

TILT

MICROLOISIRS



SPECIAL 69 : découvrez les jeux à deux ! ● **Arcade** : les nouveautés de la rentrée ● **Initiation** : les secrets de vos jeux préférés ● **Concours P.A.O.** : les résultats ● **Création** : le shoot - them - up facile ! ● **3615 TILT** : gagnez un tas de cadeaux ! ●

M 3085 - 69 - 24,00 F



PLUS UN
POSTER
EXCLUSIF!

LES

3 HEROES CELEBRES AU SERVICE DE LA LOI ET DE LA DEMOCRATIE...3 JEUX TITANESQUES... REUNIS DANS UNE COMPILATION DE PRESTIGE!!

AMSTRAD

JUSTICE CHIEFS

"DEPECHEZ-VOUS... ET QUE JUSTICE SOIT FAITE!"

Cette offre exceptionnelle est valable durant tout l'été. C'est une exclusivité française.



ROBOCOP™

!!DEMENT!!
UN AUTOCOLLANT ROBOCOP DANS CHAQUE BOITE!!



HIT dans TILT: "Tous ceux qui ont aimé le film seront satisfaits par ce jeu qui a su en conserver l'esprit."
AMSTRAD 100% - 90% "ROBOCOP va vous faire exploser les neurones... mieux, il est excellent!"
ROBOCOP™ & © 1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

RAMBO III™

DATA EAST

ocean®



AMSTRAD 100% - 85% "Il est excellent"
TOP du Mois dans MICRONEWS: "Un des plus beaux jeu d'arcade que je connaisse sur CPC."
HIT dans TILT: "Un programme d'action très accrocheur"



COIN vs. DRAGONNINJA™

TOP du Mois dans MICRONEWS: "Un soft indémodable!"
AMSTRAD 100% - 85% "Que ceux qui fréquentent les salles d'arcade se joignent à nous... ils ne le regretteront pas."
JOYSTICK D'OR pour la meilleure adaptation de jeu d'arcade



TILT MICROLOISIRS
 2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
 Tél. : (1) 48.24.46.21. Télé : 649392 Edmond
 Abonnements : 46. (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
 Rédacteur en chef : Jean-Michel Bismière
 Directeur artistique : Jean-Francis Adébert
 Secrétaire de rédaction : Dominique Chauvel
 Chefs de rubrique : Hubert Besson, Jean-Loup Renault
 Rédaction : Dany Boubback, Jean-Philippe Delalande
 Maquette : Christine Gourdail, Yvaine Chabert
 Photographie : François Adébert
 Secrétaire : Frédérique Sadoul
 Ont collaboré à ce numéro : André Bédou, Davidoli Buerer, Eric Caberia, Daniel Claret, Pierre Fouillet, Jacques Harbon, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Hughes-Lacour, Jean-Olivier Scarpes, Brigitte Soudalieu, Laurent Toussaint, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutres, 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

Distribution de la publicité
 Claude Vézina
 Chef de publicité : Luc Maréchal
 Assistante : Claudine Lafabre
 Édition : Sophie Binin
 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) : 260 F (TVA incluse).
 (Tauxs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements) BP 83 7932 Paris Cedex.
 Promotion : Isabelle Neyraud
 Directeur administratif et financier : Jean Wiest
 Fabrication : Jean-Jack Vallin

ÉDITEUR
 « Tilt Microloisirs » est un mensuel édité par l'éditeur **Mondadori S.p.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 : Sôger Sôger associé : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
 Président-Directeur général : Francis Wozel
 Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (sauf page Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt Microloisirs » sont libres de toute publication. Les anciens numéros de Tilt ont disparus. Les 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.
 Conventeurs : Jérôme Tesseyre avec Lucie Valéographe.
 Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2^e trimestre 1989
 Photocomposé et gravé : H.E.L., 94700 Maisons-Alfort.
 Imprimeurs : Sina, Torcy-Impression 72002 Torcy
 Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

12 AVANT-PRÉMIÈRES
Les Voyageurs du temps.
 sur Amiga, c'est peut-être l'un des meilleurs jeux d'aventure français qu'on ait vu ces dernières années. *European Space Simulator* (PC et ST), une simulation de vol spatial sur la future navette Hermès, réalisée en collaboration avec les meilleurs spécialistes, fait montre d'un réalisme de bon aloi. US Gold nous a agréablement étonné avec *Strider*, une adaptation d'arcade particulièrement réussie (*Amiga*, *ST*, *Amstrad CPC*). Et la montagne habituelle de previews...

22 TILT JOURNAL
Le CDI est-il un ordinateur ?
 En exclusivité, *Tilt* vous donne un premier aperçu du CDI qui s'affirme comme un standard mondial pour faire le lien entre la chaîne hi-fi et la chaîne audiovisuelle. En attendant cette panacée, apprenez à connecter votre micro sur une chaîne hi-fi. L'actualité de la micro avec les salons de la rentrée, Hurikan, un nouvel éditeur français, Atari qui se lance dans le jeu de réseau et Kid's School fête le Bicentenaire...

42 ARCADE
Deux titres percutants de Sega
 marquent la rentrée : *Turbo Outrun* réveille l'intérêt de ceux qui ont épuisé les plaisirs d'*Outrun*, et *Bay-Route* — un titre transparent — entraîne le joueur dans une guérilla urbaine acharnée. Il y a aussi le stupéfiant *Narc*, le rapide *Mad Gear* et le violent *Fighting Fantasy*...

44 HITS
Rapide et distrayant, Rainbow Islands
 est un remarquable jeu d'arcade, sur ST, qui vous accroche au joystick. Exploitant la même veine, *New Zealand Story*, tout aussi stimulant, a l'avantage d'exister sur *Amiga* et *ST*. L'excellent *Thunder Chopper*, sur PC, est un simulateur de vol d'hélicoptère très ludique. D'autres hits à découvrir : *Rick Dangerous*, *Jaws*, *3D Pool*, *Datastorm*, *Indiana Jones*, *Xybots*, *Savage*, *Beach Volley*, *Permis de tuer*...

64 ROLLING SOFTS
Tous les jeux, toutes les machines
 sont rassemblés dans les locaux de *Tilt*. C'est là qu'on lieu les tests, au grand dam de ceux qui travaillent « vraiment », incommodés par les musiques, les bruitages, les cris d'Eric Caberia et les halètements d'Alain Hughes-Lacour. Voici les résultats de ces essais retentissants.

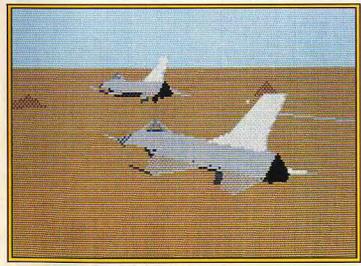
82 CHALLENGE
Découvrez les jeux de veuf.
 Le joueur solitaire face à son micro vit-il ses derniers beaux jours ? On pourrait le croire en constatant la multiplication des jeux de veuf — ou à plusieurs —. Quels sont ces jeux ? Comment en tirer le meilleur profit ? Quel est leur avenir ?

88 INITIATION
Un chou, c'est un chou.
 une fractale, c'est une fractale. Sous ce titre érotique se cachent les définitions de ces termes barbares qui sont à la base et font l'agrément de vos jeux préférés : scrolling en parallaxe, 3D sur faces pleines, fractales, animations vectorielles ou en temps réel... La liste est longue et la découverte passionnante.

96 CREATION
Confectionnez votre shoot-them-up
 à votre main et sans programmer sur votre Amiga avec *Shoot-Them-Up Construction Kit* ! Dalí aurait été contrarié de voir un logiciel de dessin portant son nom, même de qualité, se vendre à un si petit prix. Les possesseurs de ST ne s'en plaindront pas. D'autres logiciels pour amateurs de loisirs productifs : *Trilogy*, *Discoscopy*, *AB Animator*, *Master Sound*, *Sprite Editor*...

104 CONCOURS
Les résultats du concours P.A.O.
 Ceux qui ont participé peuvent découvrir les noms et les veuves des gagnants. Chaque journal a été corrigé par des spécialistes. Les autres, ceux qui n'ont pas osé prendre part au concours, se mordront les doigts en se disant qu'ils auraient certainement fait mieux !

112 SOS AVENTURE
Legend of Djal à tout pour plaire.
 Ce logiciel magnifiquement dessiné, avec un scénario attachant et des bruitages soignés est, en outre, facile à jouer. Trop peut-être, car cette facilité risque d'entraîner la monotonie. Les amateurs d'épouvante lui préféreront *Personal Nightmare*, et ceux qui comprennent l'anglais se précipiteront sur l'adaptation d'un célèbre best-seller, *Shogun*.



Les jeux à deux : formez une escadille avec Falcon.

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



Rainbow Islands : un cocktail de rêve et d'action.

120 MESSAGE IN A BOTTLE
Targhan et Zac Mac Kracken
 n'auront bientôt plus de secrets pour vous grâce aux solutions complètes qui vous sont offertes. Vous appels à l'aide attendent des réponses et vos solutions personnelles permettront de délier les aventuriers bloqués.

126 FORUM
Vos prises de position
 concernant les grands débats qui agitent la micro sont toujours aussi radicales et la rédaction se met en quatre pour répondre à vos questions les plus difficiles.

130 SESAME
Occupez vos nuits blanches.
 mettez-vous au clavier et programmez ! La rubrique Sésame vous aide à éviter les erreurs et les voies sans issue.

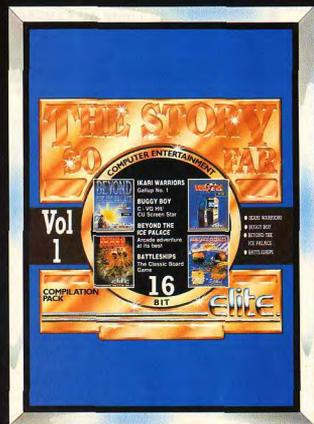
132 TAM TAM SOFT
Concises et indispensables,
 les informations de dernière heure : rumeurs du monde de la micro, événements à venir, communiqués de presse, expositions, nouvelles boutiques, etc.

136 PETITES ANNONCES
Ventes, achat, échanges
 bonnes adresses, affaires à faire et une multitude d'informations à échanger.

144 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
 sont classés par ordre alphabétique pour vous aider à retrouver rapidement vos jeux préférés dans votre collection de Tilt.

THE STORY SO FAR . . .

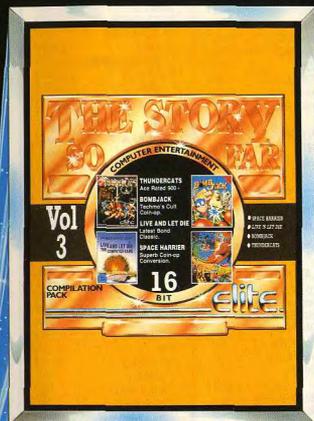
Certains des titres les plus vibrants de ces derniers mois sont présentés dans les quatre premiers "Chapitres" de la nouvelle gamme de compilations d'Elite. Tous les quatre seront disponibles cet été et d'autres Chapitres sont prévus pour la fin de l'année 1989 et le début de l'année 1990.



- 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



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



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

A paraître: The Story So Far...
EDITION ETE 1989

UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 8989900

elite

Les Voyageurs du temps: la Menace

Premier épisode d'une série, cette aventure sur Amiga fait l'unanimité chez les professionnels. Prenant, ce jeu est l'un des gros titres de la rentrée.

Une grande première pour l'équipe de Delphine Software: leur prochain titre est un jeu d'aventure graphique animé en 3D! On était en droit d'être sceptique quant à la qualité d'un jeu d'aventure créé par des spécialistes du jeu d'action (*Bio Challenge* et *Castle Warden*), il n'en est rien. Dès les premières minutes de jeu, on sent tout de suite qu'il s'agit

d'un produit d'une qualité exceptionnelle. Avec les *Voyageurs du temps*, le jeu d'aventure français vient de franchir le dernier obstacle qui le séparait des grands maîtres anglo-saxons tel que Sierra-on-Line ou Lucasfilm Games. Nos lecteurs auront sûrement remarqué qu'il n'y habituellement pas de jugement sur les logiciels dans les avant-premières. Mais dans le



Gare aux moustiques!



Des graphismes étonnants.



Un paysage de rée.



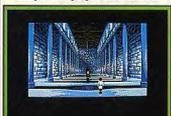
Un cerbere peu commode.



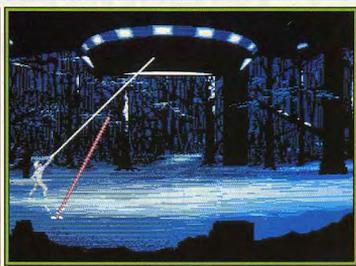
En pleine époque médiévale!



Visite au monastère, plaque tournante des Croughons.



Rencontre avec le châtelain.



Cette superbe introduction fait référence à une phase cruciale du jeu.

cas présent, nous ne prenons pas beaucoup de risques: vu la qualité, ce jeu va certainement faire un tabac. *La Menace* est le titre du premier épisode des *Voyageurs du temps*. Il retrace les évolutions et rebondissement d'une lutte sans merci entre les Terriens et les Croughons en l'an 4315. Ces extra-terrestres sont des adversaires si redoutables que les humains n'ont trouvé qu'une seule parade valable contre leurs attaques: le SDI. Ce système de défense agit à la fois sur l'espace, en empêchant les vaisseaux ennemis de pénétrer dans l'atmosphère, et sur le temps en prévenant tout invasion à partir du passé. L'avance technologique de l'époque permet, en effet, aux antagonistes de maîtriser le voyage dans le temps. Tenace, les Croughons décident de saboter le SDI avant qu'il ne soit construit. Leur tactique consiste à remonter dans le temps afin de placer les bombes à retardement



Retour vers le futur!

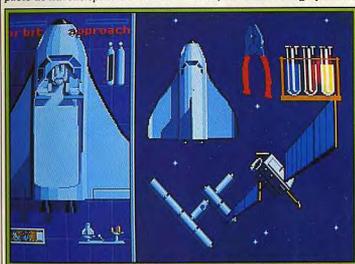
est servi par de somptueux graphismes, fins et détaillés. Les brutes n'étaient pas encore intégrés sur la version Amiga que nous avons vue. En revanche, les fonds musicaux sont superbes! Arrêtons là les superlatifs, gardons-en pour le test de la version définitive qui sort en octobre. (Amiga et ST, prix PC). Dany Boaluck

European Space Simulator

Enfin une simulation spatiale française! Aux commandes de votre navette européenne, vous peuplez l'atmosphère d'une série de satellites. Cet Hermès du futur va sûrement faire des adeptes dès sa sortie, en septembre.

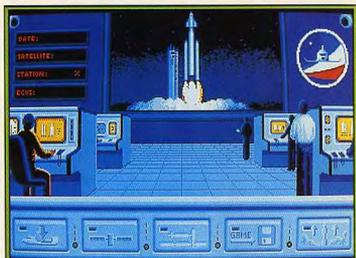
La simulation de vol au niveau des usages et dans l'espace a toujours été l'apanage des développeurs anglo-saxons. Aussi, c'est avec plaisir que Tilt présente une création française dans ce domaine. Coktel Vision prépare pour la fin septembre, la sortie d'une simulation de vol spatial sous le label Tomahawk. Grâce à *European Space Simulator* (ESS), vous mettez un pied dans un futur auquel est peut-être promis l'industrie aéronautique européenne. An 2010: vous êtes pilote de navette spatiale chez ISC

avec les perspectives envisagées par les experts européens dans ce domaine. La première phase se passe toujours sur terre, dans la base spatiale de la Space Corp. Vous y déterminez le choix des missions et les niveaux de difficulté. Selon la mission choisie, vous déterminez l'équipement à embarquer ainsi que l'équipage le plus apte à la mener à bien. Après une belle séquence de décollage, le joueur aborde la phase orbitale. Dans cette séquence, les écrans sont réalisés par les sprites (les astres) mêlés à des graphismes

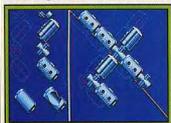


Tous les graphismes de ESS ont été développés sur PC VGA.

(International Space Corporation). L'activité de cette société privée est la mise en orbite et la maintenance de satellites d'observations commerciaux, militaires ou encore la construction de stations orbitales. Votre objectif: réussir toutes vos missions de lancement, réparation, maintenance et construction. Le tout doit être fait, bien entendu, dans un souci de rentabilité et de maximisation du profit. Véritable simulation, ESS a été conçu avec la collaboration de plusieurs spécialistes de vol spatial. Tous les paramètres et valeurs utilisés dans ESS sont donc très réalistes et compatibles



Cette séquence de mise en orbite se déroule sans l'insertion du joueur.



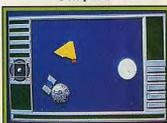
La station orbitale.



C'est parti!



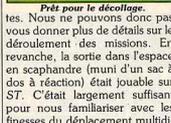
Choix des équipages.



Des graphismes vectoriels sur ST.



Un satellite et la navette.



L'atterrissage: délicat.

sur PC, ESS nous a séduit par la beauté de ses graphismes en VGA et par l'intérêt que suscite les missions. Prévu sur ST, Amiga et PC, ESS subira vraisemblablement des améliorations avant sa sortie. Dany Boaluck

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

The Strider

Ce guerrier du futur doit combattre les Rouges à travers cinq niveaux déments ! Une superbe adaptation du jeu d'arcade signée US Gold.

Les fidèles des salles d'arcades connaissent bien ce jeu d'action de Capcom. Et, pour le plus grand bonheur de tous (surtout des moins de seize ans), le voici qui fait une entrée fracassante dans la micro-familiale. Fracasante disons-nous car il faut le reconnaître, la préversion nous a étonné par sa bonne réalisation. US Gold s'améliore et personne ne s'en plaindra, pas même Acidité Bizto ! Le scénario, lui, ne brille pas par son originalité mais le jeu n'en pâtit heureusement pas. L'action se passe dans le futur, à une époque imprécise, le Grand Maître de l'Armée Rouge œuvre pour la suprématie de l'U.R.S.S. Son objectif : la conquête de la Terre. Ses hordes de guerriers, robots et autres monstres, n'atten-

dent que son signal pour déferler le reste de la planète. Les solutions pour enrayer ce danger sont risquées. Une attaque massive provoquerait un intolérable bain de sang. Reste la solution d'un commando, au cœur même de l'U.R.S.S., dont la mission est de tuer le Grand Maître. Là où une armée est susceptible d'échouer, un seul homme peut réussir. Hiryu, le meilleur diémané parmi les guerriers de ce lointain futur est désigné pour remplir cette mission quasi suicidaire. Armé d'une épée-laser capable des pires dégâts entre les mains d'un expert, vous affrontez l'ennemi avec la résolution qui vous caractérise. Le combat commence à Moscou où une armada d'agents du KGB vous bloque le passage sur la place Rouge ! Puis, votre travail de dépiégage du Grand Maître de l'Armée Rouge vous mène en Sibérie pour affronter d'autres ennemis dans des montagnes enneigées, sous un cli-



Un piège aux lasers.



Un robot impressionnant.



À l'attaque et pas de quartier !



Début du premier niveau.



Le serpent soviétique (ST).



Une animation fluide.



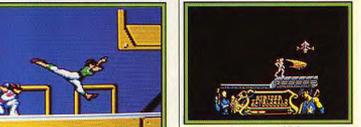
Des graphismes agréables.



La très grande variété des monstres est un des points forts de Strider. qu'à souhaiter que vous en sortiez vainqueur pour le salut de l'humanité. Cinq niveaux constituent l'ensemble du jeu où vous devez battre tous les monstres et autres pièges. Sachez que de nombreux parcours sont possibles



L'énorme monstre du troisième niveau : un obstacle trop souvent mortel.



La version CPC.

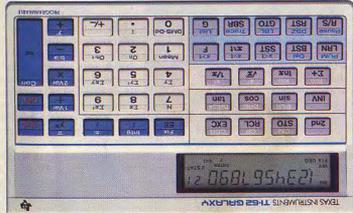
Il est capable de sauter, virevolter, s'accrocher aux murs, glisser et même faire des sauts périlleux. Les préversions que nous possédons sur Amiga, ST et CPC ne nous permettent pas de donner un avis sur la jouabilité de ce programme qui reste encore à mettre au point. Néanmoins, nous avons pu apprécier la finesse des graphismes et la fluidité des animations, plus particulièrement sur la version Amiga. La sortie de cette adaptation arcade est prévue pour octobre prochain sur Amiga, ST, CPC, Spectrum et C 64. Dany Boaluck

Quel est le prix de la seule programmable ayant toutes ces qualités ?

- Statistiques à 2 variables.
- 100 pas de programme.
- Fonctions d'édition exceptionnelles.
- Et... une facilité d'utilisation inégalée : modes trace, list, prompting.

199 F 406 F 636 F 1059 F

REPONSE : 199 F* la TI-62 GALAXY.



Développée avec des enseignants, la TI-62 Galaxy a été conçue en réponse aux textes officiels. 91 fonctions scientifiques préprogrammées dont statistiques à 2 variables, jusqu'à 100 pas de programme ou 10 mémoires, fonctions d'édition exceptionnelles... Comme toutes les calculatrices scolaires Texas Instruments, la TI-62 Galaxy bénéficie d'une garantie de 2 ans. Pour des maths plus faciles.





De la stratégie avec le sargame nommé North and South d'Infogrames.

Populous II, Bomber, Super Wonder Boy...



Gloops (Amiga).



Transmutator (ST).

Une rentrée fertile en nouveautés ! Finis les journées de famine au bord des lagons bleus sous un soleil de rêve ! Epoussetez vos claviers et joysticks, vous en aurez besoin pour battre tous les monstres créés par les éditeurs pendant votre absence estivale.

INFOGRAMMES. Hostages (Operation Jupiter) sera bientôt sur Nintendo ! C'est le premier français sur console ! Affaire à suivre. Du nouveau aussi pour la micro familiale, **Gloops** (ST, Amiga), un jeu d'action/stratégie dans le style Skuaver. **Transmutator** (ST, Amiga), un jeu d'aventure/arcade qui fera plaisir aux amateurs de science-fiction. De la stratégie/arcade en perspective avec ce wargame nommé **North and South** (ST, Amiga, PC). Tous ces produits seront disponibles dès le début du mois de septembre.

SILMARILS. Plusieurs sorties pour la fin de l'année 1989. En septembre, **Windward Willy**, une simulation/arcade de planche à



Windward Willy (CPC).

voile, sort sur CPC. Une aventure/action nommée **Fétiche maya** (ST, Amiga, PC) est programmée pour septembre/octobre. En novembre, le hit **Targhan** arrive sur CPC.

MICROPROSE. Une avalanche de nouveautés nous arrive de cette société. Sous le label Firebird, P 47 l'adaptation du coin-op du même nom sera disponible en septembre sur ST, Amiga, CPC et C 64. **Oriental Games** vous propose quatre types d'arts martiaux : Karaté, kung-fu, judo et kail do. Ce jeu d'action est prévu pour octobre (toutes machines). Sous le label Micro Style, voici **Rainbow**



Fétiche maya, l'aventure/arcade sur ST.



P 47 (ST).



P 47 (ST).



Oriental Games (ST).



Greenpeace (ST).



Xenophobe (Micro Style).



Stunt Car (ST).

Warrior: The Greenpeace est une simulation écologique où vous devez protéger la nature ! Sortie en août sur C 64, Amigo et ST. **Xenophobe** est un shoot'em up que vous verrez bientôt (octobre) sur ST, PC, Amiga, CPC et

C 64. **Stunt Car** est une simulation de course de voitures pour cascadeurs. Il sera disponible en septembre sur ST. Les autres versions suivront en octobre (PC, Amiga et C 64).

ELECTRONIC ARTS. Une bonne nouvelle ! **Le Populous data disk** sera bientôt disponible sur ST et Amiga (soft). Cette suite comporte cinq nouveaux mondes, notamment celui de la Révolution française ! **The Hound of Shadow**, un jeu de rôle inspiré de l'œuvre de Lovecraft, sera commercialisé en septembre sur PC, ST et Amiga. **Ferrari Formula One** qu'on ne présente plus devrait déjà être disponible en France sur PC. Des versions 5 bits sont prévues.

OCEAN. Leur prochain titre va faire mal ! Il s'agit d'**Ivanhoé** (ST, Amiga), un jeu d'arcade/aventure dont la sortie est prévue en octobre. Pour Noël, deux titres Taito seront adaptés : **Operation Thunderbolt** et **Chase H.Q.**

LE SOLEIL EST AU ZENITH, LE ROCK 'N' ROLL BAT SON PLEIN

Beach Volley

**Amstrad
Atari ST Amiga**

Voilà l'heure idéale pour un Beach Volley!

Le monde s'ouvre devant vous ! Votre équipe voyage tout autour du globe de Londres à Sydney défiant tous les nouveaux adeptes de cette folle qui déferle sur les plages. Une action fantastique qui vous plonge dans la réalité du Beach Volley de haut niveau. Un contrôle total de votre style de jeu: un service smashé ou à la culier - court ou long - un smash lobé ou perforant, un contre au filet ou un plongeon pour sauver la balle de match. C'est ça le Beach Volley... vous pourrez même bronzer!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43390675

pour Amstrad CPC, Atari ST, Amiga ainsi qu'IBM PC et compatibles. Il sera introduit courant septembre sur le marché à un coût légèrement inférieur à 300 F. D'après l'éditeur de Ruell, divers autres programmes seront proposés d'ici peu pour ce pistolet tant par Lorticiel que par d'autres sociétés. Nul doute que si cela se



Blue Angels (PC).



Don't Go Alone (PC).



Deadlock (PC).



Blue Angels (PC) : avant de décoller.

vérifie, ce pistolet pourrait bien remporter un grand succès. Suivant une recette mise au point avec Turbo Cup (un programme, une référence), Kick Boxing a été réalisé avec la participation d'André Panza, Champion du monde de Kick Boxing et de Boxe Française. La principale innovation apportée par ce jeu réside



Asterix (PC).



No Exit (PC).

dans la technique utilisée pour créer les sprites représentant les joueurs. L'équipe de développeurs a, en effet, filmé puis digitalisé les positions de combat d'André Panza... La venue de ce programme est attendue pour 20

septembre. Vient ensuite Eagle's Rider qui sortira le premier octobre. Synthèse vocale sur ST et Amiga, graphismes de grande qualité, dessin animé d'introduction devraient assurer le succès de cette aventure mêlant stratégie et action. Signalements qu'une version sur CPC est en cours de développement. Simulateur de vol en escadrille, Blue Angels vous met dans le peau d'un as du pilotage. Développé en collaboration avec les Blue Angels (l'équivalent de la patrouille de France aux Etats-Unis), il sortira à la mi-novembre sur ST, Amiga et PC. On nous promet graphismes en 3D, diverses figures imposées, etc. On attend le résultat final avec impatience.



Third Courier (PC).



West Phaser (PC).



Kick Boxing (Amiga).

TITUS, par sa part, prépare un nouveau programme sur CPC. Il s'agit de Knight Force. Entre divers nouveautés à la rentrée. Tout d'abord, Highway Patrol et Chicago 90 sortiront sur Atari ST, Amiga ainsi que PC et com-

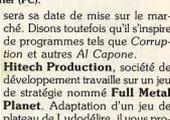
patibles courant septembre. Vient ensuite Eagle's Rider qui sortira le premier octobre. Synthèse vocale sur ST et Amiga, graphismes de grande qualité, dessin animé d'introduction devraient assurer le succès de cette aventure mêlant stratégie et action. Signalements qu'une version sur CPC est en cours de développement. Simulateur de vol en escadrille, Blue Angels vous met dans le



Eagle's Rider (ST).



Third Courier (PC).



West Phaser (PC).



Kick Boxing (Amiga).

patibles courant septembre. Vient ensuite Eagle's Rider qui sortira le premier octobre. Synthèse vocale sur ST et Amiga, graphismes de grande qualité, dessin animé d'introduction devraient assurer le succès de cette aventure mêlant stratégie et action. Signalements qu'une version sur CPC est en cours de développement. Simulateur de vol en escadrille, Blue Angels vous met dans le

L'AVENTURE DERRIERE RICK DANGEROUS, UN SUPER HÉROS COLLECTIONNEUR DE TIMBRES, SE TROUVE EN GRAND DANGER ET S'ÉCRASE AVEC SON AVION QUELQUE PART EN AMÉRIQUE DU SUD.

COMBIEN DE TEMPS POURRA-T-IL SURVIVRE, CELA DÉPEND DE VOUS! RICK DANGEROUS EST DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC, C64, ATARI ST, AMIGA ET IBM PC.

se sera sa date de mise sur le marché. Disons toutefois qu'il s'inspire de programmes tels que Corruption et autres Al Capone. Hittech Production, société de développement travaille sur un jeu de stratégie nommé Full Metal Planet. Adaptation d'un jeu de plateau de Ludodélice, il vous propose d'extraire des minerais sur

une planète lointaine. Compétition avec d'autres sociétés, interface simple mais efficace et graphique de qualité sont au programme. Il sortira sur ST, Amiga et PC mais l'éditeur est pour le moment inconnu.

© 1989 CORE DESIGN LTD. MICROPROSE FRANCE, 6, B. RUE DE MILAN - 75009 PARIS TEL. 45 26 44 14



La qualité graphique du CDI (1 et 2) se passe de commentaires. En cliquant sur les mots en jaune (3), on approfondit la recherche. Le menu du disque de démonstration propose bien des options (4). Voici un exemple de miseage d'images (5).

Hypertexte multi-media, disques numériques : récemment apparus en micro-informatique, ces quelques notions s'avèrent encore relativement ésotériques pour le commun des mortels. Pourtant, elles risquent bien de se démocratiser d'ici peu de temps grâce à Philips et Sony. On se souvient que ces deux géants mondiaux de l'électronique grand public furent les plus actifs promoteurs du MSX en Europe.

C'était donc ça !

C'est en France, dans la région parisienne, que nous avons découvert le CDI. Nouveau média informatique développé par Philips et Sony, il prétend devenir le standard mondial en matière de microloisirs. Présenté comme une console anti-micro-ordinateur, le CDI parviendra-t-il à ses objectifs ?

ressant à l'attaque avec le très attendu CDI, autrement dit Compact Disc-Interactif. Considéré par beaucoup comme un serpent de mer, cet appareil existe réelle-

notamment celui de NEC prévu pour la console PC Engine, s'inscrivent parfaitement dans cette définition. Toutefois, le CDI va plus loin : il ne se borne pas à limiter le format des données, il formalise aussi ces données. Le CD Rom est comme une disquette. Un programme prévu pour telle machine ne fonctionnera pas sur une autre. Essayez par exemple d'exécuter un CD Rom NEC sur un Atari ST... Avec le CDI le problème est résolu car l'ordinateur est en fait intégré au lecteur. Techniquement, ce dernier se caractérise par ses co-processeurs. Structurés autour d'un 68000 cadencé à 10 MHz disposant de 1 Mo de Ram et de 512 Ko de

Rom, ils ont pour tâche le traitement en temps réel du son et de l'image. Ces deux éléments constituant, du reste, la principale caractéristique qualitative du CDI.

Le son

On se plait à dire que les capacités sonores d'un ordinateur ou d'une console de jeux sont très importantes. Les excellences en la matière sont l'Amiga 500 et la console 16 bits Sega. Pardonnez du peu mais, face au CDI, ils ne pèsent pas lourd ! Ce dernier propose quatre systèmes de codage sons, tous basés sur la technique de la digitalisation. Le premier est qualitativement similaire à celui du Compact Disc audio (CDA). Le signal est codé sur 16 bits et la fréquence d'échantillonnage d'élève à 44,1 KHz. Du reste, cela permet au CDI de lire un CD. Le défaut de ce système de codage est de prendre une place relativement imposante. D'où le standard hi-fi. Grâce à ce procédé le signal prend deux fois moins de place sur le disque. Un échantillon à 37,8 KHz sur 8 bits mais selon la technique Delta. Autrement dit, la digitalisation s'effectue sur une plage limitée dans laquelle évolue le signal sonore. Le résultat est des plus convaincants. L'auditeur moyen a du mal à faire la différence entre hi-fi et CDA. Vient ensuite le Mid hi-fi puis le Speech, tous deux compressés deux fois par rapport au standard les précédents. La baisse de qualité est évidente mais l'intrê réside dans la possibilité de mixer sur une seule et même piste plusieurs représentations d'un signal équivalent. Imaginons que sur une image une voie lise un commentaire. Il est possible de disposer de ce dernier en français, en anglais, en allemand et autres, et de passer d'une langue à l'autre. Un disque utilisant cette technique nous a d'ailleurs été présenté. Le changement de langue s'effectue quasi instantanément. C'est assez impressionnant.

L'image

En matière de graphismes, le CDI ne se défend pas mal. Il propose quatre méthodes de base de restitution des graphismes. La première se nomme RGB 555. Elle propose un codage sur quinze bits par point, ce qui permet d'afficher 32 768 couleurs simultanément. Chaque image prend 210 Ko en basse résolution (384 par 280). Vient ensuite le mode Delta YUV.

Chaque point est codé sur un octet, ce qui donne 256 couleurs différentes. En basse résolution, une image en Delta YUV prend 105 Ko.

Le troisième mode écran possède un nom tout aussi barbare que le précédent : CLUT 3. Comme en Delta YUV, les points sont codés

donc d'en mettre le dixième sur une disquette d'Amiga ! Certains seront étonnés du peu de place que prennent les images et ce quel que soit le format. Le principe est simple : elles sont décompressées en temps réel par la partie informatique du CDI. Des microprocesseurs spécifiques ont d'ailleurs



Ce disque permet, par l'intermédiaire du menu situé en haut de l'écran, de changer de langue en cours de consultation.

sur un octet mais ici l'on agit aussi sur la palette. Il est possible de changer de palette à chaque ligne. Résultat, il est théoriquement possible d'afficher à l'écran l'intégralité de la palette. Mais, en pratique on ne dispose pas d'assez de points ! Dernière mode graphique, qualitativement le moins bon, le Run Length. Encoder est basé sur le principe du codage des points de même couleur. Résultat, une image fait environ 10 Ko ! Autrement dit, et compte tenu de la capacité de 650 Mo d'un disque au standard CDI, il est possible de stocker environ 60 000 images à ce format sur un seul et même disque. Essayez

été créés pour cela. Toutefois, le plus spectaculaire est ailleurs. Le CDI dispose en fait de trois écrans différents. Le premier est celui sur lequel évolue le curseur. Ce dernier permet l'accès aux divers boutons et, par son intermédiaire, il est possible de valider telle ou telle option. Viennent ensuite les écrans logiques nommés A et B. Dans ces derniers, on stocke des images différentes puis il est possible d'afficher l'un ou l'autre, les deux, de réaliser des effets de découpages, etc. En matière de présentation on peut difficilement faire mieux. En revanche, les performances du CDI en matière d'animation sont un peu plus limitées. Il est possible d'animer sur un

demi-écran ou encore un neuvième d'écran. L'animation s'avère encore satisfaisante, mais le résultat est passable, sans plus. On nous a, en outre, confié que l'objectif des créateurs du CDI était d'atteindre relativement rapidement une animation plein écran.

Sur cette photo du Compact Disc Interactif, notez la présence des organes de commande : souris et boîtier sans fil. Le module du milieu propose un port pour une carte d'interface. L'extension située au-dessous offre au CDI une ouverture vers les domaines bureautiques classiques.

Et le I dans tout ça ?

Nous venons de le voir du point de vue des performances et des caractéristiques strictement techniques, le CDI n'a non seulement pas grand-chose à envier aux Amiga et autres ST et se permet même de les battre carrément à plate couture. Toutefois, cela ne donne aucune idée sur sa destination. Prenons un exemple. Un disque d'origine japonaise nous a été présenté. Il propose une balade dans un zoo. On voit un personnage se promener avec ses enfants. Graphismes de dessins animés japonais, animation de qualité correcte, scrolling à l'Atari ST. Le personnage passe devant l'autruche, le tigre, l'éléphant : vous pouvez à loisir cliquer sur un de ces animaux. Apparaît alors une image digitalisée d'un spécimen de cette espèce et une voix vous explique tout. Taille, poids, habitudes alimentaires sont passés en revue. Vient ensuite en surimpression une carte du zoo avec les zones d'habitat de l'espèce et, avant de revenir au zoo, on vous propose le cri de la bête digitalisé sur 16 bits en qua-

lité CD. Ça fait mal. Mais direz-vous, quel intérêt ? La facilité d'accès aux données ? Imaginez que vous disposez d'une banque de données et que vous cherchez diverses informations sur l'espace. La Lune, le Soleil, la conquête spatiale sont autant d'éléments rentrant dans le cadre de votre recherche. Avec une encyclopédie, il est nécessaire de manier de lourds volumes, de chercher à tel ou tel page, etc. Avec un CDI, cette recherche s'effectue automatiquement et vous pouvez à loisir approfondir telle ou telle information. Sur un disque qui nous a été présenté, il était possible d'accéder à une mini-bibliographie concernant un célèbre chanteur. Dans le texte de celle-ci, certains titres de chansons apparaissent en rouge. En cliquant dessus, vous entendez le morceau dont il est question. Etonnant non ? Imaginez les jeux que le CDI permet de réaliser. C'est certainement du délire. Fini le « Let's sur Atari » ! Les nouveaux disques d'Atari terminés les accès disques méthode *Cinemaware*. Et nous n'abandonons pas ici le « plus » qualificatif introduit au niveau graphiques et sons !

-La programmation-

Evidemment, le CDI est programmable puisque le disque contient données, sons et données de commandes. Le langage de base est le C. Mais avec certaines spécificités. Le système d'exploitation et pour sa part OS 9. Toutefois, la démarche est fondamentalement interactive car elle aboutit à la création d'une application. Avec un CDI, les techniques sont davantage celles de l'industrie cinématographique que celles de la micro. Avec un cahier, on commence par établir un cahier des charges. Il résume ce que l'on désire réaliser. A partir de là, vient l'écriture d'un scénario commandé dans un film. A cet stade, ce que l'on comprend des scripts qui permettent de définir l'enchaînement logique des tâches à effectuer. Il ne reste plus qu'à mettre sur papier les indications détaillées de l'ensemble avec un storyboard sur lequel sont répertoriées toutes les séquences. Il ne reste plus qu'à passer à la phase technique : PC et son. Avec ces données, écriture du logiciel puis test de l'ensemble. On le voit, la partie technique est réduite à une portion congne par rapport à ce qu'elle est dans le monde professionnel classique sur micro. Mais le problème est que sur un tel travail

coûte relativement cher. D'où la question : quels sont les éditeurs ayant les moyens de travailler sur CDI sachant qu'un système de développement coûte à l'heure autant plusieurs millions de francs ? Le CDI est pour le moment dépourvu de programmes. Certaines sociétés travaillent, notamment en France, sur des applications mais les premiers programmes réellement accessibles ne devraient voir le jour que d'ici deux mois environ. Cette situation est connue en micro (un ordinateur nouveau n'a jamais beaucoup de programmes) mais comment va réagir le grand public ?

La rentrée des salons

Comme chaque année, la rentrée amène sa cohorte de salons. Si vous désirez tout voir, tout savoir, avant les autres : prenez note !



En micro informatique comme ailleurs, les mois de septembre et octobre sont traditionnellement ceux de la rentrée avec un flot de nouveautés. Null mystère donc à la multiplication du nombre des salons et expositions. Le concert est ouvert par Apple. C'est du 27 au 30 septembre que se tient l'Apple Expo 89. Le thème de base est cette année « cinq ans de Macintosh ». Espérons que le IG S ne sera pas oublié pour autant. Signalons qu'à cette occasion, le salon d'Apple quitte la Grande Halle de la Villette pour le CNIT. Le superficie de l'exposition sera de 19 000 m² contre 180 expositions environ seront présents pour accueillir les quelques 50 000 visiteurs attendus.

