dans **Galdergon's Domain**, comment obtenir la cape des Elfes sans tuer le chef des Elfes gentils ? Merci.

ATARIMAN EN FOLIE

Un petit poke pour **Xénon** sur ST : dans les tableaux 2 et 4, après avoir tué le premier monstre, détruisez la première vague d'ennemis et laissez-vous tuer. Vous pourrez alors tranquillement aller vers le second monstre sans avoir à combattre. De plus, étant donné qu'abattre les monstres est assez simple, vous pouvez vous permettre de perdre deux vies.

Moi, je recherche des pokes pour le troisième tableau de **Xénon**, **l'Arche du Captain Blood**, **Maria's Christmas Box**. Merci.

PHILIPPE THE PC MAN

Dans **Ultima IV**, où se trouve le stone de l'humilité (le black stone) ? Dans **The Hunt for the Red October**, je suis face à la marine américaine depuis plusieurs jours ? Que dois-je faire pour être capturé ?

MAGNUS

Dans **Colony** que faire lorsque l'on est dehors ? Qu'est-ce que le grand cube ? Où aller ? Comment se ravitailler en life force ?

LUDOVIC SEGAFAN

Un petit conseil pour **Ghost House** sur Sega : pour immobiliser tous les ennemis et vampires à l'écran, il suffit de sauter sur les lampes du plafond. Toujours sur console Sega : dans **Thunderblade**, comment réussir à terminer le stage 3 ? Est-il possible d'avoir des vies infinies ? Merci d'avance.

OLGA LA GACHETTE

Pour Nicolas (n° 66), pour passer le deuxième niveau dans **Opération Wolf**, il est conseillé de terminer le premier avec un niveau d'énergie atteignant au moins les grenades de la colonne de droite. Pour cela, il faut tâcher de finir ce tableau le plus vite possible, en utilisant judicieusement ses munitions. Garder quelques grenades pour se débarrasser des hélicoptères, qui vous auraient repéré avant d'arriver dans la jungle. Arrivé là, prendre les munitions à terre en premier. Lorsqu'il y aura moins de danger, en profiter pour abattre le plus de parachutistes possible : facile lorsque l'on ne les aperçoit qu'à moitié en haut de l'écran.

Si l'on veut finir ce niveau à n'importe quel prix (la vie de l'otage), il faut absolument garder une grenade en réserve. Voici le village et votre niveau de vie est presque à zéro. Pas de panique, car vous aurez une seconde chance si vous échouez. Ce niveau est très vite terminé, si vous notez bien l'apparition des lanceurs de grenades, vous arriverez à le passer en une seule fois et aurez droit à une vie supplémentaire plus loin.

Le troisième n'est pas difficile. Attention cependant aux grenades fusées, mais elles sont plus faciles à éviter que les autres en leur tirant dessus. Vous voici maintenant à l'avant-dernière étape, le camp de concentration. Il faut absolument surveiller les deux côtés de l'écran à la fois, car il faut non seulement éviter les couteaux et des grenades fusées, mais aussi sauver les otages avant qu'un poignard dans le dos ne les fasse passer de vie à trépas. Ici aussi, on a droit à une seconde chance (même trois si le village a été terminé en une seule fois). Pourtant, il vaut mieux finir en deux fois, si l'on veut arriver à la fin du jeu, bien que ce dernier niveau se termine sans trop de peine. Vous verrez bien !

Nous remercions Bruno Mailly, Ghislain Pivert pour leur solution complète de **Explora II**, Stéphane Coqueman pour **King's Quest IV**, Emmanuel Deveaux pour **The Dallas Quest**, Mehdi Ghazali pour **Déjà Vu**, Gérard Laverde pour **Targhan**, Dominique Charbonnier pour **Marche à l'Ombre**.



AH, CETTE SEGA LA !

Récent possesseur d'une console Sega, j'ai été intrigué par la présence d'un port d'extension sous la console. Pourrais-tu me dire à quoi il sert ? Quelle(s) sorte(s) d'extension(s) recevra-t-il ? Aurais-tu une idée de la date de la sortie de California Games et de Vigilante sur console Sega ?

Un anonyme qui ne désire pas donner son nom pour pouvoir garder l'anonymat

Ton œil de lynx, cher scrutateur anonyme, ne t'a pas abusé. Il y a effectivement un port d'extension sous la console Sega. Il est destiné à recevoir des périphériques du genre lecteur de disquettes. Ces périphériques sont tout aussi anonymes que vous puisqu'on ne les a jamais vu en France. Ils ne sont hélas disponibles que pour les Japonais qui, semble-t-il, ont décidé de se les garder pour eux. California Games a déjà été présenté en « Previews » : il sortira donc bien sur Sega, mais il nous est impossible de préciser quand. Quant à Vigilante, on ne peut encore rien dire.

IMPRIMANTE ALLO !

Je t'écris parce que j'ai un énorme problème (sinon je ne t'écrirais pas !) : voilà, je viens de changer mon C 64 pour un Atari 520 ST. J'ai gardé ma vieille imprimante MPS 801 Commodore. Mais je n'arrive pas à la connecter et je me demandais si tu ne pourrais pas m'indiquer une interface me permettant d'utiliser mon imprimante sur mon ST.

Emmanuel G.

L'imprimante MPS 801, qui n'est plus au catalogue Commodore, n'était prévue pour fonctionner qu'avec un C 64 ou un C 128. Son connecteur (série) est d'ailleurs tellement spécifique que, comme vous l'avez remarqué, vous ne pouvez pas

le brancher sur votre ST. Mais ce n'est pas tout. La Rom de la MPS 801 est, elle aussi, propre à Commodore et, en admettant que vous puissiez la connecter, elle vous imprimerait certainement des caractères bizarres en lieu et place de ce que vous désirez obtenir. Il n'existe pas, à ma connaissance, d'interface permettant de rétablir une impression cohérente. Vous n'avez que la possibilité de revendre votre MPS, si toutefois vous trouvez un acheteur, pour acquérir une autre imprimante (compatible Epsom ou IBM-PC). Vous n'y perdez pas au change. Même les moins chères, à partir de 1 500 F, sont de meilleure qualité que la MPS 801 !

TOUT, TOUT, TOUT SUR LE ST...

Possédant un TO8, je désire acquérir un ST. Je voudrais savoir s'il sera possible (par hasard) d'y adapter mon lecteur de disquettes (celui du TO8). Est-ce que mon moniteur couleur haute définition ne risque pas de détériorer les graphismes du ST ? J'ai vu aussi que dans les pages de pub de ton journal, ils vendent des extensions pour ST, alors que je croyais que l'on ne pouvait pas en adapter. Quels sont les meilleurs digitaliseurs et les meilleurs scanners et leurs prix pour Atari ? J'aurais aussi voulu tout savoir sur les disques durs et sur le CD ROM (où il est disponible, son prix...)

Phil

Vous posez trop de questions, cher Phil, pour que nous puissions y répondre en détail. Soyons donc concis : le hasard fait mal les choses, le lecteur de disquettes du TO8 ne fonctionnera pas avec le ST. Le moniteur, par contre, est tout à fait compatible. Je suppose que ce que vous appelez extension pour ST signifie extension mémoire. Si c'est le cas, eh bien oui, ces extensions existent. On peut, en effet, étendre la mémoire du 520 ST à 1 Mo, mais en jouant du tournevis et du fer à souder, ce qu'Atari réprouve. Certaines boutiques se lancent pourtant dans l'aventure avec succès. Vous pouvez essayer : Atari vous fera les gros yeux et vous fera seulement perdre le bénéfice de sa garantie. Le ST dispose de deux

digitaliseurs chez CICI, le Realizer (environ 1 500 F) et le Pro 89+ (2 500 F). Ce dernier digitalise en 512 couleurs. Human Technologies, de son côté, vient de mettre en vente le VIDI ST, un digitaliseur en temps réel (1 950 F). Le scanner le moins cher est le scanner A4 de CICI (5 000 F). Il existe plusieurs disques durs, dont celui d'Atari, il existe bien (je l'ai vu de mes yeux), mais il n'est toujours pas en vente. Cela ne servirait à rien de l'acheter ailleurs puisqu'il ne dispose d'aucun logiciel. CICI, 136, rue Lamarck, 75018 Paris. Human Technologies, 54, rue Poussin, 75016 Paris.

HAINE

Je voudrais profiter de tes colonnes pour faire passer un message. Voilà, je suis un insignifiant petit pirate de quartier, et j'adresse ma haine aux grands groupes de pirates que je connais de nom, tels les Bladerunners, les Replicants ou The Union. Je vous déteste, pirates, pour les magnifiques intros que vous réalisez, alors que moi je ne saurai jamais en faire le quart. J'aimerais arriver

à vous faire comprendre la jalousie dévorante que j'ai pour vous. Voir la facilité avec laquelle vous faites jaillir les sons et les couleurs m'écœure. Je vous hais, surtout vous, les inaccessibles Bladerunners, pour votre incontestable supériorité, et pour en être conscients et fiers. Voilà pourquoi je vis dans l'espoir exécrationnel de votre pourrissement à tous...

Pas de signature (étonnant, non ?)

A BAS LE PC !

J'ai lu ton article « Votez PC », mais crois-tu que les PC vont faire disparaître les Atari et les Amiga ? Eh bien, en tous cas, ce serait HORRIBLE ! Car l'Atari et l'Amiga n'ont pas que leur puissance : ils ont de supers jeux et des graphismes géniaux ! Jouer et programmer à la fois, c'est super ! Bien sûr, allez-vous me dire, les PC auront des graphismes de plus en plus performants. Et l'évolution de l'Atari et de l'Amiga, alors ? Ils seront de plus en plus puissants (jusqu'à rivaliser avec les PC), avec des graphismes encore meilleurs ! Ils évolueront comme les PC ont

DUELMASTERS



Soyez l'entraîneur d'une prestigieuse équipe de gladiateurs... Faites-les combattre dans une arène renommée...

Tentez de faire acquérir à votre champion le titre disputé de Duelmaster...

Le tout dans une ambiance survoltée !

Avec DUELMASTERS, le jeu qui révolutionne les systèmes de combats médiévaux par la qualité de sa simulation informatique...

Contactez Ambrosial Dimension, vous recevrez gratuitement une équipe à créer. Vous compulsez, vous remplissez, vous renvoyez...

Et Ambrosial vous retourne, toujours gratuitement, la description précise de tous vos combattants et les règles complètes. Alors seulement vous décidez d'entrer dans l'arène, pour le meilleur ou pour le pire...

DUELMASTERS - AMBROSIAL DIMENSION

1 square des Ajoux - 92400 COURBEVOIE

Tél : 43 34 04 00 ou 43 87 43 02

évolué. La preuve : Commodore a bien sorti l'Amiga 2500 ! Et Atari, la gamme Mega ST qui va sûrement évoluer !

Tu sais, j'adore tes articles et d'ailleurs *Tilt* est un super journal. Mais cet article (« Votez PC ») est le plus bête (pardon) de tous. J'ai décidé de m'acheter en septembre un Amiga (sûrement le 500) ou un Atari (sûrement le 520 ST). Lequel me conseilles-tu ?

Gilles Michas

*Le PC ne remporte pas encore l'adhésion massive des joueurs, comme en témoignent les avis publiés à la fin de l'article que vous citez. Le PC est certainement une machine plus évolutive que l'Amiga (du moins le modèle TOO) et que les Atari, mais nous ne doutons pas que ces machines soient susceptibles d'évoluer également. Reste que le standard PC a les reins plus solides que les non-standards Amiga et Atari, ce qui est décisif pour les évolutions futures. Quant au choix entre l'Atari ST et l'Amiga, nous nous garderons bien de trancher : reportez-vous aux nombreux articles parus dans *Tilt* sur ce sujet et faites-vous votre propre religion (car c'est bien de cela qu'il s'agit) en allant essayer ces machines.*

PROGRAMMER ET EDITER

Pardonne le pauvre mortel que je suis de venir troubler ton repos, mais si je t'implore aujourd'hui, c'est que tu es le seul capable de donner réponse aux questions qui hantent mon esprit. J'ai dix-sept ans, et avec un copain qui lui en a seize, j'ai entamé la réalisation d'un jeu d'aventure graphique sur Atari 520 ST en GFA Basic. Pour le moment, tout marche à merveille, si ce n'est que nous n'avons pas encore un seul son. Aussi, je te pose ma première question :

Quels sont les différents moyens pour créer des musiques et des sons que nous pourrions utiliser dans notre jeu ? Et par conséquent, quel est le prix des matériels nécessaires ? De plus, je voudrais savoir quelles sont les démarches à suivre pour faire éditer un jeu. Bien sûr, j'ai pu voir plusieurs fois dans ta revue des annonces de maisons d'édition recherchant

des programmeurs et des graphiques, mais n'étant pas majeurs et toujours étudiants, cela ne pourrait-il pas entraîner chez eux un certain scepticisme ? Seraient-ils prêts, au contraire, à aider de jeunes programmeurs tels que nous ? J'espère que tu auras entendu mon appel et je te remercie d'avance. Que le Dieu Atarien protège tes circuits imprimés et préserve tous tes membres de la tyrannie des bugs.

Cyril Lebrun

*Vous vous attaquez là un aspect délicat de la programmation d'un jeu. Vous pouvez bien sûr utiliser les instructions sonores GFA Basic, ce qui n'est guère pratique. Un listing paru en page 88 du n° 58 bis de *Tilt* (octobre 1988) explique comment intervenir directement sur le processeur sonore de la machine. Vous pouvez également utiliser St Replay, qui permet l'intégration de sons digitalisés dans votre programme. Le prix de St Replay (digitaliseur plus programme) est inférieur à 1 000 F. Si certains d'entre vous veulent dévoiler leurs « trucs », nous nous ferons un plaisir de les publier. Pour faire éditer un jeu, il n'y a pas de miracle : il faut décrocher son téléphone, appeler les maisons d'édition (même lorsqu'elles ne recrutent pas publiquement), pour prendre rendez-vous afin de présenter votre programme. Vous pouvez également leur écrire en faisant une description succincte. Les éditeurs sont toujours à l'affût de nouveautés, c'est d'ailleurs leur métier ! Le fait que vous soyez mineurs ou étudiants ne constitue aucunement un handicap. Si par bonheur votre programme les intéresse, n'oubliez tout de même pas de signer un contrat ! Bonne chance...*

AVOIR LA BARRE SUR CPC

Tout d'abord, je vous envoie un grand bravo pour votre revue qui est captivante. Mon problème est le suivant : étant une débutante en informatique, je voudrais savoir comment on charge un logiciel de jeu sur CPC 6128 (le titre du logiciel en question est *Top 10*). Sur la notice d'emploi, il est demandé d'entrer « CPM », puis de sélectionner le jeu du menu (c'est une compilation). Pour « CPM »,

l'ordinateur m'affiche son éternel « syntax error », et je n'arrive pas à saisir la deuxième instruction (pourtant, j'ai tout essayé : « load », « run », ô cruel sort !)