Demain

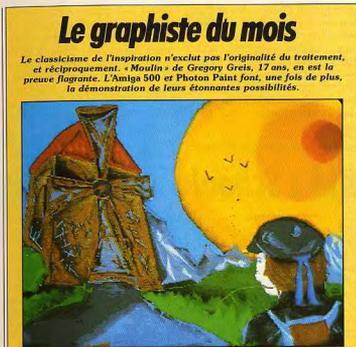
D'où l'idée de Philips de lancer le CDI en octobre 1989 à un prix (15 000 F) le positionnant résolument sur un marché relativement professionnel. Les applications suivront et lorsque le CDI deviendra réellement grand public, les programmes seront déjà présents sur le marché car les éditeurs maîtriseront bien ce nouveau système. Après tout, ça se tient. Reste à voir comment Philips soutiendra les sociétés tierces. En tout cas, une chose est certaine : le CDI est ligé dans ces spécifications de base mais peut évoluer. Ainsi, nous

avons vu un module annexe au CDI. Ce dernier permet la connexion d'une imprimante de type Centronics, possédée une fois CD 232 ainsi que deux ports d'extension mais aussi deux lecteurs de disquettes très poeues et demi. De même, clavier et autres périphériques de saisie peuvent être connectés au CDI puisqu'il dispose d'un bus compatible à l'ADB d'Apple. On peut aussi imaginer qu'à moyen terme il deviendra possible d'écrire sur un disque numérique comparable au CD. C'est possible sur le Next, pourquoi pas sur le CDI ? Pour le moment, les disques sont au format normal mais il existe désormais les CD 3 maxi et 3 pouces. Nul doute que le CDI suivra. L'objectif des créateurs du Compact Disc et de faire du CDI le centre de la chaîne audio/visuelle familiale de demain. Ce produit suivra donc les évolutions de ces deux univers dont le CDI deviendra peut-être le lien privilégié.

Mathieu Brisou

Euro PC en musique

Récemment introduit en France, l'Euro PC du Dual est une classique PC bas de gamme destiné au marché familial. Pour renforcer l'intérêt de cette machine, son promoteur annonce la commercialisation, courant octobre, d'une carte musicale qui sera du reste présentée au Sibco. Disposant de ports Midi et Out et des câbles adéquats, cette carte dispose d'un synthétiseur polytimbral (8 voies) offrant 16 canaux stéréo. Elle dispose d'une bibliothèque de 99 instruments et il est possible d'en télécharger 4. D'après Dual, les sons ont été échantillonnés de diverses manières afin d'obtenir une qualité optimale de reproduction et de fidélité. N'ayant pu entendre le résultat, nous ne pouvons donner note avis sur le réel effet de cette technique. Signalons, en outre, que cette carte dispose de deux sorties numériques sur 16 bits. Un logiciel est livré avec ce périphérique. Entièrement géré à la souris, il se nomme *Track 24* et a été entièrement développé par son fabricant. Le principe est simple : l'Euro PC et la carte musicale fera certainement parler de lui d'ici peu. Pour environ 10 000 F, il est possible d'acquérir un ensemble de création musicale qui sera le plus convaincant. L'Euro S n'est donc désormais plus seul sur ce créneau... M.B.

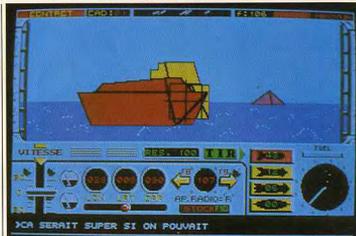


Objectif réseaux



Avec Atari et E.T. (Européenne de Télématique), devenez officier de la Royale !

Atari se lance dans la télématique en proposant son propre serveur sur le kiosque (36 15). Diverses rubriques sont proposées : informations, messagerie, boîtes aux lettres, etc. Notez que ce serveur est divisé en deux parties. D'un côté, les amateurs de ST et autres machines familiales de la gamme Atari, de l'autre, les pros. Les aspects le plus intéressants du 36 15 Atari résident dans la présence d'un ensemble de BAL binaires. Le principe est celui d'une boîte aux lettres télématique : il permet d'envoyer des fichiers informatiques. Ainsi, vous pouvez expédier votre dernière œuvre en GFA Basic, une boîte en freeware, etc. Cela par le biais d'un simple pro-



Graphismes et sons méthode ST, mais puissance du réseau Minitel... vous permet à 500 joueurs d'évoluer en même temps. Si un monde est saturé, il y a automatiquement création d'autres univers. En résumé, cela promet un des heures de distraction. Mais, attention aux factures téléphoniques... M.B.

FS3 : de mieux en mieux

Il fallait bien que le premier manche à balai grand public micro/adrian soit mis au point par les concepteurs des très fameux *Flight Simulator*. Présenté en exclusivité pour Tilt, ce module de contrôle comporte un manche tridimensionnel sur la gauche, un levier « puissance des gaz » pour la main droite et un interrupteur pour les flaps. Bien conçu puisqu'il permet de positionner le clavier de votre PC par dessus le bloc de commande, ce module couple à *Flight Simulator* fera les délices des passionnés de grand air. Rien à voir avec le contrôle joystick ou clavier. La sensibilité plus grande du manche est de plus en plus appréciée par les cobains fabuleux. Le prix de l'engin ? Inconnu puisqu'il n'est même pas encore distribué aux Etats-Unis... Mais une chose est

sûre, seuls les plus passionnés pourront investir dans ce périphérique « ambiance ». Les nouveaux disques scénarios de SubLogic sont en revanche disponibles à ce jour. Toujours plus d'aéroports simulés dans le détail, mais surtout des paysages futuristes à couper le souffle. Un exemple, votre appareil vole dans une cuisine, à l'échelle d'une mouche, plane au-dessus du frigo pour atterrir sur la plaque chauffante... Bonjour l'ambiance ! Et la série des news Sublogic se termine par l'excellent *Instant Facilities Locator*, un utilitaire spécial « scenic disk ». Ce dernier soft vous permet de connecter directement à partir de *Flight Simulator* sur l'un des aéroports disponibles sur votre disque. Utile si l'on vole tous les jours... Olivier Hautefeuille



Nouveaux scénarios sur disque, extension proposant plus de réalisme au niveau des commandes : Flight Simulator 3 évolue dans la virtuosité !

Révolutionnaire!

Un réducteur de stress informatique? Signalons que votre machine plante une seule fois ou bien réinitialise votre disque dur. Enevéré, vous ne savez que faire pour vous venger de votre machine. Prenez donc son effigie remplie de mousse et tapez-la, compressez-la, jetez-la contre un mur le plus fort possible. Bref, appliquez-lui les supplices les plus délicats. Une fois calmé, vous pourrez à loisir recommencer votre travail. Evidemment, vous pouvez toujours essayer cette technique avec votre machine mais



ça revient beaucoup plus cher... Le Smack-a-Mac est destiné au processeur de Macintosh. Il est commercialisé en Grande-Bretagne à moins de cent francs et nous ne doutons pas qu'il traverse la Manche d'ici peu... M.B.

En avant la musique...

Une fois de plus Amstrad lance un nouveau produit. Ce n'est pas un ordinateur mais un synthétiseur à moitié Midi...



CKX 100.

Amstrad prépare la rentrée! N'évaluant pas, le CPC 464 dispose désormais en standard d'une manette de jeux, d'un kit de téléchargement ainsi que d'un pistolet et une cassette proposant pas moins de six jeux. Ces derniers sont *Operation Wolf*, *Bulkye*, *Maisle Ground Zero*, *Rookie*, *Solar Invasion* et *Robot Attack*. Tous fonctionnent avec le pistolet. Malgré ces nouveaux éléments, le prix du CPC 464 reste le même: 1 990 F avec un écran monochrome, 2 990 F avec écran couleur. En revanche, le PC 1512 voit ses tarifs révisés. La version

d'Alan Michael Sugar. Sa venue est imminente, son prix sera de 1 990 F en version de base. Disposant d'une prise Midi Out (en option, il est possible d'avoir les autres), il offre un clavier couvrant quatre octaves. Sustain, Vibrato et autres effets sont paramétrables. Signalons toutefois la présence d'un mode nommé Playright qui évite de faire de fausses notes. M.B.

Loriciel



Il y a six ans naissait la société Loriciel. Bien connu des aficionados des microloists, cet éditeur change, et compte bien conforter

sa position. D'où la venue d'un nouveau logo que nous vous présentons ici. Signalons qu'au passage Loriciel perd son S et devient donc un singulier. Enfin, soulignons que Loriciel lancera, courant septembre, un pistolet destiné à plusieurs machines (pour plus d'informations, voir les previews).

Kid's School

Guillotine
La Révolution a déjà eu lieu et le Bicentenaire a été largement fêté; et il faut reconnaître que l'événement fut une source d'inspiration sans précédent dans tous les domaines, y compris celui des éducatifs. Ainsi Guillotine, avec son nom oh combien évocateur, présenté par Micro C, ne manque pas de nous rappeler qu'à certaines époques il n'est pas très difficile de perdre la tête! Nous nous trouvons donc en présence du célèbre jeu du «pendu» revu et corrigé, et à la présentation assez soignée. Deux joueurs peuvent participer à ce programme dont l'objectif, certes, n'est pas des plus révolutionnaires — il vous propose en fait de trouver des mots par leur nombre de lettres. L'ordi-

nateur propose un mot qui peut être choisi dans une des rubriques déjà chargées: géographie, généralités, Révolution, scolarité ou écriture. A vous de trouver le mot en fonction du nombre de lettres. Mais attention, à chaque fois que l'on choisit une mauvaise lettre, le prisonnier qui est dans sa geôle va vers la guillotine et bien évidemment y laisse sa tête en cas d'échec. Un commentaire accompagne chaque mot ou phrase, découvre le mot. On peut cependant déplorer que, pour les écrivains, les explications ne soient pas plus étoffées. Enfin, on peut toujours créer son propre fichier de mots avec un commentaire, ce qui n'est pas négligeable! Mais pas de quoi y perdre la tête! (Disquette Micro C pour Atari ST.)

Matière: _____ Vocabulaire
Contenu pédagogique: ***
Individuel: 13
Prix: _____ C

Baclanges
Fidèle à sa tradition de sérieux et de rigueur, Jériko propose avec *Baclanges* un logiciel pour approfondir tout en finesse un texte écrit dans une langue vivante étrangère. S'adressant aux élèves de lycée, ce programme existe en anglais, allemand et espagnol et prépare aux épreuves écrites et orales du baccalauréat. Aussi, que



Histoire primaire.



Baclanges.



Guillotine.

ENFIN...!!

PAPERBOY

pour



IBM Corporation, 1987



Atari Corporation, 1987



Amiga Corporation, 1987



Commodore Amiga screenshot

UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 8989900

DISPONIBLE le 2 octobre

© 1989, Ubi Software Ltd. Tous droits réservés. Atari Games Corporation

elile

vous ceux qui désirent prendre de l'avance se mettent à leurs machines ! Contrairement aux autres, ce logiciel privilégie une approche au niveau du sens et propose un travail par étape. Dans un premier temps, on s'imprègne du texte en y repérant les idées maîtresses. Ensuite, l'étude s'affine et porte plus spécifiquement sur les personnages, lieux et temps. Toujours dans l'esprit de dégager la trame du récit.

En fait, lorsque vous entrez dans ce type de programme, vous avez une visite guidée qui vous fait découvrir de façon très exhaustive les mille et un secrets de l'écriveur. Et ici, grâce à un système de sous-menus savamment élaborés, rien n'est laissé au hasard et l'utilisateur tirera un profit maximum de sa lecture. La réflexion est à tout moment sollicitée, ce qui favorise un bon travail interactif entre l'utilisateur et la machine. Et outre, le confort d'utilisation, la souplesse et la logique de ce logiciel en font un excellent instrument, utilisable aussi bien en cours qu'à la maison. Un seul inconvénient peut-être, son prix, mais c'est bien le seul ! (Disquette Jérick pour Compatibles PC.) Brigitte Soudakof

Matériau..... Histoire
Contenu pédagogique..... ★ ★ ★
Intérêt..... 12
Prix..... C

Préliminaires

Bon nombre de lecteurs de *Tilt*, familiarisés depuis fort longtemps à la pratique du micro ordinateur, pourront ne pas se sentir concernés par ce logiciel. Mais qui n'a pas pensé un jour initier Papa ou Jeanman, histoire de partager les joies de l'informatique en famille ? C'est à présent chose possible, grâce à ce programme de *Ppims* conçu tout spécialement pour les profanes en la matière. Rien n'est laissé au hasard, pour partir vers la grande aventure de la conquête de la machine. La première phase propose d'apprendre à se servir d'un menu, étape importante dans l'utilisation d'un logiciel. Dans un deuxième temps, vous goûterez aux joies de la découverte et la pratique du clavier ainsi que les pavé numérique, et les différentes combinaisons des touches n'auront plus de secret pour vous. Grâce à une série d'exercices, vous pourrez vous entraîner à allonger pour passer la maîtrise de la machine qui, à mesure que vous la découvrez, vous semblera de moins en moins infernale. La phase finale vous aidera à composer la machine à cartes *inoffensif*, mais pas toujours évidente à manipuler pour un néophyte.

Enfin, apprendre à pointer, tirer, cliquer et alerser tout en s'exerçant à la façon ludique, voici pour l'essentiel de ce programme d'EAO qui vous permettra de travailler à votre rythme et dans l'ordre que vous désirez. Un bon programme qui devrait convaincre les plus récalcitrants ! (Disquette Ppims pour tous les compatibles PC.)

Brigitte Soudakof
Matériau..... Initiation à la micro
Contenu pédagogique..... ★ ★ ★
Intérêt..... 15
Prix..... C

Du neuf dans les manettes

Jong Rich est une nouvelle société française qui fait son apparition sur le marché des accessoires, avec une dizaine de joysticks de bonne qualité. Le plus beau fleuron de ce catalogue est indiscutablement le « Challenger », un joystick habillé de gomme de norme Atari dont le prix public devrait se situer entre 300 et 400 F. Son originalité tient à un système de contrôle par infrarouge qui vous libère enfin de la contrainte du fil. Il envoie des signaux vers un récepteur connecté dans le port joystick de votre micro et placé sur le moniteur. D'un design très esthétiste, il est garni de ventouses et d'une poignée comportant deux boutons de tir. Autre atout important, le « Challenger » dispose de six microswitches et d'un tir automatique réglable (trois vitesses). Le tir est vraiment totalement automatique : il n'est même pas nécessaire d'appuyer sur le bouton, ce qui vous empêche de l'utiliser pour les programmes dans lesquels il ne faut pas tirer en permanence. Il est alimenté par trois piles de type walkman ou par un adaptateur de 4,5 V. Un joystick précis, ergonomique et racé.

À côté de cette locomotive, on trouve des joysticks plus classiques, mais efficaces. Le « Quickgun », proche des « Quickshot », est souple et ergonomique. On regrettera toutefois l'absence de tir automatique, auquel on est habitué sur ce type de joystick. Le « Microblaster », quant à lui, présente un petit air de famille avec le « Pro 5000 », avec un manche très ferme. Tous deux sont de bons produits équipés de microswitches, dont l'unique défaut est un tir assez court. Prix public : environ 130 F pour le « Microblaster » et 150 F pour le « Quickgun ».

Alain Huyghues-Lacour

Sus aux pirates !

Depuis la sortie des BD d'Asstrix, on s'en souvient un peu : le méfier de pirate n'est pas de tout repos. Révolue, l'époque d'impunité de ces bidouilleurs de génie qui s'abritent derrière l'anonymat des réseaux informatiques. Mais, il est plus difficile de pirater en rond. Robert Tappan Morris, un étudiant de vingt-quatre ans qui s'était distingué en novembre dernier en infectant

environ 6 000 ordinateurs — dont ceux de la NASA, de bases militaires et de plusieurs universités — à l'aide d'un virus de sa confection, ne dira pas le contraire : il est aujourd'hui poursuivi pour crime de la justice américaine, et risque une peine de cinq ans d'emprisonnement et 250 000 \$ d'amende. Quant à Karl Koch, également âgé de vingt-quatre ans, ses activités d'espionnage informatique au profit du KGB, puis pour le compte du contre-espionnage ouest-allemand (voir *Tilt* n° 67, page 28), ne lui auront pas porté chance : son corps calciné à défilé retrouvé début juin à côté de son véhicule, dans une forêt du nord de l'Allemagne de l'Ouest. L'enquête dira s'il s'agit d'un suicide maquillé en assassinat ou d'un assassinat maquillé en suicide, et si ce décès est à mettre en rapport avec l'espionnage informatique. Dans le doute, nous vous recommandons vivement d'éviter de vous servir de votre Minitel et de votre ordinateur à des fins non réglementaires, on ne sait jamais ce qui peut arriver.

J.-P.D.

Naissance

Agence de publicité parisienne, LMA décide de diversifier en créant une structure destinée à l'importation et à l'édition de programmes de jeux pour micro-ordinateur. D'ores et déjà, divers contrats ont été signés avec des compagnies étrangères. Ainsi, les produits Alternative Software seront désormais régulièrement importés en France. Cet éditeur britannique est un des leaders du « budget software » outre-Manche. Cela devrait permettre, à terme, la venue de titres à des prix accessibles. LMA édite aussi diverses machines. De même, des compilations sous ce label sont annoncées. De la même manière, LMA représente en France l'éditeur de *Jaws* et de *High Steel*. Screen 7. Récentement fondée, cette société édite ses produits sur de nombreuses machines et on nous promet même des adaptations en français. Autre éditeur ayant passé accord de représentation avec LMA : Again Again (*The Munsters*, *Gilbert Escape from Dnti*, *Track Stop Manager*). En ce qui concerne l'actualité d'édition, LMA sortira prochainement son premier produit sous le label Hurikan. Basée sur un groupe d'une dizaine de membres,



Mr HELI

En 2999, un savant fou appelé « MUDDY » et ses partisans ont envahi une planète riche en végétaux et en eau. Avec son intelligence démoniaque et ses pouvoirs psychiques, Muddy a détruit l'équilibre délicat de la nature.

Votre mission est de sauver la planète. Vous devez assainir les zones, incluant des îles flottantes vertes, des lits de rochers mobiles...

Démasquez Muddy, qui se terre dans les profondeurs du sous-sol, et sauvez la planète.

Mr. Heli est disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.

Licence de IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. Tous droits réservés. MICROPROSE FRANCE, 6, B, RUE DE MILAN - 75009 PARIS — TEL. 45 26 44 14



l'équipe de développement a un pied en France pour la création de jeux d'aventure, l'autre en Grande-Bretagne pour les jeux d'arcade. Le premier produit de ce nouvel éditeur sortira fin octobre 1989 sur *Atari ST* et *Amigo* et en décembre 1989 sur *PC* et compatibles. Développé par une équipe ayant travaillé sur *Cyberknife* et *Il, Vaux* est d'après Huriot un jeu dans la lignée de *Fojf* ou *Elite* mais plus tourné vers l'arcade. Le joueur incarne un

commerçant désireux de s'enrichir illégalement en faisant des affaires avec diverses planètes tout en défendant d'autres commerçants. La version *Amigo* disposera d'un scrolling overscan et de 15 000 écrans contre 18 000 sur *ST* avec un total de huit niveaux. Ajoutez à cela des graphismes 3D et plus de 40 sprites à l'écran et vous comprendrez pourquoi les programmeurs ont déjà passé huit mois sur ce logiciel. Affaire à suivre. Mathieu Brisou

Le son, c'est si bon!

Élément essentiel, le son de nos micros est tout souvent étouffé par la piètre qualité des haut-parleurs de nos écrans informatiques. Mais, il existe une solution miracle, à la portée de tout bon bidouilleur.

Le temps n'est plus aux « bip-bip » et autres « boom » qu'éructaient les premiers micro-ordinateurs à disposer du son. Aujourd'hui, les performances sonores de nos machines sont telles qu'elles peuvent (presque) rivaliser avec nos musiciens favoris. Il est donc tentant, pour donner leurs lettres de noblesse aux micros, de les connecter sur un matériel hi-fi, et de pouvoir ainsi goûter pleinement des démos « samplées » et des bruitages délectables des meilleurs jeux d'arcade. On peut aussi vouloir plus de discrétion de la part de sa machine, et pouvoir utiliser un casque stéréo style walkman pour ne pas gêner son entourage. Certes, beaucoup de moniteurs vidéo possèdent une sortie son mais sur certains il s'agit d'une sortie mono prévue pour un écouteur. On entend alors le son d'une seule oreille!

La théorie...

En fait, toutes ces questions sont triviales sur le plan théorique, puisqu'il s'agit de détourner le son provenant de l'ordinateur et de l'envoyer sur une ou plusieurs fiches. De plus, les problèmes d'adaptation d'impédance sont quasi-inexistants. Néanmoins, la réalisation pratique peut parfois être délicate. Pour brancher un appareil sur une chaîne hi-fi, il faut le connecter avec deux fiches



bouton de réglage du niveau. Si la soudure des fiches vous pose problème, vous pouvez récupérer d'anciens câbles en bon état muni de prises, les couper à la longueur qui vous semble suffisante, et les dénuder. En ce qui concerne la récupération du son du micro, on se trouve dans plusieurs cas, suivant la marque de votre machine.

...et la pratique

Amstrad CPC, *Sinclair Spectrum*: haut-parleur intégré. Une sortie son (jack 3.5) est prévue. Cependant, sur *Spectrum*, le niveau de sortie est un peu faible pour pouvoir brancher un casque. Il faut prévoir un petit amplif. Pour une connexion sur matériel hi-fi, pas

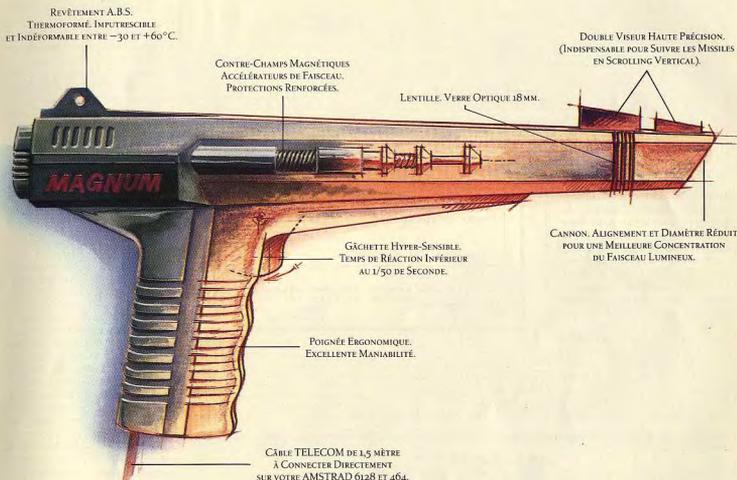
de problème. Procurez-vous le câble adéquat.

Atari, Commodore: le signal sonore sort par le moniteur grâce au câble Péritel. Plus précisément, il passe par la broche numéro 6 de la prise Péritel appelée aussi S.C.A.R.T. (Symbole des constructeurs d'appareils de radio et télévision), organisme qui a instauré la norme Péritel). Récupérez le signal sur cette fiche si n'est pas évident compte tenu des faibles dimensions des broches et des fils. Cela demande une certaine précision. Il faut démonter la fiche et enlever les deux coques en plastique. On doit ensuite dénuder environ cinq centimètres de câble Péritel, et tirer sur le blindage (le maillage métallique) pour découvrir les différents fils et récupérer celui connecté à la broche numéro 6. Une fois que vous l'aurez (en faisant attention) sur environ trois centimètres, vous trouverez un fil de masse ainsi qu'un autre fil. On leur enlèvera un centimètre de gaine, puis on prendra deux fils (dénudés au bout sur deux centimètres) allant vers les fiches audios et on les enroulera (les pros disent « wrapper ») autour des fils « signal » et « masse » du câble Péritel dénudés. Il n'est pas nécessaire de souder (il a juste mis du scotch sur les points de connexion pour fixer et isoler, ça marche sans problème).

Attention à la garantie

Vous pouvez alors remonter la fiche (figure 4). Si les fils audio ne passent pas avec le câble Péritel, faites un trou dans une des coques pour les faire passer. Compatibles *PC*: haut-parleur intégré, pas de sortie prévue. Il faut donc recourir à une modification interne de l'appareil. Ne la faites que si votre machine est hors-garantie. Dans ce cas

VIRGIN MASTERTRONIC PRÉSENTE LE MAGNUM LIGHT PHASER POUR AMSTRAD. SANS COMMENTAIRES.



PREX PUBLIC CONSEILLÉ 340F

+ 6 JEUX GRATUITS

- ▶ OPÉRATION WOLF
- ▶ ROOKIE
- ▶ ROBOT ATTACK
- ▶ MISSILE GROUND ZERO
- ▶ SOLAR INVASION
- ▶ BULL'S EYE



C EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

13, place des Voliges
75 010 4 P A R I S
TEL 42 77 34 76

Fig. 6 - Schéma de montage pour casque stéréo

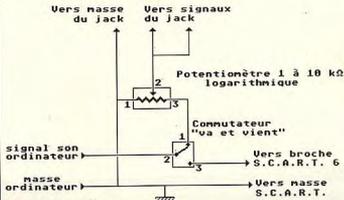
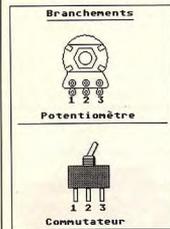
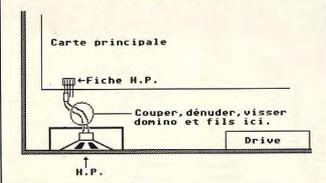


Fig. 5 - Montage sur compatible PC



nos. Il faut seulement prendre soin d'éviter les faux contacts et les court-circuits.

Sébastien MOREL

Suivez nos conseils et, avant de passer de la théorie à la pratique, entraînez-vous pour ne pas commettre de faute irréparable...

démontez le boîtier. Vous trouverez généralement (figure 5) le haut-parleur sur la face avant dont les deux fils sont connectés à la carte principale par une fiche. Comme ces fils sont d'une longueur plus que suffisante, vous pouvez les couper, les dénuder et les visser sur une barrette à vis (un « domino ») avec les deux fils connectés aux prises audios.

Pour les casques stéréo, le schéma est indiqué sur la figure 6 (il a ajouté la correspondance entre certains points du schéma et les broches des composants). Il peut être réalisé avec des moyens simples : fils épissés, visés sur domi-

deux objets (textes ou graphiques) pour en faire un seul, avec possibilité de revenir facilement en arrière si finalement le résultat ne vous satisfait pas. La frappe peut s'effectuer au sein du programme qui dispose d'un nouveau dictionnaire de césure comprenant les multiples exceptions de la difficile langue française. Mais rien ne vous empêche de récupérer un texte tapé sur votre traitement de texte favori. PPM reconnaît les formats du Rédacteur, First Word Plus, Word Write et Wordperfect, en plus du classique mode ASCII. Côté graphique, le programme accepte maintenant les formats EPS (Encapsulated PostScript Files), GEM Metafile (Easy Draw) et IMG en plus des anciens Degas compressés ou non. La taille de vos images (en dehors des GEM) pourra être ajustée. On retrouve les multiples options de visualisations, de formats de page, d'attributs, de feuilles de style, etc. Par rapport à la version 1.53, on note de nombreuses améliorations. Tout d'abord, les opérations sont plus rapides (affichage, scrolling, chargement). Il est désormais possible d'utiliser des espaces insécables. Les imperfections et bugs sont corrigés. L'affichage des grandes lettres à l'écran s'est notablement amélioré. Les changements de visualisations fonctionnent parfaitement ainsi que la loupe de puissance variable. Il ne subsiste qu'une incompatibilité mineure avec les anciennes ROM : les menus déroulants ne se referment pas toujours après usage et il faut alors redemander la visualisation pour que tout rentre dans l'ordre. L'impression

16/32 bits : les utilitaires attaquent

La venue de programmes sérieux pour ST et Amiga permettra-t-elle à ces ordinateurs de titiller les PC et les Mac dans divers domaines semi-professionnels ? Pour répondre à cette question, il fallait entièrement tester les programmes en question et avec le plus grand soin. Nous l'avons fait !

PPM : la grande PAO sur Atari

Publishing Partner a permis l'entrée de l'Atari ST dans le domaine assez fermé de la PAO. Mais sa puissance un peu restreinte le limitait à la petite PAO. La sortie de Publishing Partner Master (PPM), la version 1.70 en particulier, vous permettra d'aller beaucoup plus loin. Le programme a été doté de nombreu-

ses améliorations sans perdre pour autant l'ergonomie qui faisait l'une des principales qualités des versions précédentes. Les utilisateurs de Publishing Partner ne seront pas déçus ; leur apprentissage s'en trouvera facilité d'autant. Tout le programme est géré à la souris, la plupart des commandes étant doublées au clavier. Plus de cent nouvelles fonctions sont désormais disponibles. Le GEM est pleinement utilisé, ce qui permet de modifier à loisir la fenêtre

d'affichage et surtout d'ouvrir plusieurs documents en même temps avec passage de données grâce au classique couper-copier-coller. Il n'est plus indispensable de définir la taille et l'emplacement des colonnes avant l'entrée du texte. En effet, rien de plus facile ensuite que de déplacer votre texte, modifier sa taille (en fait le corps des caractères), le justifier, modifier les attributs ou faire subir une rotation à une colonne (ou à un dessin). On peut aussi combiner



Publishing Partner Master d'Upgrade : le concurrent direct de Calamus ?

s'effectue au choix sur imprimante 9 ou 24 aiguilles, sur Laser Atari ou Postscript ou sur Linotype en monochrome, couleurs ou impression multiples pour quadrichromie. Un fantastique programme alliant puissance et facilité d'utilisation. Disquette Upgrade pour Atari ST 1040 et au-dessus. Prix : 2 400 F, 1 000 F pour la mise à jour.

Jacques Harboun

VOLE BAS, COGNE DUR!

AMIGA DISPONIBLE POUR



'Le mélange d'action et de réalisme est sensationnel'
-André ACE 952 - Advanced Computer Entertainment

'F-16 Combat Pilot gagne les doigts dans le nez'
-un jeu 5 étoiles - New Computer Express

'F-16 Combat Pilot remue ciel et terre'
-jeu du mois - The Games Machine

Mon chasseur F-16 décollé ; je suis prêt à tout. Ma mission, cette fois : éliminer un bataillon de chars d'assaut. Soudain - alerte, alerte des intercepteurs fondent sur moi ! Vite en mode de combat aérien, j'émorce un Sidewinder. Nous tirons tous deux en même temps : un nuage de paille, un looping à haute 'g', ventre en l'air, et hop, son missile se va promener. Un grand boom : l'encaisse, lui. Manque de pot...



F-16 COMBAT PILOT

Je vole vite et bas ; je pique mon chasseur F-16 vers la cible. A temps, je branche le radar de sol et le téleguidage laser de mes fusées Maverick. Je tire six missiles en succession rapide : chaque Lantim capte et vise son char d'assaut. La D.C. crédite autrefois de moi ; je pique raide pour me équiper, puis c'est la rentrée. Aux environs de la base je contacte la tour de contrôle pour demander mon radio-atterrissage de nuit...

Nouveaux succès de mission dans Operation Conquête : l'ultime test pour tout pilote!



Digital Integration Limited, Washmoor Trade Centre, Washmoor Road, Cambridge, Surrey GU15 3AU, England. Tel: (0276) 684959

ATARI ST, AMIGA, IBM GEM/OS/2, IBM EGA IBM PC & compatibles: 5.25 ou 3.5" disks.



KindWords sur Amiga: un traitement de texte capable d'importer des images.

Un traitement de texte sur Amiga

Ouf, il était temps. Il était jusqu'à présent difficile de trouver en France un traitement de texte digne de ce nom sur Amiga. C'est chose faite désormais avec la sortie de la version française de KindWords, qui porte bien son nom, mais ne fonctionne qu'avec un Méga de mémoire. Le programme travaille en vrai WYSIWYG, quelle que soit la taille et la fonte utilisée. La frappe s'effectue bien évidemment au kilomètre avec justification automatique à droite, gauche, centrée ou complétée et éventuellement césure automatique, sur une largeur atteignant 200 caractères mais sans multicolonnages. Les règles de césure françaises sont respectées. On dispose bien sûr du classique coupe-copier-coller. Les différentes polices (Romain et Novell en trois corps différents, symboles mathématiques, grecs, etc.) cohabitent à l'écran, y compris dans une même phrase et se combinent à quatre styles. Le programme propose en-tête, bas de page, numérotation automatique, et même page de couverture. En revanche, et c'est une lacune de taille, pas question ici de notes en bas de page. Les options de recherche-remplacement sont complètes et efficaces. Le dictionnaire intégré de 140 000 mots vous apportera une aide efficace. Regretions cependant qu'il ne fonctionne qu'en mode vérification finale et non directement lors de la frappe. Les suggestions proposées lors de la correction tiennent compte tant de l'orthographe que de la phoné-

Jacques Harboun

L'Electronicien

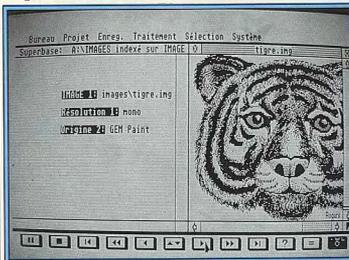
Ce logiciel est destiné aux férus d'électronique qui aiment à dessiner leurs propres circuits. Il est prévu pour fonctionner en haute résolution mais tourne aussi très bien en émulation. L'Electronicien propose de nombreuses facilités de création et vérifie la validité du positionnement de certains composants. Il offre une bibliothèque quatre types de transistors et rien ne vous empêche de créer et sauvegarder votre propre bibliothèque de composants pour les utiliser plus tard. Le programme calcule courbes et quadripôles et affiche différents graphiques utiles.



L'Electronicien sur Atari ST.

On peut imprimer circuits, chaînes, composants et statistiques. Un logiciel simple d'emploi et assez complet qui vous fera gagner du temps lors de l'élaboration de vos réalisations électroniques. (Disquette Logisoft pour Atari ST.) Jacques Harboun

Superbase 2 met en fichiers



Superbase II: un SGDB différent des habituels dBase et autre orats.

Superbase 2 est une nouvelle base de données relationnelle de Micro Application dans la ligne des précédentes. Le programme se commande intégralement à la souris et les principales fonctions sont doublées au clavier. On y retrouve les désormais classiques commandes sous forme de touches « magnétoscope ». Le programme est puissant : enregistrements illimités par fichier, champs et fichiers illimités aussi et jusqu'à 999 index par fichier. Il n'existe pas moins de dix-huit types de formats de données (numériques, monétaires, calculés, etc.) et les champs de type formule permettent les calculs automatiques sur plusieurs champs appartenant à plusieurs enregistrements de fichiers divers. Les fonctions mathématiques, logiques, conditionnelles sont au rendez-vous. Les données peuvent être représentées selon trois modes : tableau, formulaire ou registre, de manière à ce que cha-

acun y trouve son compte. Un traitement de texte intégré facilite la frappe et permet le publipostage et l'intégration de champs texte. Le programme accepte le format des principales autres bases de données (dBase, Lotus, D'ij) et l'ASCII. Toutes les fonctions de sélection, édition, exploitation et liens entre fichiers se réalisent de manière simple, sans qu'il soit besoin de recourir à un quelconque langage de programmation plus ou moins facile à maîtriser. L'un des points forts du programme est de pouvoir lier ses fichiers à des fichiers externes, permettant ainsi une gestion des images (format GEM, Degas, Neochrome, IFF) et la réalisation de « diaporamas » avec textes de présentation. Un produit simple d'emploi et puissant proposé à un prix compétitif. (Disquette Micro Application Prix : 890 F.) Jacques Harboun.

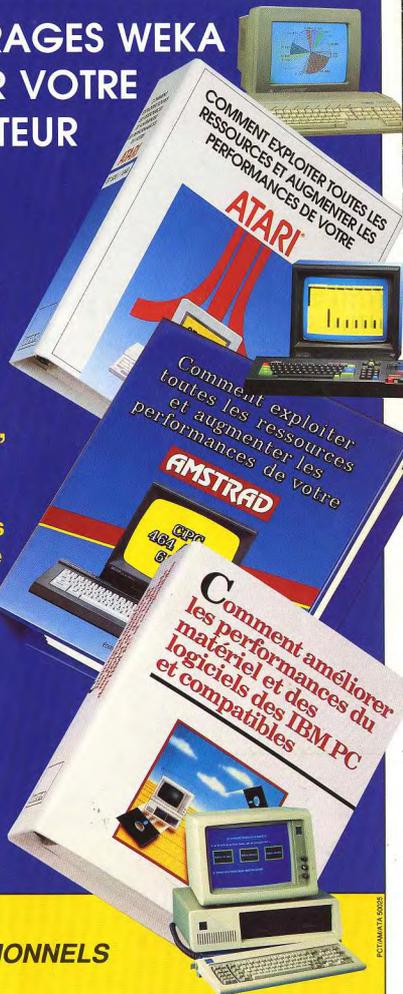
AVEC LES OUVRAGES WEKA FAITES DECOLLER VOTRE MICRO-ORDINATEUR

ATARI® ST 520/1040 :
Une "bible" de 485 pages pour aller plus loin !

AMSTRAD® CPC 464, 664 ET 6128 :
Un véritable guide d'optimisation, 1220 pages pour exploiter à fond votre micro-ordinateur !

IBM® PC/PS ET COMPATIBLES :
Tout ce que vous devez savoir sur votre PC en 888 pages !

GRATUIT :
DES CADEAUX EXCEPTIONNELS A DECOUVRIR



ATARI® ST 520/1040 :

"EN 485 PAGES, TIREZ LE MAXIMUM DE VOTRE MACHINE"

Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 : ce guide grand format de 485 pages vous montre clairement comment optimiser toutes les ressources de votre super-machine...

Un guide passionnant conçu pour tous les passionnés de l'ATARI ST

Passionnant : c'est le mot qui décrit le mieux cet indispensable ouvrage ! Un véritable guide d'optimisation qui vous révèle toutes les facettes de votre ATARI ST 520/1040 : le hardware, le système d'exploitation, les langages, la programmation, les possibilités d'extension... et tous les conseils, les trucs et les utilitaires qui font la force d'un guide pratique.

Maîtrisez rapidement la programmation des langages système

De l'unité centrale à la souris, du moniteur au clavier, vous saurez tout sur la structure interne de l'ATARI, et vous connaîtrez les principes de fonctionnement du système piloté par FIRMWARE : architecture du système ST, schémas des cartes mère, micro processeur M 68000, circuits intégrés spécialisés, configuration mémoire...

A la découverte de votre système d'exploitation...

Votre "bible" en main, vous maîtrisez rapidement la structure des systèmes d'exploitation DOS et GEM DOS... et vous entrez dans le secret des routines du BIOS et du XBIOS. Bien sûr, vous savez comment résoudre les éventuelles opérations de gestion des périphériques et des disquettes.

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

Le tapis de souris WEKA ou la jolite montre à cristaux liquides choisissez votre cadeau. Au quel vous sera envoyé par votre commande de l'un des trois ouvrages WEKA !



Devenez expert en langage de programmation

GFA-BASIC, BASIC ST, C, Assembleur, LOGO... véritable dictionnaire de tous les langages, cet ouvrage de référence vous explique clairement comment choisir le langage le mieux adapté à vos besoins, et comment programmer plus facilement dans de multiples domaines.

Des solutions types pour tous vos problèmes d'interface...