Patricia Hamida

Pour passer sous CPM, il faut rentrer une barre verticale avant d'écrire « CPM ». Pour avoir la barre, il suffit d'appuyer simultanément sur les touches « shift » (majuscule) et « : ». Voilà.

VOLTAGE ET AMIGAGE

Philippe nous a adressé une longue lettre, dans laquelle il nous narre par le menu la longue suite de pépins dont a été atteint son Amiga 500. Elle est malheureusement trop longue pour être publiée en entier. Un point, cependant, a retenu notre attention. Il met en évidence le fait que les malheurs dont on accable l'Amiga ne sont pas toujours entièrement de sa faute.

« ... Moi aussi, j'ai eu l'image qui tremblait et, sur mon téléviseur, elle défilait. Etant assez bricoleur en électricité-électronique, je me suis douté de la cause de ces effets... Lorsque l'on prend la tension sur une prise de courant chez moi, avec un contrôleur, on s'aperçoit que l'EDF m'alimente non pas en 220 volts, mais en 236 volts. J'ai d'ailleurs au moins une ampoule qui claque par semaine. J'ai téléphoné à EDF et l'on m'a répondu que c'était normal, que la compagnie avait droit à une marge d'erreur de 10 % et qu'une intervention n'avait lieu qu'au-dessus de 240 volts. On m'a fait remarquer, pour minimiser mon problème, que certains se plaignaient de n'avoir que 205 ou 210 volts, que je n'avais qu'à m'équiper en ampoules de 230-240 volts qui, comme chacun le sait, se trouvent dans toutes les bonnes épiceries...

Revenons à l'Amiga 500. Celui-ci est alimenté en 5 ou 12 volts. Un calcul rapide m'a fait comprendre que si, pour 220 volts, la sortie était de 5 volts, pour 236 volts, elle allait être de 5,36 volts, ce qui dépasse les normes de tolérance pour des composants aussi fragiles que les microprocesseurs et autres mémoires. J'ai donc fait sauter l'étiquette de garantie de mon alimentation afin de contrôler mon idée. Mon raisonnement était juste puisque la sortie s'élevait à pas moins de 5,45 volts ! (et 12,54 volts pour

l'autre partie). Heureusement, comme sur la plupart des alimentations sérieuses, il y avait deux résistances variables qui m'ont permis de réajuster à 12,14 volts et 5,11 volts l'alimentation de mon A 500. A noter que ceci a été accompli avec l'appareil sous tension et qu'à 5,25 volts, le tremblement de l'image a cessé immédiatement. Je n'encourage personne à régler ou bidouiller quoi que ce soit sur son Amiga 500. Les gens de Commodore sont trop fêtés (sic) et ont mis trop de clauses abusives concernant la garantie. Comme, par exemple, si vous ne rendez pas le mode d'emploi ou l'emballage d'origine, on ne vous répare pas... alors, intervenir dans le réglage de l'alimentation, vous pensez ! En cas de problème de ce type, vous pouvez par contre contrôler le voltage chez vous. S'il y a surtension, essayez l'appareil à un endroit où il y a réellement du 220 volts. Essayez aussi votre Amiga 500 avec l'alimentation d'un copain (qui est peut-être réglée différemment). Une fois le diagnostic défini, le choix est simple. Sous garantie, mieux vaut faire les frais d'un régulateur de tension. Hors garantie, si vous possédez l'appareillage et les compétences, faites sauter les étiquettes et réglez vous même. »

AMIGA

Je t'écris tout d'abord pour apporter une réponse importante : l'Amiga est bien un ordinateur femelle ! J'explique : en espagnol, « amiga » est le féminin de « amigo » et signifie donc amie, au féminin. C'est sans doute après avoir fait la même constatation que Ric et Guilou vous ont envoyé la lettre publiée dans le numéro 65.

Mais j'ai aussi une question à vous poser. Je possède actuellement un Amstrad CPC 6128 et j'ai envisagé l'achat d'un Amiga en lisant le « Guide micro 88 » (NB : vous voyez, il y en a qui n'ont pas été rebutés par les critiques de *Tilt*. Et puis, après tout, qui aime bien châtie bien !). Et voilà mon problème : j'ai entendu parler de trois types d'Amiga (500, 1000 et 2000). Or, le modèle 1000 n'est au catalogue d'aucun magasin d'informatique. Pourquoi ? Quelles sont ses caractéristiques ? Si l'Amiga 1000 dispose de 1024 Ko, quelle

est la différence avec l'Amiga 2000 ? Où puis-je me le procurer ? Je vous implore, journalistes de *Tilt*, aéropage de la micro-informatique, impartiaux et justes, de répondre à mes questions (est-ce que j'en ai fait assez comme ça ?). D'ailleurs, vous avez intérêt à me tuyauter, vous parraineriez un acheteur d'Amiga et ça calmerait les critiques de pas mal de fanatiques. Je trouve plutôt désolant, en effet, que le « Forum » de *Tilt* ne soit qu'une lutte acharnée pour ou contre l'Amiga. Enfin...

S.W., Paris

Vous n'êtes pas le seul à regretter la querelle entre certains possesseurs de ST et d'Amiga ! A quand l'accouplement de l'ordinateur femelle que vous évoquez et de l'Atari ST (ordinateur mâle semble-t-il), qui mettrait peut-être un bémol à ces vaines polémiques ? Quant à l'Amiga 1000, elle n'est plus fabriquée. Cet ordinateur disposait de 512 Ko de RAM et non de 1024 Ko, contrairement à ce que son appellation semblait indiquer (l'Amiga 2000 dispose, quant à elle, de 1 Mo de RAM). Vous pouvez encore en trouver d'occasion, mais nous vous conseillons plutôt d'acheter une Amiga 500 ou 2000 pour des raisons de compatibilité avec les logiciels récents.

VIVE LE PC !

Tout d'abord, bonjour (à *Tilt*, bien sûr) et toutes mes félicitations pour ta revue. J'ai l'intention de m'acheter un Amstrad PC 2086 couleur. Y aurait-il une différence du point de vue du graphisme pour les jeux entre le PC 1512 (couleur, CGA) et le PC 2086 ? Peut-on connecter un lecteur 5 pouces 1/4 externe sur l'Amstrad PC 2086 ? Si oui, quelle est la société qui le commercialise et à quel prix ? Cela posera-t-il des problèmes de compatibilité pour certains logiciels ? Et pour finir : quel est le meilleur logiciel graphique sur PC (pas trop cher, please) ?

Anonyme

Le PC 1512 fonctionne au standard graphique CGA mais dispose d'un mode EGA lui permettant d'afficher 16 couleurs (parmi 16) en 640 x 200 points. Quand les jeux ont été écrit pour ce mode (comme les Passagers du vent d'Infogrames), le PC 1512 disposait de qualités

graphiques supérieures à celles du mode CGA. En revanche, les jeux en EGA qui n'ont pas été spécifiquement conçus pour le mode graphique du PC 1512 ne fonctionnent pas sur cette machine, puisqu'ils exigent la haute résolution EGA de 16 couleurs (parmi 32) en 640 x 350. La différence entre le PC 1512 et le PC 2086 ? C'est que ce dernier vous permettra de faire fonctionner tous les jeux en EGA. Deluxe Paint II est un des meilleurs logiciels de création graphique en EGA, mais il serait dommage de ne pas profiter de l'extraordinaire mode VGA du PC 2086. Attendez donc que sortent des programmes graphiques adaptés à ce mode et à votre bourse ! Vous pouvez évidemment connecter au PC 2086 un lecteur 5 pouces 1/4 de marque quelconque (il suffit de se baisser pour en ramasser). Quant au problème d'incompatibilité que vous semblez craindre, il n'a aucune raison d'être, dormez tranquille.

SOS TV

Je suis possesseur d'un Amstrad CPC 464 couleur et j'envie l'achat d'un Atari 520 STF. N'ayant pas assez d'argent pour acheter un moniteur adapté, je veux donc le brancher sur ma télévision. J'ai entendu dire que brancher un Atari sur une TV abîmait celle-ci. Confirmez-tu ces dires ? Et enfin, pourrais-tu me donner une adresse pour acheter le câble transformant le moniteur Amstrad en Péritel (qui, je crois, ne se trouve pas en France).

Cyril C

Le branchement de votre Atari ST sur votre TV n'abîmera ni l'un ni l'autre, ni même votre machine à laver. On se demande bien d'où peut provenir cette rumeur... Quant à l'interface transformant le moniteur Amstrad CPC en moniteur Péritel, elle va peut-être voir le jour (il n'y a là aucune impossibilité technique). Power Products, à Compiègne, commercialise une interface permettant de brancher un portable PC Amstrad sur le moniteur du CPC, pour 700 F environ. Cette même société commercialise également des interfaces permettant de relier les Amstrad PC 1640 et 1512 au moniteur de l'Amstrad CPC.

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

SYSTEMES PROMO

AMIGA 500 à moins de **4000F**

AMIGA 2000 NC

A500 + A1084 S (STEREO) 6950 F

A2000 + A1084 S (STEREO) NC

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

**PROMOTION EDUCATION NATIONALE :
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
13990 F**

PERIPHERIQUES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	DISQUE DUR A590	SCANNER A4 A PLAT. 200 DPI
1190	1295	1490	6500	4990	4990
CARTE OVERDRIVE CONTROL SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286 disponible	CARTE A2620 68020 14MHz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	Disquettes 3"1/2 MF 2DD Konica
2550	2190	9600	14220	4950	120F/10
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE ELECTR. DG88	CODEUR RGB PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1250	1650	2540	2750	4650	850
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
2290	15390	1690	10200	5560	850

A500
+ A1010
POWER PACK
1
5190

A500
+ A501 + A1010
POWER PACK
2
6190

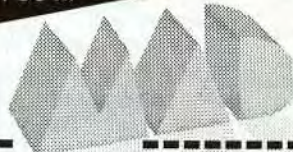
A500
+ A1010
+ A1084S
POWER PACK
1 COULEUR
8190

A500
+ A501 + A1010
+ A1084S
POWER PACK
2 COULEUR
9190

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAINT III 850	DELUXE MUSIC 700	BATTLE CHESS 280
DVIDEO 1.2 PAL 700	Dr. Ts (KCS) 1999	INTERCEPTOR 269
PHOTOLAB 630	AUDIO MASTER II 710	MAY DAY 223
PHOTON PAINT II 1290	BIG BAND 1430	BARD'S TALE II* 370
VIDEOSCAPE 1549	STUDIO24 1169	FLIGHT SIMULA. 399
DESIGN 3D 890	TRACK 24 590	POPULOS 242
SCULPT 3D 850	LANGA. ET UTIL.	RUNING MAN 261
ANIMATE 3D 1230	LATTICE 5.0 2690	ULTIMA IV 330
INTERFONT 950	KINDWORDS 950	DRAGON'S LAIR 470
<u>DIGIVIEW GOLD</u> 1995	POWER WINDOWS 670	SWORD OF SODAN 480
FANTAVISION 509	BENCH MODULAI 1990	FALCON 340
TVTEXT 859	DATAMAT 495	SUPER HANG ON 240
PROVIDEO 2500	SUPERBASE PRO 2490	BATTLE HAWK 213
VIDEO TITLER 1000	QUARTERBACK 550	TEST DRIVE II 349
THE DIRECTOR 679	PRO. PAGE 3690	
PRO. DRAW 1770	TEXTCRAFT + 300	
	GFA BASIC 3.0 750	

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

MAD C'EST FOU !!!



MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus) 1168
NOM :PRENOM :
ADRESSE :

Envoyez-moi ma MAD CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20 F ainsi que votre tarif général.

GARE AUX VIRUS

Vos questions sur les virus sont nombreuses. Les réponses se trouveront bientôt sur minitel (36 15 Tilt, code VIRUS). Voici, en attendant, quelques remèdes concernant l'Atari ST.

Les virus sont de petits programmes informatiques se logeant dans le boot-secteur (track 0, secteur 0), des disquettes. Ils s'auto-exécutent et cherchent à se multiplier en s'accrochant à de nouvelles disquettes non protégées en écriture. Une fois qu'ils sont parvenus à se reproduire un certain nombre de fois (variable selon le type de virus), ils vont donner lieu à diverses manifestations. La plus gentille est le simple affichage d'un message. Ailleurs, il peut s'agir de l'inversion du contrôle de la souris dans le sens vertical. Les plus féroces détruisent tout simplement la FAT (Files Allocation Table) et le catalogue, rendant disquettes et/ou disque dur infectés inutilisables. En outre, même avant d'atteindre leur quota de reproduction, ils peuvent empêcher le lancement des disquettes en auto-boot (celles qui démarrent toutes seules comme la plupart des jeux) en changeant le boot à leur profit.

Il existe plusieurs moyens pour remédier à cette infection. Tout d'abord, il faut protéger en écriture toute disquette où les opérations d'écriture ne sont pas indispensables. Ensuite, prenez l'habitude d'éteindre complètement votre machine entre chaque chargement de logiciel, afin d'éliminer le virus de la mémoire centrale. Ce temps de vidage mémoire peut atteindre près de deux minutes pour certains 520 étendus ou 1040 ! La troisième méthode fait appel à un anti-virus chargé de vérifier l'intégrité de vos disquettes et de faire éventuellement le ménage. Le plus puissant actuellement est *V Killer* qui détecte toutes les anomalies et reconnaît un bon nombre de virus. Ne vous fiez pas à *Virus Killer* qui ne détecte que les virus qu'il connaît et laisse allégrement passer les autres.

Il est indispensable de ne soumettre que les disquettes n'étant pas en auto-boot à la désinfection. En effet, dans le cas contraire, votre disquette deviendra inutilisable. D'ailleurs, comme je vous l'ai

signalé plus haut, le simple fait qu'une disquette en auto-boot fonctionne indique de manière quasi formelle à la non présence de virus dans le boot-secteur.

L'utilisation de *V Killer* est très simple. Introduisez la disquette suspecte et cliquez sur l'icône « drive A ». Si tout va bien, un visage de lune souriant apparaît. Si votre disquette est infectée, c'est un diable qui sera représenté. Il ne vous reste plus qu'à passer à la désinfection. Dans certains cas, le programme reconnaît le virus et vous fournit son type d'action. Il peut arriver qu'un point d'interrogation s'affiche. Cela arrive dans le cas de disquettes au formatage particulier. Vérifiez que le boot-secteur soit non bootable et laissez la disquette tranquille (s'il est bootable, dévirussez !). Si vous ne disposez pas de *V Killer*, vous pouvez utiliser un éditeur de secteur. Si les deux premiers octets du track 0, secteur 0, sont à zéro, tout va bien. Dans le cas contraire, mettez-les à zéro en modifiant la checksum, sauf dans le cas où votre disquette est superformatée. Voilà. Avec ces quelques conseils vous serez en mesure de purger vos disquettes et de vous éviter bien des déboires.

Jacques Harbonn

PC PAS CHERS

J'achète régulièrement votre revue que je trouve d'une façon générale assez bien réussie, ce dont je vous félicite, vous et votre équipe.

Je possède un *Amstrad 6128* et j'aimerais beaucoup avoir un PC mais j'ai toujours repoussé cet achat du fait d'un budget loisirs un peu restreint. Or, j'ai lu avec grand intérêt l'article consacré à ces machines dans votre n° 66 et, en particulier, la page 98 où vous écrivez « un PC de base avec un lecteur et un écran couleur vaut environ 5 000 F, un moniteur mono hercules moins de 700 F, une carte CGA 1 500 F, une carte joystick 300 F », mais où diable trouvez-vous ce matériel à ce prix-là ! Soyez gentils, donnez-moi vite les adresses que je passe commande, à moins que vous ne soyez en mesure de me le livrer vous-mêmes.

Toutes plaisanteries mises à part, vous serait-il possible de me donner des noms de maga-

sins où je pourrais trouver un PC neuf ou d'occasion au meilleur prix car en province nous n'avons rien et dans les revues il n'y a que General ou Video shop qui font de la pub et les prix annoncés sont largement plus élevés. D'avance merci et longue vie à *Tilt*.

Jacques Marchand, Thiers

Les vendeurs de PC de la région parisienne se livrent une concurrence acharnée qui a pour effet de faire baisser les prix. En province, la situation est différente : les boutiques peuvent difficilement s'approvisionner en grosses quantités, et donc à moindre coût, car, quoiqu'on en dise, les PC ne partent pas encore comme des petits pains. Il vous reste donc la possibilité de venir à Paris acheter votre matériel ou de le commander par correspondance. Evidemment, la distance ne facilite pas le service après-vente qui, dans bien des cas, est assuré par les boutiques elles-mêmes lorsqu'il ne s'agit pas d'appareils de marque. Quant aux adresses sur Paris, il suffit d'éplucher les pub des journaux spécialisés pour les trouver.

ŒUCUMENISME MICRO

Je viens à l'instant de terminer de lire votre article du n° 66 sur les PC.

Effectivement, les PC sont des machines mal considérées par les possesseurs du ST ou de l'Amiga. J'ai la chance de pouvoir posséder un *Atari 520 ST* et un *Amstrad PC 1512*, et de connaître par là même les fans de l'une et l'autre de ces machines. Je ne peux que confirmer vos dires : un PC pour travailler et un ST pour jouer. S'il existe PC-Ditto — et bientôt PC-Ditto 2 — sur l'Atari ST (émulateurs PC, NDLR), cela ne suffit pas à rendre cette machine compatible dans tous les sens du terme. Le PC, c'est une entité, il est caractéristique avec son écran, son clavier et son unité centrale séparés. On le connaît et on le reconnaît, et je ne vois pas un de mes amis possédant un PC l'échanger contre un ST, même si on peut rendre ce dernier compatible et si le graphisme et le son sont meilleurs. Je ne vois pas non plus (pour l'instant !) les possesseurs d'un Atari passer au PC, sauf s'ils ont eu l'occa-

sion d'en utiliser un. Car la micro-loisirs n'est pas uniquement composée de jeux. C'est aussi l'utilisation de logiciels semi-professionnels, voire professionnels. Personnellement, j'ai autant de plaisir à dessiner sur mon Atari avec *Degas Elite*, ou à défendre Sir Ivanohé dans *Defender of the Crown*, qu'à élaborer un fichier sous PC avec *Rapidfile*, ou à construire un tableau sous *Multiplan*. La micro-informatique est un tout, on ne peut laisser de côté une activité sans se faire distancer. Le PC, l'Atari ou l'Amiga sont des machines complémentaires qui ne doivent pas être comparées, ce que vous avez évité de faire dans votre article. Je n'ai aucune préférence pour une machine en particulier, mais si j'avais à garder l'une d'entre-elles, ce serait le PC (même un Amstrad I), car je suis persuadé que ce standard restera en place pour encore quelques années. Un passionné d'informatique ne peut se limiter à l'achat de machines non évolutives comme le ST ou l'Amiga. Ces machines sont vouées à rester telles qu'elles sont sans aller dans le sens de l'évolution du marché, des goûts changeants et différents des consommateurs. Avec l'âge, les comportements changent. Si à seize ans l'informatique c'est le jeu, à partir de vingt ans, on attend autre chose d'un ordinateur. Aucune machine ne mérite qu'on l'attaque. Nous avons la possibilité de choisir : alors, choisissons bien !

Christophe Hay, Lorient

36-15 TILT

Dès aujourd'hui
vous pouvez
insérer vos P.A.
directement sur
Minitel.

Composez le
36-15 puis
« TILT »,
rubrique P.A.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

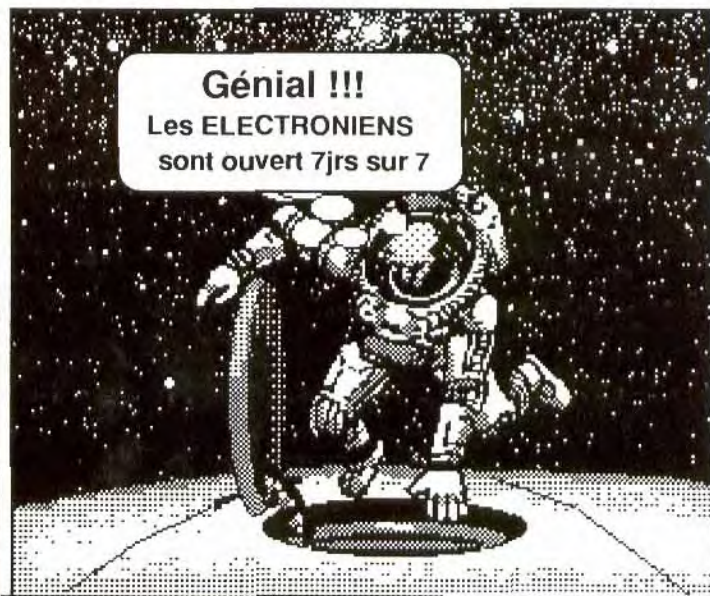
12 Place de la porte Champerret 75017 PARIS Tél: (1) 42 27 16 00 M°Porte Champerret
Ouvert 7 jours sur 7 !! Lundi 14h/19h, mardi au samedi 10h/19h 30h, Dimanche 14h/18h,
Service MINITEL pour commandes, annonces, jeux etc...: 3615 ELECTRON

Après 11 mois d'attente, j'ai enfin reçu mon invitation aux soldes d'ELECTRON sur la planète "TERRE" !!!



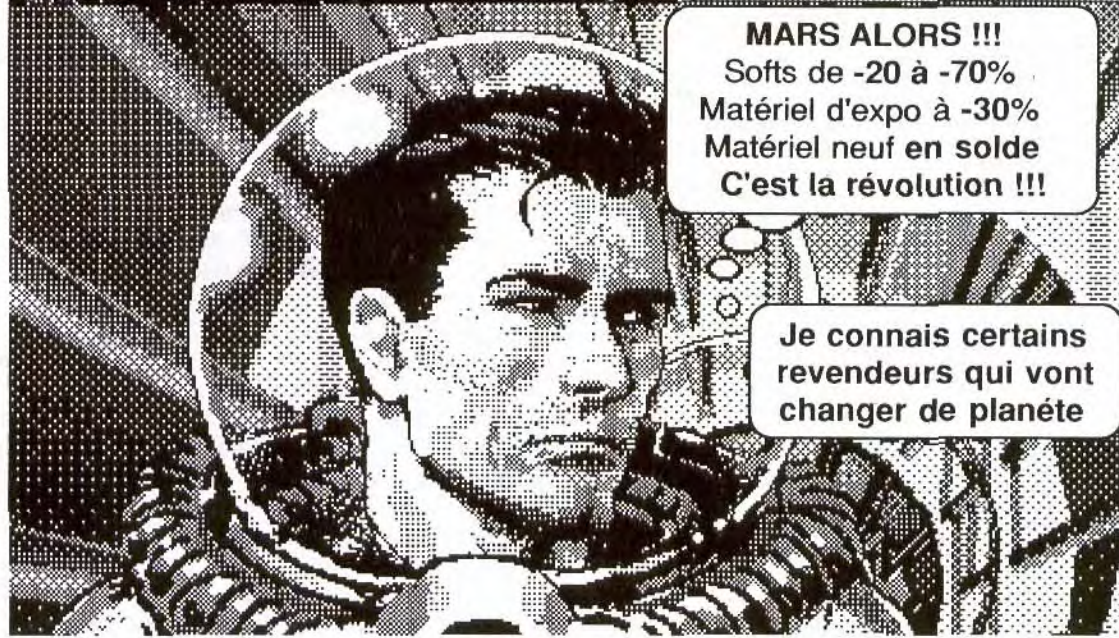
Génial !!!

Les ELECTRONIENS sont ouvert 7jrs sur 7



MARS ALORS !!!

Softs de -20 à -70%
Matériel d'expo à -30%
Matériel neuf en solde
C'est la révolution !!!



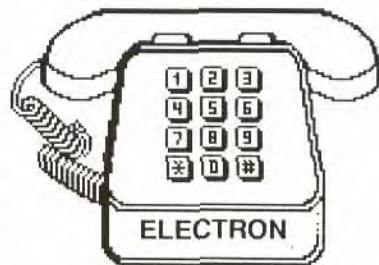
Je connais certains revendeurs qui vont changer de planète

SOLDES
OLDESO
LDESOL
DESOLD
ESOLDE
SOLDES
SOFTS
DE -20%
A - 70%

CARTE BLEUE ACCEPTEE, CREDIT CETELEM,
CARTE ELECTRON Paiement en 4 fois possible
Livraison sous 48h



A partir du 14 Juillet,
ELECTRON vous offre le jeu
"La Révolution Française" et
de quoi vous battre pour tout
achat d'ATARI ST !!!



Pour tout renseignement concernant la gamme ST et ses logiciels,
appelez nous tous les jours même le dimanche après midi au

42 27 16 00

"Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo caléulette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé _____

Logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____

Prénom _____

Age _____

Adresse _____

Téléphone _____

Je certifie que le dessin ci-joint est 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 _____

Type d'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
FALCON
Spectrum Holobyte
SKWEEK
Loricels
BARBARIAN II
Palace
BALLISTIX
Psygnosis
POPULOUS
Electronic Arts
ROCKET RANGER
Cinemaware
TEENAGE QUEEN
ERE
TIGER ROAD
U.S. Gold

BOUTIQUES

POPULOUS
Electronic Arts
SKWEEK
Loricels
FALCON
Spectrum Holobyte
DRAGON NINJA
Ocean
F 16
Digital Integration
KICK OFF
Titus
TARGHAN
Silmarils
ZAK MAC KRAKEN
Lucasfilm
ROBOCOP
Ocean
BATTLE HAWKS 42
Lucasfilm

Donnez, donnez

Système de Gestion de Base de Données (SGBD), Superbase 2.0 est proposé par Micro Application. Evolution de la précédente version, ce programme est capable de récupérer des fichiers créés sous Lotus ou encore Dbase. D'autre part, ses capacités de communication lui permettent d'importer ou d'exporter des données par modem et autres systèmes comparables. Grâce à un éditeur de texte simplifié, Superbase 2.0 est en mesure d'effectuer des opérations de publi-postage et autres mailings. La lecture de la fiche technique de ce programme est assez impressionnante, surtout lorsque que l'on sait qu'il est proposé à moins de 1000 F. Dernière précision: Superbase 2.0 fonctionne sur Atari ST et Amiga.

Corsaires...

La valeur (des détournements de fonds) n'attend pas le nombre des années (des pirates informatique), comme en témoigne une nouvelle affaire mettant en cause deux "hackers" américains de quatorze ans. Selon la police de Detroit, les deux rejets ingénieux appartenaient à un réseau d'une cinquantaine de jeunes pirates qui auraient réussi à escroquer une vingtaine d'institutions et d'entreprises (dont la trésorerie de l'Etat du Michigan et une compagnie de télécommunication) pour un montant de 1,5 million de dollars! Record à battre, j'en parle à mes arrières petits-enfants...

ST Script...

Proposé par Upgrade et fonctionnant sur Atari, UltraScript est un programme permettant l'impression de fichier PostScript sur diverses imprimantes. Rappelons que PostScript est un langage de description de pages utilisé par nombre d'imprimantes laser et de programmes de micro-édition. Proposé à un peu moins de 3 000 F HT ou, mieux encore, livré avec l'imprimante Laser SLM 804 d'Atari, UltraScript nécessite un Atari Mega ST 2 ou 4 ainsi qu'un disque dur. Outre la SLM 804, il gère les imprimantes Deskjet de Hewlett Packard (à base de Jet d'encre, ce modèle propose une qualité d'impression comparable à celle des imprimantes Laser classiques), les Epson LX, FX et LQ, les NEC 24 aiguilles 360 DPI et bien d'autres. Enfin, il dispose des mêmes polices de caractères que PostScript.

Version plus...

Evolution d'un modèle précédent, la Deskjet Plus de Hewlett Packard arrive. Elle propose une nouvelle mécanique ainsi qu'une platine électronique revue et corrigée lui assurant des performances très supérieures. En mode texte le facteur d'accélération est de deux, il est de cinq en mode graphique. Comme l'ancienne, la Deskjet Plus offre une résolution équivalente à celle d'une Laser soit 300 DPI avec une qualité d'impression comparable à celle des Laser grâce à une tête disposant de quarante huit buses (soit l'équivalent de 48 aiguilles).

Cette imprimante est compatible avec la majorité des drivers destinés aux imprimantes Lasejet de Hewlett Packard et dispose de codes de commandes similaires à celle de l'Epson FX 80 grâce à une cartouche spécifique. Disponible au moment où ce numéro sort en kiosque, cette imprimante est proposée à 8 990 F HT. La Deskjet ne disparaît pas, mais elle est désormais commercialisée à 6 990 F HT.

L'téléphon son!

Secteur fort dynamique tant du point de vue commercial que technique, la téléphonie voit venir un nouveau type de produits dont le Telescreen est le premier représentant importé en France. Voyons concrètement ce qu'il est capable de faire. Imaginons que votre téléphone sonne et que vous n'avez pas envie d'être dérangé par telle ou telle personne connue pour sa nette tendance à rester pendue au combiné. Avant de décrocher, un coup d'oeil sur le Telescreen et miracle: le numéro de téléphone de l'appelant s'inscrit sur un petit écran à cristaux liquides. Cette information vous indiquera bien évidemment qu'il vaut mieux ne pas décrocher... Fatigué de laisser sonner l'empêcheur de tourner en rond raccrochera et vous pourrez reprendre votre méditation au calme.