Vous souhaitez favoriser l'extension des ports ? Mettre au point une interface parallèle ? Programmer une interface entrées/sorties ? Pour éviter tous les pièges, suivez le guide : il consacre un chapitre entier aux interfaces standard ATARI ST, et vous révèle de nombreuses solutions type.

... Et des logiciels pour tous vos besoins

Gestion de données, gestion de fichiers, simulation, graphisme, CAO... Votre manuel d'optimisation teste pour vous les meilleurs logiciels du marché et met à votre disposition une vaste bibliothèque d'applications, de routines et d'utilitaires, que vous pourrez exploiter directement sur votre machine.

Le monde ATARI évolue...

Le monde ATARI évolue aussi ! L'informaticien ATARI évolue à grande vitesse, aussi devez-vous disposer en permanence des plus récentes informations : de conception évolutive, le guide vous propose tous les deux mois en principe des compléments/mises à jour d'environ 150 pages, au tarif de 215 FTTC (voir notre bon de commande).

AMSTRAD® CPC 464/664/6128 :

"ACTIVEZ LE POTENTIEL DE VOTRE AMSTRAD AVEC UN GUIDE DE 1220 PAGES"

Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad : cet ouvrage de 1220 pages vous révèle l'énorme potentiel de votre CPC en matière de programmation, jeux ou graphisme.

Votre Amstrad CPC est un sordoué... Savez-vous comment l'optimiser ?

C'est "fou" tout ce que l'on peut faire avec son CPC 464, 664 ou 6128 ! Surtout si l'on possède un manuel clair, précis, détaillé, qui répond à toutes les questions : comment maîtriser les langages ; comment programmer rapidement des applications performantes ; comment réussir les meilleurs graphismes ; comment installer vous-même une extension ou un périphérique ; comment profiter des innovations avant les autres ?

Apprenez à mieux exploiter votre système... d'exploitation !

Votre Amstrad fonctionne sous système d'exploitation CP/M, et la plupart de vos logiciels ont été conçus autour de cet environnement... Avec cette encyclopédie pratique vous maîtrisez rapidement les mots-clés du CP/M, du CP/M PLUS, et vous accédez à l'univers AMSTRAD, particulier à Amstrad les aude.

Les meilleures méthodes de programmation réunies dans un même ouvrage...

Les programmeurs les plus expérimentés sont les premiers à reconnaître les extraordinaires possibilités de la série Amstrad CPC : nos auteurs vous dévoilent toutes les techniques et les astuces pour concevoir progressivement vos propres applications en BASIC, Assembleur, LOGO, Turbo Pascal... et vous découvrez les fabuleuses applications de Multiplan et Dbase, toujours accompagnés d'exemples concrets de logiciels de graphisme, de musique ou de jeu...



LE CADEAU UTILE !

Un tapis de souris aux couleurs de WEKA pour améliorer votre confort de travail !

LE CADEAU PRATIQUE !

Une super montre à cristaux liquides, aussi jolite que pratique !



Domptez les petits géniés du graphisme !

Vous connaissez déjà les remarquables fonctions graphiques de base de votre micro-ordinateur... Avec ce guide d'optimisation, vous pouvez encore améliorer vos créations et réaliser des graphismes haute résolution : les programmes et les utilitaires présentés dans l'ouvrage vous permettent de gagner en mémoire et de monter en puissance... Bien outillé et bien conseillé, vous créez vous-même les images les plus complexes et les jeux les plus fous !

Pénétrez au cœur de votre Amstrad

Pour maîtriser parfaitement les capacités de votre machine, vous devez aussi connaître sa structure interne : de l'unité centrale aux périphériques, des cartes-mère au moniteur... chaque élément de votre Amstrad CPC est soigneusement passé en revue par ce manuel précieux. Des schémas d'aide au diagnostic vous permettent d'assurer vous-même la maintenance de votre appareil, en réalisant à chaque fois une belle économie...

Une "bible" qui évolue aussi vite que l'univers Amstrad !

Parce que le monde Amstrad bouge en permanence, votre guide évolue avec lui pour vous faire profiter de toutes les nouveautés : des compléments/mises à jour d'environ 150 pages vous sont proposés tous les deux mois en principe, au tarif de 215 FTTC (voir notre bon de commande).

IBM® PC ET COMPATIBLES :

"888 PAGES POUR PASSER A LA VITESSE SUPERIEURE"

Un "must" pour votre micro-ordinateur ! En 888 pages grand format "Comment améliorer les performances..." vous révèle tout ce que vous devez absolument savoir pour exploiter à fond les ressources de votre IBM PC/PS ou tout autre compatible.

Un super guide pour redécouvrir votre PC !

Si vous croyez bien connaître votre PC, cet ouvrage exceptionnel va vous étonner ! En 888 pages, "Comment améliorer les performances..." vous invite à un fantastique voyage au centre de votre PC : groupes de systèmes IBM PC/PS, XT et AT, circuits intégrés pilotables depuis votre ordinateur, construction et fonction des différents composants entrées/sorties...

Apprenez à gérer votre système d'exploitation

Maîtriser un système d'exploitation, c'est d'abord le comprendre. Conçu et rédigé par des spécialistes, cette bible du PC répond à toutes vos questions : structure du système PC/MS DOS ; constitution de rôle du BIOS et du DOS ; particulièrement du PC/DOS par rapport à MS/DOS version 3.1. Ce manuel indispensable vous permet d'explorer rapidement les multiples interfaces existantes.

Devenez expert en connectique

Outil de spécialiste, ce super guide vous ouvre les portes d'un univers en pleine expansion : la connectique. Les astuces que vous devez connaître, les pièges à éviter, les petits trucs qui vous évitent de gros problèmes... à la lumière de cette encyclopédie du PC, la connectique devient un jeu d'enfant !



Optimisez votre savoir-programmer

Grâce à ce fabuleux recueil d'informations, vous maîtrisez facilement les techniques de conception de programmes les plus performantes, telles que SADR et HIPO. Au fil de ces 888 pages riches de conseils, vous apprenez à programmer en Assembleur et vous optimisez à 100% le fonctionnement interne de BASICA/GW BASIC.

Des spécialistes vous parlent

Comment entretenir son ordinateur ? Quelle méthode choisir pour contrôler efficacement les périphériques ? Comment programmer facilement et rapidement en EPROM ? Comment protéger ses données ? Mille et une questions auxquelles les auteurs de ce guide d'optimisation apportent une réponse claire, précise et complète.

Une encyclopédie toujours à jour...

Le monde informatique bouge. Grâce aux compléments/mises à jour, votre ouvrage WEKA est toujours à la pointe de cette évolution. Les compléments/mises à jour WEKA ? Environ 150 pages de nouveautés, d'informations et de conseils rédigés par nos spécialistes, qui vous sont proposés tous les deux mois en principe au tarif de 230 FTTC (voir notre bon de commande).

BON DE COMMANDE

à renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée, aux Editions WEKA, libre réponse n°5, 75941 Paris cedex 10.

Oui, envoyez-moi vite, avec mon cadeau gratuit, le ou les ouvrages que je vous indique ci-dessous (prix TTC, port et emballage compris) :
 Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 (réf. 9600) 1 grand volume 21 x 29,7 cm - 485 pages 450 FTTC
 Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD CPC 464/664/6128 (réf. 9400) 2 grands volumes 21 x 29,7 cm - 1220 pages 450 FTTC
 Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC/PS et compatibles (réf. 9300) 1 grand volume 21 x 29,7 cm - 888 pages 450 FTTC

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre des Editions WEKA.
Le choix par carte bancaire est exceptionnel ! le tapis de souris ☐ la montre à cristaux liquides ☐
J'ai bien noté que chaque ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments/mises à jour de 150 pages environ, au prix de 230 FTTC pour les compléments IBM PC et 215 FTTC pour les compléments ATARI et AMSTRAD. Je me réserve le droit d'interrompre ce service à tout moment sur simple demande, ou de vous renvoyer, sans rien vous devoir, toute mise à jour dans un délai de 15 jours après réception (voir la Garantie WEKA).
 Veuillez me envoyer également une facture proforma.
La Garantie WEKA "Satisfait ou Remboursé" (voir au verso).

NOM PRENOM
SOCIETE TEL
ADRESSE
.....
CP VILLE
DATE
SIGNATURE

Editions WEKA - SARL, au capital de 2.000.000 F - PC - Page 18 sur 24-187

TM 933501

DECouvrez vite le sommaire de ces trois ouvrages passionnants



COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE ATARI

- GUIDE DE L'UTILISATEUR
- CONCEPTION MATERIELLE DES DST
- LANGAGES DES ATARIST
- GRAPHISME / SON
- PROGRAMMES



COMMENT EXPLOITER LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD

- CONCEPTION DES CARTES-MERES
- SYSTEMES D'EXPLOITATION DES 664 ET 6128
- LANGAGES DU CIRC
- GRAPHISME / SON
- PROGRAMMES



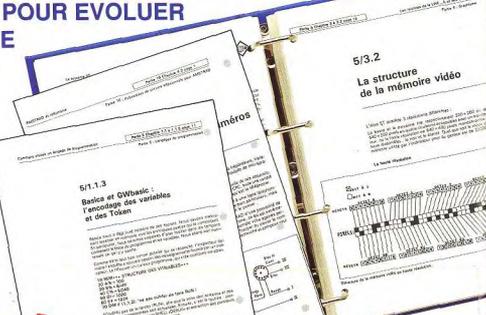
COMMENT AMELIORER LES PERFORMANCES DU MATERIEL ET DES LOGICIELS IBM PC ET COMPATIBLES

- ORINATEURS-PERSONNELS IBM PC ET COMPATIBLES
- HISTORIQUE ET NAISSANCE DU PC
- SYSTEMES D'EXPLOITATION
- CONCEPTION DE LOGICIELS
- UTILITAIRES, TRUCS ET ASTUCES

LES OUVRAGES WEKA : DES OUTILS CONCUS POUR EVOLUER AVEC L'INFORMATIQUE

Etre toujours performant en informatique, c'est disposer d'une information sans cesse réactualisée... Voilà pourquoi les ouvrages WEKA sont régulièrement complétés et remis à jour. Ainsi, votre information actualisée vous parvient 5 à 6 fois par an, sous forme de compléments/mises à jour de 150 pages environ.

- Tous les guides WEKA sont de véritables outils de travail au quotidien, conçus pour faciliter au maximum votre consultation.
- Ils se présentent sous la forme de grands classeurs (format 21 x 29,7 cm) solidement reliés pour mieux supporter une utilisation répétée.
- Le système d'intercalaires vous permet de trouver directement et rapidement l'information recherchée.
- Les feuillets mobiles se prêtent remarquablement à la consultation individuelle, et simplifient les opérations de réactualisation et de duplication.



VOTRE CADEAU DE BIENVENUE : LA DISQUETTE WEKA

"La disquette WEKA", c'est le cadeau de bienvenue qui vous est offert pour l'achat de "Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels IBM PC..." ou de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI® ST 620/1040"... Vous recevrez en même temps que l'ouvrage de votre choix, une disquette pleine de programmes et d'utilitaires exclusifs conçus par nos auteurs, qui vous feront gagner un temps précieux et vous éviteront bien des erreurs lors de la saisie de vos programmes !

GRATUIT

LA GARANTIE WEKA "Satisfait ou Remboursé"

Tous les ouvrages WEKA bénéficient de la garantie WEKA "Satisfait ou Remboursé". Cette garantie vous est accordée pour un délai de 15 jours à partir de la réception de cet ouvrage. Si au vu de votre ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous êtes en droit de le retourner sans Editions WEKA qui vous rembourseront intégralement. La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments/mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tout moment, sur simple demande ou encore, retourner aux Editions WEKA sans complément ni à jour qui ne vous satisfait pendant un délai de 15 jours suivants.

Editions WEKA
82, rue Corail - 75955 Paris cedex 19
Tél. (1) 40 37 01 00 - Fax (1) 40 37 92 17
Télex 210 506 F



SHINOBI



... Bien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde — une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps — pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténébreux. Paralyse par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...



... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. « Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens... »
« C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre ». Et dans un éclair vert et d'un ricanement sardonique, il disparaît...



- Cinq zones. Plusieurs étages.
- Temps limite par zone.
- Une seule bombe magique par zone.
- Disponible sur C64 AMISTRAD-ST-AMIGA-PC.



C E S T U N J E U V I R G I N L O I S I R S

13, place des Veiges
75004 PARIS
TÉL. 42 77 34 76

Turbo Outrun

SEGA

Les nombreux fans d'Outrun devraient faire un bon accueil à ce nouveau programme de Sega qui est encore plus impressionnant que le précédent. On y retrouve le pilote et sa petite amie, au volant d'une Ferrari décapotable. En plus des deux vitesses, cette fois-ci, vous disposez d'un bouton turbo qui vous permet d'atteindre une vitesse de pointe véritablement époustouflante.

Mais la principale innovation de Turbo Outrun est que la course ne se déroule plus sur les routes enssoleillées de la Californie. Vous devez traverser les États-Unis dans les pires conditions climatiques, ce qui ne va pas vous faciliter les choses. Vous partez sous un beau soleil, mais très vite un orage éclate. La route devient glissante, foncez tout en restant très vigilant car au prochain tournant vous vous retrouverez sur une route inondée. La pluie s'arrête et vous en profitez pour accélérer, mais prenez garde car la chaussée n'est pas en bon état et vous devez slalomer entre des nids de poules et des barrières. Plus loin vous devez affronter une tempête de neige des plus impressionnantes. Ces mauvaises conditions climatiques vous obligeront à domer toute la mesure de vos talents de conducteur sur une route glissante et avec une visibilité très réduite. Tout au long de la route, les véhicules sont bien plus nombreux que dans le premier épisode et la traversée des villes est un véritable cauchemar.

Turbo Outrun est un programme très excitant : orages et tempêtes de neige sont particulièrement réalistes et l'animation est encore plus rapide que celle d'Outrun ce qui n'est pas une mince référence. US Gold travaille actuellement sur une conversion tous formats qui devrait être publiée en novembre.



Turbo Outrun

Cet été, vous avez déserté les salles d'arcade pour aller faire le play-boy sur les plages. Maintenant, venez donc faire admirer votre bronzage dans la lumière crue des salles enfumées. Vous découvrirez que les Japonais n'ont pas pris de vacances, mais qu'ils ont travaillé dur pour vous préparer de superbes programmes : deux nouveautés Sega ce mois-ci. Agrippez vos manettes !

Narc

WILLIAMS

Ce nouveau jeu d'arcade de Williams est l'un des programmes les plus marquants de l'année sur le plan de la réalisation. Jamais encore des graphismes d'une telle finesse et une palette de couleurs aussi riche n'avaient été réalisés ; il faut reconnaître que la mémoire affectée au graphisme dépasse largement ce qui s'est fait jusqu'ici. Les décors sont entièrement conçus à partir de photos digitalisées, superbement mises en couleurs. Ce jeu, qui peut être joué à deux simultanément, met en scène un super-héros envoyé par le FBI pour arrêter les trafiquants de drogue à New York. Casqué et armé d'une mitraillette, l'Exécuteur affronte les dealers dans la rue, puis dans le métro, avant de détruire un laboratoire. Ses adversaires sont nombreux et bien armés, certains lui lancent des seringues, tandis que d'autres lâchent des meutes de chiens contre lui. L'action, très rapide, exige d'excellentes réflexes et une parfaite maîtrise du mode de contrôle, qui s'effectue par l'intermé-

diaire de quatre boutons. L'accent est mis sur le spectaculaire et on appréciera des effets « délicats » et même macabres, comme les morceaux de corps humains qui retombent après l'explosion d'une roquette, ou le bel appât de la meute de chiens lorsqu'elle parvient à faire chuter le héros. Un programme superbe, à voir absolument.

Mad Gear

CAPCOM

Ce nouveau programme de Capcom n'est autre qu'un remake de Led Storm dont il reprend intégralement tous les décors. Vous foncez sur des routes accidentées au volant d'un véhicule qui est capable de sauter pour franchir des précipices. Vous pouvez vous débarrasser des autres véhicules, mais certains camions sont indestructibles et ils font tout pour vous barrer le chemin. Vous avez le choix entre trois véhicules différents ayant chacun des caractéristiques propres : le camion est plus résistant, la voiture de course beaucoup plus rapide, et l'automobile routière offre un compromis entre les deux. Mad Gear est un programme assez ordinaire, tant sur le plan de la réalisation que sur celui de l'intérêt de jeu.

Fighting Fantasy

DATA EAST

Dans ce beat-them-up, vous livrez une série de combats à l'épée contre de redoutables extra-terrestres. C'est un jeu rapide et violent dans lequel le sang jaillit à chaque blessure. Vos adversaires ne disposent que d'une épée, mais certains utilisent également certaines parties de leur corps, comme cet alien minime, mi-serpent qui se sert de sa longue queue pour vous attraper et pour vous brayer saugrenu. Heureusement vous pouvez choisir vos adversaires et il vaut mieux éviter celui-là. Fighting Fantasy est un bon programme de combat, mais il n'est pas très original et il est bien trop difficile de survivre à ces affrontements entre de redoutables êtres venus d'ailleurs. Un jeu séduisant au premier abord, mais qui se révèle frustrant et assez lassant au bout de quelques parties.

Bay-Route

SEGA

Cette autre nouveauté de Sega peut en faire assez surprenant, mais il n'est guère difficile de découvrir de quels événements il s'inspire. Il s'agit d'un shoot-them-up assez classique dans lequel deux joueurs affrontent de nombreux ennemis dans une ville en ruines. Les soldats ennemis sont aussi rapides que nombreux et certains volent même dans les cieux ce qui ne vous rend pas la tâche facile. Mais, heureusement, vous pouvez également tirer vers le haut et vous disposez de quatre armes différentes dont vous pouvez changer à volonté. Bien sûr, vous devez économiser les plus puissantes pour vous en servir dans les moments les plus délicats, et ils sont fréquents. Les décors sont très soignés avec l'épave d'un avion de ligne et un superbe pont mobile au milieu des ruines. C'est un programme excitant avec une action aussi rapide que difficile, mais Sega nous avait habitués à plus d'originalité.

Alain Huyghues-Lacour

Bay-Route



Mad Gear

Fighting Fantasy



Un grand jeu d'arcade qui fait suite à Bubble Bobble.

Rainbow Islands

ATARI ST

L'arc-en-ciel est le personnage le plus important de ce jeu. Il est en même temps le pont qui permet de passer d'un lieu à un autre et l'arme absolue qui anéantit tous les ennemis. Il n'empêche que la réussite, à ce jeu, nécessite réflexes et vitesse.

Firebird. Programmation : Andy Braybrook, graphisme : John Cumming, son : Jason Page, musique : Steve Turner.

Ce superbe jeu d'arcade de Taito n'est autre que la suite du célèbre Bubble Bobble. Firebird avait très bien réussi la conversion de ce dernier, sur tous formats, et cette suite n'a rien à lui envier. Si vous avez aimé Bubble Bobble, n'hésitez pas à vous précipiter chez votre fournisseur habituel pour lui arracher ce soit, vous ne risquez pas d'être déçus. On y retrouve toutes les qualités qui ont fait le charme de Bubble Bobble, à l'exception de l'option permettant de jouer à deux simultanément.

Bub et Bob sont de retour, cette fois sous une forme humaine. Mais ce n'est pas le seul changement, car si les dragons se débarrassent de leurs adversaires en lâchant des bulles, maintenant ce sont des arcs-en-ciel qui remplissent cette fonction. Ceux-ci présentent la particularité d'être multi-usages : en tir direct, ils éliminent vos adversaires, mais ils restent solides pendant quelques instants, ce qui vous permet de monter dessus. Vous pouvez ainsi progresser vers le haut en formant des escaliers, afin d'atteindre des plate-formes autrement inaccessibles. Cette double utilisation des arcs-en-ciel est la grande innovation de ce programme.

Vous devez traverser sept files dont chacune comporte quatre secteurs en scrolling vertical. Vous sautez d'une plate-forme à l'autre en prenant garde à ne pas toucher les nombreuses créatures qui rodent autour de vous. L'action est très rapide et il faut sou-



Un combat de chaque instant...



Sautez sur les arcs-en-ciel.



Sous le feu des canons.



Des arcs-en-ciel multiples.



Une araignée vous attend sur la première île.



L'île des vampires. Br...

vent prendre des risques pour aller plus vite car vous disposez d'un temps limité pour venir à bout de chaque secteur. Si vous traînez en route, l'eau monte et si elle vous rattrape, vous perdez vie. Comme dans Bubble Bobble, il y a des bonus de toutes sortes à ramasser : la plupart vous rapportent des points, mais certains éliminent vos adversaires ou vous permettent d'obtenir des arcs-en-ciel multiples. Et puis, de temps à autre, des diamants de couleur apparaissent ; si vous en obtenez sept, vous gagnez une vie supplémentaire. Une fois parvenu au sommet d'une île, vous affrontez un énorme monstre. Celui-ci est différent à chaque niveau et il faut découvrir une nouvelle tactique pour chacun.



La réalisation de ce programme est excellente : de jolis graphismes très colorés, un scrolling fluide, une bande sonore agréable et une animation rapide. Cette conversion est l'œuvre de Andy Braybrook, dont c'est la première réalisation sur 16 bits. Ce programme est devenu une star outre-Manche après avoir créé de petites merveilles sur C64 comme Uridium, Paradrift ou Alleykat.



Un hélicoptère particulièrement agressif.

Après un début aussi prometteur, Andy Braybrook pourrait bientôt s'imposer comme l'un des meilleurs programmeurs sur 16 bits. Rainbow Islands est un grand jeu d'arcade, rapide et amusant.

Alain Huyghes-Lacour

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

Comparatif

Rainbow Islands / New Zealand Story : Ces deux jeux d'arcade de Taito, qui présentent bien des ressemblances, sont publiés presque simultanément par deux éditeurs différents. Mi-jeux de plates-formes, mi-shoot them up, ils se signalent également par de jolis graphismes. Ces deux programmes ont leur propre qualités, mais on peut toutefois regretter qu'ils sortent en même temps. Un grave problème se pose : lequel choisir ? Tous deux sont passionnants et ce n'est pas la qualité de la conversion qui permettra de trancher, car elles sont aussi réussies l'une que l'autre. Pour ceux qui, comme moi, adorent ce type de jeu, il n'existe qu'une seule réponse : les deux sont indispensables. A.H.L.



Un air de famille : New Zealand Story.



L'ordinateur de bord est de communiquer la prochaine cible à abattre.

Thunder Chopper

PC CGA, EGA, VGA

Les passionnés d'hélicoptères faisaient figure de parents pauvres face aux enrégés des simulations de vol d'avion. Thunder Chopper remet les choses à leur place. Ce soft propose d'apprendre vraiment à piloter pour ensuite exécuter des missions variées.

SubLogic. Programmation : Mark

Adam Baum, assisté de Mike Kulas.

Les simulateurs de combat en hélicoptère sont relativement rares dans le monde de la micro. Depuis un an, les pilotes vivaient sur leur souvent... Super Huey II, 3D Helicopter Simulator ou le célèbre Gunship, seulement trois softs pour occuper l'horizon des passionnés (cf. dossier Tilt 57, page 68). Thunder Chopper relance aujourd'hui le challenge. Très proche de Gunship pour le côté ludique de l'aventure, usant d'un réalisme à la 3D Helicopter, ce programme devrait séduire plus d'un joueur. L'intérêt de ce nouveau simulateur SubLogic repose comme souvent sur ces deux aspects essentiels, le réalisme du pilotage et l'attrait des missions. Thunder Chopper est graphiquement réussi, même s'il n'innove en rien. Comme tous les programmes développés sur PC, le jeu dépend beaucoup de la configuration sur laquelle on travaille. L'animation



La carte possède un zoom puissant.



Représentes des fusées d'atterrisse.

est trop saccadée sur XT 4 Mega. Pour les graphismes, décors extérieurs et tableau de bord, seul le jeu en CGA est très décevant (décors grossiers, textes souvent illisibles). En revanche, en monochrome ou EGA, voire VGA, le pilote a profiter de structures au sol 3D plutôt alléchantes, d'autant plus que le pilotage est d'une maniabilité exemplaire et qu'il permet de tourner autour des tours, de plonger sur les ponts, de traquer les convois de camions sur la route... Le pilotage est très réaliste. On contrôle ici le pas des hélices et l'orientation des rotors et de l'appareil. Le moteur toujours au maximum, il suffit de pousser le manche vers l'avant pour prendre de la vitesse, sans oublier bien sûr de corriger le pas



Localisation de la cible.



opries 311 osez réallés.



Plongez en avant pour tirer!

pour ne pas prendre trop d'altitude... complexe mais superbe! Mais le meilleur atout de *Thunder Chopper* réside dans le choix et le déroulement des missions. Ces dernières sont tout d'abord très variées et pas toujours dédiées au combat, (phases d'entraînement commentées, recherche et rapatriement des pilotes scratchés, etc.). Il est aussi possible de varier la difficulté des missions (de jour, de nuit, des ennemis plus ou moins violents...). Enfin, le programme est d'autant plus facile à prendre en main que l'ordinateur de bord vous signale les cibles (comme dans *GunsHIP*) et qu'un radar et une carte très détaillée et agrémentée d'un zoom aide à la localisation des adversaires. Dès lors, *Thunder Chopper* s'adresse tout autant aux amateurs de simulations pures qu'aux as du missile' action (même A.H.L., a été séduit par cet hélico, comme il l'avait été par *GunsHIP*). C'est une de ses qualités essentielles. A signaler enfin que le programme est compatible avec les disques scénario Sublog, une famille de nouveaux paysages qui s'agrandit de jour en jour (cf. *TH Journal* de ce même numéro). Olivier Hautefeuille

Type _____ simulateur de combat en hélicoptère
 Intéret _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★ (EGA)
 Animation ★★★★★ (AT ou XT 8 mega minimum)
 Brulages _____
 Prix _____ ★ C



L'appareil est stabilisé, prêt à tirer.

New Zealand Story

AMIGA
 Ne vous laissez pas abuser par l'aspect gentil des dessins. *New Zealand Story* est un jeu cruel où il faut abattre les nombreux ennemis qui tentent de s'opposer à votre mission : libérer des malheureux kiwis prisonniers...

Océan.

L'action de ce jeu d'arcade de Taïto se déroule dans un zoo en Nouvelle-Zélande. Un kiwi, nommé Joey, est parti à la recherche de ses compagnons enlevés par un phoque. Dans chacun des vingt secteurs se trouve une cage où est enfermé un kiwi. Joey doit l'atteindre afin de le libérer. Mais cela n'est pas facile car les parcours sont truffés d'obstacles et il faudra beaucoup d'habileté pour en venir à bout.

La plupart du temps, le kiwi progressé en sautant d'un bloc à l'autre, mais, parfois, une goutte d'eau lui barre le chemin et il ne lui reste plus qu'à se lancer dans la plongée libre en surveillant son niveau d'oxygène. Généralement, les cages se trouvent dans les hauteurs et le meilleur moyen d'y parvenir



A l'intérieur de la boîte.



L'entrée du zoo.

Aviv

Thunder Chopper est une bonne simulation d'hélicoptère de combat. Plus complète que *GunsHIP*, sans être trop complexe. D'aucuns diront que ce n'est pas de la véritable simulation d'hélicoptère, mais il faut bien reconnaître qu'en poussant trop loin le réalisme, on risquerait de perdre totalement l'aspect ludique. *Thunder Chopper* présente des missions variées et une réalisation de qualité. Que demander de plus? A.H.L.



Libérez les kiwis : une bonne action qui rapporte.

au plus vite consiste à effectuer la montage de l'un de ses adversaires afin de voler dans les airs. Ces différents moyens de déplacement apportent une agréable variété à l'action et il y a toujours plusieurs façons de se rendre d'un endroit à un autre.

Mais, bien sûr, notre kiwi n'est pas tout seul dans ce zoo et de nombreux adversaires tentent de l'empêcher de remplir sa mission. Il doit affronter des grenouilles, des chauves-souris, des soldats de bois, des ours portant des lunettes de soleil et bien d'autres animaux, plus bizarres les uns que les autres. Il se débarrasse en tirant des flèches ou en utilisant les différentes armes qu'il ramasse en cours de route. Lorsqu'un ennemi est abattu, un fruit apparaît et il ne reste plus qu'à le ramasser pour obtenir des points, des vies supplémentaires ou bien divers équipements fort utiles : bombes, laser, etc...

Ne vous laissez pas abuser par ses jolis graphismes, *New Zealand Story* n'est pas un jeu d'enfants (ben voyons! NDRC) Il faut vraiment s'accrocher pour venir à bout de chaque niveau tant votre chemin est semé d'embûches de toutes sortes. Il n'y a aucun temps mort dans l'action et il vous faudra des réflexes à toutes épreuves pour progresser. A la fin de chaque niveau, qui comporte quatre secteurs, vous vivez un combat surprenant contre un énorme animal qui vous donnera bien du fil à retordre.

Océan nous offre généralement d'excellents



Drôles d'aventures dans un zoo de Nouvelle-Zélande.



Un vol dangereux : accrochez-vous!



Plongée libre.



Les bombes sont efficaces.

conversions d'arcade, mais, cette fois, ils se sont surpassés. Ce jeu est particulièrement fidèle à l'arcade et la réalisation est irréprochable : graphismes très réussis, scrolling multidirectionnel fluide et une bande sonore qui accompagne bien l'action. Mais surtout, en termes de jouabilité, *New Zealand Story* est la meilleure conversion d'arcade d'Océan. Le niveau de difficulté est parfaitement dosé et les commandes sont d'une grande précision. On appréciera également la présence d'une option continue qui permet de reprendre le jeu à partir du dernier niveau atteint lors de la partie précédente. C'est un programme passionnant qui n'a rien à envier au jeu d'arcade original. Alain Huygheux-Lacour

Type _____ arcade
 Intéret _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Brulages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Rick Dangerous

ATARI ST

Les pièges mortels surgissent sans cesse sous vos pas, les ennemis aux intentions belliqueuses vous attendent à chaque tournant et vous errez dans de multiples salles en cherchant désespérément la sortie.

Un jeu dangereux qui enchantera les durs à cuire.

Firebird.

Les amateurs de grands jeux de plates-formes, comme *Brave Lee* ou *Spallhanker*, en viennent à regretter le C64 ou le ZX81, car la logithèque des 16 bits est bien pauvre en ce domaine. Mais cette dure période de privation est terminée : Firebird nous offre enfin un jeu de plates-formes digne de ce nom.



Un kiwi dans le labyrinthe.



Version Atari ST.

Cette version est identique à la précédente et le scrolling multidirectionnel est tout aussi fluide. Un scrolling parfait est donc possible sur cette machine pourvu qu'on s'en donne la peine. Un jeu d'arcade passionnant. A.H.L.

Type _____ arcade
 Intéret _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Brulages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Aviv

Grâce à sa manibilité « console » et à sa bonne humeur « Skweekienne », ce soft action pourtant très classique est sans doute l'une des meilleures conversions arcade de l'année. Hyperludique, à voir! O.H.



C'est l'histoire d'un aventurier pillier de tombes.



Attention à la bourse !



Indiana Jones tout craché...



Les mystères de la tombe égyptienne.



Là, il faut trouver l'astuce.

mence alors. Cette fois, vous devez explorer une tombe égyptienne qui renferme des pièges encore plus tordus. Car chaque pas risque de déclencher un piège mortel. Mais les aventuriers confirmés que vous êtes s'en sortiront sans doute. Il leur restera alors deux autres niveaux dans lesquels vous affronterez d'effreux nazis. Tout d'abord, vous pénétrerez dans un château sévèrement gardé afin de découvrir les plans d'attaque de l'ennemi. Puis, ayant appris que les nazis s'approprient à lancer une vague de missiles sur Londres, vous vous introduisez dans



Ne tuez pas sur les munitions !



Les indigènes paraissent hostiles.

le camp militaire pour saboter l'opération. Rick Dangerous est un grand jeu d'action qui vous rendra des heures devant votre moniteur. Si vous avez beaucoup de choses à faire, évitez ce programme car c'est un soft diabolique qui vous prendra tout votre temps. La jouabilité est parfaite, chaque nouvelle partie vous entraîne un peu plus loin et, une partie à peine finie, le joueur ne peut résister à la tentation de découvrir encore de nouvelles salles. Les commandes sont d'une grande précision et le personnage répond parfaitement, ce qui est fondamental dans ce type de programme. De plus, les graphismes sont très agréables, dans un style très B. D. Un jeu passionnant. Alain Huygheux-Lacour

Type	_____	plates-formes	17
Intéret	_____		
Graphisme	★★★★		
Animation	★★★★		
Bruitages	★★★★		
Prix	★★★★	C	

Avis

Ce soft m'a fait penser à un mélange de Bruce Lee et Dark Castle, deux de mes titres préférés... C'est dire et le cocktail obtenu me semble séduisant. Un soft tout en finesse, graphiquement réussi, qui vous tiendra en haleine pour très longtemps. Action et bonne humeur. À voir sans faute. O.H.

Jaws

ATARI ST

Ceux qui ont frémé devant le requin mangeur d'hommes des Dents de la mer seront peut-être déçus par le manque de réalisme de Jaws. Mais le frisson est pourtant garanti : ce soft n'a rien de vraiment original, mais s'il il vous accroche, c'est pour longtemps.

Screen 7. Programmation : Ian McArdle, Robbie Henderson ; graphismes : Malcolm Smith et Mark Eason ; musique et bruitages : David Whittaker.

Voici l'une des toutes premières productions d'une jeune société, Screen 7. Il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre en matière d'originalité. Toutefois, le jeu est suffisamment complexe et « accrocheur » pour figurer parmi les « best » du mois. Inspiré directe-



Préparez vous à la plongée.

ment des « Dents de la Mer », le scénario vous invite à collecter les diverses parties d'un fusil harpon au fond de l'Océan pour ensuite chasser le monstre qui écume les plages du territoire. Ce scénario complexe n'est pourtant prétexté qu'à une simple partie d'action/labyrinthe. Le joueur va, en effet, visiter quatre grottes sous-marines. Enfermé dans son module, le plongeur contrôle le déplacement de son vaisseau et à son laser. Tout repose dès lors sur les deux aspects classiques pour ce type de programme, maniableté du module et variété des armes ou ennemis. Le vaisseau est soumis à l'inertie des flots. Résultat, le joueur devra sans cesse manier le joystick pour corriger sa trajectoire. Côté stratégie, c'est la variété et la spécificité des adversaires qui motivera le combattant. Les tableaux se succèdent par sauts d'image. A chaque saut, il faut embrasser la scène d'un coup de fusil, repérer les monstres que l'on peut détruire, ceux qui vont se transformer en arme (bombe à retardement par exemple) ou laisser derrière eux des réserves d'oxygène, des munitions, des bonus, vos supplémentaires, etc. On comprend très vite qu'il existe une seule stratégie pour chaque tableau. Le moyen de vaincre, tracer un plan des lieux précis et y indiquer tous les pièges et bonus. Ce dont Jaws manque le plus, c'est à coup sûr d'originalité ! En revanche, il est très difficile de se défaire de cette mission, d'abandonner la course même si



Cu jeu un peu répétitif, mais très vig dans l'action.



Impossible de tuer le requin maintenant...



Une bombe amorcée.

la réussite de cette aventure est à mon sens excessivement difficile (pas de sauvegarde bien sûr), de conseil finalement ce soft aux amateurs téméraires d'action/stratégie classique. Le contexte graphique de Jaws est de la même veine que son scénar, sans grande originalité mais suffisamment précis pour ce type de mission. Les bruitages sont simples mais ils respectent parfaitement l'ambiance aquatique du jeu. Olivier Hautefeuille

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

Version Commodore 64

Un petit peu moins fouillée dans la présentation des épaves, cette version reste néanmoins très convaincante et tout aussi complexe à vaincre. Le maniement du vaisseau est d'une précision sans faille. Un coup de chapeau enfin pour la bande sonore, vraiment réussie pour un C 64. O.H.

Type	_____	action stratégie	16
Intéret	_____		
Graphisme	★★★★		
Animation	★★★★		
Bruitage	★★★★		
Prix	★★★★	B	



Il faut fermer les plages attaquées.



Beaux graphismes sur C 64.



3D Pool utilise les spectaculaires techniques de 3D surfaces pleines.

3D Pool

ATARI ST

Ce soft parvient à remettre au goût du jour le classique jeu de billard. L'ergonomie de l'interface graphique permet un maniement quasi instinctif du jeu lui-même. Toutes les perspectives sont envisageables. Il ne manque que l'atmosphère enfumée des arrières-salles de tripos.

Firebird, Auteur: Orlando M. Pilchard

Avec l'arrivée récente de 3D Pool, nous sommes assurément en présence de ce qui se fait de mieux sur micro dans le domaine des billards. Les auteurs du programme ont effectivement opté pour un mode de visualisations utilisant les spectaculaires techniques de 3D surfaces pleines. Le jeu se présente avec une table de 6 trous, sur laquelle sont rassemblés quinze boules plus une boule de queue. Le but: mettre toutes les boules dans les trous, en prenant garde de ne pas faire de même avec la boule noire (ce qui se solderait immédiatement par la perte de la partie). Pour corser le tout, le soft respecte scrupuleusement les règles du billard de la boule 8. Les spécialistes s'y reconnaîtront, les autres, pour bien prendre la mesure du jeu, liront attentivement le manuel du logiciel.

Diverses options vous sont proposées: vous disposez d'un mode tournoi qui, au gré d'éliminations successives, vous amène à affronter la version informatique du champion d'Europe de billard, Malesse Jos. Vous pouvez aussi user d'un mode deux joueurs qui vous permettra d'affronter un ami. A noter la présence d'un mode entraînement pour vous familiariser avec le jeu. Certains apprécieront la présence d'un mode éditeur qui permet de placer les boules à votre convenance, avec une remarquable ergonomie, ceci grâce à la souris. Concernant cette dernière, on peut dire que le jeu en fait



Un impressionnant effet de zoom...



Steve Davis World Snooker (ST).

une utilisation maximale, puisque toutes les options sont accessibles grâce à cette interface. Mais l'aspect le plus spectaculaire du jeu provient sans conteste de l'ergonomie de son mode de 3D surfaces pleines en visualisation temps réel. Ceci autorise une approche quasi instinctive du billard sur micro. Vous pouvez, en effet, par l'intermédiaire de votre souris, occuper n'importe quel point de l'espace et choisir la perspective la plus adéquate. Vous voulez « zoomer » sur une partie du billard? Il vous suffit de faire glisser votre souris vers l'avant pour voir grossir progressivement la portion d'écran qui vous intéresse. L'aspect « temps réel » est particulièrement remarquable quand vous tirez un coup et que, simultanément, vous faites des rotations autour de la table tout en continuant à observer les trajectoires des boules en mouvement. L'une des rebombées les plus bénéfiques de cette technique de visualisation est l'abandon de la queue. Vous n'en avez, en effet, plus besoin, puisque selon la perspective que vous adoptez, votre œil et la boule blanche forment les deux points d'une droite qui constitue une queue virtuelle. Les brutaiges du programme sont sobres mais efficaces. A noter la présence en option d'applaudissements digitalisés. En résumé un programme exceptionnel. (Disquettes Firebird).

Eric Caberia

Type	billard
Intéret	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutaiges	★★★★
Prix	C

Comparatif

La version CPC souffre inévitablement des performances réduites de la machine. Les graphismes sont très approximatifs et les animations beaucoup moins fluides que sur l'Atari. Néanmoins 3D Pool par ses qualités, est devenu sans l'ombre d'un doute le plus spectaculaire billard sur CPC. E. C.



Graphismes moins fouillés pour le CPC.