Bien évidemment, cela se paye: le Telescreen est proposé par RKS à 3 900 F TTC et fonctionne uniquement sur standard électronique, ce qui n'est d'ailleurs pas encore monnaie courante. Encore perfectible, cet appareil ouvre des perspectives intéressantes notamment en matière de répondeurs téléphoniques. Imaginez un répondeur dont la mise en route est fonction du numéro appelant... Le télémarketing classique dirigé vers les particuliers a désormais sont avenir derrière lui! Reste à trouver autre chose...

Contacts...

Etre en contact avec des utilisateurs de divers pays possesseurs de la même machine que vous est un de vos rêves les plus fous? Il pourrait bien se réaliser, moyennant finance bien entendu... L'association CMOS (Centre Mondial des Ordinateurs Solidaires) propose à ses adhérents un service d'aide portant sur le matériel et les logiciels, ainsi qu'une liste de contacts tant en France qu'à l'étranger. De plus, certains distributeurs font des réductions aux membres de CMOS. Enfin, recueils de programmes du domaine public et revue éditée par l'association sont au menu. Dernière précision: le montant de l'adhésion est fixé à 255 F pour un an.

CMOS
B.P 157
93163 Noisy-le-Grand Cedex

Pour télémateur...

Les amateurs de minitel ont souvent le problème suivant: où puis-je me procurer tel ou tel périphérique, ou encore existe-t-il tel type d'interface me permettant de

relier une imprimante Machbro à mon M1B? Ces informations sont disponibles dans le catalogue LCM (Le Catalogue du Miniteliste) qui propose une liste fort complète proposant, avec abrégé de leurs caractéristiques et prix, divers produits péri-télématique vendus par correspondance. Envoyé gratuitement sur simple demande, il s'agit d'une véritable référence en matière de minitel et même d'un authentique recueil d'applications. Pour en savoir plus, connectez-vous sur 3617 code LCM ou bien encore écrivez à:

LCM
15, rue d'Estienne d'Orves
92310 Issy-les-Moulineaux

Sus aux Virus

Développé par Pactrical mais importé en France par Ubi Soft, Virus Killer est comme son nom l'indique destiné à endiguer l'invasion des virus informatiques. Rappelons que ces programmes souvent fort destructeurs agissent comme de véritables virus biologiques: ils se reproduisent d'eux-mêmes. Actuellement disponible sur Atari ST à un prix inférieur à 150 F, Virus Killer devrait sortir sur Amiga très prochainement

**LES
NOUVEAUTES
SONT
D'ABORD
DANS LES
BOUTIQUES
MICROMANIA !**

**FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau - 2
Métro RER Les Halles
45 08 15 78**

Wanted!

Tilt recherche des listings pour son prochain MicroJeux! Ecrit en Basic, votre soft tourne sur ST, Amiga ou PC et compatibles? Dépêchez-vous de nous l'envoyer: la date limite est le 15 juillet. Les oeuvres publiées seront rémunérées.

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1; MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+ /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue
SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue
Commodore 64

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone : International + 44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS
BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX

et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



TAM TAM SOFT

A lire absolument

Editeur de nombreux guides évolutifs sur l'informatique et l'électronique, les éditions Weka annoncent la venue de Macintosh Professionnel. Se présentant sous la forme d'un classeur contenant des feuillets amovibles, il aborde tout du long de ses 600 pages les domaines d'utilisation de la machine, analyse certains programmes, décrit divers périphériques, expose trucs et astuces. Vendu par correspondance, cet ouvrage est proposé pour 800 F environ.

Occases...

Le revendeur parisien J.B.G Electronics a ouvert récemment un rayon occasion. Un système de dépôt-vente de matériel (ordinateurs, moniteurs, imprimantes, etc.) mais aussi de logiciels et accessoires divers permet à l'acheteur de s'équiper à moindre frais. Pour en savoir plus, contactez:

J.B.G Electronics
163, avenue du Maine
75014 Paris

Au boulot!

Le magasin Coconut du boulevard Voltaire à Paris cherche un revendeur. Dégagé des obligations militaires, le postulant doit avoir une solide connaissance en micro et si possible une expérience en matière de vente. Pour en savoir plus, écrivez à:

Coconut
13, boulevard Voltaire
75011 Paris

Et un de plus

Nouveau Fanzine sur la micro, FLAG propose divers essais de jeux, des trucs et astuces, etc. Relativement classique, il propose pour son n°0 un poster du plus bel effet... Le prix unitaire est fixé à 6 F plus 4 F de frais d'envoi sauf pour le numéro 0 qui est gratuit (le port est à la charge de l'acheteur). Pour en savoir plus:

FLAG
Futura Project
30, rue Victor Hugo
11000 Carcassonne

Affaire à faire

Selon un schéma similaire à l'opération EducAmiga, Commodore crée un pack nommé AT'udiant. Basée autour des récents PC 30 III, cette offre est destinée aux étudiants et professeurs. Quatre configurations sont proposées et comprennent toutes un écran et trois pro-

grammes édités par EBP-Informatique. Pour en savoir plus, rendez-vous chez un distributeur agréé Commodore. Il sera en mesure de répondre à vos questions.

Service compris

Robot télématique destiné au minitel, Eco-Modem V 25 transforme le terminal des PTT en véritable répondeur télématique ou encore en modem V 23 à réponse automatique. Il dispose de nombreux connecteurs et son prix reste mesuré: 950 F HT. Pour plus d'informations, écrivez à:

Soclema
15, rue d'Estienne d'Orves
92130 Issy-les-Moulineaux

Promo d'été

Pour une période limitée, le 520 ST avec écran couleur voit son prix révisé à la baisse. Jusqu'au 15 juillet 1989, il est en effet proposé à 4 990 F TTC au lieu de 5 490.

HR sur ST

C'est à l'occasion du récent Forum P.A.O qu'Atari mais aussi SCAP ont montré au grand public les premières sorties Lynotronic sur Atari ST sous Calamus. Rappelons que les "Lyno" sont des machines capables de sortir des documents imprimés dont la résolution va de 1 200 DPI pour le modèle 100, à 2 400 pour le 300. Compte tenu du prix moyen de ce type de machine, certaines boutiques proposent de réaliser des sorties facturées à l'unité. Ainsi SCAP à Saint-Denis (dans la région parisienne) propose ce service à un prix assez intéressant. Cela marque-t-il la réelle professionnalisation de la gamme ST d'Atari?

VPC

Située à Velizy, dans le département des Yvelines, LogiDream's se lance dans la VPC de programmes de jeux. Utile notamment pour les provinciaux, la VPC pose un certain nombre de problèmes (délais, approvisionnement, encaissement des chèques alors que la commande n'est pas encore prête, etc.) que cette société se propose de résoudre.
Logidream's
20, avenue de Provence
78140 Velizy

NES et NEC...

Shoot Again prépare la rentrée sur les chapeaux de roue tant sur NEC PC Engine que sur la console Nintendo. En ce qui concerne la NEC diverses nouveautés sont attendues: Out Run, Shinobi, AfterBurner, Powerdrif, Galaxy

**LES
NOUVEAUTES
SONT
D'ABORD
DANS LES
BOUTIQUES
MICROMANIA !**

**PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
Métro Havre-Caumartin
42 82 58 36**

Force, Naxat Open, Boxing, World Cup Soccer et Pacland. Toujours pour le PC Engine mais sur CD Rom, un Out Run différent de la version cartouche et Defender of The Crown doivent arriver en septembre. D'autre part Deep Blues et Wonder Woman sont d'ores et déjà disponibles à 499 F chacun et fonctionnent sur la NEC. En ce qui concerne la console Nintendo, Shoot Again propose diverses nouveautés en exclusivité nécessitant la présence d'un adaptateur pour faire fonctionner les cartouches japonaises sur une console française. Guerilla War et Indiana Jones sont arrivés, Operation Wolf et Double Dragon sont eux attendus pour le mois de septembre 1989.

Soldes d'été

Du 1 juillet 1989 au 31 août 1989 les boutiques Electron inaugurent ce que l'on peut nommer de véritables soldes d'été. Les programmes sur 8 et 16 bits? Prix cassés avec des réductions de 20 à 70%. Le matériel lui aussi s'y met puisque Electron propose du hard d'exposition garanti un an de 20 à 40% en dessous du prix du neuf. De même, le neuf subit une baisse de 10 à 30% dans la limite des stocks et de la période de promotion.

Electron
12, place de la Porte-de-Champerret
75017 Paris

Concours Populous

Voici la liste des pré-sélectionnés au concours Populous organisé par Tilt et Electronic Arts: Nicalek Alain de Meudon (Nimodor 205 00 points), Périchon Régis de Paris (428 000 points), Lagneau Fabrice de Paris (Immpory 215 200 points), Gantier Pierre d'Armentières (Hamikeer 214 800 points). Bravo à tous et rendez-vous début août pour la grande finale européenne...

a les prix

ATARI

520 STF 3 290F

520 STF + Moniteur coul SC1425 4 990F

1040 STF + Moniteur coul SC1224 6 990F

MEGA STI + Moniteur mono SM124 6 790F

Lecteur externe 3"1/2 990F

Lecteur externe 5"1/4 1 250F

Disque dur 30 Mo 4 290F

Disque dur 60 Mo 6 990F

Digitaliseur pro 89 2 290F

Tablette graphique A4 3 990F

MONITEUR COULEUR

SC 1224

~~2 990 F~~ 2 290 F

Moniteur Monochrome SM 124

~~1 490 F~~ 1 190 F

LOGICIELS - 10%

AMIE LE PRO.

CADEAU

EN JUILLET ET EN AOUT
AMIE EST
ENCORE MOINS CHER
QU'AMIE !

INCROYABLE!

ENCORE PLUS
DE PRIX D'AMIE ?
ILS SONT TOUS
DANS LE NUMERO DE JUIN
DE VOTRE REVUE
PREFEREE...

LES COMMANDEZ
43 57 48 20
Plus D'AMIE

Plus GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
Plus ESCOMPTE 2% pour paiement comptant
Plus CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
Plus REPRISE Votre vieil ordinateur
repris à 50% de sa valeur
Plus REMISES aux collectivités
et comités d'entreprise

*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

a le choix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES	
MANNESMAN TALLY MT 81	1 690F
STAR LC 10	2 290F
STAR LC 10 Couleur	2 590F
COMMODORE MPS 1230	1 550F
COMMODORE MPS 1500 C Couleur	2 290F
EPSON LX 800	2 490F
AMSTRAD DMP 3160	1 990F
AMSTRAD DMP 4000	2 990F
24 AIGUILLES	
STAR LC 24/10	3 490F
EPSON LQ 500	3 990F
AMSTRAD LQ 3500	3 490F
AMSTRAD LQ 5000	4 990F
NEC P 6+	N.C.

ACCESSOIRES

Disquettes 3"1/2 DF DD
80 Francs les 10

BOITES DE RANGEMENT

46 disquettes 3"1/2	90F	70F
90 disquettes 3"1/2	125F	90F
50 disquettes 5"1/4	90F	70F
100 disquettes 5"1/4	125F	90F

15% SUR LES MANETTES DE JEU

AMIE CLUB

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____ N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix
DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM: _____
ADRESSE: _____
VILLE: _____
CODE POSTAL: [] [] [] [] [] []
TEL: _____
MON ORDINATEUR: _____
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS.

(Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI: _____
POSTE 25 F: TRANSPORTEUR 80F TOTAL _____
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE
[] [] [] [] [] [] DATE D'EXPIRATION _____
DATE: _____ SIGNATURE _____



Pour plus d'informations cercle 218 & service lecteur téléphonique Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

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 Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

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 particuliers 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. : _____

VENTE

AMSTRAD

Vds impr. Amstrad DMP 2000 avec cordon pour Atari ou autre + trait. de texte, le tout 1 200 F + recherche jeux Atari. Envoyez liste. **Laurent NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

STOP ! Vds Amstrad CPC 6128 monit. coul. + jeux + joystick + câble branchement 2 joysticks + magazines. Le tout acheté 5 000 F, vendu 3 000 F. **Hervé BENCHETIT, 17, rue de l'Annonciation, 75016 Paris. Tél. : 46.47.61.92.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. (05/87), t.b.é. + PRO 5000 + 15 revues + nbrx jeux (Dragon Ninja, After Burner...) + papier impr. 2 000 F seulement (port compris). **David AMIACHE, 5, rue Alphonse-Bertillon, 75015 Paris. Tél. : 45.32.50.90.**

Vends 40 disques 3" (nbrx jeux et utilitaires). Le tout 640 F. Vends orig. (Aigle d'Or 60 F, Ikary 60 F, Exolon 40 F, Silent Service 75 F). **Arnaud BORNAIS, 13, rue Marcel-Fouque, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.40.57.**

Vds CPC 6128 monit. coul., + 20 disques + 2 joysticks + raccords. Le tout 3 400 F. Prix à débattre. En cadeau nbreuses revues. **Arnaud BORNAIS, 13, rue Marcel-Fouque, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.40.57.**

Vds CPC 6128 + écran coul. CTM 644 ss garantie + manette kit de téléchargement disques vierges, nbrx jeux. Acheté janv. 89 embal., vendu 5 000, à débattre. **Christophe LEBEGUE, les Philippines T2, 6, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.90.49.**

Vds Amstrad PC 1512 DD mono + disquettes vierges + jeux (Arkanoid, Tennis World Games) + utilitaires, le tout à 6 000 F. **Christopher FRUGIER, 11, rue Eugène-Sue, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.31.81.78.**

Vds Amstrad 464 mono plus de nbrx jeux + joystick. Nbrx livres. Prix : 1 600 F. Mo + jeux + livres. Prix 500 F. **Jean-Marc ROLLIN, 9, rue Edouard-Brasly, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.83.84.**

Urgent ! Vends CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 (encore ss gar.) + nbrx jeux + 2 joysticks + nbreuses revues. Le tout 4 490 F. **Franck AMIEL, 1, Les Larris Oranges, 95000 Cergy. Tél. : 30.31.38.52 (après 20 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 + écran + nbrx jeux + 2 joystick + impr. + feuilles + 30 utilit. + éducatifs + journaux

+ manuels + livres, etc. Le tout à 1 200 F. **Antoine POGET, 1356 Les Cies (Suisse). Tél. : 02455.12.71.**

Vds Amstrad CPC 6128 + CTM 644 coul. + 2 manettes. Prix 3 000 F. Peu servi. Sept. 88. **Françoise MODESTE, 196, rue du Perreux, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.10.40.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbrx jeux + util. 15 revues guide Amstrad (jeux récents). Prix : 2 900 F. **Laurent ELISSALDE, 58 Bd, Kellermann, 75013 Paris. Tél. : 45.89.36.64.**

Vends CPC 6128 coul. + Spectrum 48 K avec nbrx jeux + revues + console Mattel Intellivision. **Dominique DES-SAINT, 145, Bd Victor-Hugo, 62100 Calais. Tél. : 21.97.70.43.**

Vds CPC 664 Amstrad coul. + DMP 2000 + synthé vocal crayon opt. scanner. Nbrx log. + rangement magnéto K7. Prix 4 000 F à débattre. **Christian PAJOT, 50, allée du Pré Gibecieux, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.36.57.**

Vds lect. 5"25 + disk 1 300 F. + Modem DTL 2000 pour 464 Amstrad 900 F. Vds nbrx orig. 300 F. Recherche contacts Atari ST. **Alex Borodine. Tél. : 38.80.66.61.**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + scanner Dart + cordon + joystick + nbrx log. (Ljude, op. Wolf, Dr. Ninja...) + revues : 5 600 F. **Thomas DEBUS, 34, rue Victor-Hugo, résidence Victor-Hugo, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.57.92.43.**

Vds CPC 464 coul. + 50 mag. + joystick + housses + nbrx jeux. T.é.t. Le tout 2 200 F. A débattre. **Alex DELAUNAY, 2, rue des Douits, 14700 Falaise. Tél. : 31.90.45.00.**

Vds Amstrad PC 1512 DD couleur. + carte joysticks + 2 boîtes rangement + nbrx log. + revues : le tout 7 000 F. **Axel DEBOUAI, 21, av. Chateaubriand, 94230 Cachan. Tél. : 46.63.30.80 (après 17 h 30).**

Vds Amstrad PCW 8512 + 2lect. de disc. + imprimante + monit. + 512 K + logs de facturation, gest. Stock + T. texte + Basic + jeux : bas prix à débattre. **Frédéric CARRÉ, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 coul., nbrx jeux, 3 joysticks radio réveil / Tuner MP3, meuble manuel Amstrad sous garantie, le tout 5 000 F. **Gilles SCHOENMAEKERS, 18, rue du général-de-Gaulle, 77840 Crouy-sur-Ourcq. Tél. : 64.35.61.22.**

Vds portable Amstrad PPC 512 double drive, très peu servi : 5 300 F; impr. Citizen Izod : 1 500 F; + log. TTX. **Ronan CHATELIER, 17, rue d'Italie, appt. 85, 75013 Paris. Tél. : 45.82.06.78 (10 h-13 h).**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbrx disq. Prix : 3 000 F. Vends K7 jeux. **Lionel CADOU, Cavaillac, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.00.25 (dim., ou heures repas).**

Vds pour CPC autoformation à l'Assembleur en français,

1 000 F. Vends AMX Pacemaker. logiciel puissant de radio ! **Lionel CADOU, Cavaillac, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.00.25.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur DD1 + nbrx jeux, b.é.t., vendu 2 500 F. **Frédéric GRONIER, 230, av. du général-de-Gaulle, 94170 Le Perreux. Tél. : 48.72.91.54.**

Vds Amstrad 6128 coul. + disq. + manette 2 livres pour une meilleure utilisation. Le tout excel. état : 3 500 F. **Fabien ALIX, 11, résidence des Tillouls, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.78.45.**

Vds CPC 464 coul. + DD11 + exten. 256 Ko + housses + nbrx jeux K7 et D7 - t.b.é. Valeur 5 000 F. Vendu 4 000 F en cadeau 3T des éditions Weka. **Philippe CHEVALIER, caserne Battesti, appt. 862, 59, rue Seguinou, 33700 Merignac. Tél. : 56.51.59.13.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joystick + joystick + jeux orig. (arcade, action) + range disq. + revues. Prix : 4 300 F. **Philippe BROUSSAUD, 10, rue de l'ingénieur Robert-Keller, 75015 Paris. Tél. : 45.73.05.49 (20 h).**

APPLE

Apple IIe, 2 drives, écran coul. Taxan, 128 Ko, Chat-Mauve (Pritel), livres, super série, nbrx disq... ensemble ou séparé. A débattre. **Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.36.06.**

Vends Apple II+ : 2 500 F à déb. Vends tableur quatre pour PC : 1 000 F avec doc. **Denis SUBLEMONTIER, 101, Avenue-Charodon, A14, 92230 Gennévilliers. Tél. : 47.33.51.84.**

Vends jeux pour Apple IIe : Bard's Tale 3, The Thief of Fate (jeu de rôle). Le prix : 150 F, frais d'envoi inclus. **Laurent FAYOLLE, 4, rue des Alouettes, 91220 Plessis-Pate. Tél. : 60.84.00.79.**

Vends Apple IIe + monit. coul. Taxan II + CX Base 100 + Duplican + Jane 2 jeux orig. Le prix : 3 000 F. **Jacques PIARD, La Tailleboudière, 85910 Chateaufort. Tél. : 51.93.05.94.**

Vends Apple IIe, tbé, peu servi, avec monit. N/B, joystick, disq., doc. Le prix 3 900 F. **Martine BOSQUET, 93100 Montrouil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vends Apple IIe, 128 Ko, excellent état, drive ultra plat, monit. mono, clavier à touches, fonct. numériques, joystick + jeux, doc., livres prog. Le prix : 3 400 F. **Nicolas CAILLY, 7, rue Foucault, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.15.75 (après 17 h).**

Vends Apple IIe + ordinateur de poche Sharp PC-1403. **Anthony BIONDA, chemin de Haute-Parce, 49320 St-Melaine-sur-Aubence. Tél. : 41.57.74.96.**

Apple : vends scanner Thunderscan pour Imagewriter II. Le prix à déb. **Gérard PERRER, 14, rue du Champ de manoeuvre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.24.38.**

ATARI

Vends Atari 520 STF double faces, nouvelles ROMS et garantie + nbrx disq. (double dragons, falcon, etc.). Le tout t.b.é. : 2 900 F. **Franck LORGET, 2, rue de la Prospérité, 94210 La Varenne St-Hilaire. Tél. : 48.89.12.32.**

Vds Atari STF 1 Mega DF + joys. 3 900 F avec SM 125 : 4 900 F ou av. LX 80, 5 400 F, ou av. mon. coul. : 5 400 F. Vds imp. Canon PJ 1080 : 6 000 F ou éch. cont. Spat. **Corinne VIGEAN, 43, Grand-rue, 34220 Riols. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends 520 STF gonflé à 1 méga + free-boot installé. Nbrx jeux et utilit. : 4 000 F; en cadeau : 1 lecteur SF 354 + 1 housse + 2 joysticks, le tout t.b.é. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Coyrat. Tél. : 73.61.47.90.**

Vds Atari 520 STF double face + monit. coul. SC 1425 (garantie : 15 mois) + nbrx jeux et utilit. + joystick + magazines. Prix : 4 000 F. **Cyrille FOUCHÉ, 29, avenue des Tuilleries, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.67.14.**

Vds Atari 520 double face + free-boot : 1 800 F et cartouche Hard copieur : 1 300 F. Jeux : 1 600 F. **Nicolas WARION, 7, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.61.15.**

Vds Atari 520 ST lect. double face, souris, nbrx log. Prix à débattre. **Pierre LYRAUD, 57, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : 45.35.06.63 (avant 22 h).**

Vds JX sur XL/XE (en disk). Bas prix. **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vds lecteur Artari SF 354 simple face pour ST 520. Neuf, jamais servi : 200 F. **Arnaud JAYET, 43 bis, rue des Fastoux, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.62.57.22.**

Vds jeux sur ST : Colonial Conquest, Bio Challenge, Explora, Operation Wolf, Crazy Cars 2, Spectrum 5 12, First Word Plus : chacun à 50 F, c'est sup. **Bruno PIERRE, 11115, résidence des Fontaines, rue Marcolin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.85.14.**

Vds jeux pour Atari XL-XE dont : Zorro, Bruce Lee, Gauntlet Boulder, Dash, Décaathlon, etc. Entre 25 et 50 F. Echange possible. **Laurent CADINOT, 18, résidence les Chateaux, 76710 Montville. Tél. : 35.34.65.91.**

Vds 520 ST DF + joystick + livre Basic + jeux + souris + revues. Encore ss garantie. Prix : 2 700 F. **Laurent GRI-DELET, 06, av. du Parc, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.34.38 (après 18 h).**

Vds 13 originaux Atari ST (Explora 1, Falcon, Starglider 2, Operation Wolf...), le tout : 1 800 F ou par unité (de 120 à 200 F). Liste sur demande. **Olivier DEPIN, La Giletterie, Fouchères, 89150 Saint-Vaast. Tél. : 86.88.64.29.**

Vds 520 STF DF anciennes ROMS + lect. Atari DF SF 314,

a les prix

AMIGA 500

AMIGA 500

3 990 F 3 490 F

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S

6 990 F 5 990 F

Extension 512 K 1 490 F 1 090 F

Lecteur 3"1/2 externe 1 190 F 990 F

Disque dur 20 Mo 4 990 F 4 490 F

Digiview Gold 2 190 F 1 890 F

Tablette graphique CRP4 990 F 3 990 F

MONITEUR COULEUR 1084 S

2 990 F 2 490 F

LOGICIELS - 10%

AMIE CLUB

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____ N° 560 023

- Les infos justes
 - Le choix, les promotions
 - Les avantages d'un club
 - Les meilleurs prix
DEMANDEZ VOTRE CARTE
 dans tous les magasins AMIE,
 par Minitel : 3615 Amie
 ou écrire à :
 Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris

AMIE LE PRO.

CADEAU

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES D'ETE TOUT DOIT PARTIR !!

INCROYABLE!

ENCORE PLUS DE PRIX D'AMIE ?

ILS SONT TOUS DANS LE NUMERO DE JUIN DE VOTRE REVUE PREFEREE...

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

- Plus GARANTIE** 1 an constructeur / 1 an Garantie AMIE
- Plus ESCOMPTE** 2% pour paiement comptant
- Plus CRÉDIT** 4 mensualités sans intérêt*
- Plus REPRISE** Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur
- Plus REMISES** aux collectivités et comités d'entreprise

* Après acceptation du dossier
 ** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

3615 AMIE		
VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

a le choix

AMIGA

AMIGA 2000

AMIGA 2000

11 590 F 9 990 F

AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084 S

13 490 F 11 590 F

Extension 2 Mo 6 590 F 5 990 F

Lecteur 3"1/2 interne 1 490 F 1 290 F

Disque dur 20 Mo 5 990 F 5 690 F

Disque dur 40 Mo 9 490 F 8 990 F

Emulateur XT 5 690 F 5 490 F

COMMODORE

C 64 1 490 F 990 F

1541 1 690 F 1 200 F

C 64 + 1541 2 990 F 1 990 F

Imprimante MPS 1230 1 790 F 1 550 F

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] []

TEL : _____

MON ORDINATEUR : _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS:

(Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI: _____

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR BOF _____ TOTAL

CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

[] [] [] [] [] [] DATE D'EXPIRATION

DATE: _____ SIGNATURE _____



Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations contactez 218 & service lecteur électronique.

PETITES ANNONCES

le tout pour 4 000 F. **Christophe SILVESTRI, 135, rue des Roses, 47520 Le Passage. Tél. : 53.96.44.89** (après 18 h).

Vds Atari ST (1 Mega) + Free-boot + monit. coul. + mon. hte résol. + lect. ext. 51/4 + disq. + 8490 F. Vente séparée possible. **Stéphane LOQUET, 343, rue Robert-Schuman, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.00.85.**

Vds Atari 1040 coul. + mégafite 30 neuf + nbrx softs orig. (jeux, utilitaire, lyberstudio, etc.). Le tout : 10 000 F. **Eric ZUCKMEYER, 1, rue Fontaine-St-Martin, 78560 port-Marly. Tél. : 39.58.32.45** (après 18 h).

Vds pour ST : jeux orig. Trauma très bon shoot-them-up! et livre : Bien débuter sur ST (Gem, Basic, Logo, Exercices, Listings...). **Stéphane. Tél. : 30.64.42.78.**

Vds Atari 1040 STF : 3 500 F + monit. coul. Atari SC 1425 : 2 000 F + nbrx jeux et utilit. **Stéphane VERDUN, 1, sq. Chabrier, Villiers-le-Bel, 95400 Arnouville-lès-Gonesses. Tél. : 39.90.76.94.**

Vends Atari 1040 STF + monit. MRSM 124 + lect. ST Ext. + 300 disk, 2 boîtes pass. O + joystick + freeboot sélect. monit. Le tout : 9 000 F. **Jean-Michel BOTTIN. Tél. : 23.62.75.79.**

Vds 520 ST + impr. SMM 804 + feuilles + 1 joystick + 100 disques de jeux, T.b.é. Le tout : 4 700 F. **Benoît THIEULLET, 22, av. Foch, 59142 Villers-Outreaux. Tél. : 27.82.02.91.**

Vds Mega STZ + SC 1224 + nbrx orig. (Fort., Wolf, Zac, GFA, Profomat, etc.) + souris + joysticks + livres : 1 000 F. 1 an VNT sur site offre Sega à acheter. **Nicolas PEROIDE, 35, rue Edienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : 42.36.45.84.**

Vds impr. Atari SMM 804 excel. état + ruban neuf dans emballage d'origine 1 000 F, cause dble emploi. **Pierre CANTONNET, 110, avenue de la Saint-Victoire, 13300 Salon-Provence. Tél. : 90.53.23.08** (après 18 h).

Vds orig. pour Atari XL/XE en K7 (Transmuser...), en disq. (Ultima IV) et en cart. (Fight Night...). Entre 30 et 50 F. **Karl SIGISCAR, 9, Clos-Flauri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Vds épave d'Atari 800 XL (le clavier ne fonctionne pas) : 80 F, épave de lecteur 1010 (les touches rewind, advance et pauses sont out) : 100 F. **Karl SIGISCAR, 9, Clos-Flauri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Vds palette graphique Atari CX77 pour XL/XE + log. : 200 F. Vds manche à balai racemaker pour tout micro : 150 F.

Karl SIGISCAR, 9, Clos-Flauri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.

Vds 520 STF (encore sous garantie) + nbrx disq. + joystick + impr. Citizen + revues, le tout 4 500 F. **Olivier VOIDIE, 115, Bd Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.55.79.30.**

Vds Atari 520 STF + nbrx jeux + revues + joystick, le tout t.b.é., 2 900 F. **Sébastien FRANÇOIS, 4, rue René-Mouchotte, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.15.24.**

Vds Atari 520 STF (état neuf : 1989) + monit. coul. + souris, + nbrx jeux + meuble + joystick, le tout sous garantie : 5 000 F. **Sébastien DURAND, 1 bis, rue de la Sablière, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.26.69.**

COMMODORE

Vds C64 + lect. disq. 1541 + lect. K7 1530 + nbrx jeux + livres pratique C64 + revues. t.b.é. Le tout 2 500 F. **David DESJARDIN, 26, av. Thérèse, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.84.66.62.**

Pour C64/128, vends cartouche Power Cartridge, état neuf, 350 F (prix à débattre). **Philippe RAULT, 11, lotissement Le Coteau, 33360 Latresme.**

Vds C128 avec lect. disq. intégré + monit. + impr. + Power Cartridge + livres + jeux joystick (région Nord si poss.). **Thierry RICHEZ, 1, cours d'Orchies, 59860 Bruay-sur-Escaut. Tél. : 27.25.52.88** (après 20 h).