Version CPC

Steve Davis World Snooker/Billard Simulator: Steve Davis World ne peut en aucune manière rivaliser avec 3D Pool du point de vue graphique puisqu'il est en 2D. Néanmoins, le réalisme des trajectoires et la qualité des effets de bille en font le meilleur billard 2D. En ce qui concerne Billard Simulator, on peut dire qu'il dispose comme 3D Pool d'un mode graphique 3D. Il faut cependant admettre que Billard Simulator ne dispose pas de rotations aussi rapides et fluides que 3D Pool. En ce qui concerne les effets de bille, ce programme surpasse nettement Billard Simulator.



Datstorm

AMIGA

Si vous êtes de tempérament lymphatique et somnolent, prenez une dose de Datstorm. Voilà un remède qui va vous donner une pêche d'enfer! Ce soft ne vous laisse pas un instant de répit et vous contraint à mobiliser vos réflexes et toute votre énergie.

VDI: Programmation: Soren « sodan » Grombech, graphisme: Digital dream, musique: Tim Engels.

Datstorm est un remake de Drozone, bien connu des possesseurs de 8 bits, qui lui même est un clone de Defender. C'est dire que ce programme ne brille pas par son originalité. De plus les graphismes sont loin d'être aussi impressionnants que ceux de Blood Money ou de R-type. Ils se résument à des sprites de petite taille qui se déplacent devant un fond uniformément noir. Tout cela ne semble guère impressionnant, et pourtant... En abandonnant la première partie, on se dit qu'il s'agit encore d'un shoot them up de série B, qui n'apporte rien de neuf par rapport à ses innombrables concurrents. Mais vous enchaînez tout de suite sur une seconde partie, puis une troisième et vous réalisez enfin que Datstorm est un petit chef-d'œuvre et que vous avez mis le doigt (qui pressé sur le bouton de feu) dans un engrenage infernal. De nombreux programmes sont plus beaux,



L'un des plus excitants shoot-them-up sur 16bits!



Les aliens sont très rapides.



Un vaisseau-pieuvre étonneux...



C'est le moment d'utiliser le bouclier.

quelques bombes qui font disparaître tout ennemi présent sur l'écran. Et puis, vous devez absolument garder un œil sur l'écran radar qui indique la position et le type de vos adversaires. Des adversaires particulièrement redoutables interviennent dans certains niveaux: une escadrille d'aliens qui occupe la presque totalité de l'écran, une énorme tête de mort, une soucoupe et un vaisseau en forme de pieuvre. Face à eux, votre seule chance de survie repose sur l'emploi des quelques écrans protecteurs dont vous disposez. Il s'agit donc d'un jeu des plus classiques, mais les programmeurs ont choisi d'aller à contre-courant en privilégiant la rapidité de l'action plutôt que le graphisme. A chaque instant, de nombreux sprites traversent l'écran à toute allure et pour le stress, vous êtes servis. Une option permet même d'augmenter la vitesse du jeu, mais là c'est du suicide! Parfois il y a tellement de sprites que le programme marque un léger temps d'arrêt, mais cela ne nuit pas à l'action. Ce programme a été réalisé par les programmeurs de Dragon's Lair et ceux de Sord of Sordan, qui se sont réunis pour fonder une nouvelle société et il est probable que nous n'avons pas fini d'en entendre parler. Datstorm est un grand shoot them up. Contrairement aux autres programmes de ce type, il n'y a pas de schémas d'attaque et il n'est pas possible de prendre des points de repère, tout se passe au niveau des réflexes. Le programme idéal pour les amateurs de sensations fortes.

Alain Huyghues-Lacour

Type	Shoot them up
Intéret	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutaiges	★★★★
Prix	C

Avis

Le shoot-them-up/feu d'artifice l'Un concept simple mais poussé à l'extrême, un soft vraiment remarquable aux joystick super solides et aux poignets d'acier. Il sera maintenant difficile de faire mieux dans ce genre. O.H.



Remassez les conteneurs.

mais Datstorm est tout simplement le shoot them up le plus excitant qui ait vu le jour sur 16 bits. Une fois que vous avez commencé à y jouer il n'y a plus moyen de décrocher. Le principe du jeu est très simple: vous survolez une planète à toute allure en tirant sur les vaisseaux ennemis pour protéger huit conteneurs qui roulent sur le sol. Il faut commencer par repérer les caractéristiques de chaque type d'agresseur: certains tentent de s'emparer des conteneurs, d'autres se jettent sur votre vaisseau, d'autres encore se divisent en quatre lorsqu'ils sont touchés, etc... Votre vaisseau est équipé d'un laser (il est conseillé d'utiliser une manette à 2 axes automatique pour plus d'efficacité) et de



Les pileurs de tombes, personnages peu scrupuleux, rôdent dans la pénombre.

Indiana Jones

AMIGA

Rien qu'à l'énoncé du nom du héros, on se doute qu'il ne sera pas facile de réussir, que les surprises seront très nombreuses et les rebondissement plutôt inattendus. Vous ne serez pas déçus. Il n'est pas si fréquent de voir un bon soft tiré d'un film. Troisième de la série, ce jeu évalue les écueils où s'étaient fourvoyés les premiers.

Lucasfilm. Programmation et design : Tiertex, graphisme : Blue turtle et Steve Purcell.

Indiana Jones est de retour sur les écrans et ce troisième film de la série semble bien parti pour égaler le succès de ses prédécesseurs. Chaque nouvelle apparition au cinéma est suivie d'un jeu, mais jusqu'ici, le résultat était loin d'être convaincant. Après les Aventuriers de l'arche perdue, Mindscape avait publié un jeu d'arcade/aventure nommé Indiana Jones qui était particulièrement nul. Avec le second film, nous avons eu droit à un jeu d'arcade dont la conversion sur micro fut publiée par US Gold. Cette fois, le jeu était intéressant, mais il était gâché par un scrolling qui restera dans les annales comme un exemple de médiocrité. Pour ce nouvel épisode, Lucasfilm prend les choses en main et nous présente deux programmes : un jeu d'action, suivi très prochainement d'un jeu d'aventures dans la lignée de Zock Mc Kracken.

À l'instar du film, le jeu commence par un épisode qui se déroule dans la jeunesse d'Indy, alors qu'il était scout avec l'uniforme et tout. Notre aventurier explore une vaste caverne à la recherche de la croix de Coronarado.

C'est un endroit dangereux avec des précipices et des chutes de pierres, sans oublier les pileurs de tombes. Certains lui lancent des couteaux, tandis que



De nouvelles aventures pour Indiana Jones.



Attention aux lanceurs de couteaux.

d'autres lui trent dessus. Mais ce n'est pas suffisant pour arrêter Indy, qui se débâtit avec ses poings et, de temps à autre, trouve un fouet qui lui simplifie les choses. Une fois en possession de la croix, vous sortez de la caverne, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Il faut encore sauter sur le toit d'un train de cirque et passer d'un wagon à l'autre en évitant des animaux et les lanceurs de couteaux qui vous ont suivi jusqu'ici.

Dans le second niveau, Indy explore des souterrains



Indiana Jones et son fouet.



L'ascension du château.



À bord du Zeppelin.

à la recherche d'un ancien bouclier, avant d'escalader les murailles du château de Brumwald. Vous sautez sur des plates-formes et grimpez à la corde, mais le plus agréable est encore de passer d'un balcon à l'autre suspendu à un fouet.

Au niveau suivant, Indy se retrouve dans un zeppelin et ce n'est pas un voyage de tout repos, genre tourisme de père de famille. Il doit se procurer un passeport et un livre en évitant les soldats qui patrouillent. Le dernier niveau est une course contre la montre dans le palais du Graal.

The Action Game est un jeu très soigné qui offre de bons graphismes et une animation de qualité. Chaque lieu est un véritable labyrinthe dont on ne

STUNT CAR RACER



Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra éviter de sortir de cette piste où parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR

ST

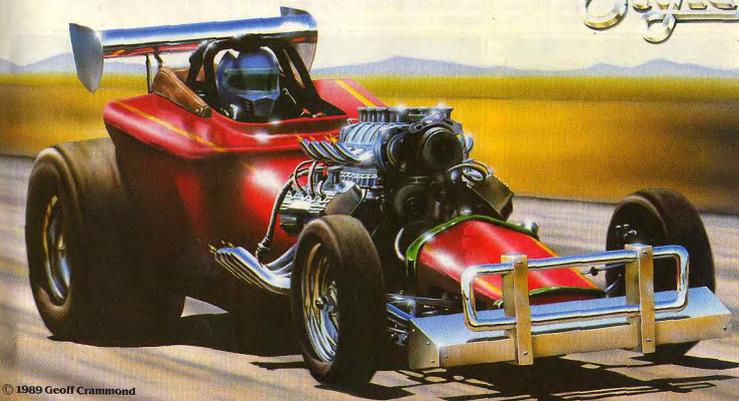
AMIGA

PC

SPECTRUM

COMMODORE 64

Micro-Style



© 1989 Geoff Crammond

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



viendra pas à bout facilement car il s'agit d'un jeu de plates-formes assez difficile. Enfin un programme qui rend justice à cet aventurier qui nous fait vibrer si fort sur grand écran. Alain Hugghies-Lacour

Type plates-formes
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Version ST



Indiana Jones (Version ST).

En dépit d'une mise en couleurs nettement inférieure à celle de l'Amiga, cette version se joue avec plaisir. A.H.L.

Type plates-formes
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Version CPC

Cette version bénéficie d'excellents graphismes, mais, hélas, les couleurs sont absentes et le scrolling n'est pas des plus réussis. Malgré tout, Indy



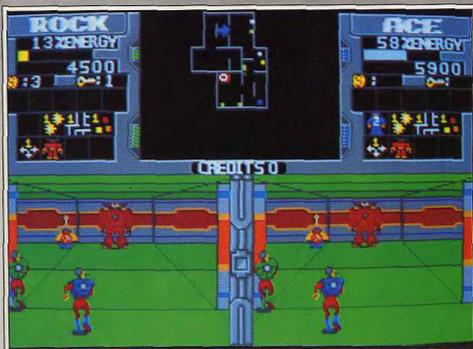
Indiana Jones (Version CPC).

garde tout son charme et le niveau de difficulté est légèrement plus élevé que sur 16 bits. A.H.L.

Type plates-formes
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B

Avis

Ce n'est certes pas l'originalité de Indy qui séduira l'amateur. Par contre, les décors sont soignés, les déplacements complexes et logiques... Il reste enfin l'attrait du héros pour les passionnés de ciné. Un soft qui tient la route sans être neuf. A.H.L.



Un grand jeu d'arcade passionnant à jouer à deux.

Xybots

ATARI ST

Ce jeu d'arcade classique illustre parfaitement le dossier sur les jeux à deux présenté dans ce numéro de Tilt. Malgré ses qualités, il ne retiendrait que peu l'attention s'il ne se jouait pas avec un partenaire : les habituels combats entre les affreux deviennent une affaire dont on ne peut se tirer seul.

Tengen



Achat d'équipement supplémentaire.



L'un des joueurs pris à revers.



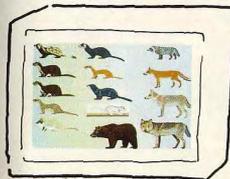
Mieux vaut avancer en équipe.

Xybots est l'un des jeux d'arcade les plus agréables à jouer à deux simultanément et tous ceux qui ont laissé leurs économies dans cette machine pourront en témoigner. Heureusement la conversion a su conserver toutes les qualités qui ont fait le succès de l'original. Dans un lointain futur, vous affrontez des hordes de robots dans leur repaire. L'action se déroule dans la forteresse ennemie qui est constituée d'une interminable série de labyrinthes. La partie inférieure de l'écran est partagée en deux afin que chaque joueur dispose d'une perspective en 3D et, au-dessus, vous avez une carte du labyrinthe dans lequel vous évoluez. Il est primordial de garder un œil sur ce plan car la position des gardiens

LA PASSION D'APPRENDRE, LE PLAISIR DE REUSSIR.



Français, mathématiques, anglais, allemand, espagnol, histoire, géographie, sciences naturelles, économie, une gamme complète de logiciels conçus par des professionnels de l'éducation.*



Coktel Vision, c'est le plaisir de l'esprit avec 3 grands thèmes :

- Un choix Eveil, Primaire, Collège, Lycée pour se perfectionner, compléter les cours ;
- Des séries complètes de matières pour réussir les examens (Microbrevet, Microbac) ;
- Des logiciels culturels (Atlas, Faune d'Europe, grands thèmes historiques...) pour découvrir, approfondir les connaissances.

* certains produits sont coédités avec Nathan Logiciels



Le Logiciel Éducatif



Votre catalogue éducatif sur simple demande contre 2,20 frs en timbres

COKTEL VISION

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Le Galilée"
5,7 rue Jean Braconnier
92360 MEUDON la FORET



Les gardiens se redoutables.



Récupérez les clés...

Il y est indiqué et cela vous évitera bien des mauvaises surprises. Vos ennemis sont rapides, mieux vaut éviter de tomber nez à nez avec l'un d'eux au détour d'un couloir.

Voire niveau d'énergie diminue constamment ce qui vous oblige parfois à prendre des risques pour gagner du temps. Chaque fois que vous êtes touché par un tir ennemi, il diminue encore plus rapidement et lorsqu'il tombe à zéro, vous perdez une vie. En chemin, vous découvrez des réserves d'énergie, des armes supplémentaires et des pièces. Avec cet argent vous pouvez acheter d'autres équipements entre deux secteurs. En dernier recours, vous pouvez utiliser un zapper qui immobilisera vos adversaires pendant quelques instants. Mais ne l'utilisez que lorsque vous êtes coincé car cela vous fait perdre l'un de vos crédits.

Xybots est un jeu de tir tout simple, mais il se révèle passionnant à l'usage. Il gagne beaucoup à être joué à deux car on peut élaborer des stratégies efficaces. Il faut s'entraîner, même si les vieux instincts resurgissent et si, très vite, c'est à qui ramassera les bonus et les équipements le premier. Le bel esprit d'équipe disparaît même complètement dans les niveaux supérieurs car les joueurs peuvent alors tirer l'un sur l'autre.

Cette conversion est très fidèle, les graphismes sont agréables et l'effet de 3D est convaincant. On pourra



Version Amiga.

juste lui reprocher l'absence de scrolling. Un shoot them up très prenant. Alain Huyghe-Lacour

Type : arcade
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : C

Avis

Xybots innove dans la mise en place de son jeu, mais souffre de graphismes assez grossiers. Le principe du challenge est passionnant et fait oublier le « look discutable de la partie (jeu à deux, vue 3D, orientation et suivi radar). O.H.

Version Amiga

La version Amiga est très proche de la précédente, bien que légèrement plus difficile. La bande sonore est plus réussie et comporte des interventions vocales, comme dans le jeu d'arcade. Un des meilleurs programmes pour deux joueurs. A.H.L.

Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : C

Version CPC

Cette version est également très réussie, avec un bon graphisme et un effet de 3D satisfaisant. On retrouve avec plaisir l'esprit du jeu d'arcade. A.H.L.

Type : shoot them up
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : B

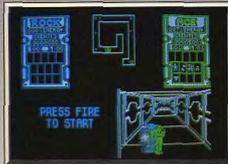
Savage

ATARI ST

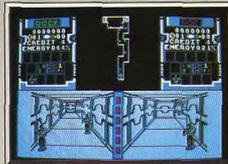
Ce soft est un jeu d'action pur et dur réservé aux acharnés du joystick. Pas de stratégie, pas de solution à découvrir. Le scénario ne fait pas montre d'une imagination enfiévrée : Un « Sauvage » se démène pour délivrer sa fiancée prisonnière d'un ennemi sans scrupules. Costaud avec des gros muscles, il ne connaît qu'une seule tactique : frapper fort et sans s'arrêter !

Programmation : Tim Moore. Graphisme : Nick Bruty. Musique : Jas. C. Brooke.

Savage était déjà réussi sur CPC, mais la version ST est encore plus belle. C'est un jeu 100 % action qui devrait satisfaire les amateurs plus exigeants. Pas de stratégie, ni de solutions à découvrir. Il s'agit simplement de foncer en tirant sur tout de qui bouge, mais il y a beaucoup de monde en face de vous et il va falloir se battre avec acharnement pour gagner chaque pouce de terrain. Avant de commencer une partie, assurez-vous que le doigt avec lequel vous appuyez la détente est d'une souplesse à toute épreuve car vous allez en avoir besoin.



Version CPC.



Version C 64.

Version C 64

La version C 64 est moins réussie que celle du CPC. Les graphismes sont en noir et blanc et l'animation est assez grossière. L'action reste prenante, mais cette médiocre réalisation gâche le plaisir. A.H.-L.

Type : arcade
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



En route pour l'évasion.

PASSING SHOT®



C'est si on faisait un tennis aujourd'hui ?

Bientôt disponible sur :

Amiga
Atari ST
Amstrad CPC (cassette)
Amstrad CPC (disquette)

Photos d'écran sur Atari ST



Image works ne fait pas les choses à moitié et nous sert un ace avec cette conversion du célèbre hit de la console SEGA.

Passing Shot vous propose des parties de tennis en simple ou en double, sur terre battue ou sur gazon... pour des matches passionnants ! A vos raquettes !

Jeu, Set et Match pour IMAGE WORKS !

"C'est vraiment génial"
Doris Decker

"Il ne faut pas le manquer"
Ivor Lentel

distribué par : **UBI SOFT**
1 voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél : 16 (1) 48.98.99.00

SEGA®

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.





Un jeu d'action difficile et violent!



Le faucon dans le labyrinthe.



Les gardiens sont durs à abattre.



Traversée de la vallée de la mort...



Prenez garde aux précipices.

vallée de la mort, le sauvage découvre que sa fiancée est prisonnière du château dont il vient justement de s'échapper. C'était bien la peine de faire tant d'efforts pour en sortir, maintenant il faut y retourner ! Cette fois-ci, vous dirigez votre ami l'aigle qui s'introduit dans le château en empruntant un labyrinthe qui renferme les pièges les plus sorniois et dans lequel veillent de nombreux gardiens. *Savage bénéficie d'une réalisation de qualité qui contribue pour beaucoup au plaisir du jeu. Les graphismes sont excellents, avec une parfaite utilis-*



Un labyrinthe truffé de pièges.

tion des couleurs, et l'animation est irréprochable. L'originalité n'est peut-être pas le point fort de ce programme, mais l'action est très prenante et offre un challenge de taille. Les trois niveaux de *Savage* sont suffisamment variés pour relancer l'intérêt du jeu et on aura cesse d'en arriver au bout. Un jeu qui séduira les amateurs d'action pure et dure.

Alain Huyghe-Lacour

Type	_____	action
Intrêt	_____	17
Graphisme	_____	*****
Animation	_____	*****
Bruitage	_____	*****
Prix	_____	C



Version CPC.

Version CPC

Nous avons jugé bon de faire un bref rappel sur ce superbe jeu qui est *Savage* sur CPC (voir *Tilt* n° 65, page 56). Sa réalisation technique est une des plus réussies sur cette machine. Des graphismes somptueux, une animation remarquable et des bruitages corrects. De quoi satisfaire les plus exigeants D.B.

Type	_____	action
Intrêt	_____	17
Graphisme	_____	*****
Animation	_____	*****
Bruitage	_____	*****
Prix	_____	B

A partir du 22 septembre 1989

Accédez à l'univers des logiciels.



Des logiciels.
Des fournitures informatiques.
Et les conseils des spécialistes.

Nouveau magasin.

Fnac Logitec :
6, bd Sébastopol 75004 Paris





De superbes graphismes très B.D. pour un sport peu courant sur micro.

Beach Volley

AMIGA, DISQUETTE OCEAN

Le volley est un sport délaissé par les programmeurs qui reculent devant la complexité des mouvements. C'est dire le mérite de ceux qui ont réalisé Beach Volley. Jeu bien plus que simulation, il évoquera pour vous avec nostalgie les parties disputées sur la plage, lors de vos dernières vacances.

Programmation : Michel Janicki. Graphismes : Michèle Bacque, Philippe Dessoly et P. Eric Loriauc. Musique : J. Boldot.

Le volley est un sport qui ne se prête guère aux adaptations sur micro. Les simulations de ce sport se comptent sur les doigts d'une main et la seule qui soit réussie est celle de la console Sega. Mais ce programme réalisé par Ocean France est très ludique, même s'il ne prétend pas être une véritable simulation. Le jeu s'ouvre sur une séquence d'images fixes d'un style très BD, qui présente le scénario. Alors que deux jeunes gens s'entraînent au volley, MR Adidas surgit pour leur faire signer un contrat. Les voilà donc engagés pour une série de matchs qui les mèneront à travers le monde. Il s'agit d'un volley assez fantaisiste qui oppose des équipes de deux joueurs et le match se déroule en sept points. Vous disposez d'une bonne panoplie de coups, qui comprennent notamment le smash. Celui-ci est aussi spectaculaire qu'efficace et si vous ne parvenez pas à contrer vous risquez fort de perdre un point. Mais vous avez quand même la possibilité de plonger sur la balle pour la rattraper en catastrophe, encore faut-il être bien placé. Les services peuvent également être smashés et vous pouvez faire un tir long ou court, à volonté.

Lorsque le ballon passe dans votre camp, vous contrôlez le joueur qui le reçoit en le plaçant sur le coin qui apparaît sur le sol. Votre équipier est contrôlé par l'ordinateur et il vous fait automatiquement une



L'adversaire va renvoyer la balle.

60



terrain à la fois. Cela n'est pas vraiment gênant pour le déroulement du match, bien que le ballon sorte parfois de l'écran pour être renvoyé automatiquement par un joueur invisible. L'animation de ce programme est réussie avec des mouvements convaincants. Les sauts pour les smashs sont particulièrement spectaculaires : le joueur bondit très haut au-dessus du sol. Le mouvement est franchement exagéré, mais cela ne choque pas compte tenu de l'esprit très BD du graphisme.



Vous avez le choix entre plusieurs services.



Smash imparable de l'adversaire.



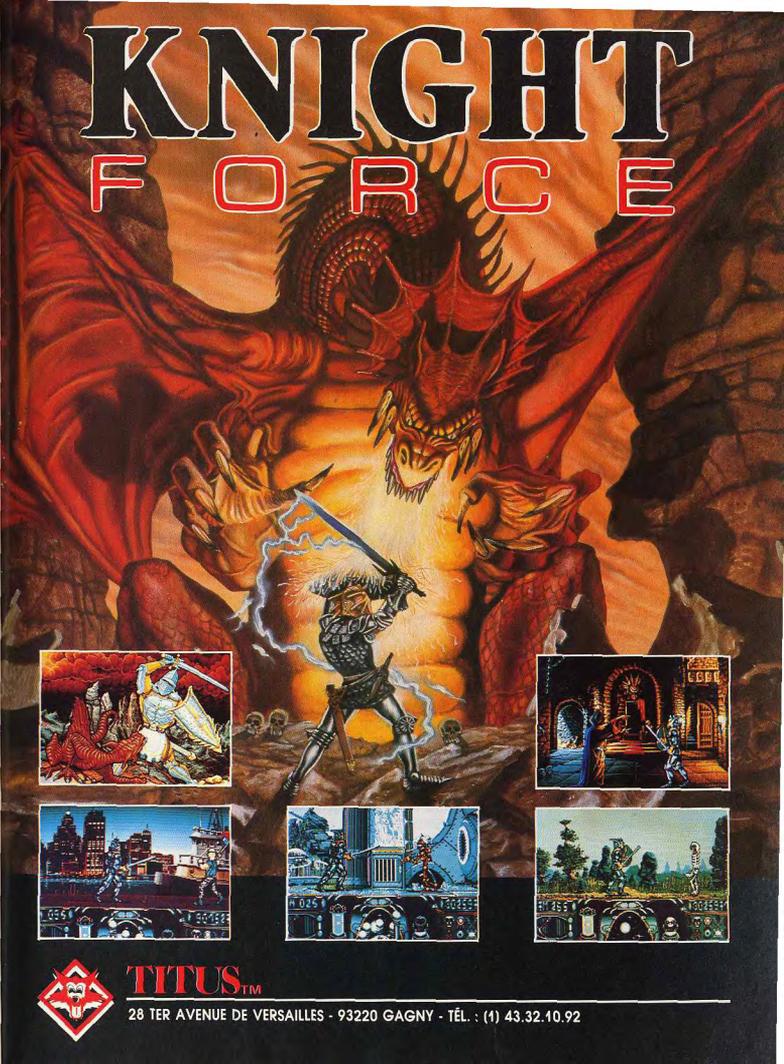
Un plongeon acrobatique sous le point.

Autre point fort de cette réalisation : la bande sonore qui accompagne l'action dans ses différentes phases. Nous avons droit à un thème musical différent à chaque nouveau pays visité et tous les morceaux sont excellents. Beach Volley est un bon programme estival qui vous permettra de retrouver le plaisir des jeux de plage.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intéret	1/6
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	★★★★★ C

KNIGHT FORCE



TITUS™

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



L'hélicoptère large James au cœur de l'action pour la phase de jeu la plus réussie.

Permis de tuer

AMIGA

007 reprend du service ! Très bien réalisée, cette partie oscille entre des épreuves passionnantes et des phases de jeu bien trop simplistes... A voir tout de même, pour la partie de tir.

Domark. Programmation : Quixel. Graphismes : Tony West. Bruitage : Dave Whittaker. Responsables des adaptations : Marcus Goodey (PC), Paul Margrave (ST), Bozz Boswell (Amiga).



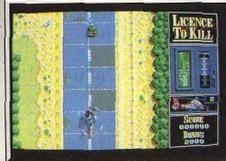
Récupérez la drogue. Mais gare aux plongeurs...



Face à face, le joueur est en place.



Capture de l'avion sur ST. Joli mais simple.



Un jeu bien trop lent sur PC.



« My name is Bond... 007 », une nouvelle adaptation d'une œuvre cinématographique sur micro pour les maniaques de l'action, de la stratégie et du multibrevues. *Permis de Tuer* est un soft assez classique. Son intérêt : diverses phases de combats très différentes assurant la continuité de votre mission, retrouver et tuer le sinistre Sanchez. Graphiquement, le travail fourni par les concepteurs de ce programme est indéniable. Les décors sont fouillés, précis et le rendu assure bien l'ambiance de chaque mission. Côté bruitages, les sons digitalisés de coup de feu, moteur, etc. accentuent le rythme du combat. Voici donc une mise en place idéale pour un hit à toute épreuve. Malheureusement, bien que le jeu ne sombre jamais dans la monotonie, il souffre de quelques défauts majeurs. Tout d'abord, les épreuves sont indégales. Certaines, comme la poursuite en hélicoptère ou la capture de l'avion, sont trop simples et pas assez développées. En revanche, la course/combat au revolver est un modèle du genre. Original dans la stratégie qu'il développe, vraiment difficile à mener à bien, cette mission justifierait à elle seule l'achat du soft si elle courait tout au long de la partie... Deuxième défaut, le joueur qui aura réussi les trois missions n'aura plus qu'à repartir à zéro pour un jeu équivalent mais plus difficile encore. *Permis de Tuer* est finalement un bon soft d'action. Mais face à ses qualités techniques et ludiques, on ne peut que regretter que certaines scènes ne soient que du « remplissage » et surtout que l'on ait tant forcé la difficulté de la partie, comme pour faire oublier au joueur que les missions sont trop brèves. Il aurait suffi d'exploiter plus à fond certaines scènes pour rallonger le plaisir. Ici, le joueur risque de s'éclater pendant quelques jours pour, ensuite, ne plus rien avoir à se mettre sous la dent... Alors, faut-il acheter un soft beau mais éphémère ? Cela dépend certainement de vos moyens. Olivier Hautefeuille

Type : action et stratégie
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : D

Version ST

Plus difficile encore que la version Amiga (certaines planques de l'épreuve de course et tir l'existent plus ici...), *Permis de Tuer* sur ST est visuellement équivalent à son confrère. Côté bruitages, l'ensemble reste très convaincant. O.H.

Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : B

Version PC, CGA, EGA

La conversion des couleurs n'est vraiment pas très efficace pour la version EGA. De plus, même sur un AT, le jeu reste relativement lent et les bruitages manquent bien sûr à l'appel. Le jeu conserve néanmoins 80 % de son intérêt sur Amiga, grâce à son scénario bien sûr. O.H.

Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : B

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Ace
- Vixen
- Hot shot
- Overlander
- Football manager II
- James Bond - Vivre et laisser mourir

En disquette
Pour AMSTRAD

159F

En cassette
Pour AMSTRAD
COMODORE C64
SPECTRUM

109F

En cassette
Pour THOMSON

149F

En disquette
Pour THOMSON

199F

ENSEMBLE ACCESSOIRES comprenant :
- Boîte de rangement pour 50 disquettes 3" ou 3"1/2
- Tapis souris
- Manette microblaster.



L'ensemble

175F

- Speedball
- Football manager II
- Winter Olympiad
- Play house strip-poker

Pour PC 5/25 ou 3/5
AMIGA, ATARI ST

299F

Disponibles dans toutes les boutiques micro des magasins.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
30 SEPT. 1989

ROLLING SOFTS

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

Colossus Chess X

Amiga, disquette CDS

Le principal problème de la version ST de cet excellent programme résidait dans sa compatibilité incomplète avec les anciennes ROM (voir dossier Tilt 64). Il n'y a évidemment plus de problème sur Amiga. Le jeu est strictement identique à la version ST avec seulement un meilleur rendu des



Type échecs
Intérêt 17
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C

éventuelles musiques d'accompagnement. On retrouve la gamme d'options particulièrement étendues du programme (jeu en aveugle, apprentissage en ouverture ou modification directe, jeux de pièces variés, échiquier 3D positionnable, etc.). Colossus Chess X joue très correctement dans toutes les phases du jeu, y compris en finale où il connaît le difficile mat du roi, fou et cavalier contre roi (à condition toutefois de lui laisser suffisamment de temps de réflexion). Un programme indispensable à tout joueur d'échecs et qui pourra tenir tête à de nombreux joueurs de club.

Jacques Harbnon

Type échecs
Intérêt 17
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C

Battle Chess

Atari ST, disquettes Interplay
Sorti initialement sur Amiga (voir dossier Tilt 64), Battle Chess est désormais disponible sur ST. Le rendu graphique est très proche



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

de la version originale avec juste des nuances de teintes moins fines. Cela n'ôte cependant quasiment rien à la beauté du jeu de pièces en relief. L'animation et les bruitages digitalisés sont identiques, c'est dire leur qualité. Même après une longue pratique de ce programme, on reste encore subjugué par les combats des pièces, tous différents les uns des autres. En revanche, ne comptez pas sur Battle Chess pour vous apprendre à bien jouer au maître jeu. Il n'a pas de bibliothèque d'ouverture, fait des fautes grossières même à « haut niveau » et se révèle un piètre adversaire en finale. Vu sous l'angle du spectacle plus que de la puissance de jeu, il s'avère irremplaçable et devrait figurer dans toutes les logarithues. Jacques Harbnon

Trained Assassin

Amiga, disquette Digital Magic
Après Scorpion, voici le second programme de ce nouvel éditeur anglais. Trained Assassin est un shoot-them-up proche de *Forgotten Worlds*, dans lequel vous dirigez un soldat de l'espace qui se lance à l'assaut d'une base extra-terrestre. De nombreux adversaires vous attendent dans toutes les directions et vous devez également franchir différents obstacles pour parvenir jusqu'à gardien qui vous attend à la fin de chaque



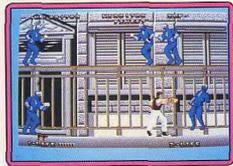
secteur. Il est impératif de ramasser tous les équipements supplémentaires pour avoir une chance de progresser dans le jeu. L'action est prenante et la réalisation du programme offre une grande qualité, mais on regrettera que le niveau de difficulté soit trop élevé dès le premier niveau.

Alain Huyghues-Lacour

Dragon Ninja

Amiga, disquette Ocean

La conversion de ce succès d'arcade est remarquable pour sa fidélité à l'original ainsi que pour la qualité de son graphisme qui offre des sprites de bonne taille. On se laisse tout de suite prendre au jeu et les parties à deux joueurs sont passionnantes. L'action est nettement plus rapide que sur



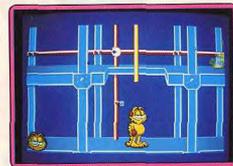
ST, mais en revanche on retrouve le même défaut dans la gestion des personnages. En effet, il est presque impossible de sauter en avant, ce qui occasionne la perte de nombreuses vies dans l'épisode du camion, comme dans celui du train. C'est vraiment dommage car, à l'exception de ce défaut, *Dragon Ninja* est une réussite. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

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

Garfield: Winter's Tail

ST, disquette The Edge

Voici le second programme que The Edge consacre à Garfield, le célèbre héros de B.D. Après un repas copieux, notre félin s'est endormi devant le réfrigérateur en rêvant de sports d'hiver. Vous le guidez dans ses rêves : une descente à ski qui s'achève dans une usine de lasagnes, l'exploration d'une fabrique de chocolat et



la poursuite d'un poulet. Vous pouvez commencer par la séquence de votre choix, mais vous devrez le jouer dans l'ordre pour pouvoir accéder à la dernière scène qui se déroule dans un village suisse. Les superbes graphismes sont dignes de la B.D., mais hélas l'action est loin d'être aussi réussie et on risque de vite s'en lasser.

Alain Huyghues-Lacour

Type action
Intérêt 12
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C

Foft

Amiga, disquette Gremlin
Foft vous propose de sillonner la galaxie à la recherche de la fortune et de la gloire. Le commerce est votre principale occupa-



tion, mais vous devrez également affronter des pirates et exécuter des missions variées. C'est un programme très réaliste qui tendra en hélicène les amateurs du genre pendant des mois, voire des années. Si vous aimez les voyages, le commerce et les simulations, n'hésitez pas, engagez vous dans la FOFT. En revanche, si vous aimez surtout l'action, vous risquez de mourir d'ennui au cours d'un interminable voyage entre deux planètes. Une grande simulation de science-fiction. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Dark Side

Atari ST, disquette Incentive

Dark Side reprend le même principe de jeu que *Driller* (voir Tilt 59 bis). Vous devrez détruire les systèmes de recueil d'énergie (ECD) avant qu'ils n'activent le transmetteur de particules. Pour cela, vous disposez d'un véhicule de surface bien équipé et d'une combinaison de vol pour accéder à certains endroits. Les ECD sont disposés en réseau et votre tir n'aura aucune efficacité si l'ECD visé est connecté à deux autres ECD actifs. Le temps a une importance capitale et cha-

que ECD détruit vous laissera un répit supplémentaire. Il vous faudra éviter les plexors (sorte de tanks rudimentaires), utiliser les zones de téléportation, rechercher à temps votre bouclier de protection et résoudre quelques difficultés supplémentaires. La réalisation est de qualité : gestion tout souris, graphismes en 3D surfaces pleines, ani-



imation fluide et bruitages travaillés. Un excellent et difficile jeu de stratégie et d'action. Jacques Harbnon

Type stratégie-action
Intérêt 15
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C



Type stratégie-action
Intérêt 15
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C

Trojan

Console Nintendo, cartouche Capcom.

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, vous affrontez les armées d'un roi diabolique. Des soldats tentent de vous encercler, tandis que d'autres vous lancent des bombes depuis les fenêtres ou jaillissent d'une bouche d'égout pour décocher une flèche dans votre direction. La seule arme que vous possédez est une épée, mais vous disposez également d'un bouclier qui vous permet d'arrêter bien des pro-

jectiles. Contre les adversaires les plus redoutables, seule une parfaite maîtrise de ce bouclier vous permet de vous approcher suffisamment près. Vous réussirez de cette manière à les vaincre de quelques coups d'épée. Pas très passionnant, mais assez difficile. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

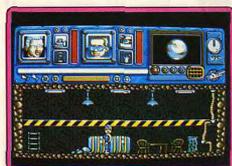


Type arcade
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C

Thunderbirds

ST, disquette Grandlam

Tiré d'une série télévisée célèbre outre-Manche, ce programme met en scène une organisation secrète spécialisée dans les sauvetages les plus périlleux. Au cours des



missions que vous devez exécuter, vous descendrez dans une mine pour sauver des mineurs bloqués par une explosion, vous irez au fond des mers fermer le réacteur d'un sous-marin nucléaire en difficulté ou pénétrerez dans une banque pour récupérer un document secret. A chaque fois, vous disposez de deux hommes, qui transportent deux objets chacun, et vous passez à volonté de l'un à l'autre. Dans ce jeu d'arcade/aventure tout repose sur l'utilisation des objets au bon endroit, mais il faut réfléchir vite car vous ne disposez que de peu de temps avant la catastrophe. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Cyborg Hunter

Console Sega, cartouche Sega
Cyborg Hunter, un chasseur de prime du futur, a pour mission d'investir le repaire d'une redoutable bande de cyborgs afin de les éliminer. Vous devez explorer chaque recoin de la forteresse ennemie en affrontant les nombreux gardiens qui rôdent dans les couloirs. Tout d'abord, le chasseur de cyborgs ne dispose que de ses poings pour se débarrasser de ses agresseurs, mais, par la suite, il pourra se procurer différents armes. *Cyborg Hunter* est un bon jeu d'arcade/aventure qui s'inscrit dans la lignée de *Zillion*. Les amateurs du genre seront séduits par la taille de la forteresse dont l'exploration ne devient jamais mono-



tone, grâce à de bonnes scènes de combat. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Dominator

Amiga, disquette System 3

Ce premier shoot-them-up de System 3 vous propose d'affronter des formations



d'aliens ainsi que toute sorte de monstres, avec une alternance entre des scènes en scrolling vertical et horizontal. Mais il ne suffit pas de tirer vite et juste, il faut également piloter votre vaisseau avec beaucoup d'adresse car vous évoluez dans d'étroits passages tandis que des tentacules tentent de vous détruire. A défaut d'originalité, ce programme bénéficie d'une réalisation irréprochable. *Dominator* a tout pour séduire les vétérans des combats galactiques, mais

les novices risquent d'être rebutés par le niveau de difficulté très élevé de ce programme. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Windsurf Willy

Atari ST, disquette Silarmais

Curieusement, la planche à voile n'a jamais inspiré les programmeurs, mais cet oubli est maintenant réparé. Silarmais vous offre une course contre la montre qui se déroule



sur 15 parcours différents. Remontez la voile et agrippez le wishbone et vous voilà parti. Vous stagnez entre les bouées en prenant garde aux baigneurs, tout en réalisant des figures pour améliorer votre score. C'est un programme très agréable qui relève plus de l'arcade que de la simulation. Une réalisation soignée, des figures acrobatiques spectaculaires et une excellente sensibilité des commandes contribuent pour beaucoup au succès de ce jeu. Un soft idéal pour se replonger dans l'ambiance des vacances. Alain Huyghues-Lacour

Type	sport
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Gun Smoke

Console Nintendo, cartouche Capcom

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, vous tenez le rôle d'un chasseur de primes dans une petite ville du far-west. Armé de deux revolvers, vous vous lancez à la poursuite d'un redoutable outlaw, mais

vous devez affronter tous les hommes de sa bande avant de parvenir jusqu'à lui. L'un des boutons tire sur la gauche, l'autre sur la droite et, si vous appuyez sur les deux, vous tirez devant vous. Au cours de votre progression, vous pouvez ramasser des sacs d'or ainsi que divers équipements et même vous procurer un cheval. Le premier niveau n'est pas trop difficile, mais, par la suite, il vous faudra être très rapide pour

mener à bien votre mission. Résultat de cette chasse : un jeu de tir prenant, bien qu'assez répétitif. (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour



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

Outrun 3D

Console Sega, cartouche Sega.