Vds lect. disq. Commodore 1571. Prix : 1 000 F. + monit. coul. 140/80 col. Philips. Prix : 1 500 F. **Patrick RAJOT, 28, avenue Léon-Blum, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.81.67.38.**

Offre super intéressante. Vds jeux Commodore à prix défiant toute concurrence + console Sega avec 8 jeux et manettes Konix, 2 000 F. **Frédéric AUGUST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56.**

Vends C64 avec ou sans monit. + prise Péritel + lect. + jeux orig. Le tout : 1 200 F. **Wilfrid FORTIN, 52, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : 42.64.59.93** (après 19 h).

Affaire ! Vds C64 + 1541 + 1531 + monit. coul. + nbrx jeux + 2 joystick + livre : cédé pour 3 900 F, sérieux, réponse assurée. N'hésitez pas ! **Frédéric SUMIEN, 27, avenue du Docteur-Serdillac, 69670 Vaugneray. Tél. : 79.45.94.84.**

C64-128. Vends nbrx jeux K7/dsq. à bas prix. Possibilité d'échange. **Christophe JOUINK, place de l'Eglise, 44510 Le Poulignonn**

Vends C64 + lect. K7 1531 + disq. 1541 + adapt. Péritel + joystick + nbrx jeux. Valeur : 6 000 F vendu 4 000 F. Urgent ! **Jérôme GORSO, 2, rue des Pinsons, 77300 Vaires-sur-Marne. Tél. : 64.21.32.44.**

Vends Power cartridge : 350 F + notice 26 livres pour C64, état neuf 2/3 du prix origine + 7 livres PR C-128 mm conditions. Ecrire pour liste. **Edienne SALLE, 44, rue Santos-Dumont, 87000 Limoges. Tél. : 55.30.58.91.**

Vends C64 + 1571 + lect. K7 + power cartridge + joystick + monit. coul. + nbrx jeux orig. sur disq. Le prix : 3 500 F à déb. **Lionel PERARD, 14, rue de Colmar, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.46.87** (ap. 18 h).

Vds C128 + 1570 + 1541 + monit. 1901 + progs + livres + joysticks + revue. Le prix : 5 000 F. **Marc L'HOSTIS, 11, rue du Télégraphe, 29200 Brest. Tél. : 98.80.14.98** (après 20 h).

Vends C64 + monit. coul. hte déf. + 1541 + 1530 - 3 joystick + nbrx prgs d'entfer + Péritel. Tbé. Urgent ! Faire toute offre ! **Olivier LAURENTI, 6, rue du Val Saint-Georges, 60500 Chantilly. Tél. : 44.57.38.99.**

Vends lect. ext. Amiga 1010 : 800 F. Vends monit. coul. Thomson : 2 000 F. En cadeau pour tout acheteur : Tilt du n° 1 au 33. **Lionel MALKASSIAN, 109, bd de la Comtesse, Les Erables, bât. E, 13012 Marseille. Tél. : 91.83.76.81.**

Vends sur C64 jeux sur disq. Prix intéressant. **Patrick COIM, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.**

C64N, 1541, 1531, MPS 801, Reset, ex-cartidge, nbrx jeux, boîtes, books consommables, K7, cordons. Tout cela récent et coloris blanc (crédit, livrés). **Nicolas DESCHAMPS, route d'Orbais, Le Bazil, 51270 Montmort-Lucy. Tél. : 26.59.15.04** (ap. 20 h).

Rare. Vds Commodore SX 64 (64 + 1541 + couleur écran) portable + Modem DTL 2000 + Interface CBM. Prix à déb. **Victor DE SOUSA, 22, rue Marc-Seguin, 26000 Valence. Tél. : 75.55.66.34.**

C64 New + 1541 II + 1531 + Pro 5000 + btes de rangement + monit. + nbrx log. + nbrx doc. + disq. vierges, etc. Prix à déb. : 2 222 F. **Samuel KASKI, 28, rue de Seine, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.10.14.**

C64N, 1541N, MPS 801, 300D, expert. c., assemb. desas., reset, Freeze. Le prix : 3 400 F, 260 F frais port + jeux. **Nicolas DESCHAMPS, rte d'Orbais, Le Bazil, 51270 Montmort-Lucy. Tél. : 26.59.15.04** (après 18 h).

Vends Commodore 64 + 1541 + nbrx jeux. Le prix : 2 200 F. Echange jeux sur 520 STF. **Christophe PABION, 6, gr. St-Genève, bât. B3, bd Romain-Rolland, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.44.02** (après 18 h 30).

C64 + monit. + 1541 + impr. + Fast load + 2 joystick + origin. (Train GTI, II, III, Micro Soccer, Pirates, Barb. II, Bombuzal + bcp de copies). Le tout excellent état). Le prix : 3 000 F. **Alexandre PINOL, 58, av. du Lignon, 1219 Le Lignon (Genève, Suisse). Tél. : 19.41.22.796.42.69.**

Amiga 500 + extension mémoire A501 + lect. ext. 3"1/2 + joystick + 150 disq. + manuels et revues. Valeur : 7 480 F, vendu : 6 500 F à débattre. **François VOSSELS, 8, rue des Peupliers, 93240 Stains. Tél. : 48.22.83.02.**

Vds Amiga 500 neuf (2 semaines) + garantie + nbrx jeux : 4 500 F. Prix à déb. ou sans jeux : 4 000 F. Vds aussi extension 512K : 1 200 F. **GREGORY, 75015 Paris. Tél. : 45.31.25.94.**

Vds Amstrad disq. + K7 + monit. coul. + nbrx jeux + joystick + ensemble Amstrad : TV + jeux + radio. Le prix : 3 900 F. **GREGORY, 75015 Paris. Tél. : 45.31.25.94.**

Vends Commodore 64 + lect. disq. 1541 + Modem Hantic + jeux. Le tout : 3 000 F. **Joël LE GUENEC, 10, passage Germain, 93200 Saint-Denis.**

Vds impr. Okimate 20 coul. + câble Amiga 1000 + ruban. Le prix : 1 200 F. **Frédéric SCHEPERS. Tél. : 39.64.19.48** (après 19 h).

Vends Amiga 500 + 1084S + ext. 512Ko + logs + joystick + boîte + tapis + mag. Garantis 6 mois. Le prix : 7 800 F à déb., sur paris ou région. **DAVID. Tél. : 42.00.98.28.**

Vends pour Amiga 500 extension mémoire 500Ko. Le prix : 800 F. **JOSE. Tél. : 48.40.98.67** (18 h-20 h).

Vends C64 + 1541 II + LK7 + monit. coul. + 2 joystick + prise Péritel + cordons + livres + nbrx log. Vendu 6 500 F. **Laurent GALLAND, 6 ter, avenue de la Libération, 95220 Herblay. Tél. : 39.78.71.85.**

Sur Amiga ! Urgent ! Vends orig. Paladin : 120 F ; SDI, Ferrari FI, Little Dragon, Imp. Mission 2, Dark Castles. 8 of 11 pour l'achat lot. 3 jeux gratis. **Abou FARMAN, domaine du Loup, Le Ricu, entrée D, 06800 Cagnes-s/Mer.**

Vends C64 + lect. K7 + nbrx jeux + manettes + Azi-mutl + Péritel + Pal. Le tout, état neuf, emballage d'origine : 1 900 F à déb. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussere, 64000 Pau. Tél. : 59.32.93.24.**

C64 + 1541 + monit. mono. + power cartridge + livres de progs + nbrx jeux. Prix : 3 500 F. **Bruno ANTOCI, 257, chemin de la Pierre-Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds Amiga 500 ss gr. (08/89) + monit. coul. + 1425 + 2 joystick + nbrx jeux (Batman, lkh, Falcon...). Le tout tbé : 6 750 F. A ne pas rater. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59310 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77** (ap. 18 h).

Sté C.I.E.P., spécialisée dans la distribution de logiciels de loisirs, recherche des commerciaux (débutants acceptés) (salaire fixe + commissions, niveau BAC.(notions anglais) Adresser CV + photo à : C.I.E.P 102, rue Henri Barbusse 95100 ARGENTEUIL tel : 39472929

Vds C64 + 2 drives 1541 + impr. MPS 801 + diverses cart. + digit. sons + plus plein de trucs utiles pour cette super vieille bécanne. **Laurent GUY, 48, rue de margonnes, bât. A3, 68300 Coluire. Tél. : 78.23.93.24** (après 19 h).

Vends Commodore 128 + lect. disq. 1571 + CP/M 3.0 + lect. K7 + 1530 + power cart. + K7 + nbrx disq. de jeux + livres. Le tout : 2 900 F. Excellent état, emballage d'origine. **Vivian GIREL, Château-Double, bât. 7, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.51.12.01.**

Vends 3 origin. pour C64 : Gunship : 80 F. Silent Service : 60 F. Barbarian (Palace) : 40 F. Le tout : 1 500 F, port non compris. **Jean-François TAVERNE, 69, rue des Lilas, Spycrux 53300 Bergues. Tél. : 28.27.03.86** (après 18 h).

Vends C128 + monit. coul. 40 col. + lect. K7 + Interface Pac + Péritel + joystick + jeux + K7 (Last Ninja 1 et 2, Defender of the Crown). Le prix : 3 500 F. **Jacky DOUCHIN, Caucicourt, 14190 Grainville-Langannerie. Tél. : 31.23.54.47.**

Vends Commodore 128 + lect. disq. 1571 + monit. coul. (40/80 col.) + 1901 + lect. K7 + jeux + livres. Bon état. **Arnaud LADRECH, 1, allée du Bas-Vaupereux, 93170 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60.19.01.47.**

Vends C128 + 1571 + 1531 + cartidge + nbrx disq. + 2 joystick + 3 boîtes de rangement + livres. Le tout : 3 200 F à déb. (emballages d'origine). **Christian BREINL, 14, hameau des Vieux-Capucins, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.16.48.**

Vends originaux pour C64 (disq.) : Last Duel, The Deep, Double Dragon, Overlander, No. Circus Games-X-Terminator, Crazy Cars, Cavenam, etc. **Philippe COUVE, 8, rue du 8 mai 1945, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.31.21.**

C64 + 1541 + nbrx jeux + TV couleur Pal + Secam + télécommande. Le tout tbé : 5 000 F. **Cherche A500. Vincent MATILE, Mesinges, rue du Cercle-Batemp, 74200 Thonon. Tél. : 50.26.31.88.**

Vds C64 + nbrx Hits + monit. mono. + Vic 20 + jeux + manuels + lect. K7 + 1530 + joystick, tbé. La valeur : 4 000 F, cédé : 1 500 F. **Sébastien GIRAUD, dans l'Essone (91). Tél. : 60.75.50.13.**

Pour Amiga vends Modem + émulateur Minitel. Le tout pour moins de 1 000 F. Vends aussi imprimante MPS 1200P pour Amiga/PC. **David TOILLON, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96.**

Vends C64 nouveau modèle + monit. coul. + lect. disq. 1541 + lect. K7 1330 + manettes + nbrx jeux + tbé (1988), très peu servi. Le prix : 3 500 F. **Stéphane BAROUAN, 10, rue Ernest-Lavial, 92170 Vanves. Tél. : 46.42.88.68.**

Vends Amiga 500 + imprim. Epson LX 800 + nbrx log. + nbrx disq. + pistolet (avec ses 2 jeux) + joystick. Parfait état (1 an et 1/2 garanti). **Jean-François AZOUZ, 381, bd Marius-Bremont, La Gavotte, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 91.51.14.56.**

DIVERS

Stop ! Vends 5 jeux Sega, Alien Syndrome, Thunder Blade : 150 F ; Action Fighter, Enduro Racer, Black Belt : 130 F ; Ghost House : 90 F ou le tout : 650 F. **Pascal DUMONT, 53, rue Berthelot, 77400 Pomponne. Tél. : 60.07.36.32.**

Vends compatible AT 286 6-8 640 Ko 20 M - monit. CGA coul. + progr. + livres. Prix : 7 500 F. Vends aussi compatible AT 386. **Eric GOETZ, 44, rue Salvador-Allende, 92700 Colombes. Tél. : 42.42.43.52.**

Vends console Colecovision + poignées Super Controller + nbrx K7. **Daniel FRIANT, 39, rue F-Guillaume, 60250 Mouy.**

Vends console Sega - 2 manettes + 4 jeux + prise Péritel cause double emploi, L.b.é. achetée j'av. 89, valeur + 1 700 F, vendu 1 000 F. **Hervé DEFANCE, 296, rue des Renardères, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.39.88.**

Vends console Nintendo + 2 jeux Super Mario Bros et Mach Rider. Le tout : 800 F. **Thierry ROYER, 190 bis, av. Clichy, 75017 Paris. Tél. : 42.29.85.62.**

Sega : vends console Sega laotù 881 1 000 F à déb. l'valour 2 000 F + Shinobi, After Burner, Dou Dragon + manette speed king. **Pierre BENAYOUN, 9, place du Château, 17500 Jonzac. Tél. : 46.48.11.30.**

Vends monit. coul. écran 33 cm type SV 7900 + prise Péritel, cause double emploi. Prix : 1 000 F. **Claude TATIN, 22, rue de la Gare, 92300 Levallois-Perrot. Tél. : 42.70.61.29.**

1 2 3 ZENI - INFORMATIQUE

du groupe ZENI-CORPORATION
94, rue du Connetable 60500 CHANTILLY
Tél. : (16) 44 57 05 25 Télécopie : (16) 44 57 35 55

Après les USA, la France !

Enfin en France, les pistolets spécialisés pour "jeux de rôles et grandeur nature".

Ces pistolets tirent jusqu'à 25 m des boules de peinture rouge (13 mm) non toxiques et lavables (propulsion par CO₂).

Vous aussi vous allez pouvoir goûter aux sensations du "TAG", du "FLAG" et du "SPLASH".



Bon de commande à l'ordre de :

123 ZENI

94, rue de Connétable - 60500 Chantilly

- Pistolet Marqueur 13mm, CO₂, réplique 357 Magnum : .. 880 F
- Les dix recharges de CO₂ : 70 F
- Les cents munitions 13 mm : 110 F
- Pour les mineurs autorisation écrite des parents obligatoire
- Liste des clubs et manifestations : 2 timbres à 2F 20

Pour tous renseignements,
appelez Olivier, au (16) 44 57 05 25.