On ne présente plus *Outrun* car c'est sans doute le plus célèbre jeu d'arcade. Mais cette nouvelle version présente l'originalité d'être en 3D, en utilisant les lunettes Sega. L'effet obtenu est assez spectaculaire et il



apporte un plus non négligeable à cette folle course sur les routes californiennes. Si vous ne disposez pas des lunettes, vous avez la possibilité de passer en mode 2D, mais dans ce cas, cette version n'apporte rien de nouveau par rapport à la précédente. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Hawkeye

Amiga, disquette Thalamus

Sur C 64 ce programme a été l'un des gros succès de l'année outre-Manche (voir hit dans le n° 59). *Hawkeye* est l'un des derniers survivants sur une planète envahie par des aliens sanguinaires. Il livre de rudes combats contre des créatures de toutes sortes à la recherche de quatre éléments



qu'il doit ramasser avant de passer au secteur suivant. Vous disposez de quatre armes différentes que vous devez utiliser en fonction de la situation, mais il faut réagir très vite car vos agresseurs ne vous laissent pas un instant de répit. Un programme accrocheur, mi-jeu de plates-formes, mi-shoot-them-up. On débute sur 16 bits pour cet excellent éditeur anglais.

Alain Huyghues-Lacour

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

Altered Beast

Console Sega, cartouche Sega

Dans cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Sega vous affrontez des créatures diaboliques comme des morts-vivants sortant de terre ou des hommes décapités. Dans cette ambiance déconstruite, vous massacrez vos agresseurs à coups de poings et de pieds. Une boule bleue apparaît lorsque vous abattez un loup à deux têtes : ramassez-la avant qu'elle ne disparaisse.



raisse. La première vous donnera une musculature digne de Schwarzenegger et la seconde vous transformera en loup garou, ou en différents monstres selon les niveaux. *Altered Beast* est un bon them-up spectaculaire, mais on regrettera que les collections de sprites n'aient pas la précision coutumière aux cartouches Sega. (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

Silkworm

ST, disquette Virgin games

Ceux qui ont vu ce grand shoot-them-up sur Amiga (voir Hit, Tilt n° 68) ne pourront être que déçus par cette version qui lui est inférieure sur presque tous les plans : scrolling, animation et bruitage. Mais qu'on ne vienne pas nous dire que cela s'explique par la différence de capacité de ces deux machines. Ces différentes versions n'ont pas été réalisées par le même programmeur et celui qui a sévi sur ST est loin d'être le meilleur. Toutefois, si l'on oublie la version Amiga,



on prendra beaucoup de plaisir avec ce jeu qui est passionnant, que l'on joue seul ou à deux. *Silkworm* a conservé ses qualités ludiques, mais il mériterait quand même un meilleur traitement. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Version CPC

Cette version n'est pas mal faite, mais les



sprites sont vraiment trop petits. L'action reste assez prenante, mais sans le côté spectaculaire de la version Amiga, *Silkworm* n'est plus qu'un homme shoot-them-up parmi d'autres. Alain Huyghues-Lacour

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Version Spectrum.

Cette adaptation de *Silkworm* est excellente pour cette machine. Certes on ne retrouve



pas la rapidité d'animation de la version Amiga, mais elle reste raisonnable et les graphismes sont excellents. Les bruitages sont corrects et les possesseurs de Spectrum 128 + 2 bénéficieront même d'une bonne musique multivoix en introduction.

Jacques Harboun

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Wicked

Atari ST, disquette Electric Dreams

Un jeu étrange et plutôt difficile à prendre en main. La notice, lamentablement traduite en français, accumule les non-sens. Le principe du jeu est de plus très complexe à assimiler : vous devez éviter l'accroissement d'une pollution malséante qui s'élargit sans cesse sur l'écran. On lire sur les lids à polluer, on établit des stratégies pour éviter le passage à son propre fluide anti-pollution et déposer des grains de pollen positif, on collecte des bonus... Complexe, original et



bien réalisé (musique géniale). *Wicked* aura pourtant bien du mal à se situer dans votre ludothèque. Rasant pour les amateurs d'action, trop complexe au début mais finalement assez monotone pour les fous de stratégie, le programme risque de ne séduire personne. Je n'aime pas trop. Essayez avant d'acheter.

Olivier Hautefeuille

Type	stratégie
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

LE TOP NATHAN

TOP 8 bits

- INDIANA JONES
US GOLD, AMSTRAD CPC
- LES JUSTICIERS
OCEAN, AMSTRAD CPC
- CRAZY CARS II
TTTUS, AMSTRAD CPC
- LE MONDE DE L'ARCADE
US GOLD, AMSTRAD CPC
- FORGOTTEN WORLD
US GOLD, AMSTRAD CPC
- BARBARIAN II
PALACE SOFT, AMSTRAD CPC
- MEGARACK
LORICIELS, AMSTRAD CPC
- COMPIL OCEAN
OCEAN, AMSTRAD CPC
- DIX SUR DIX
OCEAN, AMSTRAD CPC
- DEFI DE TAITO
OCEAN, AMSTRAD CPC
- TO JEUX EXCEPTIONNELS
GREMLIN, AMSTRAD CPC
- SWEET
LORICIELS, AMSTRAD CPC
- TANK ATTACK
CDS, AMSTRAD CPC
- GUNSHIP
MICROPROSE, AMSTRAD CPC
- HIGHWAY PATROL
MICROIDS, AMSTRAD CPC

TOP 16 bits

- ROBOCOP
OCEAN, ATARI ST
- MICROPISTE SOCCER
MICROPROSE, ATARI ST/AMIGA
- LES US GOLD
US GOLD, ATARI ST
- PRECIOUS METAL
OCEAN, ATARI ST/AMIGA
- RVF HONDA
MICROSTEEL, ATARI/AMIGA
- CRAZY CARS II
TTTUS, ATARI ST/PC/AMIGA
- FLIGHT SIMULATOR
MICROSOFT, IBM PC
- GUNSHIP
MICROPROSE, ATARI ST/PC/AMIGA
- 4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTER, IBM PC
- CASTLE WARRIOR
DELPHIN, ATARI ST/AMIGA
- TARGHAN
LORICIELS, ATARI ST/PC
- SILKWORM
VIRGIN GAMES, ATARI ST
- 'BIO CHALLENGE
DELPHIN, ATARI ST
- BARBARIAN II
PALACE SOFT, ATARI ST
- F-19
MICROPROSE, ATARI ST



INDIANA JONES

- 47000 AGEN 91, boulevard de la République T. 51.86.93.99
- 49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T. 44.61.11.00
- 58000 ANGLET Centre Commercial de l'Europe T. 59.92.40.89
- 76000 ANNECY 11, rue Sammilieu T. 05.51.47.22
- 06600 ANTIBES 2010, route de Grasse T. 03.74.14.06
- 84000 ANTON Centre Commercial de la Vallée T. 04.78.29.89
- 95100 ARGENTEUIL 58, rue Paul Vallant Courcouronnes T. 39.81.40.44
- 10200 ARLES 2, bis place Lamartine T. 05.36.19.12
- 33000 AURIGNY 16, rue de la République T. 05.68.20.10
- 73000 BASSENS CHIFFON, St. Com. Gallon, rue Centrale T. 70.70.53.33
- 90000 BEAUBOURG 32, boulevard de France T. 34.26.21.20
- 20000 BESANCON 12, rue de la République T. 01.81.52.20.03
- 63400 BETHUNE Centre Commercial la Robozone T. 21.56.98.10
- 92100 BOULOGNE 10, rue Jean Jaurès T. 46.59.09.64
- 92000 BOULOGNE SUR MER 29/29 rue Thiers T. 21.58.14.15
- 13410 CABRIRES PL CAMPAGNE à Com. Barroudeil St T. 42.02.54.48
- 14000 CARBÉTRY, rue de la République T. 05.88.85.58
- 81000 CAJALAS Centre Commercial Commercial T. 21.34.90.77
- 09400 CANTON Angles, rue Hochet et du 24 août T. 53.38.82.83
- 31110 CHAMBRAY LES TOURS St. Com. Chambray T. 47.42.21.30
- 38000 CHARENTAIS 10, rue de la Boile Merlier T. 21.21.23.28
- 90000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T. 53.20.20.20
- 20000 CIMPORRE 12, rue de la République T. 44.89.09.09
- 71600 CRECHESMAISON cul. Marché, des Bouchardes T. 65.37.15.55
- 90000 CRETET Carrefour Pomardier R016169 T. 46.38.15.13
- 75000 D'ESPÈ Centre Commercial Marnes-la-Maizière T. 55.52.99.94
- 59140 DUNKERQUE 89/102 bd Alexandre III T. 28.83.89.77
- 30140 ECHROLLES St. Com. Espères Courbette T. 78.33.34.81

- 69130 ECULLY Centre Commercial Le Perolier T. 78.33.66.01
- 93000 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Centre 1 T. 48.29.11.50
- 21000 ERREY Centre Commercial de l'Europe T. 03.21.11.77
- 91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T. 60.77.99.98
- 83000 FREGAS 302, avenue de Lattre de Tassigny T. 14.53.22.02
- 72000 F. MAAS C.C. Boulevard Intercom. St. Alphonse T. 43.22.30.40
- 59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
- 69000 LYON 12, rue Grilleme T. 78.42.59.70
- 78200 MANTES LA JOLIE 8, avenue de la République T. 34.78.40.40
- 13005 MARSEILLE 59, avenue Cantini T. 51.70.20.01
- 14200 MONSIEUR Centre Commercial Supermarché T. 34.20.50.20
- 42000 MONTPELLIER ST ETIENNE 30, rue des Rochettes T. 77.34.19.89
- 60000 MULLHOUSE 70, rue Franklin T. 69.59.89.89
- 84000 NANCY Centre Commercial Le Sabotier T. 03.35.70.92
- 40000 NANTES Place du Change T. 46.48.19.96
- 50000 NEVERS 1, rue Hochet T. 36.21.50.40
- 69000 NICE 4, boulevard J. Marais T. 33.03.97.87
- 90000 NICE 12, boulevard Gambetta T. 93.88.57.57
- 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
- 63000 NOYELLES GARDIENS St. Com. Commercial Auchen T. 21.48.70.71
- 79100 PARIS 1, place Salvaador T. 40.37.41.19
- 79001 PARIS 31, boulevard Sebastopol T. 12.33.74.47
- 79011 PARIS 63, avenue de la République T. 43.27.97.91
- 79007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T. 47.55.20.50
- 79035 PARIS 19, rue Nung T. 46.30.30.30
- 79013 PARIS 13, rue de la République T. 43.27.97.91
- 75014 PARIS 88, avenue de Maine T. 43.21.34.30
- 79017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T. 45.74.59.74

- 75014 PARIS 85, avenue de la Général Leclerc T. 43.27.78.11
- 75019 PARIS 21A, rue de Belleville T. 46.02.25.97
- 93000 PANTIN Boulevard de la République R. Mouchaux T. 59.30.64.66
- 94410 PEROLIS Z.A. de Fenouillet T. 05.50.42.05
- 80000 PEPRIERAN Centre Cazes Lazare Escarpier T. 68.40.07.05
- 80000 PORTERIE Centre Commercial de Marly St. Denis T. 49.41.82.40
- 71150 PULBROUZE au 19 Juin C.C. Beaulieu T. 46.87.24.56
- 21000 D'ENTREVILLE 11, avenue de Bourgogne T. 78.80.58.38
- 42000 SAINT ETIENNE 24, rue Centrale de la Ville T. 43.22.30.40
- 78000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
- 78000 ROUEN 17, rue de la République T. 36.21.50.40
- 92000 SARGÈLES Centre Commercial Les Rainettes T. 34.19.61.00
- 92020 SEVRAN Centre Commercial Seine Sèvres T. 43.83.41.11
- 32000 ST DENIS 3, Cour de la République T. 46.20.12.15
- 91200 ST GERVAISE galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
- 42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 47.41.75.69
- 96200 ST JEAN DE LA RUE, St. Com. St. Jean et St. Brélade T. 76.86.63.35
- 65400 ST JEAN DE LA RUELLE Ctr. Com. Auchan T. 38.45.21.21
- 91700 STE GENÈVIÈVE/BOIS, route de Corbeil T. 60.16.20.50
- 57000 STRASBOURG place du Phœnix de F.P.T. 18.52.24.00
- 65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barlet T. 52.41.21.21
- 31500 TOULOUSE 6, allée J. Jaures T. 61.23.26.38
- 31000 TOULOUSE 10, boulevard Lascruzes T. 61.23.26.38
- 10000 TROYES 1, rue de la République T. 25.73.73.89
- 80000 VALENCIENNES Centre Commercial Valenciennes T. 75.55.59.92
- 69000 VALLS EN VALLÉE C.C. de Vins J. et Gilbert Paris T. 72.04.41.11
- 39600 VILLENEUVE D'AVOY Centre Com. Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
- 01400 VIRAT galerie Marchande La Choulette T. 14.23.43.40



Chez NATHAN, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

ROLLING SOFTS

★ Powerdrome

Amiga, disquette Electronic Arts
Il s'est écouté pas mal de temps depuis la sortie de *Powerdrome* sur ST et les possesseurs d'Amiga ne voyaient toujours rien venir. Mais cela valait la peine d'attendre car le défaut de la première version a été corrigé. En effet, la version ST, excellente par ailleurs, est beaucoup trop difficile en raison d'un mode de contrôle peu performant. Ce n'est plus le cas sur Amiga et on peut même ajuster le champ magnétique pour centrer l'appareil au milieu de la piste. Mais attention, si cette version est beaucoup plus jouable, ce n'est pas un jeu facile pour autant. Une grande simulation futuriste ne se maîtrise pas dès les premières par-



ties, mais son originalité et sa réalisation de qualité motivent tous les amateurs du genre. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Time Soldiers

Console Sega, cartouche Sega



L'attaque d'une lointaine planète s'est terminée par un désastre et cinq hommes des troupes d'élite terrestres ne sont plus dans l'espace-temps. Deux de leurs camarades se lancent à leur recherche dans des zones temporelles qui se situent dans le passé comme dans l'avenir. Au cours de ce voyage dans le temps, vous affronterez des hommes des cavernes, des soldats romains et bien des monstres. Ce jeu d'arcade peu

connu est un shoot-upt-who qui doit beaucoup à *Commando*. L'action ne brille pas par son originalité, mais les parties à deux joueurs sont agréables et les séquences s'enchaînent de manière aléatoire, ce qui relance l'intérêt de jeu. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Red Storm Rising

PC CGA EGA, disquette Microprose

Ce simulateur de combat sous-marin est plus proche de la bataille navale purement stratégique que de la mission visuelle type *Silent Service*. Très complet quant à ses fonctions de combat ou de déplacement, *Red Storm Rising* met en place de nombreux écrans « carte » et « radar ». Plutôt que de travailler en une perséopce (disponible mais pas très utile), le joueur suit les symboles sur la carte, dirige ses torpilles, lâche des leures, etc... Le jeu est graphiquement très clair sur carton, placé sur le clavier, aide à mémoriser les touches. La notice (anglaise) est enfin complète. Ajou-



tez sur le ST, le meilleur logiciel de football. Eric Barbera

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

★ California Games

Console Sega, cartouche Sega
Epyx fait sa première apparition sur cette console avec l'un des « games » qui ont fait



ter à cela des animations nombreuses qui montent en 3D le lancement ou l'impact des torpilles, un choix de missions impressionnant... Un simulateur finalement très ludique si le jeu ne souffre pas trop de manque de vue extérieure, type *Silent Service*. Son intérêt n'est épuisé pas avec le temps. A acheter sans faute si on est amateur. Olivier Hauteville

sa gloire. On retrouve les six épreuves des versions sur micro : skateboard, ballon, surf, patins à roulettes, vélo-cross sont à rendez-vous et chaque séquence est réussie. *California Games* est un jeu difficile, mais qui offre un challenge très stimulant. La réalisation est irréprochable et les amateurs de sport apprécieront ce premier multiprèzes sur Sega. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour

Type	simulateur de combat sous-marin	15
Intérêt		
Graphisme	★★★★ (EGA)	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	★★★★	C

★ Kick off

Amiga, disquette Titus

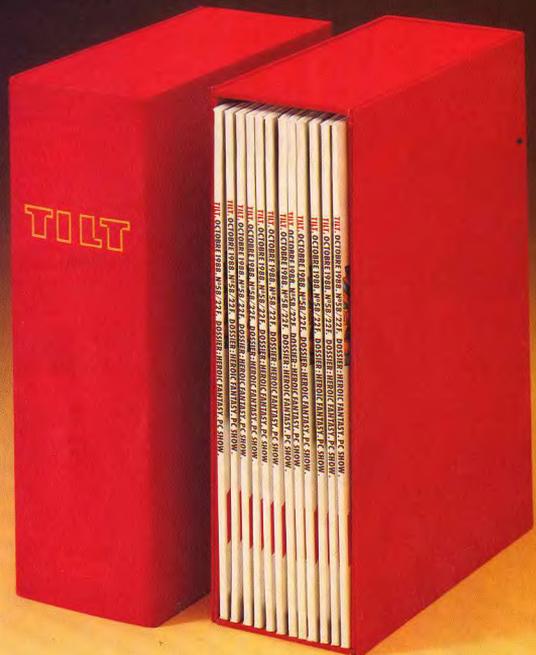
La version Amiga de ce superbe football apporte des améliorations à la version ST (rubrique *Hill Top* n°68). Les animations des joueurs deviennent plus agréables. Au niveau du graphisme, on note l'apparition

★ Vigilance

Console Sega, cartouche Sega

Un gang vient d'enlever votre fiancée et vous êtes prêt à tout pour la libérer, il va y avoir de la baston dans les rues de New York. Nombre de vos adversaires sont

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE
à retourner à **TILT/Service Abonnements**
2, rue des Italiens 75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir _____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit _____ F.
C-joint mon règlement: par chèque par mandat à l'ordre de TILT.

Nom _____
Adresse _____ Code postal _____
Ville _____



Motocross

PC CGA, EGA, Hercules,
disquette 3p 1/2 et 5p 1/2
Gamestar

Il est rare qu'une simulation de course soit réussie sur PC... Motocross remporte pour une fois le challenge, mais avec toutes les limites de la machine. Le programme trouve son intérêt dans la taille importante du sprite, son animation relativement souple et le soin apporté à la préparation de la course (modification technique de la moto,

armés, mais vous savez combattre à mains nues et les nunchakus que vous découvrez en cours de route sont des armes redoutables entre vos mains. La version Sega bénéficie de bons graphismes, avec notamment de superbes décors, et l'action est rapide. C'est un jeu d'arcade prenant mais, comme dans Double Dragon, une option continue vous permet de terminer le jeu assez rapidement, ce qui lui ôte une partie de son intérêt par la suite. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

International Team Sports

C 64, disquette Mindscape

Cette simulation sportive n'offre pas moins de quatre sports d'équipe: water-polo, football, volleyball et 4x400 m. Voilà qui est ambitieux mais, bien sûr, cette variété se fait aux dépens de la qualité de la simula-



tion de ces différents sports. Chaque discipline est très simplifiée, tout en conservant un côté ludique assez satisfaisant. Les amateurs de réalistes seront déçus, mais ceux qui ne demandent qu'à jouer des matches amusants avec un ami y trouveront leur compte. Il faut toutefois noter que le chargement du programme est particulièrement lent.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	simulation sportive
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	***
Animation	_____	***
Bruitage	_____	**
Prix	_____	B



choix des pistes, etc...). Le jeu est très difficile à manier au clavier. En revanche, au joystick, accélérateur, frein et passage des vitesses sont plutôt réalistes. Autre atout, le moteur cale si l'on roule à trop bas régime et l'attaque des bosses demande une véritable technique. Un bon produit en EGA, même s'il n'arrive jamais à rattraper la «lucidité» de ses confrères du même genre sur ST ou Amiga, notamment à cause de l'uniformité graphique de la piste.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	course de motocross
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	**
Animation	_____	*** (AT)
Bruitage	_____	**
Prix	_____	C

Castle Warrior

Atari ST,
disquette Delphine Software

Je ne suis pas d'accord, à mon retour de vacances, avec le Hill (7/7) n° 68, p. 57) de Castle Warrior sur ST. Voici un contre article pour préciser ma pensée... Castle Warrior s'ouvre sur une musique superbe. C'est malheureusement la seule chose qui m'a vraiment séduit dans le programme. Les graphismes sont à mon goût trop fouillés. L'effet est parfois joli mais il est du même coup difficile de visualiser au premier coup d'œil l'altitude à laquelle volent, par exemple, les premiers assaillants... Deuxième défaut, les tableaux, comme le combat contre le monstre de fin de premier niveau, sont bien trop classiques et monotones. Enfin, le joueur trouve très vite des passages, dans les couloirs notamment, où il ne risque rien du moment qu'il trappé sans arrêt devant lui. Castle Warrior est un programme sans grande originalité (scénario,



mise en place graphique), techniquement bien réalisé (animation, bruitages), mais qui ne m'a pas accroché du tout à long terme.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	action
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	***
Animation	_____	***
Bruitage	_____	****
Prix	_____	B

Millennium 2.2

Amiga,
disquette Electric Dreams



La terre devenue déserte après une catastrophe naturelle. Basée sur la Lune, une petite équipe d'hommes et de femmes va tenter de créer une nouvelle société... Millennium est un jeu de stratégie classique, très semblable dans son principe à Zone (testé dans Tilt n° 65). Vous contrôlez diverses structures de recherche de projet, de construction, de colonisation... A partir de très petites ressources énergétiques, le joueur définit et construit des générateurs de plus en plus puissants, fait croître la population et pourra ensuite coloniser d'autres planètes. La stratégie et la continuité du programme sont passionnantes. Graphiquement très simple, Millennium 2.2 est facile à assimiler et l'intérêt de la partie augmente sans cesse avec la progression de l'équipe et l'installation de la population. Un seul point noir, la traduction française de la notice est un ramassis scandaleux de «coquilles» et de non-sens!

Olivier Hautefeuille

Type	_____	stratégie (quelques phases action)
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	***
Animation	_____	***
Bruitage	_____	***
Prix	_____	B

RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES



LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

Aujourd'hui, la micro-informatique a plusieurs facettes. Elle sait tout autant se faire ludique, domestique ou professionnelle.

Pour la première fois, vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines, des logiciels et des hommes. En un mot, des solutions performantes pour tous.

Cette grande première a un nom : Le Salon de la Micro.

A BIENÔT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro Porte Champerret - RER Porte Maillot - Sortie pélophérique - Porte Champerret

13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS



mestler

SALON DE LA MICRO

Version Atari ST

Aucune différence notable entre les versions ST et Amiga. Pour les amateurs, un titre qui mérite l'investissement. O.H.



Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Version PC

Les graphismes sont ici bien plus dépouillés et les bruitages ne retraduisent plus l'ambiance du jeu. Stratégiquement, l'intérêt est pourtant conservé.



Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Tintin sur la Lune

Atari ST, disquette Infogrames

Attendu depuis longtemps, ce programme séduit tout autant qu'il déçoit. La présentation animée de l'aventure et les graphismes très BD des scènes action sont vraiment séduisants. En revanche, la stratégie de la partie est assez limitée et sans doute lassante à long terme. Le jeu va enchaîner à plusieurs reprises deux séquences : dans la première, vous dirigez la fusée entre les météorites en collectant des bonus. Joli mais vraiment facile à vaincre. L'autre séquence se déroule dans la fusée. Là, le jeu est plus difficile puisqu'il faut capturer l'infâme Jorgen, délivrer ses prisonniers, trouver des bombes à déamorcer ou collecter des extincteurs pour éteindre les incendies. Mission difficile, certes, mais trop brève quelle qu'en soit l'issue (deux à trois minutes...). *Tintin sur la Lune*

ROLLING SOFTS

mise à fond sur la popularité de son héros. Pour ma part, je trouve ce programme joli mais bien trop limité dans son jeu. Olivier Hautefeuille



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

Hellraiser

ST, disquette Exocet

La Terre envoie deux baroudeurs pour libérer la planète Hazbal envahie par les Hell-



raisers. Tout d'abord, vous combattez les robots ennemis dans les couloirs de la station, à la manière d'*Obliterator*. Puis, lorsque vous trouvez la sortie, vous survolez la planète à bord de votre vaisseau en détruisant les escadilles d'aliens. Aucune des deux parties de ce jeu n'est particulièrement originale, mais l'alternance entre les différentes séquences est assez stimulante. De plus, on peut jouer à deux simultanément, ce qui pimente toujours l'action. Un shoot-them-up agréable. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

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

Final Frontier

PC, CGA, EGA, disquette PSS

Final Frontier met en place un classique scénario de colonisation d'un monde futuriste. Vous contrôlez des sources énergétiques, des robots, et devez peu à peu conquérir chaque zone de l'univers. Manié à l'aide

d'icônes, le jeu est très difficile à prendre en main. La notice est peu précise et rédigée en anglais. Les combats se livrent automatiquement selon l'endroit où vous dirigez



les robots sur la carte. Résultat, le joueur se sent hors du coup tant qu'il n'a pas assimilé toutes les règles de l'aventure. Le graphisme est très schématique, les bruitages sont absents, ce programme n'a pas de quoi motiver les novices de la stratégie. Moins « riche » qu'un wargame classique, bien moins stratégique à mon sens que *Milennium 2.2*, par exemple. *Final Frontier* reste un soft moyen. Olivier Hautefeuille.

Type	wargame
Intérêt	11
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B

Bomber Raid

Console Sega, cartouche Sega

Bomber Raid est un shoot-them-up qui s'inspire nettement de 1943 et de *Flying Shark*. Aux commandes d'un vieux coucou, vous survolez la mer en détruisant avions et navires ennemis. Pout tenter de venir à bout des cinq missions proposées, il faut augmenter votre vitesse et votre puissance de tir, et même vous procurer d'autres avions afin



de monter une escadrille. Un shoot-them-up assez moyen qui souffre d'un manque d'originalité et d'une réalisation peu brillante. (notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Tilt 69: découvrez les jeux à deux

Une nouvelle vague de jeux déferle sur nos micros !
Finis les plaisirs solitaires, le vrai joueur, grâce à un judicieux usage de prises mâles et femelles, peut désormais entrer en contact avec d'autres passionné(e)s.

L'ordinateur est un compagnon de jeu infatigable. Il répond depuis toujours aux questions de l'aventurier, envoie ses hordes d'alliés à l'encontre du guerrier ou déploie ses attaques face aux troupes du stratège... Jamais lassé, doué d'une patience à toute épreuve, un opposant idéal ? Pas toujours ! Qu'en est-il lorsque l'on connaît ses moindres réactions, que l'on a épuisé tous les scénarios d'une mission au point de les connaître par cœur ? Les softs multi-joueurs tentent de répondre à cette question. Leur rôle, ouvrir de nouveaux horizons, amener l'idée d'un jeu évolutif qu'on rencontrent

réellement deux intelligences, la vôtre et celle de votre frère de jeu joystick. Plus de limite au scénario, l'évolution de votre partie devient parfaitement aléatoire et bien plus passionnante du même coup... Précisons tout d'abord que le vrai « jeu à deux » doit permettre à deux joueurs de combattre au même moment et d'apparaître ensemble sur un même écran. Techniques, de tels softs utilisent soit une seule machine sur laquelle deux manettes sont connectées, soit deux ordinateurs reliés entre-eux par un modem ou un câble. Nous étudierons dans cet Actuel les limi-

tes techniques que cela impose et le matériel qu'il faut investir pour chacun des jeux cités. Deuxième question, comment se comportent les différents genres ludiques face à ce nouveau concept ? Nous avons enfin sélectionnés quelques titres récents qui exploitent cette toute nouvelle conception. Conclusion : rien n'est encore parfait mais l'année 1989 nous promet de véritables merveilles... L'action est le tout premier genre à s'être essayé au jeu à deux. Le premier Pong, ancêtre de tous vos softs d'action, utilisait déjà le principe de la double raquette

Découvrez le laser torride du tir laser en amoureux...

manière simultanément par deux joueurs. Aujourd'hui, c'est *Silkworm*, inspiré de *R-Type*, qui traduit le mieux l'évolution du genre. « De mémoire de joueur, nous n'avons jamais vu autant d'ennemis à la fois sur un écran Amiga » (dixit *Tilt 63*, page 42). Le joueur possède ici deux engins de tir, une jeep et un hélicoptère. Impossible de vaincre seul les onze niveaux de cette incroyable bataille. Plus encore, le jeu en solitaire pourrait rapidement être taxé de



Silkworm, imbattable seul.

manque d'originalité. D'où l'idée des concepteurs de concevoir un réel jeu à deux. Dans le cas présent, les deux combattants vont agir pour la même cause, lutter côte à côte pour vaincre l'adversaire. L'un surveille le sol, l'autre dégagera le ciel des hordes d'appareils ennemis. Le scénario de *Silkworm* fait apparaître les adversaires de façon identiques pour chaque partie. Cela aurait lassé rapidement le joueur solitaire.

Un face-à-face somptueux, dangereux et très stratégique

Mais à deux, il y a tellement de stratégies d'attaque différentes que cette lassitude est bien loin de paraître avant plusieurs mois de lutte. Techniquement, il suffit pour mener à bien cette double bataille de connecter deux joysticks sur la machine. Simple et pas cher, voilà le plus convaincant et le plus simple à mettre en œuvre des multi-joueurs action de l'année 1989 !

Plus complexe quand aux stratégies qu'elle développe, la mission de *Kybots* utilise, elle aussi, simplement deux joysticks. Mais ici, les deux combattants vont pouvoir soit lutter ensemble, soit s'affronter en un face-à-face sanglant, soit encore jouer contre la machine mais individuellement dans l'espoir de rafler les bonus avant l'adversaire.

Dans le principe, le jeu ressemble au célèbre *Gauntlet*. Il s'agit de traverser des labyrinthes pour collecter des bonus ou des armes. Dans les niveaux de jeu élevés, c'est la coopération qui est bien sûr le plus payante. Un joueur dégage le terrain, l'autre

collecte les bonus, et inversement pour ne pas que l'un des deux joysticks perde trop d'énergie. Et comme toujours, c'est la possibilité de jouer à deux qui sauve le soft de son manque d'originalité. *Gauntlet II* lui-même présentait déjà cette option « multi-joueurs ». Plus encore, c'est *Gauntlet II* qui a lancé le mode de jeu à quatre. Techniquement, il fallait pour cela acheter un doubleur de joysticks commercialisé par Microdeal (60 F à l'époque). Le doubleur n'a jamais fonctionné qu'avec deux titres, *Gauntlet II* et *Leatherneck*. Malheureusement, il n'est même plus commercialisé aujourd'hui, et même si Microdeal annonce que la vente de ces adaptateurs reprendra bientôt, on peut regretter qu'aucun autre éditeur n'ait suivi la manœuvre, n'ait mis au point deux jeux compatibles avec ce matériel. Les joueurs se regroupent plus facilement devant un écran que les éditeurs autour d'une table !

Après l'action et le tir laser en amoureux, la stratégie a, elle aussi, mis le pied dans

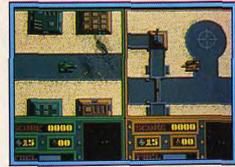
l'univers multi-joueur. L'un des premiers soft qui ait exploité à fond cette possibilité est *Fire-Power*, un combat de char en vue aérienne (*Tilt 63*, page 76). Simple dans sa conception, ce produit Micro-Illusion reste l'exemple à suivre dans la conception du jeu à deux. Il est, en effet, possible de jouer sur un ou deux ordinateurs (deux joysticks au modem). Aspect intéressant du logiciel : l'écran propose deux fenêtres. Dans chacune d'elles évolue l'un des chars. Chaque camp est ferocement défendu par des canons et hélicoptères gérés par l'ordinateur. Vous vous frayez alors un chemin parmi forêt et lignes fortifiées jusqu'au moment où apparaît sur votre propre fenêtre de vue... le char ennemi. Le face-à-face est somptueux, dangereux et très stratégique. Ajoutez à cela l'emploi du radar qui vous permet de surprendre l'adversaire



Xbots, presque aussi bon que l'arcade.



Gauntlet, jouable à quatre !



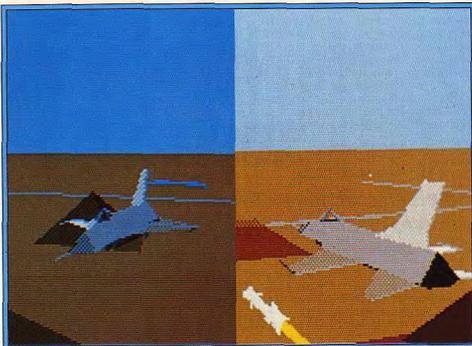
Fire Power : deux tanks face à face.

CHALLENGE



Falcon en mode deux joueurs.

caché derrière un arbre, voilà du vrai « jeu à deux » ! Si Fire-Power possède un scénario trop simple pour que le jeu en solo (contre l'ordinateur) soit vraiment passionnant, on atteint avec le mode deux joueurs simultanés une stratégie et surtout une ambiance grisante. Après tous ces exemples de liaison, deux joysticks connectés sur une même machine ou quatre dans le cas du doubleur de manettes, voici quelques sorts qui utilisent pour le mode deux joueurs deux machines reliées entre-elles.



Les parties à deux deviennent très vite tellement prenantes que le reste du monde est oublié.

Fire-Power dans sa version modem (la stratégie du jeu est identique à celle citée plus haut), Falcon pour la simulation, Populous pour la stratégie.

Mais faisons tout d'abord le point sur les liaisons qui peuvent unir deux machines. Il faut connaître prioritairement la fameuse prise RS 232 ou sortie « série » qui habite maintenant tous les ordinateurs. Par cette prise, on peut d'une part relier deux machines par l'intermédiaire d'un modem.

Un modem pas trop cher pour des jeux passionnants

L'interface traduit les données informatiques en signaux transférables par ligne téléphonique. On peut d'autre part utiliser un simple câble nommé Null Modem. Dans le premier cas, les joueurs vont jouer « chacun chez soi », relié par modem et donc par liaison téléphonique. Avantage certain, le côté « magique » de l'affaire et le confort de chacun dans son « home, sweet home ». Revers de la médaille, l'investissement hard (un modem de base vaut entre 1 000 et 1 500 F) et les factures téléphoniques qui suivront vos heures passées à conquérir l'univers de Populous ! Dans le deuxième cas, le câble null Modem permet de relier deux machines sans passer par un modem. Le coût de l'opération est moindre (environ 140 F) mais vous devrez transporter votre ordinateur chez votre partenaire, une contrainte à la longue lassante... Il faut enfin parler de la transmission des données. Dans le cas du modem, cette transmission

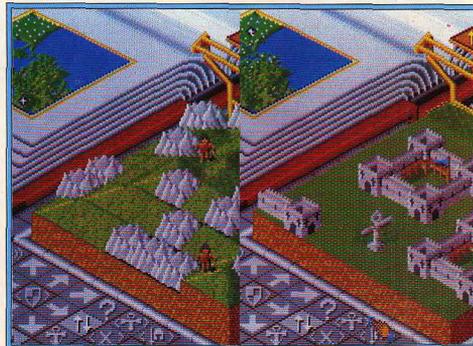


s'effectue au maximum à 9 600 bauds. Inutile d'entrer dans la technique. Sachez seulement que par le câble simple, on arrive à des vitesses vingt fois supérieures ! Il y a donc encore à faire pour arriver à une synchronisation parfaite des deux postes de jeu, surtout dans le cas du modem.

Les premiers titres à avoir bénéficié de l'option « modem » appartiennent à la famille des simulations. C'est Falcon (voir *Tilt* 63, page 38) qui remporte alors la palme d'honneur, tant par la qualité de sa simulation que par l'utilisation du mode de jeu câble. Fabuleux en mode solo, Falcon devient démentiel en liaison modem. Deux F 16 s'affrontent dans un combat aérien digne du célèbre Top Gun. Cette confrontation est malheureusement l'unique option disponible en mode deux joueurs. Les missions proposées par le programme ne sont

disponibles qu'en mode « jeu contre l'ordinateur ». Dommage car « casser » côte à côte du Mig n'aurait sûrement pas déplu aux amateurs ! Le jeu à deux demande un entraînement et une préparation poussés.

Avant tout, ne vous alourdissez pas inutilement. Armez-vous exclusivement de missiles air-air (AIM-9L) et peut-être un réservoir de carburant supplémentaire... Pour le reste, la notice explique comment attaquer



Concorde Populous : la rapidité prime.

Populous, génial, seul, devient fantastique quand vous affrontez un autre dieu... humain !

CHALLENGE

dans les meilleures conditions. On place son appareil à l'arrière de l'avion ennemi, à moins de cinq miles de distances etc... feu à volonté ! Le réalisme du combat vous prend aux tripes. Toujours la peur lorsque l'on entend le sifflement d'un missile ou que l'on est accroché par le radar de l'ennemi ! Ce sont là des sensations que l'on ne rencontre pas dans le jeu en solitaire, peut-être parce que l'on connaît toujours à plus ou moins long terme les réactions de l'ordinateur... Par contre, la technique limite assez vite les possibilités de jeu à deux via modem ou câble. Il y a tout d'abord l'impossibilité de lancer toutes les missions dans ce mode de jeu. Ensuite, lorsque l'on pousse un peu l'aventure, on note quelques défauts et incohérences. Bombardez par exemple une piste d'atterrissage. Le tir peut voir l'impact de la bombe sur son écran, mais pas son partenaire ! De bien petites imperfections qui montrent que la simulation câblée n'en est qu'à ses premiers pas...
Côté stratégie, c'est *Populous* (Till 65, page 38) qui nous a dernièrement séduit par son mode deux joueurs. Il est vrai que le scénario du programme et sa mise en place graphique sont déjà gages de succès. Rappelons brièvement le thème de l'aventure. Les participants jouent le rôle de deux deux guerriers qui se battent pour la conquête de l'univers. Le but du jeu : éliminer l'adversaire en utilisant les pouvoirs acquis grâce au Mana, une énergie créée par les prières de votre peuple. Chez *Populous*, c'est le facteur temps qui domine, d'où la puissance du jeu à deux. De la rapidité de vos

réactions, de la promptitude de vos décisions dépend le sort de votre règne ! Graphiquement, le jeu à deux est encore plus passionnant puisqu'il est possible de s'étendre sur le territoire ennemi. Contre l'ordinateur, les pros de *Populous* vaincront en un temps record. Mais face à l'adversaire humain, c'est une autre paire de manche. La tension d'une telle partie, la continuité, l'observation ininterrompue des manœuvres de l'adversaires sont étourdissantes, surtout si ce dernier ne se l'ouve pas dans la même pièce que vous. *Populous* a ouvert la voie à la stratégie par câble.

Imaginez vous CinemaWare jouable par câble...