*Attention : ces pistolets ressemblant presque trait pour trait au célèbre 357 Magnum, ne les utilisez pas en agglomération. Respectez les règles de sécurité élémentaires. Port de lunettes obligatoire.

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

J.B.G. ELECTRONICS

CREDIT
REPORT
90 JOURS

163 Avenue du Maine
75014 Paris

Metro :
Mouton-du-vernet
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 FRs
ATARI 520 STF+MONITEUR COUL +4 JEUX+1 JOY: 4990 FRs
ATARI 1040 STF + 10 DISK + 1 TAPIS : 4490 FRs
ATARI 1040 STF + SM 124 + TT DE TEXTES : 5990 FRs
ATARI MEGA ST 1 + SM 124 : 5950 FRs HT
ATARI MEGA ST 2 + SM 124 : 9950 FRs HT

AMIGA 500 +CABLE PERITEL : 3990 FRs
AMIGA 500 + A 501 (ext 512 k) + CABLES : 5250 FRs
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 S : 6790 FRs

STAR LC 10 NOIR + CABLE : 2350 FRs
STAR LC 10 COULEUR + CABLE : 2750 FRs

Tous les dernieres 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 Boot : 350 Frs
Lecteur DF interne : 1050 Frs
Lecteur DF externe : 1390 Frs
Lecteur 5/4 DF : 1890 Frs

BON DE COMMANDE (Materiel 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 - Materiel : 100 Frs

Nom : Prenom :
Adresse :
Code Postal : Ville : Tel :
Numero de Carte Bleue : Date d'exp.....

PETITES ANNONCES

SOCIÉTÉ CIEP
recherche
COMMERCIAUX
débutants acceptés
Fixe + %
Adresser CV + PHOTO
à Patrick CHACHUAT
société CIEP
102, rue Henri Barbusse
95100 ARGENTEUIL

Vends Oric Atmos + monit. mono. + lect. + impr. + papier + nbx orig. Prix : 2 500 F. **Louis-Henri GRAS**, Montroffo, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.

Vends console Sega + pistolet + 14 jeux (Out Run, Zillion 2, Chopflinter, Shinobi, Rocky, Basket-ball, Golf, Quartet, Fantasy Zone, etc.). 2 500 F. **Patrice PERROT**, Courteon, 10130 Ervy-la-Chastel. Tél. : 25.42.01.95.

Sega vends, Zaxxon 3 D. 2 D. 160 F, Out Run : 160 F, Quarter : 130 F, Zillion 1 : 130 F, Space Harrier 3 D : 160 F, Wonderboy 2 : 160 F, Pistolet + K7, 3 jeux : 250 F. **Jean-Louis BARIDA**, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 42.25.18.22.

Vends pour Nintendo Excitebike : 150 F, Mach Rider : 150 F, Soccer : 130 F, Slalom : 130 F, Vends console Sega (ayant la NEC) : 500 F + Enduro Racer. **Jean-Louis BARIDA**, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 42.25.18.22.

Vends impr. Epon LX 80 + tracteur à picot listing t.b.é. : 2 200 F. **Frédéric LALLEMENT**, 12, rue Hardy-Sévère, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.28.40.

Vends console Sega (garantie 8 mois) parfait état. Vendue avec nbx logiciels. Le tout : 11 200 F, vendue 6 000 F. **Yann AVRAN**, 2, rue de Paradis, 75010 Paris. Tél. : 47.76.66.23.

Vends console NEC PC Engine. Valeur : 2 500 F. **Jacky BRUIANT**, 11, rue Roger-Salengro-Angy, 60250 Mouy. Tél. : 44.58.13.96 (après 18 h).

Affaire ! Vends console Sega + 2 manettes + transfo + filtreur image + pistolet + 4 jeux : 599 F) et 19 jeux à 150 F l'un ou le tout 3 990 F. **François CATUSSE**, les Rivières-Ouarne, 89560 Courson-les-Carrières. Tél. : 86.47.82.82.

Vends pour PC compatible nbx jeux et utilitaires, très bon prix de 30 à 40 F. Liste sur demande. **Fabien DE MATRA**, 287, avenue du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.79.11.13.

ACHATS

Cherche jeux pour Sega ou échange Spy, Power Strike, Alien Syndrome. **Marc CARDIE**, 3, rue de Luxembourg, Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 30.87.02.12.

Recherche sur Lille et région contact pouvant vendre et installer Free Boot sur 520 ST. **Ludovic SZAFRAN**, 9, rue de La Croix Herlies, 59134 Fournes-en-Weppes. Tél. : 20.29.15.28.

C-64 cherche souris compatible Geos, Op. Wolf ou Arkanoïd ou renseignements si vous en avez une qui marche. Réponse 100 % récomp. **VO BP ELECTRONIXS**, 4, place de l'Aube, 33170 Gradignan. Tél. : 56.75.07.53.

Urgent ! Cherche ordinateur de poche Casio FX 8500, interface FAG, extension mémoire 32K. RP 33. Prix à débattre. **Stéphane GIRARDOT**, 1 avenue du 8 Mai-1945, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.20.81.

Atari ST achète PRO 24 V.3 : éditions + sons pour Roland D10, Korgs 8 et autres-softs musicaux. **Meng-chi KOK**, 42, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.44.10.

Achète XL. Recherche digitalisateur de sons pour XL et Happy pour 1050. Recherche tout mat. pour XL France-étranger. **Sève BOUTIER**, 6, rue Henri-de-Montherlant, Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.08.64.

Achète jeux pour Atari 800 XL. Cartouches et disquettes seulement. Envoyer liste. Réponse assurée. **Frédéric GENTA**, 1, rue des Genêts, Monte-Carlo, MC 98000.

Achète imprimante Epson LX 800 et échange pour IBM-PC un casse-brique : Popcorn (cherche Out Run double DR, OP, Jupiter, Barbarian, C. Blood). **Ludovic HARCHY**, 52, rue de Béthune, 62920 Choocques. Tél. : 21.68.32.05.

Achète Amiga 500 : 3 000 F. maxi Wanted digit. vidéo sur C64 digit. Sons + info midi. Cherche puces sons de C64 (6581) : **Joseph DIASIO**, quartier Mermoz, bdt. D2, 54240 JOEUF (pour l'Amiga) : Tél. : 82.45.17.07, demander Alain. Tél. : 82.46.95.12.

Achète Commodore 64 + drive 1541 : 1 500 F maximum, à débattre. **Stéphane BLOQUET**, 16, Chaussée Brunehaut, 62480 Divion. Tél. : 21.62.66.29.

STOP : achète Amiga mono (sans moniteur couleur, 4 600 F et avec maxi 8 900 F). **Hugo DIENER**, 23, rue de Rungis, appartement 642, 76013 Paris. Tél. : 45.89.16.74 (18 h-20 h).

Achète utilitaires fichier de gestion et comptable Spectrum 48/128K + 2. Possède budget familial/traitement de texte/talbeur/édit. 64 Col. **Régis GRENNERAT**, 48, rue des Chardonnerets, 21200 Beaune.

Achète scanner pour Atari ST (Handy Scanner type 2 si possible), 1 500 F maxi si t.b.é. **Alex BARODINE**, ST SYSTEM CLUB, 10, rue G.-Pompidou, 45100 Orléans. Tél. : 38.80.66.61.

échange log. jeux et musique et utilitaires, etc., avec notice. **François KURTZ**, 16, rue Denis-Roy, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.73.89.

Recherche Sundog désespérément + autres originaux pour mon 1040 ST. Recherche aussi prgs éducatifs. Faire toutes propositions. **Didier SALVY**, 4, rue Mongaultier, 86000 Poitiers.

Ecole recherche matériel pour TO7, y compris DK ODD et surtout carte logo. Petits prix car peu moyens. **Jean-Luc LEMAIRE**, 57 A, rue Zola, 59480 Salome. Tél. : 20.48.88.42 (soir), 20.20.06.20 (journée).

Achète lecteur double face externe pour 520 ST, 800 F maxi + vds nbx jeux originaux pour Thomson cassettes. Prix cassés. **Denis DUCRUEZ**, 14, rue du Mont-Cenis, Bissy, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.29.24 (week-end).

C64 recherche tablette graphique tout type à prix modéré + masteur voice et digitale vidéo. Urgent ! **Patrice LUCZKOW**, La Clorenne, 45200 Nogent (Oussoy-en-Gatinais).

Achète imprimante pour Atari ST et autre matériel. Echange domaine publique jeux et utilitaires. **Alex BARODINE**, 10, rue George-Pompidou, 45100 Orléans. Tél. : 38.66.77.87.

Extens. mém. pour Mac., plus par barrettes de 256K ou 1 Mo (max. : 4 Mo). Prix raisonnable. **Lionel BIDON**, 84, avenue de Magenty, 33600 Pessac.

Duvez vos oreilles. Achète 1541 pour C64. Prix max. 500 F. Contactez-moi. **Jean-Luc BRAILLOT**, Le Bois Perrin, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.07.91.

Achète moniteur monochrome HR Atari ISM 124 ou SM 125). Prix à débattre ou autre matériel pour Atari ST. **André FAUCHER**, 8, rue Nouvelle, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 28.74.61.53 (repass).

Achète Atari 520 ST avec moniteur couleur + jeux, si possible joystick. Prix à discuter (Suisse). **Reza ZIAVEBRA-HIMIMI**, 38, rue de Taillepié, 1095 Lutry (Suisse). Tél. : (00.41.21). 39.36.34.

Achète lecteur disquettes Com. 64 + jeux. **Raymond COSNUAU**, 6, rue de la Grande Maison, 88700 Rambervillers. Tél. : 65.29.21.12.

Cherche programmes pour modern sur Amiga. **Damien TARRIER**, 32, av. Jean-Bos, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.96.61.

Cherche 1541 pour 750 F en région lyonnaise. **Philippe FERRUCCI**, 17, rue Wilson, 69150 Décines. Tél. : 78.49.66.22.

Achète Atari 520 ST à Marseille ou Amiga. **Frédéric ANDRÉ**, résidence St-Théodore, 6, allée des Faisons, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.14.50.

Achète lecteur 3,5 pour Amiga sur Paris/barleuse. **José**. Tél. : 42.58.53.86 (après 18 h).

Achète pour Adam, K7 digitales et lecteur disquette + documentation. Pour étudiant débutant. Bas prix. **Raymond SAMGAY**, 6, rue Desplechs, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.38.11.

Achète Amstrad PC 1512, double drive CL, imprimante DMP 3000, dis. carton, listing, souris. Prix : 8 000 F. Tél. : 64.91.02.23.

taïon sur le micro. **Rémi VAISSIERE**, Montbeugny, 03340 Neuilly-le-Réal. Tél. : 70.44.64.37.

Achète 520 STF double face + souris + jeux, environ 2 000 F. Faire offre (dans le Nord). **Thomas LERAT**, 31, rue du Général-de-Gaulle, 59660 Merville. Tél. : 28.48.30.54.

Cherche carte d'extension pour Apple II + (carte 16K Ram, Wcarte 128K Ram (EDV) + joystick en b.é. **Hoi Tun LAU**, 3, rue Lalonde, 75014 Paris. Tél. : 43.27.95.69.

Cherche épave de C64 ; Europe Ablaze, Carriers AT War, War in the South Pacific et Dungeon Master, Assistant Vol1, pour C64/128 disquettes. **Patrice FORNO**, 110, résidence du Bosquet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.02.45.

Cherche C64 N + 1541 N dans l'Est ou le Nord de la France, si possible, où je peux passer le retirer lors de mes voyages. **Pietro CREMONA**, Cas Post 60, 41043 Formigine (MO), Italie. Tél. : 19-39 59.57.08.24.

Cherche pour Atari 800 XL cassettes jeux. **Gilles DECAIX**, 6, allée de Beauce, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.55.69.

Achète pour ST logiciels (R-Type, After Burner, Out Run, King Quest 3, Mortyville Manor, etc.). **Mathieu MORIO**, 3ter, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 40.34.27.04.

Amiga cherche 1 imprimante, 1 lecteur externe et une extension mémoire. Possibilité d'échange contre D7. Urgent... urgent... **Joachim LANDBOUROU**. Tél. : 59.37.27.06.

Achète Antic (déc. 85 à oct. 86) et Analog Computing (n° 26, 27, 29, 37 à 43, 47, 48, 49). Faire offre. **Jean-Paul LUCAS**, 78, rue des Noyers, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.82.66.56.

Recherche pour Atari 520 ST un traitement de texte. Prix maximum 200 F (avec documentation). **Michel MAROUZE**, 13, rue de la Plaine, Les Salles du Gardon, 39110 La Grand-Combe. Tél. : 66.34.45.88.

Cherche version portable du C 64 (avec micro vidéo, disk drive et clavier, le tout dans une valise) ou bien le SX 64. Achète à un prix intéressant (viens le chercher à domicile). **Pietro CREMONA**, Cas post 60, 41043 Formigine (MO), Italie.

Achète cartouche Pascal UCSD pour Thomson TO70 ainsi que cartouche Polyphonia. Très urgent, cause envoi de programme. **Olivier FLEURIGEON**, sente de la Ravine-Milon-Chapelle, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuses. Tél. : 30.52.71.74.

Achète Wonderboy 2 (Sega) et Vends Apple IIe + lect. externe + mon. mono + nbx jeux + joystick, t.b.é. Prix : 4 000 F à débattre. Cherche contact sur Ilc. Tél. ou écrire après juillet. **Guillaume PUISEUX**, 40, avenue Julien, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.08.33.

Apple IIe, achète tout prog. et notamment d'astrologie. Réponse assurée. **Raymond GAYTE**, 12, avenue Beauregard, 69150 Décines.

Achète clavier CPC 6128 + logiciels de jeux et utilitaires (si possible prise Péritel). Prix : 1 500 F. **Hugues LAMBERT**, 3, le Solençon-de-Boutiers, 16100 Cognac.

Vous avez un vieux Quick Shot II, II +, II turbo, etc. qui ne marche plus. Vendez-moi le ! **François HOLL**, 45, rue des Pierres, Osthouse, 67150 Erstein.

AMIGA

lecteur externe 3" 1/2	1190
lecteur externe 5" 1/4	1490
écran couleur multisync	5900
disque A500/1000 30 Mo	4900
carte disque dur PC 20 Mo	2900
disque GVP autoboot	N.C.
Genlock, Flicker Fixer	
Scanner, Logiciels	N.C.