Mais à l'heure où *Falcon* utilise les PTT pour détruire votre jet, qu'en est-il de l'aventure, du jeu de rôle par liaison modem ? Monstrueuse lacune que l'absence de jeu d'aventure multi-joueur sur le marché ludique ! Imaginez un produit de la qualité *Cinema Ware* et jouable à deux par câble...
L'aventurier blessé au fond d'une fosse empoie de scorpion attend l'aide de son coéquipier, un groupe d'aventuriers se sépare au carrefour d'un labyrinthe, les uns pour une mission de reconnaissance, les autres pour la collecte d'un trésor... des situations de rêve que nous attendons depuis le début de la micro ludique, plus encore que de nou-

veaux scénarios ou de nouvelles prouesses graphiques ! Le phénomène « multi-joueur » vient de naître. Il se développe à coup sûr... mais bien longue est l'attente du joueur ! Au dernier CES de Chicago, nous avons constaté que cette tendance concerne également les consoles de jeu (la console Genesis est connectable par Modem) et les salles d'arcades (cf *Till* 68, page 20). Aux USA, il est probable que ce nouveau concept rencontre un succès notable. Les joueurs US sont, en effet, très bien équipés. On y voit déjà beaucoup de PC reliés entre eux par Modem, ce qui n'est pas le cas en France. Mais fondamentalement, c'est le principe même du jeu à deux qui devra se développer dans l'esprit des créateurs, que l'on joue sur la même machine ou sur deux ordinateurs différents. Il faudra par exemple que le doubleur de joystick revienne sur le marché et surtout que tous les éditeurs y adaptent ensemble leur produits, que les créateurs d'aventures se lancent eux aussi dans le multi-joueur, que les simulateurs de demain ouvrent toutes leurs missions au vol à deux... Et pour finir avec une note d'espoir, voici qui devrait en faire rêver plus d'un : la société Lord British affirme travailler sur un *Ultima* multi-joueurs nommé « *Multima* ». Sierra On Line avoue son intention de mettre au point prochainement un « *King Quest* deux héros ». Mirror Soft annonce la sortie de *Bloodwings*, un jeu de rôle pour les jeunes couples d'aventuriers !
Olivier Hautefeuille



- Sept niveaux de jeu
- Un ou deux joueurs
- Armes supplémentaires en cours de jeu
- Disponible sur: C-64 AMSTRAD-ST-AMIGA

INITIATION

Un chou, c'est un chou... Une fractale, c'est une fractale

Tout joueur ressent cela un jour : il arrive un moment où l'on voudrait en savoir un peu plus sur la technique des logiciels. Si vous êtes de ces curieux du « scrolling parallaxe... », ce dossier est fait pour vous ! En prenant des exemples concrets, nous expliquons des termes que certains ignorent, mais de plus en plus utilisés par les critiques de jeux.

INTRODUCTION

Tout joueur qui se respecte connaît divers termes du jargon des informaticiens. Cependant, certains mots recouvrent une réalité que l'on a parfois du mal à saisir. Évidemment, Sprites ou joystick ne rentrent pas dans la catégorie que nous venons d'établir. Il en est tout autrement pour « scrolling parallaxe multidirectionnel ultrasmooth en overscan ». Certes, l'exemple force un peu le trait mais l'idée est là. D'où ce dossier dont le but est de vous expliquer différents termes, différentes notions, utilisées par les testeurs, les joueurs, les programmeurs, bref, tous les amateurs de micro.

OU TOUT COMMENCE...

On se souvient souvent avec un tantinet de nostalgie des premiers jeux sur micro-ordinateur. Brutes, ces créations de Btp aussi lancinantes que médiocres, graphismes réduits à leur plus simple expres-

sion (deux ou trois carrés se battant en duel sur un fond désespérément noir), etc. Autrement dit, l'univers dans lequel on était censé évoluer ne dépassait pas les limites fixées par l'écran. Sauf, bien entendu, en cas de changement de tableau. A titre d'exemple, souvenez-vous de *Pong*, des casses briques, *Space Invaders*, *Galaxian*, *Pac Man*... Inutile de dire qu'aujourd'hui, un jeu d'action aux décors statiques constituerait une véritable hérésie. Pourtant, à l'époque, il s'agissait du nec plus ultra. *Scramble*, l'ancêtre de *R-Type* et consort, fut le premier jeu (tout du moins le premier dont nombre de joueurs se souviennent) à proposer un scrolling. Qui vous avez bien lu, le scrolling ! Invention du siècle, cette technique est à la micro ce que le Cinémascope est au cinéma. Par son intermédiaire, l'univers dans lequel le joueur évolue dépasse les limites de l'écran et les actions qu'il effectue peuvent se répéter plus tard.

Mais, plus concrètement, expliquons ce qu'est un scrolling. Il s'agit d'un défilement de l'image. Dans *Scramble* (mais c'est aussi le cas pour *R-Type*), le mouvement s'effectue de la droite vers la gauche. Il s'agit donc d'un scrolling horizontal. D'autres programmes proposent eux des scrollings verticaux où, le défilement se fait

généralement du haut vers le bas (généralisé du haut vers le bas également le montrent la plupart des shooteur up proposés par cet ordinateur.

POURQUOI EN RESTER LÀ ?

On vous connaît, inutile de nier : vous en voulez toujours plus. Les programmeurs aussi du reste. Le scrolling c'est bien, mais pourquoi ne pas pouvoir retourner en arrière ? Pourquoi ne pas pouvoir rester à la même place avec arrêt du défilement du décor ? Le ton est donné : le but du jeu est de s'approcher le plus possible de la réalité et cette fois c'est Broderbund qui s'y colle avec le fameux *Choplifer*. Nouvelle évolution, le scrolling horizontal devient conditionnel et non continu. Il s'effectue en fonction des actions du joueur. Pour la petite histoire, rappelez vous ce jeu créé sur micro-arcade qui a ensuite été adapté en borne d'arcade.

Au niveau de sa programmation, le scrolling conditionnel ne pose pas de problème particulier. Il ne s'agit que d'une extension des techniques que nous avons décrites plus haut. Il en va tout autrement pour les scrollings multidirectionnels qui mélangent déplacements horizontaux et verticaux. L'idée de mêler ces déplacements n'est pas neuve. Que l'on se souvienne de *Sorcery* dans lequel, lorsque l'on changeait de salle, le décor était remplacé par un autre. Mais nul scrolling id. Nos

premiers programmes à mettre en œuvre des déplacements d'écrans verticaux et horizontaux ne sont pas restés dans les mémoires et c'est regrettable. Disons seulement que les premiers furent programmés sur des ordinateurs huit bits. Le problème posé est le suivant : il faut effectuer deux phases de calcul au lieu d'une pour un déplacement horizontal par exemple. Et, bien entendu, vous ne disposez pas de plus de temps.

Assembler, routine optimisée au maximum sur ce menu ! Toutefois, le plus apprécié ne s'est pas forcément concentré par une réelle augmentation de l'aspect ludique. D'où le nombre finalement restreint de logiciels utilisant cette technique par rapport à ceux disposant d'un scrolling simplement horizontal ou vertical. Bien évidemment, ces derniers ont aussi évolué : ils sont devenus parallaxes, aussi nommés directionnels. Autrement dit, le décor est constitué de plusieurs plans défilant à des vitesses différentes.

On retrouve cette technique dans *Star War* de Logotron sur *Amiga*, dans *Choplifer* sur console *Sega* ou encore dans *Nebulus* de Hewson. L'effet est très convaincant mais pose quelques contraintes techniques. Le programmeur est obligé de varier les calculs des déplacements de son scénario opération qui prend du temps, seule et véritable contrainte du programmeur de jeu. Comme tout le monde le sait, donnez du

temps à un programmeur et il fera des miracles ! Passons encore à un stade supérieur : imaginez un scrolling multi-directionnel en parallaxe. Impossible ? Que nenni, il suffit de faire un défilement sur deux niveaux dont un est celui où se déroule le jeu. On trouve cette situation dans *Nightdawn* de Magic Bytes sur *Amiga* par exemple.

DE LA 2D A LA 2D 1/2

Nous l'avons vu plus haut, les divers perfectionnements apportés au scrolling n'ont pour seul objectif que de se rapprocher le plus possible de la réalité. Mais celle-ci est en 3D et non en 2D. Diverses techniques visent à représenter sur un écran une image 3D sans pour autant en faire à priori ! Cela pour une raison très simple : la 3D nécessite bien des calculs et prend énormément de temps (toujours là) ! Encore critiques, ces facteurs étaient appa-

ravant difficilement surmontables compte tenu de la faible puissance des machines 8 bits de l'époque (C 64, CPC et autres). Ce fut alors l'avènement de la 2D 1/2 dont *Zaxxon* et *Crafton* et *Xunk* furent de fort réussis promoteurs. Concrètement, les sprites sont dessinés en perspective, ce qui permet d'obtenir par le biais d'un trompe-l'œil un effet 3D. Ainsi, *PoMania* sur *Amiga* est en 2D, contrairement à ce que l'on pourrait croire. Signalement que ce type de représentation est aussi sur-nommée par certains « vue aérienne semi 3D ».

Bien évidemment, les effets de scrollings que nous avons décrits plus haut restent valables ici. Cela s'explique par le fait que, fondamentalement, ce type de jeu est programmé de la même manière qu'un logiciel en 2D classique du genre *Scramble* ou autre. *Nouveau Games* sur console *Sega*. La partie flipper est, en effet, réalisée en 2D. Le plateau du flipper est dessiné en perspective d'où l'illusion de 3D... Évidemment, cela oblige, pour un meilleur rendu, à travailler sur la taille du sprite représentant la boule. Sinon, les aberrations dues à la perspective pourraient faire très mauvais genre. Cela ne pose aucun problème : il suf-

fit, passées certaines limites, de faire croire que la boule est plus loin en diminuant la taille du sprite. Etromant de simplicité.

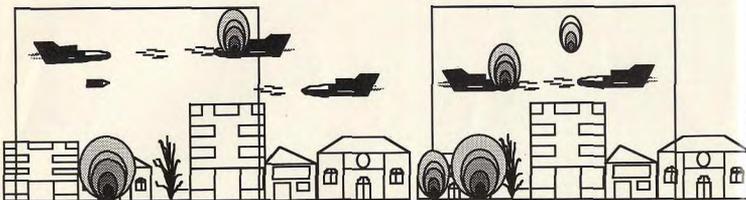
3D - LA GENÈSE

« L'ordinateur du XXI^e siècle sera graphique ou ne sera pas. » Cette prophétie à peu près marchée semble enfoncer des portes ouvertes, tant les périphériques de visualisation et les informations graphiques sont omniprésents dans le monde informatique de cette fin de siècle (interfaces graphiques, fenêtres et icônes, simulations). Il n'y a pourtant pas si longtemps (quant à quatre ans), naissait l'ancêtre de tous vos micros : l'ENIAC (Electronic Numerical Integrator, Analyser and Computer). Ce mastodonte des premiers âges (1 800 lampes) ne disposait absolument pas des interfaces sophistiquées d'aujourd'hui. Sa programmation nécessitait une reconnaissance physique de la machine et ses éventuelles sorties de résultats (quand elle ne tombait pas en panne) ne pouvaient être envisagées sur son imprimante. Comme vous le constatez, le super-calculateur de nos grands parents était bien austère, il ignorait la magie du tube cathodique, de l'image et du pixel. Cette insuffisance est devenue très rapidement incompatible avec le besoin grandissant d'ergonomie sur les ordinateurs des années cinquante. Avec

l'apparition du moniteur de visualisation (essentiellement réservé à l'affichage du texte), l'évolution était prévisible. Un caractère n'est-il pas constitué d'une suite de points à l'écran ? A ce titre, ne représente-t-il pas une information graphique ? La nécessité de disposer d'informations de plus en plus « parlantes » et synthétiques a guidé l'informatique vers le graphisme dont l'une des formes les plus aboultées de nos jours est la synthèse d'image en trois dimensions (3D). Mais en fait, qu'entendons-nous par-là ? Ces deux lettres qui font penser à un



INITIATION



Voici une illustration de ce qu'est un scrolling continu. Le carré représente l'écran d'un ordinateur quelconque.

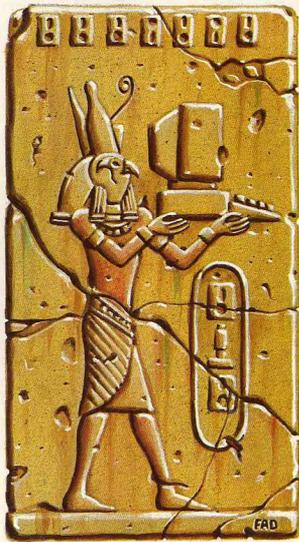
Les vaisseaux évoluent dans le cadre de l'écran mais peuvent tout à fait commencer leur mouvement ailleurs...

mystérieux codé secret recèlent l'une des réalités les mieux partagées par les êtres vivants. De l'organisme le plus complexe à la plus humble des amibes, nous vivons tous dans un univers à trois dimensions. Pour déterminer les coordonnées d'un point dans l'espace, il nous faut déterminer sa position selon trois axes (X, Y, Z). Dans un espace tridimensionnel, un point d'origine aura pour coordonnées (0,0,0), et un point situé cinq unités derrière lui (0,0,5).



Casno Games : la rote fausse 3D!

Pour employer une analogie, si nous vivions dans un univers ne disposant que de deux dimensions, nous n'aurions aucune épaisseur, pas plus d'ailleurs que notre environnement. Nous serions comparables à des personnages de bandes dessinées « plaqués » sur le plan d'une page. L'intérêt de ces explications tient au fait que le principal outil de visualisation sur micro (et même ailleurs) est un tube cathodique dont la surface d'affichage n'est constituée que de deux dimensions. Le graphisme ou les jeux en deux dimensions sur micros ne posent aucun problème, car la position de l'objet est fixée dans un espace lui aussi en deux dimensions. La technique la plus couramment utilisée dans le cas de jeux vidéo en deux dimensions se comporte un peu comme si les objets qu'ils renfermaient étaient plats et que votre œil était fixé en un seul et unique point de l'espace.



vous ne pouvez voir que le flanc droit du vaisseau de Star Ray (Tit d'or 89), mais jamais ses réacteurs, ni une perspective vue de dessus. Les jeux en deux dimensions se comportent un peu comme si les objets qu'ils renfermaient étaient plats et que votre œil était fixé en un seul et unique point de l'espace.

En revanche, un jeu en trois dimensions a pour ambition de reproduire un univers réaliste (semblable au nôtre). On peut tourner autour des objets pour les voir sous toutes les coutures. En résumé, le 3D ordinateur transforme une image en objet et lui donne ainsi un volume.

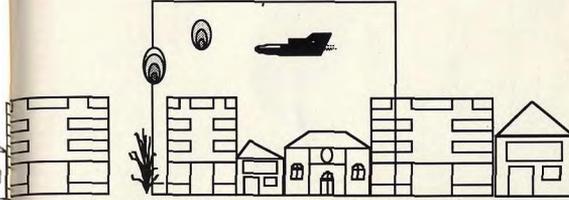
DE LA DIFFICULTÉ DE LA CHOSE

Là où cela tient de la gageure, c'est de parvenir à représenter un univers en 3D sur la surface plane d'un écran de visualisation (moniteur ou télé). Dans les années cinquante, aux débuts de l'infographie, le mode de visualisation le plus usité était celui du « point-plotting ». Les contours des objets étaient affichés comme une suite ininterrompue de points. Ce



Chapflifer, le scrolling conditionnel.

secondaire. Pour cette raison, une image animée (un film ou un jeu vidéo) ne doit jamais descendre en dessous de cette barrière fatidique d'une image tous les 1/25^e de seconde, sous peine de perdre toute fluidité. La technique du « fil de fer » a pour cette raison été la plus utilisée pour les jeux vidéo en 3D. Pour illustration, nous pouvons citer le mythique *Battlezone* qui fit un tabac dans les salles d'arcades, (Atari, 1980) et qui était à mi-chemin de la simulation de tank et du jeu d'arcade. La représentation des tanks ennemis en structure filaire permettait d'opérer en l'importe quel point du champ de bataille. Le réalisme était tel qu'il était possible de gérer le jeu de façon quasi instinctive : vous pouviez vous cachier derrière un obstacle ou attaquer un ennemi sous n'importe quel angle. Star Wars reprit par la suite le même procédé, cependant avec



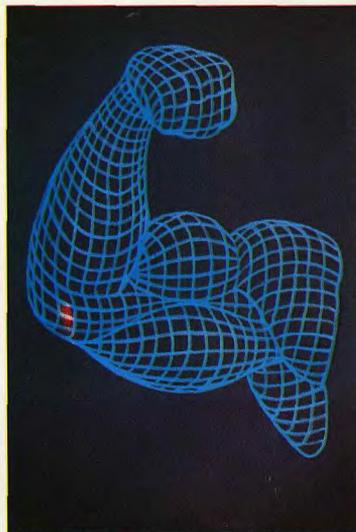
En renouveau, le décor suit irrémédiablement le mouvement qui lui est imposé et les explosions en font partie.

La vitesse d'affichage et le calcul des nouvelles coordonnées des points sont, en effet, les principales contraintes qu'ont à affronter les auteurs d'algorithmes. Pour des raisons physiologiques sur lesquelles nous ne nous attardons pas, notre système visuel capte des signaux analogiques (caractérisés par des particules lumineuses appelées photons) et expédie une information logique (donc traitée) par trains d'impulsions vers le cortex visuel tous les 1/25^e de



De la 3D en fils de fer...

seconde. Pour cette raison, une image animée (un film ou un jeu vidéo) ne doit jamais descendre en dessous de cette barrière fatidique d'une image tous les 1/25^e de seconde, sous peine de perdre toute fluidité. La technique du « fil de fer » a pour cette raison été la plus utilisée pour les jeux vidéo en 3D. Pour illustration, nous pouvons citer le mythique *Battlezone* qui fit un tabac dans les salles d'arcades, (Atari, 1980) et qui était à mi-chemin de la simulation de tank et du jeu d'arcade. La représentation des tanks ennemis en structure filaire permettait d'opérer en l'importe quel point du champ de bataille. Le réalisme était tel qu'il était possible de gérer le jeu de façon quasi instinctive : vous pouviez vous cachier derrière un obstacle ou attaquer un ennemi sous n'importe quel angle. Star Wars reprit par la suite le même procédé, cependant avec



des vecteurs en couleurs et un moindre degré de liberté quant aux déplacements. Nous pouvons aussi citer des jeux spécifiquement destinés aux micros tel que *Sirion* (groupe spatiale sur Spectrum et C 64).

Les amateurs d'aventure-action se rappellent aussi de *Mercenary* qui fit passer plus d'une nuit blanche

des temps d'affichage et de calcul très inférieurs aux incommensurables 1/25^e en dessous desquelles l'animation devient hachée. Plus récemment, *Eco* (ST, Amiga, Océan), le très étrange simulateur de vie a montré qu'il restait encore de beaux restes aux jeux en 3D fil de fer. A noter aussi la courte apparition de la console Vectrex qui utilisait spécifiquement des structures filaires pour des jeux pas forcément en 3D.

FI DES FILS

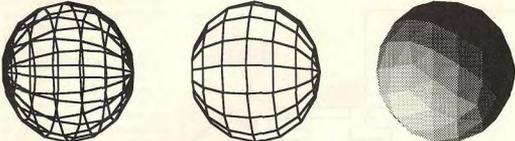
Mais voilà, ainsi va la vie comme les saisons, les techniques changent, évoluent. L'infographie des années 70 a, en effet, apporté avec son cortège d'innovations technologiques de nouveaux algorithmes de 3D. Le réalisme, qui est le maître mot de cette évolution, ne tardera pas à s'attacher à ce qui caractérisait le 3D « fil de fer », c'est-à-dire aux droites de jonctions des arêtes. Pas à toutes les droites (si non il n'y aurait plus d'objet), mais à celles que vous n'êtes pas censés voir du point de l'espace où vous vous situez. Cette technique est celle de l'élimination des « parties



...aux surfaces pleines.

cachées », dissimulées derrière le premier plan. Parmi les rares jeux en 3D « fil de fer » à avoir utilisés ce procédé, on peut citer le célèbre *Elite* (sur huit bits, Spectrum, CPC, C 64), qui est un habile compromis entre aventure spatiale, arcade et simulation. Mais, inductiblement, les choses suivent leurs cours : après l'élimination des parties cachées vinrent tout naturellement dans le milieu des années 70 des techniques d'habillage des surfaces qui devaient donner à l'objet une texture. En effet, la surface de l'objet à manipuler devait désormais être constituée par une continuité de facettes pleines, disposées entre les arêtes filaires. Cette technique est celle que nous appelons dans nos colonnes : le 3D surfaces pleines. Le premier jeu sur micro à en faire usage a été *I, le Mask* (Electric Dreams) en 1986 sur Spectrum ce qui, en l'occurrence,

INITIATION



Voici concrètement les diverses formes de 3D. De gauche à droite, on retrouve le même objet successivement tracé en fil de fer, puis en surfaces côtelées et apparaissant enfin en surfaces pleines.

constituant un petit exploit compte tenu des faibles performances en vitesse de calcul de la machine. Ce jeu, outre ses surfaces pleines, utilise un algorithme d'éclairage qui produit des ombres en fonction de la position d'une source lumineuse. On peut aussi citer pour le même année le cas de *Starsprite II* (Realtime Software), un jeu de guerre spatiale sur CPC et Spectrum qui exploitait exactement la même technique.

Les jeux en 3D sont très récents

C'est pourtant seulement au début de l'année 88 que le 3D surfaces pleines a réellement pris son essor spectaculaire sur les machines régnantes du marché (ST, Amiga) avec l'incontournable *Carrier Command* (Rainbird) qui est devenu depuis la référence en matière de jeu de stratégie interactif. Avec *Carrier Command*, le 3D possède une cohérence et un réalisme jusqu'alors jamais vu. Mais les choses vont vite dans le monde de la micro, si bien que, très rapidement, un concurrent sérieux arrive : *Starfighter II*. Il utilise avec une fluidité exceptionnelle le 3D surfaces pleines et va jusqu'à offrir une technique d'ombres portées qui permet, en fonction de la zone d'éclairage, de voir l'ombre de votre vaisseau ou des tanks bipèdes ennemis.

Mais l'évolution ultime sur micro de cette technique d'affichage est sans conteste symbolisée par *Falcon*, le simulateur de vol de Spectrum et Holobyte. La complexité de la simulation, la grande quantité de paramètres à gérer simultanément devraient normalement beaucoup gréver sur le temps de calcul de l'ordinateur et, par conséquent, beaucoup nuire à la qualité des animations. Il n'en est

rien : la fluidité de déplacement des F-16, Migs, missiles, ponts fixes et autres infrastructures au sol est à proprement parler prodigieuse. Le logiciel pousse la maîtrise jusqu'à animer simultanément votre avion et un convoi de camions tout en gérant avec différentes nuances de couleurs les différents surfaces d'éclairage. Ce logiciel symbolise à lui seul le long chemin parcouru sur micro depuis 7 ans dans le domaine du graphisme 3D. Parmi les logiciels récents utilisant les techniques du 3D surfaces pleines (sans doute moins spectaculairement que *Falcon*), on peut citer *Voyager* (Océan), *Eclipse* (Incentive) et à venir dans les prochains mois *Vaste*, une course de voiture, fruit des cogitations des auteurs de *Falcon*. A noter que les salles d'arcades ne sont pas marges de cette évolution puisque des courses de voitures dont les qualités graphiques frisent la synthèse d'images ont fait récemment leur apparition : *Hard Drivin* (Atari) et *Wining Run* (Namco), (voir *Tilt* n° 67, page 34).

Outre les procédés que nous venons de décrire, d'autres techniques sont utilisables sur micro pour accéder à la magie du 3D.

VERS LA VRAIE 3D ?

Parmi les plus spectaculaires, nous pouvons citer les systèmes de vision en relief. Contrairement au graphisme en 3D qui consiste en des projections bidimensionnelles d'objets tridimensionnels, la vision en relief est basée sur le fait que chaque œil doit recevoir une image différente. Il faut, en effet, savoir que nos yeux sont espacés d'environ 7 centimètres, et qu'à ce titre, ils fournissent des images légèrement différentes (une différence d'angle). L'acheminement des informations se fait par des nerfs spécifiques pour chaque œil qui aboutissent au cortex visuel. L'impression de relief y est finalement construite par intégration des images issues de chacun des yeux. Pour qu'il y ait vision en relief, il faut nécessairement que chaque œil reçoive une image différente d'une même scène. Le procédé le plus simple pour y parvenir utilise la technique des lissages ou anaglyphes. Il s'agit d'une paire de lunettes dont chacun des verres est de couleurs différentes : rouge et bleu. L'image affichée sur le moniteur doit, elle aussi, être en deux couleurs (rouge et bleu). Le filtre rouge masque l'impression

rouge et le filtre bleu, le bleu, donnant ainsi à chaque œil une image monochrome différente. Peu de jeux ont utilisé cette technique ; on peut néanmoins citer *Wanderer 3D d'Elite*. Ce procédé a pour inconvénient de ne proposer que des images en monochrome. L'introduction récente des lunettes LCD (Liquid Crystal Display) vient combler cette lacune. Cette technique, à l'origine destinée à la télévision, s'est vue adaptée sur micro. Le principe est simple, chacun des verres dispose en son sein d'un réseau de cristaux liquides, qui, lorsqu'ils sont excités électriquement, change de position et obscurcissent alternativement le champ de vision de chacun des yeux. L'image affichée sur le moniteur doit donc fournir de manière synchrone une information pour chaque œil. Un seul logiciel utilise ce procédé sur micro, il s'agit d'une version adaptée de *CAD 3D* sur ST.

En revanche, la console Sega s'avère dans ce domaine plus audacieuse que ses concurrents. Plusieurs de ses cartouches utilisent d'ores et déjà ce procédé : *SDI*, *Space Harrier 3D*, *Maze Hunter*. En ce qui concerne les évolutions futures, la montée constante de la puissance des micros permettra d'accéder sans l'ombre d'un doute à des images 3D de plus en plus sophistiquées. On peut prédire que, prochainement, vous jouerez avec un soft utilisant des techniques de lissage (les objets auront perdu leur aspect cubique) ou de Ray Tracing.

ENCORE PLUS LOIN

Compte tenu du nombre d'éditeurs, de programmeurs, de nouveaux jeux, vous vous doutez bien



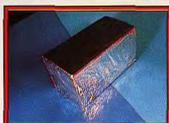
Le jeu d'arcade *Hard Drivin* d'Atari propose des graphismes 3D avec surfaces pleines.



Pacman 3D et *Ray Tracing* qu'il existe une véritable course à l'innovation en matière de programmation. Le Ray Tracing arrive ainsi dans les jeux et devrait

faire parler de lui dès la rentrée. En effet, cette technique permet d'obtenir des graphismes très beaux et d'un grand niveau de réalisme. Mais, concrètement, de quoi s'agit-il ? Le Ray Tracing est issu des techniques mises en œuvre pour la création d'images de synthèse. Prenez une boîte à chaussures et du papier d'aluminium puis recouvrez la boîte de cette matière lisse et brillante. Posez alors la boîte sur une table puis orientez vers elle deux ou trois lampes allumées. En fonction

de la position des sources lumineuses par rapport à la boîte, vous pouvez constater que la lumière est réfléchie selon certains angles. Patience, on approche du Ray Tracing... Maintenant prenez une photographie de la boîte éclairée par diverses lampes. Vous obtenez une image en deux dimensions d'un objet en deux dimensions avec tous les phénomènes de réflexion de la lumière. Construisez une image en Ray Tracing revient à effectuer la même opération mais avec un ordinateur.



Une boîte en carton et du papier d'aluminium : voici du vrai Ray Tracing ! Sur chaque point constitué de l'objet modélisé, la machine calcule les réflexions de la lumière.

CREATION

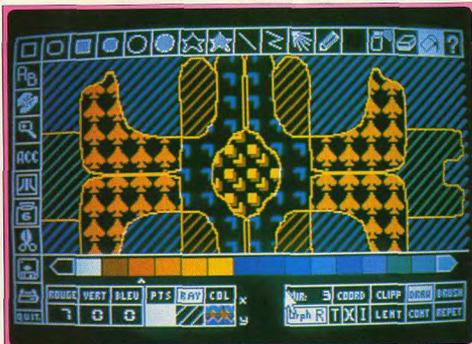
Dali

Pour un prix très compétitif, *Dali* offre des performances étonnantes. Ce logiciel de création graphique, pourtant programmé en GFA Basic compilé, en remonte en effet sur bien des points à des softs réalisés en assembleur. On est fou de *Dali*!

Ce nouveau venu dans le vaste clan des logiciels de dessin sur ST en palette classique, jusque-là dominé par *Degas Elite*, risque de faire bien des remous. Pourtant, sa programmation en GFA Basic compilé pouvait laisser planer quelques doutes quant à son efficacité et à sa vitesse de travail. Il n'en est rien, bien au contraire, prouvant s'il en était besoin que le GFA bien utilisé est capable de prouesses difficilement imaginables.

Le programme ne fonctionne que sur 1040 et au-dessus. Les trois résolutions sont acceptées et le logiciel dispose de 10 écrans graphiques totalement indépendants (y compris pour la palette) entre lesquels on se déplace à volonté. Il est possible de transférer image ou palette d'un écran à l'autre ou de capturer une zone d'un écran pour la reproduire dans un autre. L'écran de travail est très ergonomique. Le bandeau supérieur regroupe les icônes du dessin proprement dit ; le bandeau latéral gauche, les fonctions de travail complémentaires ; la partie inférieure est dévolue à la palette, aux motifs de remplissage et aux paramètres divers. On peut déplacer l'image pour travailler sur une zone cachée par les icônes tandis qu'un simple clic à droite permet de se retrouver en pleine page. Le programme travaille dans deux modes

voire choix) ou encore capturables à partir d'une zone d'écran, ce qui permet une variété infinie de trames. Le remplissage par une couleur unique s'effectue soit en sélectionnant la couleur blanche une fois de la trame point, soit en pressant la touche « control » lors du remplissage. Les couleurs de départ d'un motif de remplissage sont combinées avec la couleur sélectionnée pour le tracé. En pratique, cela permet d'obtenir des variations de couleur sur un même motif, l'obtention des couleurs d'origine se faisant par sélection de la couleur blanche. Passons maintenant à l'autre mode : brush. Quarante-et-un types de brosses et pinceaux de



Travail en miroir et exemples de trames.

différents et complémentaires. Commençons par examiner le premier : « draw ». Il permet évidemment le dessin à main levée avec différents épaisseurs de traits et différents types (continus, pointillés, très, etc.). Vous disposez aussi de toute une série de figures pré-définies : rectangle et carré aux bords arrondis ou non, cercle, ellipse et arc (avec possibilité de garder le centre en mémoire pour obtenir des figures concentriques), polygones, droite (avec option de tracé automatique de droite horizontale ou verticale), segment de droite et rayon. Toutes ces figures disposent, comme pour le tracé à main levée, du paramétrage de l'épaisseur et du type de trait et pour les figures fermées on peut encore choisir l'aspect des extrémités de fermeture ou le remplissage d'ombrière. Le spray (régle en dépit et en surface d'action), projetant points ou trames et le remplissage des figures fermées complètent cette riche panoplie. Le remplissage appelle quelques commentaires. Ce remplissage peut s'effectuer avec différents types de trames et de motifs (24 trames points, 13 trames rayées et 24 motifs). Les motifs sont chargeables aux formats *Degas* et *Dali*, modifiables par un éditeur simple et performant (disposant entre autres de l'inversion horizontale ou verticale ou du décalage dans le sens de



Un écran de travail très ergonomique.



Il est possible de travailler en pleine page.



Une loupe grossissante de deux à seize fois.



Le débit du spray est bien sûr réglable.



Pinceaux nombreux mais non redéfinissables.



Une variété infinie de trames...

différentes tailles et formes sont offerts par le programme mais non redéfinissables. On peut cependant facilement contourner le problème en utilisant comme brosses le bloc obtenu par le couper-copier-coller. Les figures pré-définies sont un peu moins riches, mais il subsiste cependant le dessin à main levée, rectangle, cercle, ellipse, arc, droite, segment et rayon, ainsi que le spray (qui peut pulvériser des blocs) et le remplissage. Toutes les fonctions de dessin en mode draw et brush peuvent être paramétrées pour aboutir à des résultats différents : image en miroir (pendant le tracé) à symétrie horizontale, verticale, diagonale ou combinée, motif remplacé, transparent, xor (ou exclusif), inverse vidéo (en monochrome uniquement). On peut encore afficher les coordonnées du curseur ou régler sa vitesse de déplacement, limiter la zone de travail, obtenir la répétition automatique de la dernière figure pré-définie dessinée ou border ou non les figures fermées d'une ligne de contour. Les possibilités de travail sont encore améliorées par diverses options. La loupe est réglable d'un facteur de deux à seize et la zone agrandie peut être déplacée sans qu'il soit besoin de revenir à l'image de départ. L'attemporeur de puissance réglable permet, comme son nom l'indique, d'estomper les contours sous le curseur. La palette est gérée très simplement à l'aide des classiques index RVB avec options de création automatique de dégradés couleurs ou monochromes. Le cyclage de couleurs s'effectue selon deux modes, l'un uniquement contemplatif et l'autre où les couleurs changent pendant le tracé (accessible dans tous les cas en dehors du travail avec blocs). Les fonctions texte sont bien implantées avec une seule police et de nombreuses variations de taille, de style et de sens d'écriture ; à cela s'ajoute une treppe au kilomètre, des formats spéciaux et la possibilité de régler l'espacement entre les

lettres. Les options d'effacement sont classiques : gomme, undo et cts.

La gestion du disque est très riche. Outre la possibilité (souvent absente dans d'autres programmes de dessin) de formater une disquette (y compris dans un format étendu), ou de renseigner sur la place disponible sur la disquette, on peut manipuler les formats *Degas*, *Néo*, ou *Art Director* en plus du format *Dali*, compressé ou non, et travailler ainsi sur palette, bloc, image, trame ou options. Les options d'impressions ne sont pas le point fort du programme. L'impression se fait sous GEM mais rien ne vous empêche de sauvegarder au format *Degas* pour utiliser le driver plus performant de ce logiciel. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir le couper-copier et la manipulation de bloc. Une fois le bloc défini par une fenêtre de taille réglable, vous allez pouvoir le déplacer et lui faire subir toutes sortes de tortures : changement de taille, symétrie, déformation sur un cylindre ou sinusoidal à un ou deux sommets (ces trois dernières manipulations se faisant au choix dans

le sens vertical ou horizontal), rotation par degré (à la souris ou via fonction vraiment lente, la rotation d'une image entière pouvant prendre plusieurs minutes, mais il est possible de l'interrompre avant la fin), inclusion ou triangulation à encoche selon l'horizontale ou la verticale. La combinaison de ces différentes manipulations aboutit à des résultats étonnants ! En conclusion, ce programme est doté de fonctionnalités qui feraient baver plus d'un logiciel programmé en assembleur. Son emploi devient assez facile une fois que l'on a bien assimilé la méthode de travail car certaines fonctions ne s'opèrent qu'avec une conjonction entre la souris et les touches control, shift, gauche et altérette du clavier. Une aide en français, claire et détaillée, vous est fournie à tous moments. Vous aurez d'ailleurs intérêt à la sortir sur imprimante car le programme ne dispose pas d'un manuel sur papier. Mais on lui pardonne volontiers vu sa richesse et son prix très compétitif. (Disquette ALM pour Atari ST 1040 et au-dessus. Prix : 200 F.)

Jacques Harbom

Trilogy

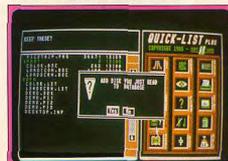
Un utilitaire de classement, un rateur qui vous permet d'augmenter la capacité de stockage de vos disquettes. Ce programme aura pour tâche de transformer le format de départ — *Néo*, *Degas* ou *AB Animator* — en un format accessible facilement aux Basic ST. *Trilogy* est un bon petit soft, sans prétention mais assez utile.

Trilogy se compose de trois utilitaires indépendants les uns des autres. *Quick-List* est le genre de petit programme sans prétention dont il devient pourtant difficile de se passer une fois que l'on y a goûté. Il réunit en un seul fichier le catalogue de plusieurs disquettes (jusqu'à concurrence de 1170 fichiers au total), lequel peut ensuite être sauvegardé sur disquette ou imprimé. On peut effectuer un tri sur les éléments du fichier selon l'ordre alphabétique ou le numéro de la disquette d'origine. Il est possible d'éliminer un fichier ou un groupe de fichiers n'intervenant pas dans la classification en cours ou au contraire de rentrer manuellement un titre, de modifier un nom de fichier ou d'en rechercher un au sein de

l'enregistrement. Le programme se commande à la souris par un système d'icônes très explicites, avec une aide supplémentaire au besoin. Un utilitaire qui porte bien son nom et vous facilitera le classement de votre logithèque ou de votre disque dur. *Mastermat* est un formateur permettant d'augmenter la capacité de stockage de vos disquettes. On peut ainsi formater en 10 secteurs et jusqu'à 85 pistes (on peut aller jusqu'à 99 mais aucun drive ne peut suivre). Rappelons que cette augmentation de capacité se traduit par un ralentissement du chargement et une diminution de la fiabilité de conservation des informations. Il existe aussi un mode particulier où le stockage n'est pas augmenté mais où les



Quick-List, bien utile pour classer ses disks.



Un système d'icônes très explicite.

CREATION



PCitrip permet d'intégrer une image Degas, Neo, etc. à du GFA ou Fast Basic.



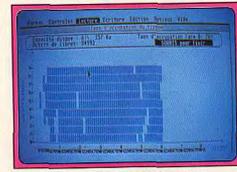
Une zone d'écran choisie comme icône.

opérations de lecture-écriture s'effectuent plus de 25 % plus vite. Ce programme se commande lui aussi à la souris par un système d'icône. Le dernier programme, PCitrip, se charge de transformer le format de départ (Neo, Degas ou AB Animator) de l'un de vos trois écrans ou des palettes de couleurs en un format facilement accessible aux Basic ST, GFA ou Fast Basic. Il permet en outre de capturer une zone de l'écran pour en faire une icône. Ce programme est le moins intéressant des trois car il est tout à fait facile de charger directement une image Neo ou Degas en Basic. (Disquettes Laforote. Compting pour Atari ST. Prix : 160 F)

Jacques Harbont

cependant pas imaginer que vous pourrez lancer ainsi un programme destiné à une autre machine.

Passons maintenant au menu « lecture ». Il réalise le transfert de la piste, du ou des secteurs ou d'un fichier de votre choix dans la mémoire pour pouvoir les éditer ultérieurement et éventuellement les modifier. Un tableau complémentaire vous fournit différentes informations utiles : structure des secteurs, nombre exact de secteurs, temps d'accès, numéro de la piste physique (qui peut être différente de la piste logique sur certaines disquettes au format spicita). Vous pouvez encore visualiser le taux d'occupation de votre disquette sous forme d'un graphique montrant les secteurs occupés ou encore rechercher une chaîne ASCII ou hexa sur la disquette. Le menu « écriture » permet d'écrire les informations précédemment lues, soit directement au secteur désiré (avec possibilité d'utiliser une en-tête particulière à des fins de protection), soit sous forme d'un fichier binaire (pour l'analyse d'un boot secteur par exemple). L'option « boot-secteur » effectue une analyse fine et facile du boot-secteur et sa modification au besoin. Toutes les informations sont fournies en conformité avec le format MS DOS. On peut



Le taux d'occupation de votre disquette.



Des codes, des codes oui mais des Atari!

encore dupliquer rapidement des disquettes non protégées (les formats d'endus sont acceptés), formater une disquette en mode normal (plus rapide que sous GEM) ou en mode turbo à une vitesse étonnante pour les disquettes ayant déjà été formatées (seuls la FAT et le Directory sont remis à zéro) ou encore déformater une piste. Le menu « édition » vous fournit de nombreux renseignements concernant les différentes opérations que vous venez d'effectuer : enfin le menu « options » offre un catalogue très détaillé, avec en particulier le choix de départ de chaque fichier, la possibilité d'éditer fichier ou dossier, de renommer un fichier, de récupérer



Des menus clairs et facilement accessibles.