AMSTRAD

TOUTE LA
GAMME
EN PROMOTION

IMPRIMANTES

Star LC 10	2290
Star LC 24-10	3490
MPS 1230	1550
Deskjet HP	6990

PHASE

GALERIE "LE SQUARE"

93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
M^o Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500	
Amiga 2000	
lecteur externe A1010	1190
lecteur interne A2010	1490
extension A501	
carte AT + lecteur 5" 1/4	5120
carte XT + lecteur 5" 1/4	9400
2 Mo interne A2058	6390
écran 1084S	2900

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT
conditions spéciales
éducation nationale

PETITES ANNONCES

ECHANGE

C64 échange jeux sur disq. uniquement. Possède : Gd Prix circuit, Microprose Soccer. Recherche Rocket R, 944 Turbo Cup, etc. (contacts sérieux). **Sébastien PETITJEAN, 10, rue Lt-André, 71100 Chalons-sur-Saône.**

Echange nombreux jeux et utilitaires sur Spectrum. Envoyez liste. **Philippe LECLERCQ, 168, rue Jean-Voleurs, 1420 Braine L'Alleud (Belgique). Tél. : 02.38.44.538.**

Amiga cherche contacts sérieux, sympas, durables... Envoyez liste. **Gilles GALAUD, 27, allée des Badamiers, cité Vidot, 97400 St-Denis-de-la-Réunion. Tél. : 41.76.39...**

Cherche contacts sur Apple 2C/2GS pour échange. Vends matériel Apple 2 (utilitaires, cartes, boîtes, etc.). **Gérard KARCENY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Amiga 500 échange nrbx jeux (Test Drive 2, Bio-Challenge, Battle Hawks...), Réponse assurée. **Nicolas DAMIENS, 201, rue des Pyramides, 91000 Evry. Tél. : 60.78.12.25.**

Bienvenue à tous sur C64 K7. Echange/vente/achat Origin. et Turbo : We are Champions, Pole Position 2, T. Pur-suit, Buggy Boy, Op. Wolf, Giana, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenote, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Cherche contacts sérieux et durables sur PC. Possède nrbx jeux. Recherche Crazy Car II, Truck... Toutes les réponses sont bienvenues. **Fabrice FORNI, 54 bis, rue de Marolles, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.69.13.22.**

Cherche contacts sur ST (DFI) pour échange divers [jeux utilitaires] dans ma région. Vends aussi Double Dragon et Space Harrier (originaux). **Eric MOISSET, 136, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.64.47.**

Grand Amiga 500 recherche jeux. Réponse assurée. **OUNE-BIVE Philippe, 3, rue des Sables, 97400 Saint-Denis-de-la-Réunion.**

Cherche sur C64 nrbx jeux utilitaires + éducatifs sur disq. Possède nrbx jeux, contacts sérieux, durables. Réponse assurée. Envoyez vos listings. **Marie-Laure HELLMANN, 26, rue Persching, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.96.52.**

Echange sérieux et rapide sur 6128. Possède : Turbo Cup, Nigel Mansel, Lighthshif, Impossible Mission II... Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Philippe LANGENSTEIN, 8 bis, rue Martin, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.14.43.**

Echange jeux pour Apple II GS et échange idées sur le GS Basic. **Louis-Frédéric DE LEZARDIERE, La Proustière, Poiroux, 85440 Talmont.**

Echange jeux sur Atari 520 ST : Dragon Ninja, Robocop, Last Ninja. Envoyez listes. **Alfred KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.52.17.63.**

Vends ou échange originaux sur ST. **Dominique KRAUS, 16, rue Victor-Hugo, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.18.94 (après 17 h 15 sauf w.e.).**

Amiga échange progs. Cherche contacts dans région Metz si possible. Réponse assurée. **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00 (16 h à 18 h et w.e.).**

Sur CBM 64 échange jeux toute époque (contact durable, dans la Vaucluse de préf.). **Grégory SERRES, route d'Orange, 84850 Camaret-sur-Aigues. Tél. : 90.37.29.33 (week-end à 8 h uniquement).**

Echange jeux sur CPC 6128. Envoyez vos listes + un timbre. Réponse assurée. **David GUEZ, 6, rue de la Chesnaye, Prunay-en-Yveline, 78660 Ablis.**

C64/128 échange nrbx jeux, utilitaires, Digits, Demos, Musix sur disq. Recherche revues ZAP 64 ! Salut à tous mes contacts ! **Cyril CHAST, 7, rue Amiral Courbet, 94160 St-Mandé. Tél. : 48.08.13.88.**

Hello ! I'm french and I'm looking for exchange ! Help, write me please. Bye. (I have a CPC Amstrad with disk). **Cyrille MORINEAUX, 23, rue Napoléon-Gauvain, 95170 Deuil-la-Barre.**

Echange logiciels sur 1040. Envoyez liste, réponse assurée. Ne pas téléphoner. **Yvon CARRATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck.**

Echange ou vends. Envoyez listes rapides et sérieuses + (Amstrad CPC 464 K7), si possible dans les Pyrénées-Atlantiques. **Gérard LATOULEVE, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau.**

Echange pgms sur ST. Suisse seulement. **Stéphane JAU-NIN, ch. de Jaman-6, 1805 Jongny (Suisse).**

Cherche jeux sur CPC 6128 disq. Ilron Lord, Meurtre à Venise, The Deep, Echelon, Crazy Cars. Possède A 320, Wec Le Mans. **Jérôme JUAN, 154, Val-du-Careil, 06500 Menton. Tél. : 93.57.11.12.**

Echange ou vends jeux sur Amiga (Led Storm, Int. Karaté, etc.). **Frédéric BEVILACQUA, 8, villa Charles, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.06.78.**

Cherche contacts sur C64 et Amiga. **BCG, BP 123, 1219 Le Lignon (Suisse).**

Contact très sympa cherche Commodoristes sérieux pour échange disq. **Jean-Luc DAVEAU, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris.**

Amstrad PC échange jeux et utilitaires. Contacts sérieux et durables. N'hésitez pas à me contacter. **Stéphane. Tél. : 89.06.39.80 (en semaine après 18 h).**

Cherche programmeur et dessinateur sur C64. Echange prg sur Amiga et C64. **Energy, BP 146, 7700 Mouscron 1 (Belgique).**

Cherche très bon graphiste pour faire un jeu vidéo, envoyez moi vos dessins faits sur D. Paint. **Eric DUHAYON, 41, rue de l'Étrier, 69480 La Bassée. Tél. : 20.49.81.77.**

Recherche contacts sur Amiga. Cherche programmeurs, graphistes, musiciens (80000) sur Amiga et ST. **Dominique PROVILLE, 62160 Bully-les-Mines. (Ne pas téléphoner).**

Amiga-Dealer échange jeux et Demos. Possède Barbarian II et Iron Lord. Réponse assurée. **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00 (à partir de 20 h 30).**

Cherche contacts sympas sur Amiga. **VINCENT. Tél. : 87.65.59.00.**

Echange softs sur Amiga et PC. Vends jeux et programmes sur PC, vends aussi MSX V20 avec jeux. **Serge MOUNIER, 36, rue Ambroise-Pare, 42240 Unieux. Tél. : 77.89.17.44.**

Echange prog sur C64. Possède (R-Type, Heavy Metal, F-18, Menace, Zac Mac, Kracken). Recherche compilateur Pascal. **Philippe LECLERCQ, lycée Carnot, rue A-Leroy, 62700 Bruay-Labussière.**

Echange nrbx softs sur Atari ST (SF/DF). Envoyez liste. Réponse assurée. A bientôt. **Franck BENICHOV, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Disciple cherche maître en assembleur sur Amiga pour une initiation complète et gratitude infinie. Ech. également. Débutants bienvenus. **DRAAK, De Loy des Marais Tassigny, 18, rue Odeval, 69249 Aubers. Tél. : 20.50.27.20.**

Echange ou vends jeux et utilitaires pour C64, disq. uniquement. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange. **Christophe PORTIER, la Vieille-Eglise, St-Girod, 73410 Albans. Tél. : 79.54.13.02.**

Amiga vends et échange log. Cherche contacts super cool (arnaqueurs s'abstenir). **Jérôme KLEINAGUS, 18, rue des Cernélais, 67157 Marly. Tél. : 87.62.43.33.**

Je suis graphiste. J'ai déjà fais des pics et de logos pour

des intros. Cherche groupe sympa qui pourrait me rendre. Appeler. **LAURENT. Tél. : 47.39.12.13.**

Echange/vends programmés sur K7 pour MSX 1. Envoyez liste. **Thierry FIEV, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branches. Tél. : 28.63.63.37.**

Atari XE/XL échange nrbx jeux sur disq. Non sérieux s'abstenir. (Gers). **Richard GAUZIC, Bives, 32380 Saint-Clar. Tél. : 62.66.43.09.**

Amiga 500 échange jeux. Cherche tout livre Amiga 500. Francis MARÇON, bât. Topaze, apt 44, Mouzmpré, 54270 Essey-les-Nancy. Tél. : 83.21.45.86.

Echange sur ST. **Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14880 Ranville. Tél. : 31.78.89.49.**

Amigaman échange jeux. Possède nrbx jeux. **Fabrice ZEC-CHIN, rue du Bourg 97, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.42.74.**

C64-128 échange, vends jeux + Demos disq./K7. Possède Dragon Ninja, Renegade 3, Purple Heart, Fist, etc. **Christophe JOUIN, place de l'Eglise, 44150 Le Poulignen.**

Echange nombreux log. sur Amiga 500. Recherche contacts à l'étranger (USA, Canada, Suisse). Contacts amicaux et durables. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.36.40.**

Echange ou vends jeux sur Atari SY Explora 2, Archipelagos... **Patrick GUERCHON, 301 av., de Fontainebleau, 94320 Thiais.**



Freeware pour compatibles PC : jeux + aventures + graphiques par équations + lectures... Recevez ce splendide logiciel contre 1 chèque de 20 FF ! **Christian Club CSD - Vago, Jeanne-d'Arc, 1837 Château-d'Oex (VD Suisse).**

Vous êtes programmeur ? Vous voulez être édité ? Profitez de notre service marketing ! Droits d'auteur garantis (Amiga + IBM) et ça paye ! **Service Marketing Vago CSD, Jeanne-d'Arc, 1837 Château-d'Oex (VD Suisse).**

Venez avec votre minitel sur Amstrad Tel + , découvrez ses rubriques pleines de pokes, viés inf, astuces etc. Tous les jours 24h/24h. **Jean-Marc FILLETTE - Amstrad Tel + , 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise (Seineur Multivoies). Tél. : 34.22.09.22.**

Cherche tout programmeur sur Amiga, CPC, PC en vue de créer un club basé sur la recherche et la création de demos.

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.

4 Soccer (PC)	p. 66	Great Courts (Amiga, ST, PC)	p. 18	Running Man (Amiga)	p. 72
688 Attack Sub (PC)	p. 43	Gunship (Amiga)	p. 72	Rvf Honda (ST)	p. 44
Action Fighter (Amiga)	p. 70	Hawaian Odyssey (PC)	p. 17	Silkworm (Amiga)	p. 42
Adidas Beach Volley (Amiga)	p. 12	Hostile All Terrain Encounter (CPC)	p. 60	Sinbad (PC)	p. 126
African Raiders (Amiga)	p. 60	Interpréteur C (ST)	p. 118	Skateball (CPC)	p. 60
Airball (Amiga)	p. 74	It Came from the Desert (Amiga, ST, PC)	p. 17	Skweek (Amiga, CPC, PC)	p. 61
Airborne Ranger (ST)	p. 62	Jack Nicklaus (PC)	p. 64	Sorcerer Lord (Amiga, ST, PC)	p. 63
Alex Kidd/High Tech World (Sega)	p. 62	Journey (Amiga)	p. 122	Space Quest III (ST)	p. 120
Alienator (TO8, TO9)	p. 66	Kick off (ST)	p. 47	Spherical (ST)	p. 48
Astaroth (ST)	p. 14	Knight n'Fight (Amiga, ST, PC)	p. 18	Spirit of Adventure (ST)	p. 16
Beast (ST, Amiga)	p. 18	Krypton Egg (ST)	p. 49	Star Trap (PC)	p. 126
Bloodwych (ST, Amiga)	p. 18	Le Vie du lac (ST, PC)	p. 30	Stormlord (CPC)	p. 53
Blue Angels (PC)	p. 18	Le Maître absolu (CPC)	p. 126	Super Grid Runner (ST)	p. 66
Bridge en Majeure 5ème (PC)	p. 64	Le Petit Lecteur (ST, PC, Thomson)	p. 30	Super Scramble (Amiga)	p. 18
Butcher Hill (ST, Amiga)	p. 61	Legacy of the Ancients (PC)	p. 126	Talespin (ST)	p. 116
Casino Games (Sega)	p. 63	Mayday Squad (ST, PC)	p. 60	Tank Attack (C 64, CPC)	p. 68
Castle Warrior (ST)	p. 57	Micro Brevet français (ST, PC, CPC, TO9)	p. 28	The Games Summer Edition (PC, CPC)	p. 70
Caveman Ugh-Lympics (C64)	p. 72	Modem Wars (PC)	p. 46	The House Music System (ST)	p. 113
Caveman Ugh-Lympics (PC)	p. 18	New Zealand Story (Amiga)	p. 18	The Kristal (ST)	p. 123
Chariots of Wrath (ST)	p. 18	Nightdawn (Amiga)	p. 74	Timescanner (ST)	p. 72
Chicago 30's (ST, CPC)	p. 68	Outrun (PC)	p. 74	TV Sports Basket Ball (Amiga, ST, PC)	p. 17
Chicago 90 (CPC)	p. 45	Perfect Sound (Amiga)	p. 114	Twilight's Ranson (Amiga, PC)	p. 126
Circus Attractions (C 64)	p. 68	Photon Paint 2.0 (Amiga)	p. 112	UFO (PC)	p. 17
Colossus Chess 4 (Spectrum)	p. 74	Prophesy (PC)	p. 124	Vigilante (Amiga)	p. 55
Cosmic Pirate (Amiga)	p. 62	Puffy's Saga (CPC)	p. 18	Vigilante (C 64)	p. 18
Dark Fusion (Spectrum, CPC)	p. 64	Ramrod (ST)	p. 12	Vindicators (Amiga, Spectrum)	p. 62
Demon Stalkers (PC)	p. 64	Robocop (PC)	p. 72	Voyager (Amiga)	p. 62
Drakken (ST, Amiga, PC)	p. 17	Rockstar Ate My Hamster (Spectrum)	p. 63	Wanted (Sega)	p. 68
Eagle's Rider (Amiga, ST)	p. 18			Warlock's Quest (Mac.)	p. 66
Educ Maternelle (ST, CPC, PC)	p. 28			Weird Dreams (ST)	p. 51
Falcon Missions (ST, Amiga, PC)	p. 17			Wicked (ST)	p. 18
Ghostbusters (Sega)	p. 62				
Grand Monster Siam (ST, C 64)	p. 70				

NAZA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO

PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NAZA.



BL/LB



36.14 CODE NAZA

CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur.

Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.

Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelque chose... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: (1) 43350675

ocean