After less loin dans la gestion d'un disk.

un fichier effacé (si toutefois vous n'avez pas réécrit dessus), d'obtenir des informations détaillées sur une disquette ou un fichier (attribut ou clusters occupés par le fichier), de vérifier l'intégrité d'une disquette. Il est encore possible de couper-coller-copier-remplir des zones mémoires, d'effectuer un « ou exclusif » sur une zone définie selon une valeur de 8, 16 ou 32 bits ou encore d'appeler le programme de débogage MonSt fourni avec DÉVPACK. Un menu complémentaire d'aide vous aidera à tous

moments à vous y retrouver. Passons maintenant au second programme, Explorer. Signaux d'emblée un point d'importance capitale. La notice affirme que l'ensemble des programmes proposés est totalement exempt de bugs. C'est vrai, mais à condition de posséder les nouvelles ROM car, avec les anciennes, Explorer plante juste après le chargement, sans aucun espoir de remède ! Encore un programmeur qui a voulu s'affranchir des recommandations d'Atari en matière d'appel de routines ROM. C'est d'autant plus dommage qu'Explorer est loin d'être inintéressant. Il autorise une analyse et des opérations disques encore plus précises telles que l'écriture de pistes au format Fastload ou avec protection Teunoo, de pistes avec erreurs de CRC (checksum), de pistes avec secteurs de toutes tailles, de pistes comprenant jusqu'à 128 secteurs de 512 octets, de pistes avec secteur en rupture d'horloge, et enfin de pistes sans secteur ou sans format, le tout de manière automatique ! La fonction d'analyse de piste est très puissante, indiquant les informations anormales telles que secteurs introuvables, modification de secteurs, ou présence d'octets de contrôle du FDC en dehors d'un champs de données. Les deux derniers programmes automatisent l'analyse d'une disquette entière et permettent de vérifier la piste identifiée entre une disquette de départ et sa copie. En conclusion Discoscopia (à condition de posséder les nouvelles ROM) s'avère indispensable à tous ceux qui veulent aller plus loin dans la gestion de leur disquette comme à ceux qui désirent éliminer un virus, récupérer un fichier effacé ou des données d'une disquette endommagée ou encore protéger leur création contre la copie. (Disquette Esat Software pour Atari ST nouvelles ROM). Jacques Harbont

pourrez faire appel à la reproduction en miroir dans le sens horizontal ou vertical, ou au déplacement d'un pixel de votre sprite dans l'une des directions cardinales. Vous disposez de vingt images pour mettre en place votre animation. Au cours de la mise au point, vous serez sans doute amené à insérer ou effacer une image (avec décalage des autres images pour remplir l'espace laissé vide) ou à effacer une image sans décaler des autres. Vous pourrez aussi imprimer votre séquence.

Il existe une autre méthode de création des sprites. Pour cela, au lieu de dessiner, chargez une image au format Degas ou Neo et capturez-en une partie que vous pourrez d'ailleurs ensuite modifier. Une fois les différentes images au point, (ou même en cours de travail pour vérifier la fluidité d'un mouvement) vous pouvez passer à l'animation. Vous allez indiquer l'image de départ et d'arrivée, la vitesse d'animation et l'éventuel sens de déplacement du sprite sur l'écran ainsi que l'amplitude de ce déplacement entre chaque image (de un à dix pixels). Il est possible de visualiser votre animation en marche arrière ou de la boucler sur elle-même. Une fois que tout sera au point, il ne vous restera plus qu'à sauvegarder votre œuvre dans l'un des deux formats Basic proposés. La mise en œuvre



Un choix de dessins vous est proposé.



Vérifiez les étapes de votre animation.



Créez vos propres sprites ou modifiez-les

Discoscopia

Discoscopia vous propose de découvrir tous les secrets d'une disquette. Comment est-elle structurée, comment fonctionnent les opérations de lecture/écriture, comment visualiser son taux d'occupation ? Autant de problèmes que Discoscopia vous aidera à résoudre. Virus, fichiers égarés, protections contre la copie sont à votre portée...

Cette disquette comporte quatre utilitaires qui ont pour vocation de vous aider dans tout ce qui concerne l'analyse d'une disquette et toutes les opérations de lecture-écriture. Commençons par le programme principal, Discoscopia. Après chargement, l'écran affiche les icônes correspondant aux deux lecteurs de disquettes et un bandeau supérieur contenant les différents menus. Tout est géré facilement à la souris. Le menu « contrôle » s'occupe principalement du déplacement de la tête de lecture (retour à la

piste O, recherche d'une piste, step, step in ou out), de la sortie des informations sur écran ou imprimante, du choix des lecteurs et de la face d'opération de lecture-écriture. Commençons par le menu « analyse ». Ce menu permet de visualiser les informations sur la piste d'un drive et la piste sur la piste I d'un autre drive, indispensable pour lire des disquette « free-bootées » sans free-boot. La dernière option, interruption idem, est parfaitement intéressante. Elle permet d'accéder à la reconnaissance des formats et à la lecture de n'importe quelle disquette 3,5 pouces. N'allez

AB Animator

Très simple d'emploi, AB Animator facilite amplement la tâche des créateurs de jeu. Vous créez tout d'abord vos dessins — des banques de sprites faciliteront vos débuts — puis vous les animez. Très souple, AB Animator vous permet de vérifier en permanence la qualité de votre travail. Il ne vous reste plus qu'à intégrer dans un programme en GFA ou Fast Basic...

Ce programme va vous permettre de créer des animations de sprites utilisables facilement en Fast Basic et GFA Basic. Dans un premier temps, vous allez dessiner les différents sprites constituant votre animation à l'aide de l'éditeur. Les banques de sprites fournies sur la disquette pourront vous servir éventuellement de base de départ. L'éditeur est entièrement contrôlé à la souris, et son apprentissage en est rapide. Vous allez dessiner pixel par pixel sur une vue agrandie, dans l'une de seize couleurs de votre choix. Une petite fenêtre vous rappelle l'aspect de votre création dans sa taille définitive (56 pixels de large par 33 de haut). Vous disposez de quelques facilités de dessin comme

le remplissage, le « undo » (annulation du dernier tracé effectué), la grille de repérage ou la modification de la palette de couleur (il est d'ailleurs possible d'ajouter la palette d'un autre dessin). Une fois votre premier dessin effectué, vous allez sans doute le dupliquer dans votre seconde image pour procéder aux modifications. Cette duplication s'effectue selon deux modes, « over » qui recouvre un éventuel dessin existant et « merge » qui combine les deux. En cas de doute (avec « merge » en particulier), vous pouvez utiliser le mode temporaire qui permet de revenir en arrière en cas de résultats décevants. Pour faciliter votre animation, vous

CREATION



Il est possible de visualiser votre animation en marche arrière ou de la boucler sur elle-même.

sous Basic est simple, en particulier sous GFA. Elle permet entre autres d'animer plusieurs sprites simultanément avec un bon rendu, de charger un fond sur lequel votre sprite va se déplacer ou de contrôler votre sprite à la souris

ou au joystick. Un bon programme très simple d'emploi qui facilitera la tâche des créateurs de jeu en herbe (disquette Ladbroke Computing pour Atari ST).

Jacques Harbonn

Shoot'Em Up Construction Kit

AHL himself a créé un jeu ! Et pour qui connaît sa passion pour la programmation — il a découvert Print « bonjour » la semaine dernière —, cela relève du miracle.

Son secret : Shoot'em up construction kit, un grand soft...

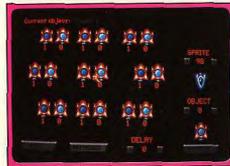
Une question revient régulièrement dans notre courrier : est-il possible de créer un jeu sans connaître la programmation ? Il semble que de nombreux joueurs rêvent de réaliser leur propre programme, mais que leur manque de connaissances techniques soit un handicap insurmontable. Eh bien maintenant tout est possible... ou presque, grâce à ce fantastique programme, Shoot'em up construction kit (SEUCK pour les intimes) est un outil qui présente la particularité d'être aussi performant que simple d'utilisation. Le rêve de tous les maniaques de la gâchette qui se sentent frustrés dans leurs ambitions de créateurs. La notice est en français et tout y est expliqué avec une grande clarté. Il ne vous faudra pas plus d'une heure pour assimiler le maniement des différentes fonctions et vous serez prêts à réaliser votre propre shoot-them-up. Vous

n'avez absolument rien à taper, tout se passe par l'intermédiaire de la souris et du joystick, avec une facilité déconcertante. Il est conseillé de commencer en étudiant les trois exemples de jeux disponibles. Il s'agit d'un Commando, d'un jeu de tir sur tableau fixe et d'un shoot-them-up à scrolling vertical. Chargez l'un de ces jeux, puis passez en revue les différents menus et vous découvrirez tous les éléments du programme, ainsi que les paramètres qui leur correspondent.

Dans un deuxième temps, modifiez l'un des paramètres, ou redessinez un sprite, et testez le jeu pour visualiser l'effet obtenu. Cette méthode vous permettra de vous familiariser très rapidement avec les différentes fonctions. Edit sprite vous permet de dessiner vos propres sprites ou de modifier l'un de ceux qui sont disponibles. Cela s'effectue très simplement en

plaçant des couleurs sur les carrés d'une grille. Si vous utilisez des sprites qui ne présentent que quelques différences, vous gagnerez du temps en recopiant un sprite avant de le modifier. Vous ne disposez que de huit couleurs, mais vous pouvez les choisir à partir de la palette de 4096 Couleurs de l'Amiga.

Edit object vous permet de combiner différents sprites afin d'obtenir une animation que vous pouvez tester immédiatement. Dans ce menu vous avez également accès à un tableau de paramètres concernant les vaisseaux ennemis. Vous déterminez la vitesse du vaisseau et le nombre d'impacts qu'il peut supporter, fréquence et direction de tir, etc. En ce qui concerne votre vaisseau, vous disposez d'un tableau similaire (players limitations) qui comporte les mêmes paramètres que le précédent ainsi que d'autres qui lui sont propres, comme l'endroit de l'écran où réapparaît le vaisseau après qu'il ait été détruit ou le nombre de vies attribuées à chaque joueur. Vous pouvez également réaliser un programme qui se joue à deux simultanément. Dans ce cas il est possible, par exemple, de donner un vaisseau à l'un des joueurs et un tank à l'autre. Comme vous disposez d'un tableau de paramètres pour chacun des joueurs,



Un maniement très simple pour créer un jeu.



Tous les paramètres sont modifiables.



Vous pouvez concevoir la forme des assaillants.

CONNEXION SURPIN



des mecs qui en ont!

5% DE REDUCTION SUR LES LOGICIELS POUR LES PORTEURS DE CETTE PUBLICITE

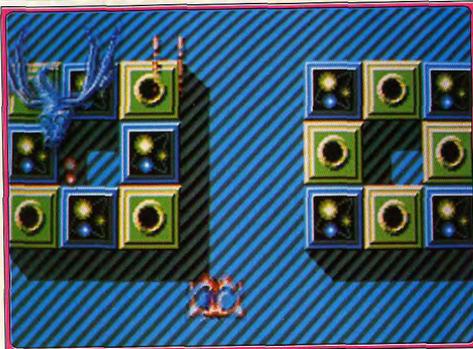
LOGICIELS EN STOCK :

AMSTRAD, THOMSON, MSX, AMIGA, ATARI ST, MS DOS COMPATIBLES PC, SEGA, NITENDO

OFFRE VALABLE JUSQU'À LA FIN DECEMBRE 1989

SAINT-MAUR	LE RAINCY	VINCENNES	BONDY
95, bd de Créteil	30, Av. de la Résistance	139, rue DeFrance	140, Av. Gallieni - R.N.3
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 9 H30 À 12 H30 ET DE 14 H45 À 19 H30 OUVERT LE DIMANCHE DE 9 H45 À 12 H30 FERME LE LUNDI			
DU MARDI AU VENDREDI DE 10 H À 12 H30 ET DE 14 H À 19 H30 SAMEDI DE 9 H30 À 19 H30 DIMANCHE DE 10 H À 19 H			
  PARKING GRATUIT SOUS MAGASIN			

POUR TOUT RENSEIGNEMENT, APPELER LE **48.02.90.86**



Un résultat d'une beauté bouleversante. *Atari, tous ensemble: Broto AHL!*



La finesse des graphismes est très correcte.

rien ne vous empêche de leur attribuer des caractéristiques différentes. Edité background concerne l'arrière-plan du jeu. Comme dans edit sprite, vous pouvez dessiner vos propres blocs ou choisir parmi ceux qui sont disponibles. Ensuite, vous les disposez sur une longue bande qui sera la toile de fond de votre jeu. Edit IFS sound vous permet de réaliser le bruitage de votre jeu en utilisant une bibliothèque de 72 effets sonores. Il est à noter que ceux-ci tiennent un bon parti des capacités sonores de l'Amiga et qu'ils comportent même des digitalisations vocales de qualité. Et si cela ne vous suffit pas, vous pouvez charger votre propre disquette contenant des bruitages que vous aurez créés. Edit attack waves permet de positionner les formations ennemies sur la carte et de définir leur mouvement d'attaque. Il est également possible de réunir plusieurs sprites afin d'obtenir un personnage de grande taille, mais cela présente un inconvénient : seule la partie atteinte par votre tir sera détruite. Enfin, dans edit levels, vous définissez les parties de votre carte qui correspondent aux différents niveaux du jeu (jusqu'à 22 niveaux) et vous choisissez également la vitesse du scrolling. Shoot'em up construction kit est un programme



Le détail du fond : qualité professionnelle.

d'utilisation puisqu'à tout moment vous avez la possibilité de tester votre jeu pour vérifier immédiatement le résultat obtenu et corriger une éventuelle erreur. Le jeu peut être testé normalement ou en cheat mode (vies illimitées). Une fois que votre jeu est terminé, vous le sauvegardez sur une disquette qui fonctionnera indépendamment de Shoot'em up construction kit, ce qui vous permettra d'en faire des copies pour vos amis. Les perfectionnistes pourront mémoriser un écran de chargement créé sur Deluxe paint.

La première version de SEUCK, sur C64, a été publiée il y a deux ans et plusieurs programmes réalisés grâce à lui ont été publiés par la suite. Un grand programme accessible à tous. (Disquette Outlaw pour Amiga.)

Alain Huyghues-Lacour

Master Sound

Digitaliser performant et bon marché, Master Sound va, c'est le cas de le dire, faire du bruit dans les chaumières. M.B., dont l'oreille musicale ne craint plus grand-chose maintenant a testé ce logiciel pour vous.

C'est bien connu, l'Azat ST est la machine musicale par excellence. Utilisé par nombre de musiciens amateurs et professionnels, le bébé de la firme des Tramiel s'est durablement installé sur ce marché à coup de programmes puissants mais coûteux hors de portée du commun des acheteurs. Les applications musicales sur ST ne seraient-elles réservées qu'à une frange fortunée ? La réponse de Software Horizons est on ne peut plus claire : non ! Cette firme d'outre-Manche propose le Master Sound. Il s'agit d'un digitaliseur de sons, simple mais performant, proposé à moins de 400F TTC. Concrètement, les manipulations se déroulent de la manière suivante. Vous disposez d'une cartouche connectable sur le port de l'Azat. Une fois cette opération effectuée, la cartouche est reliée à une source audio (lecteur de CD, Walkman ou autre) par le biais d'un câble jack 3,5 non fourni. Allumez ensuite la machine et chargez le programme : Tout est prêt, vous pouvez commencer. Le logiciel livré permet de sélectionner la fréquence d'échantillonnage utilisée (jusqu'à 20 KHz sur 8 bits) et d'un indicateur de niveau d'entrée. Par l'intermédiaire



Le graphique d'un son signé M.B.

Par son intermédiaire, l'utilisateur peut affecter des sons à diverses touches et varier la vitesse de restitution de ces derniers. Créer une œuvre musicale devient alors un véritable jeu d'enfant. Très simple d'emploi, le séquenceur dispose en outre d'un système d'enregistrement comparable à un magnétophone classique.

Tout cela est bien beau, diront les connaisseurs ; mais peut-on récupérer des sons sous de Master Sound afin de les intégrer dans un programme quelconque écrit en Basic, par exemple ? La réponse est oui. Diverses routines sont fournies (GFA, STOS, etc.), avec la cartouche. En fait, les seuls défauts de cette cartouche sont le manuel écrit seulement en anglais et l'impossibilité de directement récupérer un son issu de ST Replay. Il n'est rare pas moins que ces critiques apparaissent bien maigres en regard des qualités de ce produit. Compte tenu de son



Un tableau de commande très complet.

prix et de ses performances, Master Sound risque bien de faire de l'ombre à d'autres digitaliseurs plus coûteux mais pas forcément plus performant. Donc, avis aux amateurs !

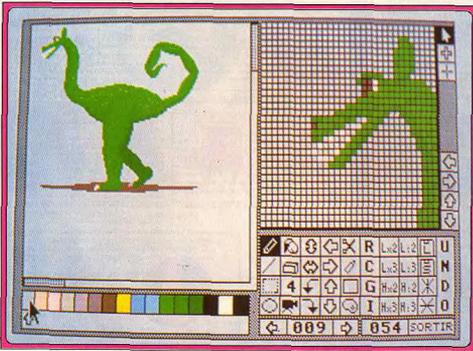
Mathieu Brousso

Sprite Editor

Trop cher sans doute mais intéressant, Sprite Editor permet également d'animer des Slides Shows, une technique dont raffolent les softs X. Alléchant, s'pas ?

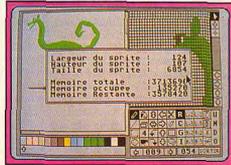
Ce programme, comme son nom l'indique, est dévoué à la création d'animation de sprites mais aussi à la constitution d'un « slide show ». Un « slide show » correspond à une projection de diapositives, en occurrence d'images digitalisées. Il vous aide aussi à organiser le défilement à l'écran de votre montage. Une précision avant de commencer : East software semble s'être spécialisé dans les logiciels ne fonctionnant qu'avec les nouvelles ROM (voir Diacoscopie), mais cette fois, c'est le programme principal qui

plante dès le début l'ouvrage par la constitution d'un « slide show ». Le programme travaille dans les trois résolutions (en dehors de la création des sprites qui ne se fait qu'en basse résolution) et sur deux écrans indépendants ; il accepte les images aux formats Degas, Neo, Paintwork, ZZ rough et Art Director. Il est même possible de récupérer des images au format Tiff. Ces images pourront ensuite être compactées selon trente algorithmes différents pour obtenir le meilleur résultat possible, une

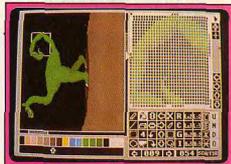


A gauche, le sprite en taille réelle. A droite, la zone de travail. Imaginez Marilyn...

sécurité prévoyant même la sauvegarde en format normal si le compactage s'avérait non bénéfique. On peut encore changer la résolution d'une image ou modifier sa palette. Une fois votre stock d'images complétement constitué, Créademo vous permet de créer séquence (jusqu'à 99 images), avec possibilité de mélanger basse et moyenne résolution et réglage du temps d'apparition pour chacune mais sans aucun autre effet. Passons maintenant à la création de sprites qui est la vraie raison d'être du programme. L'écran est divisé en deux zones principales : la gauche représente votre sprite en taille réelle (maximum



Toutes les mensurations du sprite à l'écran.



La queue du sprite s'agite. Fait chaud, non ?

160 x 160 pixels) et la droite une portion agrandie du sprite (de 2 à 8 fois). La partie inférieure regroupe la palette et les nombreux outils. Vous disposez du dessin à main levée, du tracé automatique de rectangles, cercles et ellipses et du remplissage des figures fermées. Vous pouvez inverser le sprite dans le sens vertical ou horizontal, le faire tourner à droite ou à gauche, le déplacer dans la fenêtre, et l'agrandir ou le rapetisser dans un facteur de deux ou trois dans le sens horizontal ou vertical. Vous pouvez aussi capturer un sprite à partir d'une image ou, au contraire, l'incruster dessus, en avant ou arrière-plan. Une fois vos sprites dessinés, observez l'animation, vu par une ou de manière automatique, en l'intégrant éventuellement à un fond. Il ne vous reste plus qu'à compléter votre création avec Créa-D pour pouvoir l'utiliser ensuite en GFA, Assembleur ou C. Les disquettes contiennent déjà des exemples de routines d'animation en GFA et Assembleur. Les résultats obtenus sont de bonne qualité mais il est dommage que le déplacement des sprites sur l'écran ne soit pas géré. Un programme intéressant mais au prix peu attractif. (Disquette East Software, pour Atari nouvelles ROM. Prix : 600F.) Jacques Harbon

CONCOURS

Concours P.A.O. LES RESULTATS

Sonnez trompettes, voici enfin l'épilogue du concours de fanzines organisé par *Tilt* ? Un jury de professionnels du journalisme a tranché : imprimantes laser et photocopieurs personnels ont trouvé leurs maîtres...

Lorsque nous avons eu l'idée de réaliser un concours portant sur la création d'un fanzine, nous ne doutions pas de son succès. Toutefois, nous avons été agréablement surpris par le nombre de participants ainsi que par la qualité très élevée des publications reçues. Désigner les gagnants ne fut pas

mince affaire malgré tout le professionnalisme et toute l'expérience des membres du jury. Ce dernier s'est réuni courant juin à une heure des plus matinales. Il était composé de Jérôme Bonaldi de Canal Plus, Patrice Derive de FR3, Philippe Lemoine, rédacteur en chef de *Télé Poche*, Monique Pupot, direc-

trice d'*Intimité-Nous Deux*, Bernard Weber du *Nouvel Observateur* et Jean-Michel Blottière, rédacteur en chef de *Tilt*. Nous avons mis en place les diverses publications comme elles pourraient l'être dans un kiosque. Les membres du jury se sont alors comportés comme des acheteurs potentiels : ils ont jugé, sur l'importance. On comprend mieux, ici, l'importance du visuel, de la qualité de présentation

La P.A.O existe aussi sur II GS : ce fanzine le démontre avec brio.

du 4/11/89 mardi 1989 page 14 bisbatare

Leserac des d'afanées

Le 1er concours de fanzines organisé par Tilt. Les gagnants ont été désignés par un jury de professionnels du journalisme.

Sommaire
 Page 1 Sommaire / Grands titres
 Page 2 Politique et économie
 Page 3 Les sports et spectacles
 Page 4 Actualité
 Rédactrice sur Apple IIGS.
 Logiciel: VS/DRAW
 Imprimante: ImageWriter II

Politique

Chantal Jolly fait face à François Mitterrand
 Après les élections municipales Michel Noir a réagi. Il a écrit un livre et a lancé un tractat.

Le candidat de François M.
 Le candidat de François Mitterrand pour la présidence de la République est François Mitterrand.

Sport

Chantal Jolly fait face à François Mitterrand
 Après les élections municipales Michel Noir a réagi. Il a écrit un livre et a lancé un tractat.

Spectacle

Chantal Jolly fait face à François Mitterrand
 Après les élections municipales Michel Noir a réagi. Il a écrit un livre et a lancé un tractat.

naux furent finalement sélectionnés. Mais de gagnant, point encore. Suspense : quels sont ceux qui recevront l'imprimante laser ou un mini photocopieur ?

AUX PLACES D'HONNEUR...

Vous le savez, sur les dix, seuls les cinq premiers se voient octroyer un prix. Afin d'atténuer un peu la déception, précisons que les lanternes rouges n'ont en rien démerité. En numéro dix, on trouve le *Petit Bavarde*, le "Journal des oncles & le petit que". Réalisé par Bernard Tuquet-Brouge sur un compatible PC à l'aide de *Timeworks Lite*, il se pose en tant que journal satirique. A l'aide de phrases choses telles que "Tilt, le mensuel qui FLIP", "le FISH CHER ?". Le thon est donné", ce fanzine, qui accroche le lecteur, ne peut nier l'influence de Pierre Dac. Un petit côté déjà vu en somme, surtout dans les petites annonces. Bravo tout de même : dixième, ce n'est pas si mal !



Le jury au grand complet présente les gagnants à notre concours.

Point Virgule : que cache donc ce titre pour le moins abscons ? Il s'agit d'un journal réalisé par des élèves du collège d'Orbeye dans le Haut-Rhin. Mis en page grâce au logiciel le *Journaliste* de Natian, il se caractérise par une présentation moyenne. Toutefois le travail réalisé est assez impressionnant du point de vue rédactionnel. Ainsi, une enquête sur le tabac montre que seul

21.51 % des élèves de troisième du collège d'Orbeye fument. Selon le même ordre d'idée, *Point Virgule* expose comment devenir démineur, propose un article sur la visite du maire. Tout cela n'exclut pas une petite pointe d'humour...

La couleur c'est beau. Mais, problème : comment dupliquer ce fanzine ?

Sports et Spectacles

Coupe Davis: Interview de H. Noah

Après s'être fait la tronche à San Diego H. Noah nous a accordé une interview. Voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

Tapie POM, le vrai

H. Tapie a été élu président de la République. Voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

GP d'Australie: Sarron 3ème

C'est Sarron qui a fait 3ème au GP d'Australie le week-end dernier. Il est français, c'est tout ce qu'il nous faut.

Pote 50. Charles vs Vanessa

Rien en fait Charles et Vanessa ont été élus à la présidence de la République. Voici les grandes lignes et les moments forts de leur interview.

Politique et Economie

Elections Européennes

Les élections européennes ont eu lieu le 10 juin. Voici les grandes lignes et les moments forts de l'élection.

M. Noir à Lyon

Michel Noir a été élu maire de Lyon. Voici les grandes lignes et les moments forts de son élection.

Conseils de François M.

Voici les conseils de François Mitterrand pour la présidence de la République.

Wanted: S. Kushdie

Wanted: S. Kushdie. Voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

Actualité

Phobos: le monde à vibrer

Phobos, le monde à vibrer. Voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

SIDA: le comcombre de Rika

SIDA: le comcombre de Rika. Voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

Apple II.GS eye.yeah

Apple II.GS eye.yeah. Voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

Dernière minute:

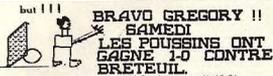
Dernière minute: voici les grandes lignes et les moments forts de son interview.

CONCOURS

4-5 **HAUDIVILLERS**
Journal mensuel de la communauté portuaise pour les abonnés 2572 F 1982
Semestre 2 - N° 202

TÉLÉ DOIGTS

D'PIED n° 11
20 Février 1989 - CBL-CE2
HAUDIVILLERS - M. Elay
Membre du jury de la coupe internationale de la langue



Le but de match
Les titres à deviner: Houdivillers, l'homme de match.
Comment en a-t-on fait pour marquer ton but?
- Stéphane Gauthier a eu passé la ballon, l'attaque n'a eu rien de bon.
- Il avait un avant-garde qui était un joueur en retraite, et un arrière qui n'a joué.

Qu'en-tu passé avoir marqué ?
- L'homme de match.
Qu'est-ce que les joueurs de ton équipe ?
- Ils étaient tous contents. Ils ont été.
- C'est un bis. Grégoire.
Et en-ou-tu l'ont senti devant.
- Non, de l'autre façon, je ne veux pas en être le maître de jeu.

TELE DOIGTS D'PIED N° 11

Pris spécial pour Télé Doigts d'Piéd...

quent au Sahe), les criquets et les moustiques, mais surtout les quarante-trois degrés qu'il faisait à l'intérieur». Belle preuve de ténacité! Avecoué qu'il n'est pas volé leur photocopier. Tout savoir sur le piratage, est-ce possible? Oui, grâce à *Hackers Voice* situé sur la troisième marche du podium. Mise en page simple mais efficace (*Macintosh* oblige), illustrations peu nombreuses mais bien choisies, polices de caractères très lisibles (impression laser): techniquement ce journal est pratiquement un sans faute. Il offre deux articles sur le piratage, des hit-parades (TV, Radio FM, journaux d'informaticque) et fait le point sur divers mouvements musicaux. Nul doute que les lecteurs apprécieront ce fanzine. En seconde position, *Material* nous vient de Suisse. De nationalité italienne, Cristiano Cabria, son créateur, travaille au consulat général d'Italie de Lausanne. Il donne des cours de langue et de civilisation italienne aux fils d'immigrés italiens. Le but de *Material* est de diffuser des expériences scolaires réalisées

dans ce cadre. Dans une lettre qu'il nous a fait parvenir, Cristiano Cabria espère « que la question langue ne sera pas un obstacle pour la participation au concours P.A.O. Pensez ouvert, vivez l'Europe unie, allez même un Rituel peut être écouté». Il me semble qu'il a surtout été entendu par un jury très sensible à la qualité du travail réalisé. La maquette rappelle celle de l'*Encyclopédie Universalis*: elle est très classique et de bon ton. A la limite trop classique. Côté technique, soulignons que la mise en page a été réalisée sur un Atari Mega ST 4 à l'aide de *Publishing Partner* et que l'impression est issue d'une imprimante Laser... CMS! Il s'agit d'un très beau travail. Pour ceux qui ne parlent pas italien, sa portée sera un peu limitée mais l'ensemble vaut bien un mini photocopieur!

LE GRAND GAGNANT...

C'est au doux nom de *l'Escroc des savanes* que répond le vainqueur de notre concours de mise en page. Issu de l'imagination démoniaque et corrosive

de Fabien Garnier et Gilles Mandlandin, il se présente comme un journal humoristique et satirique. Traitant divers domaines (politique, économie, sports, spectacles, etc.), il propose au lecteur environ un éclat de rire par phrase. Le style peut déplaire mais il n'est en tout cas pas remié par Acidric Briztou. Entièrement réalisé à l'aide d'un Apple II GS, il est le seul à jouer la carte de la couleur. *L'Escroc des savanes* est donc dès le début très accrocheur. La maquette est simple, basée sur des modules. Notez que celle-ci a été effectuée à l'aide du programme *VSDraw* qui n'est pas à l'origine prévu pour la mise en page! Mélangé adroitement présentation et sensationalisme, *l'Escroc des savanes* montre qu'av beaucoup de ténacité on arrive à faire bien des choses. Un regret toutefois: l'impression en couleurs pose le problème de la reproduction. Les photocopies couleurs restent relativement coûteuses. Est-ce pour cette raison que le prix de cet estimable fanzine est à débattre? En tout cas, l'en connais qui vont être contents de recevoir une imprimante La

ser... Pour en terminer, les gagnants seront directement contactés par *Télé Doigts* être avisés de la manière dont ils recevront leurs lots. Les autres peuvent, s'ils le désirent, prendre contact directement avec la rédaction du Journal pour des conseils plus précis en ce qui concerne leur travail.

EN CONCLUSION

Que retenir de ce concours? Le haut niveau des publications et, le nombre important de participants. Nous avons favorisé l'avènement d'un certain nombre de fanzines. Nous espérons qu'ils dureront et s'amélioreront au fil du temps. Nos compliments à dix sélectionnés, nos encouragements aux autres; certains seront déçus, c'est la règle du jeu. Nous remercions également les membres du jury pour l'accueil qu'il s'est réservé à cette initiative. Enfin rappellons qu'un journal, quel qu'il soit, ne peut vivre sans lecteurs. A vous de jouer: écrivez, contactez les fanzines, devenez leur correspondant, bref, permettez-leur de vivre...
...et Le Petit Tendassque.



SOMMAIRE :
- Les crocs
- Le dingo
- L'ho des crocs
- L'escroc des savanes
- Les histoires droles
- Le faux
- Le mag
- Le cosmo
- Les écoliers
- Les héros
- Le livre
- Le mag



Les autres en font

Liste des journaux reçus

Alig-avant
Dédié aux *Amstrad CPC*, ce journal est avant tout destiné aux amateurs de programmation. On y trouve parfois quelques pages mais la mise en page fait brouillon!
Claude Le Mouton, 83, rue Joliot-Curie, 22420 Ploumar.

L'Amiga enchaîné
Un article de fond sur les relations entre Commodore et la presse, des tests de jeux et de programmes; le cocktail est très réussi. La présentation mo...
Christophe Millet, 4, rue des Chapettes, 93300 Lachapelle-sous-Chaux.

Amstrad Games
Tests de jeux, vidéos, et même un *Décalog* sont les articles proposés. Ça se lit et la maquette s'apprécie. Encore un effort!
Laurent Davit, 48, allée Georges-Alain, 76200 Le Havre.

(4) Appelle... Non!
Venu de loin, ce fanzine réalisé sur ST s'avère très convaincant. D'autant plus qu'il n'hésite pas à prendre position contre l'apartheid.
Mission Catholique/M. Delour, B.P. 131, Zinder, Niger.

L'Atariste
Edito, reportage sur un salon, Infos diverses et trucs pratiques laissent les amateurs de jeux sur leur faim. Les autres seront comblés par la présentation agréable.
Club Verber, Rue-Michel Gaud, 1508 Verber - Suisse.

BE'ST Contact
Que dire si ce n'est que *BE'ST Contact* ressemble tout à fait à un véritable journal. Un travail très certain, un journal qui pourrait bien s'inspire...
Elienne Deschamps, 6, rue Myha, 75018 Paris.

Caïman
Fanzine dans le plus pur style. Caïman s'adresse aux *CPC* et propose concours, adhés, tests de jeux et quelques Infos. Pas mal du tout...
J.L. DiéCaïman, 238, avenue du Vignau, 40000 Mont-de-Marsan.

Le Chaïnon manqué
Guerre au Liban, Charles Baudelaire, interview d'un passionné d'automobiles, critique de la télé... Fabienne a compris que P.A.O. n'est pas seulement synonyme de micro!
Fabienne Mauguil, 16, rue Léon-Simon, 52200 Andenne - Belgique.

Crazy Croc
Trucs et astuces pour divers jeux, routines en assembleur sont au menu. Aidez à recevoir une présentation de qualité et vous coterez un très bon exemple de Fanzine sur *CPC*.
Gérard Lamotte, Prény, 1290 Coligny.

Croco Dingo
Mise en page brillante, pagination limpide et caractères peu lisibles rendent ce fanzine peu attrayant. C'est regrettable surtout lorsque l'on sait qu'il propose des bidouilles hard.
Stéphane Fachinelli, Carpele Sud, 47200 Marmande.

L'Ho des crocs
Classique dans le genre, *L'Ho des crocs* souffre cependant d'un petit manque d'originalité. Ce fanzine propose désormais des concours.
Olivier Martinerie, 9, avenue des Tilleuls, 92220 Chateaux-Malabry.

(1) l'Escroc des savanes
Une bonne dose d'humour coloré, une mise en page accrocheuse, un saccoupin de scandale fabriqué, ne manquez pas *l'Escroc des savanes*.
Fabien Garnier, 34, rue Frénoisart, 75015 Paris.

Espace temps
Les extra-terrestres existent-ils? La bionique, c'est quoi? Tout savoir sur les amulettes et le tarot. Un fanzine un peu en marge et correctement réalisé. A voir!
Christophe Sanlamarca, 7, rue Léon-Paul, 13009 Marseille.

Un Faux
Faire un journal satirique n'est pas une mince affaire... On sent ici un début d'inspiration mais elle ne se concrétise que difficilement. Comme on dit: «y'a du boulot coco!»
Daniel Meunier, 35, avenue Antoinette-Milieu, 01600 Trévoux.

(7) Flash Sport
Ce dernier est basé sur un concept: chaque numéro est entièrement consacré à un sport (le premier parle de la boxe française). De plus, la réalisation est très correcte. A lire...
Olivier Thierry, 7, rue Bloch, 25000 Besancon.

La Gazette de la SMI
Edité par le secteur micro de l'ASCAN, ce fanzine est techniquement passable. Le contenu n'est cependant pas à la hauteur. Attendez les prochains numéros pour voir...
J.P. Couraudon, 6, rue de Bretagne, 78140 Valéry.

(3) Hackers Voice
Vous voulez tout savoir sur le piratage? Alors lisez ce fanzine: il sait de quoi il parle.
Jérôme Ligeron, 17, rue de la Félicité, 75014 Paris.

Hard and Soft
Une simple page, deux articles sur des lendemains utopiques, *Hard and Soft* n'est qu'un coup d'essai.
Régis Warglosses, 88, rue de Discen, 4800 Verviers - Belgique.

L'Instic déchainé
Un zeste d'humour, des articles courts, un concours sont les principaux éléments utilisés par les instituteurs de l'École C. Monet de Mantes-la-Jolie. Mais, ils peuvent me faire à...
Bernard Faure, 28, Bois-Fleurin, 27750 La Couture-Boussey.

Info Info
Dédié à *l'Apple II GS*, ce fanzine propose des infos sur les logiciels sortis pour cette machine ainsi que des news sur divers célébrités. Et c'est en couleurs...
Steve Sobkow, 50, rue de l'Hubaudière, 63001 Lyon.

Informotel
L'équipe de ce fanzine propose sa sélection des meilleurs jeux du mois sur divers matériels. Avez-vous amateurs... Signalez tout de même la mise en page trop simpliste.
Tristan Belmont, 9, rue Rhône, 68100 Mulhouse.

Informatic mag
Traitant principalement de *l'Atari 670* ce fanzine propose un article sur un virus à vendre. L'annonçonn n'est... Le reste manqué d'originalité et la maquette est trop moyenne.
Benoît Vancken, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.

IN'News
Destiné aux possesseurs de 1602 bits, *IN'News* n°1 propose diverses infos sur les Mega ST et PC Alan. L'ensemble est correct mais il fait revoir la maquette.
Espèce Into ClubA, Monnier, 33, rue Noël, 68000 Charleville-Mézières.

Le Journal cosmopolite
Liban, grece en Chine, visite de Yasser Arafat à Paris sont les principaux sujets abordés. L'ensemble est agréable mais la mise en page laisse à désirer. Est-ce où à News...
Vincent Jedwab Beaudemont, 30, rue d'Amsterdam, 75009 Paris.

Le Journal des écoliers
Résultats électoraux, jeux, poésie et autres sont présents. Un bien beau travail réalisé dans le cadre d'une école sur TO 80.
Ecole F.-Villon/Rouland-Duclot, 15, rue Curlier-Douvin, 62138 Havers.

Les Héros des Bénévoles
Bien réalisé, ce fanzine propose un article sur le château de Castelnaud, une initiation aux fossiles et aux rapaces, etc.
Ass. Jean Corréf-F. Divine, 9, rue Léon Mignotte, 91570 Bliers.

Le Livre penseur
Un journal criquant tout? Oui, ça existe... La réalisation est toutefois limitée mais l'esprit est là. Si le genre vous attire...
F. Micheliotti, 20, rue Calmette, 63500 Verrault-en-Haute.

(8) Macsinium
Classique dans sa présentation, ce fanzine dédié à *Macintosh* aborde cet ordinateur sous divers angles. Mais tout le monde peut le lire, ne serait-ce que pour la matquette!...
Olivier Piau, 16, bd des Pins, les Borels, 33015 Marseille.



Legend of Djel ★

AMIGA

Un scénario prometteur avec princesse, trésors, peuples opprimés à secourir, des graphismes à couper le souffle, un principe de jeu très convivial, tous les ingrédients du jeu d'aventure idéal! Mais le mélange n'a pas pris et la sauce, pas assez épicée, manque un peu de saveur.

Tomahawk. Conception : J. Kluythmans et M. Tramis ; programmation : Inference ; graphismes : J. Kluythmans ; musique et bruitages : R. Aziomanoff.

Là où l'on devait autrefois frapper des centaines de mots sur son clavier et rechercher un vocabulaire parfois très complexe, le chevalier d'aujourd'hui manie la souris, clique des icônes, sans jamais détacher ses yeux de l'écran, sans jamais perdre en fait le fil de l'histoire. Voici tout l'intérêt de Legend of Djel. L'aventure est essentiellement graphique. Les écrans bien dessinés mettent en place des objets qu'il suffit de pointer pour déclencher un pouvoir. Dans son ancre, le jeune sorcier Djel doit faire face à trois quêtes différentes : retrouver une princesse disparue, collecter de l'or pour conjurer la lamaine de son peuple et contrer une épidémie galopante. Pour ce



La quête est dévoilée par les personnages.



L'un des trois buts du jeu : payer!



Des graphismes assez recherchés : sur de tels écrans tout se passe à la souris.



Le combat des dragons pour gagner de l'or.



Votre repaire et les statuettes.

S.Q.S AVENTURE



Collecte d'un pouvoir (version ST).

tant de ne pas séduire tous les joueurs. Tout d'abord, l'aventure dirige plus le joueur qu'elle ne se laisse manier. Les pros du Look Table et Use Key risquent de ne pas apprécier ce manque de liberté... Ensuite, elle met en place trop peu de graphismes. Si l'on n'avance pas assez vite dans la quête, la monotonie pointe le bout de son nez, finie l'ambiance « magique » des premiers pas ! Si l'on compare finalement Legend of Djel à Kult (Tilt n° 67), on s'aperçoit que pour le même type d'aventure, Kult est bien plus riche et captivant. Il manque au titre testé aujourd'hui la possibilité de dialogue, d'action que l'on rencontre chez Kult. Le climat est intéressant, le scénario prometteur... Mais que devient l'aspect

ludique lorsque l'on sait qu'un tableau graphique ouvre au maximum deux actions, ne dévoile au mieux qu'un ou deux objets ? Bien sûr, les scènes d'attaque telle que le combat de dragon ajouté à l'intérêt de la partie mais que dire de la capture des chauves-souris, une épreuve soporifique et sans surprise. Inégale dans son intérêt, original mais pas assez constant dans sa « jouabilité », Legend of Djel ne captivera pas, à long terme, tous les amateurs de frissons (jeu et notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type *aventure icône*
Intérêt **13**
Graphisme **★★★★**
Animation **★★★★**
Brutalité **★★★★**
Prix **★★★★** C

Version ST

Aucune différence notable entre les deux versions 16 bits. Un seul problème, les changements de disquettes de la version ST sont toujours un peu contraignants. O.H.

Intérêt **13**
Graphisme **★★★★**
Animation **★★★★**
Brutalité **★★★★**
Prix **★★★★** C



La maison où vous êtes éveillé.



Une aventure en mode texte (anglais).



Comment récupérer votre navire ?



Les matelots ont l'air mal en point.

Infocom, connu des amateurs pour ses jeux d'aventure particulièrement riches, mais en mode texte uniquement, inaugure une nouvelle série où d'excellents graphismes complètent l'atmosphère. Vous incarnez John Blackthorn, pilote en chef à bord du vaisseau marchand Erasmus. Votre mission consiste à rejoindre le Japon et à établir une relation commerciale avec ce pays. Mais vous arrivez à un moment de l'histoire de ce pays assez difficile politiquement : deux puissances concurrentes s'affrontent en influence (éventuellement par les armes). A vous de maintenir un équilibre délicat, tout en étant bien sûr de respecter leurs coutumes. Il est

indispensable de bien s'imprégner de l'état d'esprit des samouraïs, en lisant par exemple la notice concernant leurs épées.

Au début de l'aventure, vous vous trouvez sur le pont de l'Erasmus en pleine tempête. La plupart des hommes d'équipage sont morts ou blessés et vous-même ne valez guère mieux comme tenu de votre état d'épuisement et de votre malnutrition. Il ne reste que très peu de nourriture et presque pas d'eau. Vous êtes à la barre, mais un violent coup de gîte vous en écarte, laissant le bateau incontrôlé tourner à bâbord.

Dans un premier temps, vous devez empêcher le bateau de sombrer avant qu'il ne rejoigne le Japon, trouver de la nourriture pour refaire un peu vos forces, secourir le capitaine malade, garder une trace des événements récents et maintenir l'équipage démoralisé en ordre et sous votre autorité. Commencez par redresser la barre. Un homme vient prendre la relève au gouvernail, ce qui vous permettra de vous atteler aux autres tâches. Descendez jusqu'à votre cabine pour récupérer la pomme que vous aviez si soigneusement mise de côté. Hélas, elle n'y est plus ! Mais au fait, que faisait donc la Vireux lors d'un passage particulièrement difficile, appelez l'équipage sur le pont. Votre voile de misaine ne va pas tarder à se déchirer sous les coups des puissantes lames qui submergent le bateau. Faites-la réparer au plus vite pour garder un semblant de contrôle de votre bateau et vous ne tarderez pas à aborder dans un coin perdé. Après la réussite de cette première partie du jeu, le programme vous informe de votre score par rapport au meilleur score possible. Vous allez ainsi devoir surmonter une série de situations difficiles où le moindre faux-pas est sanctionné par une mort inéluctable.

dans la cabine du capitaine qui délire de soif et secourez-le en lui donnant de l'eau. Il n'est pas trop difficile de mettre la main sur le flacon qui en contient. Il est temps que vous vous occupiez des hommes d'équipage. Descendez jusqu'à leurs quartiers et examinez-les pour voir ce qui sont encore en état de travailler. Expédiez-les sur le pont pour remplacer les vigies épuisés et, au besoin, faites preuve d'autorité en cas de difficulté. Retournez sur le pont et reprenez le contrôle de la barre. Vous ne tarderez pas à apercevoir à la côte japonaise défilante par une ligne de récifs infranchissables au premier abord et vers laquelle votre vaisseau se dirige en droite ligne. Commencez par virer à bâbord pour maintenir votre vaisseau parallèle à la ligne des récifs. Continuez à les observer jusqu'à ce que vous aperceviez une solution de continuité. Louvoyez alors à travers l'étroit chenal. Tout en guidant d'une main sûre le vaisseau, en demandant d'ailleurs de l'aide à Vireux lors d'un passage particulièrement difficile, appelez l'équipage sur le pont. Votre voile de misaine ne va pas tarder à se déchirer sous les coups des puissantes lames qui submergent le bateau. Faites-la réparer au plus vite pour garder un semblant de contrôle de votre bateau et vous ne tarderez pas à aborder dans un coin perdé. Après la réussite de cette première partie du jeu, le programme vous informe de votre score par rapport au meilleur score possible. Vous allez ainsi devoir surmonter une série de situations difficiles où le moindre faux-pas est sanctionné par une mort inéluctable.

Dans la seconde scène, vous vous réveillez complètement épuisé et affamé dans une maison inconnue. Mangez la nourriture présentée sur le plateau. Cela vous donnera quelques forces mais ce ne sera pas encore suffisant pour vous éviter de mourir d'inanition. Aussi, lorsqu'une femme viendra vous voir, demandez-lui un complément de nourriture. Inutile de faire de belles phrases, elle ne comprend pas un traître mot d'anglais et c'est par geste que vous devez ensuite vous expliquer.

Une fois que vous vous serez restauré, sortez dans la rue. Vous devrez vous battre contre les spadassins du prêtre catholique qui vous accusent de tous les maux de la terre (vous êtes protestant et les relations n'étaient pas vraiment cordiales en ce temps-là entre les membres des deux religions). Il vous faudra ensuite répondre aux questions d'Omi et tenter de récupérer vos livres avant d'accéder à la troisième scène.

Cette aventure est servie par de riches descriptions, parfois complètes de splendides dessins (un à deux par scène). Le jeu éduqué facilite grandement le dialogue. Une excellente aventure réservée toutefois à ceux qui maîtrisent bien l'anglais.

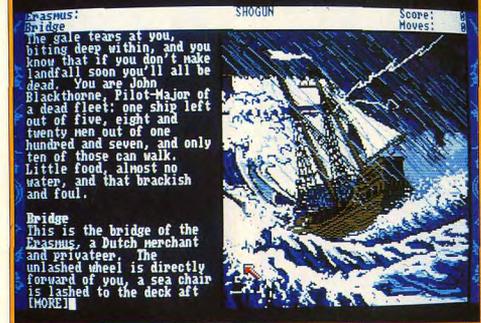
Jacques Harbourn

Type *aventure*
Intérêt **17**
Graphisme **★★★★**
Dialogue **★★★★**
Langue **anglais**
Prix **★★★★** C

Shogun ★

AMIGA

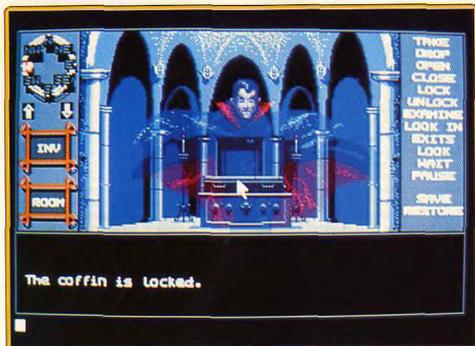
Un jeu d'aventure difficile, passionnant, avec de jolis graphismes, mais qui se déroule surtout en mode texte. Les impatients disposent d'un système d'aide progressif. Une aventure (en anglais) d'une grande richesse sur Amiga. Infocom. Scénario : James Clavell. Programmation : Dave Lebling.



La tempête fait rage, l'équipage est malade, mais il faut sauver le navire !



LE 15 OCTOBRE 89 DE VENEZ CHAMPION D'EUROPE SUR JEUX MICRO



Des personnages à donner le frisson pour une enquête dans le monde de l'étrange.

Personal★ Nightmare

HORROR SOFT
Aventure à l'odeur sulfureuse, Personal Nightmare s'intègre dans ce nouveau type de jeu qu'est le logiciel d'épouvante. La réussite est au rendez-vous. L'atmosphère est angoissante, les graphismes évoquent bien l'ambiance de peur irraisonnée qu'étreint ceux qui entrent de nuit dans un cimetière !
Programmation : Keith Wahbams.
Graphisme : Teoman Irmal.

Qu'y'a-t-il de plus tranquille qu'un petit village anglais perdu dans le Woldshire ? Pourtant la lettre que vous a envoyée votre mère restée au pays semble laisser croire le contraire. En effet, elle n'a pu s'empêcher de laisser transparaître son angoisse en vous disant de revenir au village. Cela est peut-être dû fait qu'elle évoque l'étrange comportement de votre père (le vicar du coin), qui s'est pris d'une soudaine passion pour les sciences occultes. Alors que vous apprêtez à partir, vous recevez une lettre de votre père qui vous prévient qu'il ne pourra vous accueillir chez lui à cause de ses travaux et que vous devez par conséquent loger à l'auberge. L'étrange lettre s'achève en vous annonçant que votre mère s'est quitté le pays pour se rendre au chevet d'une tante malade. Votre arrivée au village passe complètement inaper-



Lieu privilégié de l'horreur : le cimetière.



La maison est dans un triste état.



Satan s'adresse à ses sectateurs.

cue. Les notables du village viennent régulièrement boire un verre à l'auberge où vous résidez. Parmi eux, M. Roberts (le fonctionnaire assigné au registre des naissances et des décès) ou Michael Williams, un citadin récemment installé dans le village. Pourtant, malgré cette ambiance apparemment sereine, une aura malfélique règne sur les lieux. Cette impression est renforcée par le « meurtre » de M. Blandford (le photographe), qui se déroule sous vos yeux : il est renversé par une voiture qui prend aussitôt la fuite. La nuit venue, il ne vous reste plus qu'à rôder dans les rues moins désertes qu'il n'y paraît. Vos pérégrinations vous emmèneront certainement dans le cimetière. Là, vous découvrirez peut-être une crypte où gît une créature de la nuit. Inutile de dire qu'il vous faudra utiliser une disquette de sauvegarde, compte tenu des innombrables dangers plus ou moins morbides qui hantent le village. Ainsi, s'il vous prend l'envie de visiter la cuisine de l'auberge durant la nuit, ne vous étonnez pas d'être la victime d'une étrange créature de la nuit qui vous plantera un couteau entre les deux yeux.

Ce programme, où règne une ambiance sulfureuse, s'engouffre avec brio dans le brèche qu'avait déjà entrouverte le jeu d'arcade-horreur *Fright Night* (Tilt n° 67). Ce logiciel parvient, en effet, à reproduire avec efficacité une terrible atmosphère d'angoisse. Foi de joueur, c'est indéniablement la première fois que je me surprend à avoir peur en jouant avec un micro. Le déroulement du jeu en temps réel apporte un « plus » notable au suspense. En effet l'alternance des journées et des nuits est concrétisée par l'obscurcissement progressif des environs et par le tintement lugubre du clocher de l'église. Bien évidemment, la faune du village change de composition avec l'heure du jour.

Le logiciel se présente un peu à la manière de *Mortelle Manon*, vous devez, en effet, comprendre les relations qui existent entre les différents personnages pour mettre en évidence l'atrocité de leurs agissements (sacrifices humains et sorcellerie), ceci afin que l'agent de police du village les mette hors d'état de nuire. A l'occasion vous parviendrez peut-être à sauver d'innocentes victimes des sanguinaires rites sacrificatoires auxquels les destinent les nombreux adorateurs du Malin.

Les multiples graphismes du logiciel sont fins et extrêmement riches en détails. Les animations très nombreuses (plus de 500 séquences d'animations différentes) donnent l'impression que les personnages sont vivants (ils boivent, traversent les rues, etc.). Les bruitages, une donnée fondamentale pour ce type de programme, ne déçoivent pas, puisqu'ils ponctuent avec efficacité tout ce qui a lieu de l'âtre (craquements de portes, sirènes d'ambulance). A noter l'exceptionnelle qualité de l'introduction qui est un véritable festival audio-visuel : un énorme brasier. Un programme réellement agréable et angoissant.

Eric Caberria

Type _____ aventure animée
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version Amiga

La version Amiga ressemble à la version ST du point de vue des graphismes et des animations, néanmoins la qualité supérieure des bruitages renforce sensiblement l'atmosphère satanique. E.C.



DEFENDEZ LES COULEURS DE LA FRANCE LORS DU 1^{er} EUROPEAN VIDEOGAMES CHAMPIONSHIP LE 15 OCTOBRE 89 AU SALON DE LA MICRO SUR LE STAND TILT.

Pour faire partie du team de 5 joueurs qui lutteront contre l'équipe espagnole sélectionnée par la revue MICROMANIA et contre l'équipe britannique sélectionnée par la revue COMPUTER + VIDEO GAMES, entraînez-vous sur votre ordinateur avec les jeux retenus par TILT : TURBO CUP de Loricels pour Atari ST, SKWEEK de Loricels pour Amiga, FORGOTTEN WORLDS de US Gold pour Amstrad CPC, CRADIUS de Nintendo pour NES, CAPTAIN SILVER de Sega pour SMS.

Vous avez 3 minutes pour réaliser le plus haut score possible. Le samedi 14 octobre, sur le stand TILT du Salon de la Micro, la finale nationale permettra de désigner sur chaque machine notre représentant. Nous vous expliquerons dans notre prochain numéro comment participer à cette finale.

Kult

Les versions Amiga et PC sont à la hauteur de la version ST. Un jeu à mi-chemin entre Blood et Dungeon Master.

aventure : type
16 : inédit
***** : graphique
**** : animation
**** : brulage
français, anglais, allem. : langue
C : prix



L'adaptation Amiga de Kult (testé sur ST Titi 67 page 96) est une parfaite réussite. Le succès de ce soft s'appuie sur trois atouts essentiels : la qualité graphique et sonore de conviction, la maniabilité et l'originalité de son scénario. Sur l'écran, l'enchaînement de diverses scènes, la présentation ou l'apparition des personnages, leurs dialogues et leurs gestes sont embellis, réalistes et charmants. Côté maniable, le jeu nous satisfait amplement de la souris pour jongler avec l'aventure. L'accès du jeu est facilité par une notice traduite en trois langues (elle suit l'ordre de l'honneur, merci Exxon !) et une logique parfaite dans le maniement des icônes. Ajoutez à cela un scénario qui sort des sentiers battus, à mi-chemin entre Dungeon Master et Conan Blood, de quoi satisfaire les adeptes de la nouvelle génération de softs d'aventure. La version PC de Kult est tout aussi convaincante que son homologue Amiga. Les synthèses sonores, un plus certain de la version Amiga, permettent à l'appareil de donner les représentations graphiques CGA ou Hercules sont admirables mais la qualité du dessin est, dans tous les cas, intéressante. (Disquette) Olivier Hautefeuille, pour Amiga et PC.

Omeya

Petit voler dans la puissante Guilde, vous allez peu à peu gravir tous les échelons du pouvoir...

aventure : type
14 : inédit
***** : graphique
*** : dialogue
français : langue
B : prix



Vous allez vous retrouver dans l'arabe médiévale aux environs de l'an 900. Vous y incarnerez Sadik el Darr, un petit voleur de bas niveau inscrit à la Guilde. A vous de faire grimper dans l'échelon de la hiérarchie et du pouvoir jusqu'à votre stade ultime. Vous y parviendrez en utilisant les relations que vous établirez avec les nombreux personnages de l'histoire (chef de la guilde, émir, employé, entraîneur, chef de troupes, etc.) et en utilisant la magie, omniprésente. Le jeu se déroule en temps réel, ce qui apporte une nouvelle dimension. Inutile ainsi d'aller frapper en pleine nuit sans un marchand. Il dort et ne vous ouvre que le vocabulaire suffisamment étendu limite le message d'erreur. Les graphismes sont variés (plus de 200 dessins en tout) et de bonne qualité. Le scénario est intéressant à plus d'un titre. Outre la classique recherche d'objets et le franchissement des difficultés, les rapports établis avec les différents personnages revêtent une importance capitale. De plus l'aventure n'est pas linéaire et il existe différents moyens plus ou moins efficaces de progresser. (Disquette) Ubi pour CPC.

Total eclipse

Une pyramide, un labyrinthe complexe, les amateurs de plans tortus, dans tous les sens du terme, seront comblés.

aventure-labyrinthe : type
15 : inédit
***** : graphique
***** : animation
*** : brulage
C : prix



Ce logiciel reprend le principe de l'analyseur 3D surfaces pleines de Drifter Titi 59 bob. Vous devez pénétrer dans la pyramide et grimper au plus vite jusqu'à la chambre Shabaka, siège d'une malédiction, avant l'éclipse totale qui se produira dans deux heures. Mais la pyramide est un labyrinthe complexe semé d'embûches dans la plus pure tradition égyptienne. Il est capital d'établir une carte pour ne pas tourner en rond. En chemin, ramassez les Ankh (ils sont indispensables pour ouvrir une porte barrée) et les trésors (en ouvrant au besoin le coffre). Vous devez aussi surveiller votre temps car chaque seconde vous sera pénalisée. Vous pouvez actionner différents boutons libérant des passages et la torche pour vous dans le noir (oubliez pas de l'éteindre après usage). La gestion à la souris est très agréable, l'analyseur 3D bien rendu et l'animation fluide. Mieux que les autres choix complèteront l'ambiance. Les versions ST et Amiga sont identiques en dehors d'un meilleur rendu de l'accommodation sonore pour ce dernier. Un excellent jeu de labyrinthe aux obstacles difficiles. (Disquette Incentive pour Atari ST et Amiga.) Jacques Harbom.

Déjà vu II

Déjà vu II ah ah il a dit Déjà vu (gag) à un air mais ne vous y trompez pas : il s'agit bel et bien d'une nouvelle aventure...

aventure : type
16 : inédit
***** : graphique
***** : animation
*** : brulage
D : prix



Icon Simulation a jusqu'ici réussi un « sans faute » dans le domaine du jeu d'aventure sur 16/32 bits. Et Déjà vu II ne démentira pas cette réputation. Après avoir retrouvé la mémoire et gravé votre innocence dans le meurtre de Joey Siegel, vous pensez enfin avoir la paix. Manque de chance. Tony Malone, un Calé de Las Vegas à qui Siegel devait une petite somme, vous donne 48 heures pour retrouver ce fameux Joey Siegel, cet homme de main. Bref, tout va mal ! Au début, on est un peu déçu : le thème est trop proche du premier volet et son scénario, un peu juste (encore un casino avec Black Jack et un train à sauts). Mais c'est à partir, on s'aperçoit que les scénaristes ont réussi à innover. Au moins, la manière de gagner est complètement nouvelle (gagner au journal !) et même à Chicago, les énigmes changent. Comme toujours chez Icon, le jeu est entièrement contrôlé à la souris et la réalisation très satisfaisante. Les graphismes sont fins, les animations ambieuses (un peu moins que la moitié de l'écran se déplace) et les digitalisations sonores conviviales. Bref, un jeu passionnant, beaucoup plus difficile que le premier épisode. (Disquette Mindaq pour Macintosh.) Olivier Scamps.

Explora II

L'Amiga dépiole tous ses talents graphiques et sonores pour cette superbe version d'Explora, deuxième du nom.

aventure/icône : type
17 : inédit
***** : graphique
***** : animation
***** : brulage
français (jeu et notice) : langue
D : prix

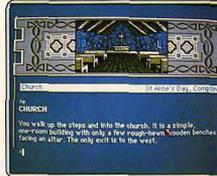


Superbe quête que celle qui vous mène à travers les temps, vous place dans des situations aussi diverses que logiquement liées les unes aux autres. Explora II version Amiga (voir le test sur ST, S.O.S Hit 63 page 102) offre au joueur un contenu sonore et graphique de grande qualité. Les tableaux sont animés, des synthèses vocales viennent agrémenter diverses phases du jeu. La maniabilité du soft est très appréciable. Tous les ordres se déclinent à la souris et le joueur, même sans le jeu, a le sens du prix de court par l'emploi des icônes. Explora ne propose que peu de manipulations ciseaux, ce qui n'est l'empêche pas, par ailleurs, d'avoir un temps garanti à coup sûr l'originalité des diverses missions du jeu, on ne souffre pas ici des nombreux engagements de disquettes qui pouvaient gêner le joueur Atari. Il reste enfin la sauvegarde très aisée de l'aventure pour vous éviter de trop nombreuses répétitions. Très semblable dans le fond et la forme au premier volet de cette grande aventure (voir notre test, Titi 55), Explora II séduira tous les aventuriers de l'imaginaire. (Quatre disquettes Infomédia pour Amiga.) Olivier Hautefeuille.

Arthur, the Quest for Excalibur

Intrigue passionnante et graphismes achevés pour une aventure au pays du roi Arthur.

aventure graphique : type
17 : inédit
***** : graphique
***** : animation
***** : brulage
anglais : langue
C : prix

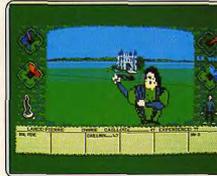


Le jeune Arthur se retrouve seul aux portes de Eglise. Non loin de là, une épée célèbre attend son bras vigoureux, tandis que Merlin s'envoie dans un nuage de lumière... Cette quête est une aventure graphique on ne peut plus réussie. Mais comme presque toutes les productions Infomédia, ce soft apporte à votre mission est impressionnant. Les graphismes sont superbes et très fluides. Les dialogues sont de qualité et les effets sonores heureusement pas traduits de l'anglais. Le joueur ne rencontrera pourtant pas trop de difficultés à manier l'aventure. La notice est déjà très explicite et complète. Les commandes sont un exemple de clarté et de simplicité. On trouvera également de nombreuses touches d'action rapide et surtout de deux fonctions trop rarement présentes dans les softs d'aventure, les options « Contexte » et « Hint ». Unid permet de rattraper les fautes manouvrees sans aucune sauvegarde. « Hint » proposé en plus une suite d'indices plus ou moins détaillés. Les commandes sont de qualité et vous évitent de perdre un atout afin de conserver l'intérêt d'un scénario particulièrement complexe et passionnant. Arthur est pour conclure classique, beau et accessible à tous. (Disquette Infomac pour Amiga.)

Sleeping Gods Lie

Premier inédite de jeu qui sera certainement piégée avec profit.

aventure/action : type
18 : inédit
***** : graphique
***** : animation
***** : brulage
anglais, français, allemand : langues
B : prix

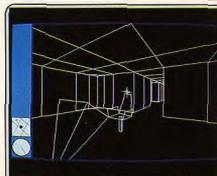


Plus étrange que Sleeping Gods Lie, difficile à imaginer... Le joueur de cette aventure va évoluer dans un univers semblable à une très grande prairie. Aucune action autre que celle de la souris du joystick n'est possible. Vous passez votre l'avant, le passage 3D défile sous vos yeux, comme on dans l'ord d'un zomb. Les objets disséminés sur le sol ont tout seuls en votre possession. Partout, il faut lancer sur l'adversaire des cailloux ou des armes encore plus puissantes, lire les indications fournies par quelques panneaux, écouter une taupe que vous glisse un mot à l'oreille, etc... Le but de l'aventure, découvrir pour chaque royaume une carte de sortie et atteindre finalement le cœur de l'Empire. Très impressionnant par son scrolling frontal 3D, ce soft est tout d'abord déroutant, puis fascinant si l'on n'a pas avec cette partie de très nombreuses sauvegardes. Les auteurs d'aventure ont inventé un concept de jeu intéressant dont l'exploitation n'est malheureusement pas assez poussée. On peut regretter pour l'originalité du déplacement du joueur. (disquette Empire pour Atari ST) Olivier Hautefeuille.

The Colony

Aussi probant sur PC que sur Mac, The Colony vous entraîne dans une mission impressionnante.

aventure 3D : type
17 : inédit
***** : graphique
***** : animation
***** : brulage
anglais : langue
C : prix



Un ballet d'étoiles, un grand saut dans l'avenir et un scratch abominable... Vous voici sur Delta 5, seul dans un vaisseau qui ne peut plus décoller. The Colony sur PC reste très semblable à la version Macintosh testée dans Titi n° 59 page 104). Tout l'attrait de la mission réside dans son contenu graphique. L'animation et la vision frontale de vos déplacements. Le décor 3D et l'évolution très souple et logique du personnage créent une ambiance vraiment impressionnante. L'adaptation PC est pour moi moins performante que celle de Macintosh. Mais l'option « Contexte » appelée l'option « ambiance surface pleine », on ne retrouve pas les colorations en teintes différentes de Mac (le jeu est aussi en monochrome sur compatible). Les brulages PC sont de même bien rendus que ceux de la version Macintosh. Rien de trop grave heureusement. Le scénario sur PC reste très captivant et on se sent en malin de soft édité en français. Le maniement clavier ou souris du personnage est souple, et même si le distributeur de ce produit n'a pas jugé bon de traduire la notice en français, les tableaux d'aides suffisent à assimiler très rapidement l'emploi des touches du jeu. (disquette Mindaq pour PC) Olivier Hautefeuille.

Spellcaster

Difficile de définir ce jeu où la rapidité des réflexes rivalise avec l'Intelligence !

arcade/aventure : type
18 : inédit
***** : graphique
***** : animation
***** : brulage
C : prix



Spellcaster offre une nouvelle approche d'interaction entre arcade et aventure. Vous tenez le rôle d'un guerrier japonais chargé de découvrir qui vous les temps et le massacre la population. Le jeu est cent pour cent action lorsque vous vous déplacez d'un endroit à un autre. Le jeu est entièrement en scrolling horizontal et vous devez détruire les samurai et les monstres qui vous empêchent de passer à l'étape suivante. A l'arrivée, vous rencontrez un redoutable sorcier dont vous ne viendrez pas à bout aisément. A chaque étape de votre voyage, vous pouvez interroger des personnages et obtenir de précieux renseignements. Il faut être très rapide et être capable de définir quel est l'endroit qui vous devez visiter ensuite. La partie avant de ce programme est plaisante, mais elle ne devrait pas poser beaucoup de problèmes aux aventuriers confirmés. En revanche, les scènes d'action vous donneront des sueurs froides et c'est là que vous risquez de rester bloqué. Vous complétez votre équipement, vous choisissez une option continue et il est également possible d'utiliser un mot de passe pour sauvegarder la partie. (cartouche Sega pour console Sega) Alain Hughes-Lacour.

Demon's Winter

Un scénario rigoureux et soigné qui dissimule un jeu de rôle accessible même aux non-initiés.

jeu de rôle : type
16 : inédit
***** : graphique
***** : animation
***** : brulage
anglais (notice française) : langues
B : prix



Demon's Winter est un jeu de rôle classique mais tout à la fois complexe et accessible aux joueurs de tous niveaux. Premier atout, une notice traduite en français particulièrement détaillée. Deuxième atout, la mania- l'œuvre de ce programme est plaisante, mais elle ne devrait pas poser beaucoup de problèmes aux aventuriers confirmés. En revanche, les scènes d'action vous donneront des sueurs froides et c'est là que vous risquez de rester bloqué. Vous complétez votre équipement, vous choisissez une option continue et il est également possible d'utiliser un mot de passe pour sauvegarder la partie. (cartouche Sega pour console Sega) Alain Hughes-Lacour.



Message in a bottle

Targhan

Dans le numéro précédent, je vous avais donné le début de la solution de Targhan. Voici la suite, et, maintenant que vous avez la solution complète, il ne vous reste plus qu'à vous accocher pour terminer cet excellent jeu d'arcade/aventure.

Les montagnes du Clorg

Une fois dans les montagnes, vous commencez par faire une sauvegarde en vous agenouillant devant la statue. Allez vers la droite, quand vous rencontrez le message, agneillez-vous devant lui et déposez le calice. Il le prend et vous donne une gemme en échange, mais prenez garde d'éviter tout geste violent, sinon vous n'avez rien. Allez à droite et tuez le géant en vous positionnant devant sa tête à frapper avec votre épée sans qu'il puisse vous atteindre. Maintenant vous pouvez entrer dans le temple.

Le temple du dragon

Tuez le léopard, puis le guerrier, et montez à la corde. Allez à gauche et téléportez-vous. Allez à droite et tuez le mage en prenant garde aux boules de feu qu'il vous lance. Ramassez trois potes (bleu, rouge et gris) ainsi que le livre. Revenez sur vos pas, téléportez-vous et revenez au redéchaussé en descendant à la corde. Tuez le soldat et allez vers la droite. Descendez à la corde et allez à gauche. Vous êtes en face d'un dragon, prenez le talisman qui se trouve à ses pieds et revenez sur vos pas la plus vite possible, avant qu'il n'ait le temps de vous griller la tête. Allez à droite.

Le château du malin

Continuez sur la droite en tuant les guerriers qui vous attaquent à la

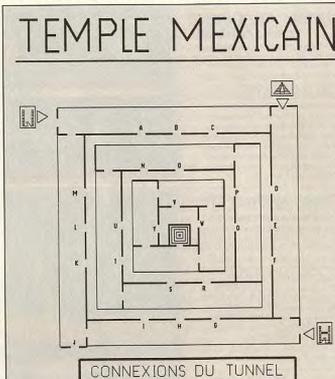
hache. Empruntez le dernier téléporteur, puis descendez. Vous êtes dans le noir, utilisez la potion rouge. Allez à gauche et, une fois devant le trou de souris, utilisez la potion beige et passez le plus vite possible. Tuez le mage et continuez. Vous êtes en face du second dragon, ramassez le pierre magique et rappelez sur la droite sans trainer. Ramassez la potion beige et utilisez-la de nouveau sur le trou de souris. Passez et remontez à la corde, tout en haut. Prenez à gauche et téléportez-vous. Allez à droite, téléportez-vous et allez à droite.

Le malin

Vous allez enfin face à votre adversaire pour le duel final. Si vous ne possédez pas le talisman, vous ne ferez pas de vieux os, car c'est lui qui vous permet d'encasser les coups que vous lancez votre ennemi. Grâce à la pierre magique, vous pouvez lancer des boules de feu avec votre épée. Vous devez frapper le démon à huit reprises avant qu'il meure. C'est la fin, à vous de jouer maintenant.

Zak McCracken (suite)

Dans le numéro précédent, nous avions laissé Zak alors qu'il venait de faire la connaissance d'Annie. A partir de maintenant, vous pouvez utiliser la commande qui permet de passer d'un personnage à l'autre. Ecoutez ce que Annie vous dit, puis respirez et rendez-vous ou bus. Prenez le contrôle d'Annie. Soulevez le sous-main et prenez la carte de crédit. Sortez et rejoignez Zak devant le bus. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le kazo, montez dans le bus et utilisez votre carte de crédit. Prenez le contrôle d'Annie. Montez dans le bus et utilisez la carte de crédit. A l'aéroport, utilisez le terminal, achetez un billet pour Londres et prenez l'avion. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le terminal, achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Une fois à Miami, donnez le livre au clochard qui traîne dans le hall. Il vous donnera alors sa bouteille de whisky et vous rendra le livre. Utilisez le terminal et achetez un billet pour le Caïre. Prenez l'avion jusqu'au Caïre, puis utilisez le terminal et achetez un billet pour Kamakouda. Une fois à destination, sortez. Allez vers la garde et donnez-lui le livre afin qu'il vous ouvre la porte. Entrez, allez vers le gorilla et écoutez ce qu'il vous dit. Respirez et allez vous placer à droite de la boule de foie. Utilisez le bracelet pour mettre le feu au grain afin de créer une diversion. Allez à gauche et prenez le contrôle de la hampe du drapeau. Allez vers le chariot tiré par une vache et utilisez la carte de crédit avec la pla-



CONNEXIONS DU TUNNEL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16										

que d'immatriculation. De retour à l'aéroport, prenez un billet pour Kinshasa et partez. Une fois arrivé, sortez et traversez la jungle. Allez vers la tête et le sham et entrez. Donnez-lui le club de golf et il sortira pour danser autour du feu avec d'autres villageois. Notez dans quel ordre ils sautent et se boissent, cela vous sera utile sur Mars. Traversez la jungle pour retourner à l'aéroport.

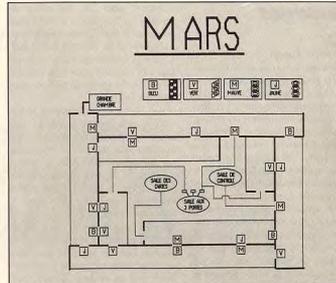
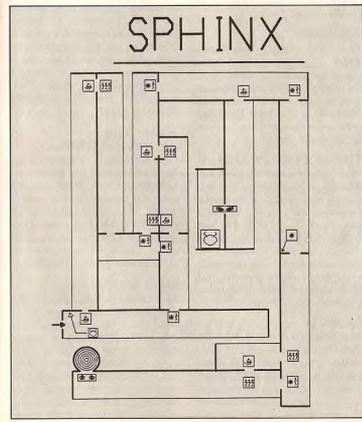
Utilisez le terminal pour acheter un billet pour le Caïre. De là, rendez-vous à San Francisco, puis à Lima. Sortez et traversez la jungle. Mettez les miettes de pain dans la mangeoire afin d'attirer l'oiseau. Utilisez le cristal bleu sur lui et vous pouvez vous en servir. Allez vers le chariot qui traîne dans le hall. Il vous donnera alors sa bouteille de whisky et vous rendra le livre. Utilisez le terminal et achetez un billet pour le Caïre. Prenez l'avion jusqu'au Caïre, puis utilisez le terminal et achetez un billet pour Kamakouda. Une fois à destination, sortez. Allez vers la garde et donnez-lui le livre afin qu'il vous ouvre la porte. Entrez, allez vers le gorilla et écoutez ce qu'il vous dit. Respirez et allez vous placer à droite de la boule de foie. Utilisez le bracelet pour mettre le feu au grain afin de créer une diversion. Allez à gauche et prenez le contrôle de la hampe du drapeau. Allez vers le chariot tiré par une vache et utilisez la carte de crédit avec la pla-

sur Mars, ouvrez la porte du vaisseau et prenez l'oxygène. Ouvrez la boîte à gants, prenez la boîte de fusibles et les cartes de crédit. Donnez sa carte à Melissa, utilisez la valve d'oxygène, ramassez la cassette et sortez. Prenez le contrôle de Melissa. Entrez dans le vaisseau et reformez la porte. Utilisez le volvé d'oxygène et enlevez le casque. Prenez le contrôle de Leslie. Allez sur la gauche du monolithe, utilisez la carte de crédit dans la fente et attendez qu'un éclair tombe. Allez sur la droite et entrez dans le bâtiment. Utilisez le tonus sur le plat de métal, prenez le fusible grillé, utilisez le fusible de la boîte et réformez-la. Fermez la porte qui donne sur l'extérieur, ouvrez la porte de l'hôtel et entrez. Prenez la bande de vinyle sur l'armoire de droite et ouvrez-la. Prenez la lampe-torche. Allez vers le lit et enlevez les couvertures. Prenez le ballon, allez sur la droite et prenez l'échelle. Ressortez, ouvrez la porte donnant sur l'extérieur et partez. Utilisez le ballon sur le sable devant l'hôtel. Allez vers la droite jusqu'à l'énorme tête. Utilisez l'échelle sur la porte et poussez les boutons selon la combinaison notée à Kinshasa. La porte s'ouvre, prenez l'échelle et rendez-vous à la grande chambre. Allez jusqu'à la pièce qui renferme le morceau de cristal (voir le plan du temple mexicain). Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le crayon sur les inscriptions se trouvant

sur la statue... puis dessinez les inscriptions que Leslie vient de recopier sur Mars. Lorsque vous avez terminé, prenez le morceau de cristal. Passez par la porte et sortez du temple. Retournez à l'aéroport en traversant la jungle. Achetez un billet pour Londres et prenez l'avion. Sortez de l'aéroport pour retrouver Annie. Donnez-lui le whisky, les pincettes coupantes, la hampe du drapeau, le parchemin et les deux morceaux de cristal.

Prenez le contrôle d'Annie. Donnez le whisky à la sentinelle, puis dégagez l'Interrupteur et coupez le grillage avec les pincettes. Utilisez les deux morceaux de cristal et la hampe sur l'autel de pierre, puis le parchemin. Les morceaux vont se fondre en un cristal jaune. Prenez-le, allez jusqu'à la guêrte et donnez-le à Zak. Prenez le contrôle de Zak et retournez à l'aéroport. Achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Une fois arrivé, achetez un billet pour le triangle des Bermudes et prenez l'avion. Restez dans l'avion, le pilote vous donne un parachute, attendez encore. Vous devez retrouver dans un vaisseau extraterrestre, notez les couleurs des boutons que le pilote utilise, vous en aurez besoin plus tard. Appuyez sur le bouton de la porte et un extra-terrestre viendra pour vous mener jusqu'au lit. Il vous montre la sortie, mais faites attention à ne pas franchir la ligne qui se trouve sur le sol où vous serez téléporté dans votre appartement.

Rendez-vous dans la chambre du roi, lisez le «Lost-doctor» et notez le chiffre obtenu. Retournez jusqu'aux boutons de couleur et prenez-les selon la séquence que vous avez noté auparavant. Maintenant, franchissez la ligne sur le sol et attendez. Vous tombez, il est temps d'utiliser votre parachute. Une fois que vous êtes dans la mer, utilisez le kazo pour appeler un dauphin. Utilisez le cristal afin de prendre le contrôle du dauphin. Nager entre deux eaux, vers la droite jusqu'aux algues qui recouvrent une pierre. Prenez les algues et vous serez appaîtrez un objet brillant. Prenez-le, remonte à la surface et donnez-le à Zak. Prenez le contrôle de Zak. Attendez qu'un extra-terrestre arrive pour vous emmener dans son repaire. Là, le vaisseau sera submergé par un lavage de cerveau. Maintenant vous n'avez plus toute votre tête, mais cela reviendra. Une fois libéré, vous êtes retrouvé devant la compagnie du téléphone. Montez chez vous et entrez dans la chambre. Soulevez le parquet (sous le lit), utilisez la carte et descendez. Vous êtes dans le repaire des extra-terrestres, allez à gauche jusqu'au placard et ouvrez-le. Récupérez tout ce que les extra-terrestres vous ont pris, puis retournez à la guêrte et remontez dans la chambre. Allez dans la boutique de Lou. Achetez un billet de lotto et utilisez le chiffre découvert dans le vaisseau spatial. Sortez. Prenez le contrôle de Leslie. Allez vers



la première grande porte sur la gauche. Utilisez l'échelle sur le piédestal et prenez la sphère de cristal qui permet d'ouvrir la porte. Allumez la lampe-torche et allez à la salle du générateur (voir carte de Mars). Là, actionnez les deux interrupteurs jusqu'à ce que les jeux arrivent dans la partie verte, puis enlevez le casque. Allez dans la salle des cartes, lisez les inscriptions et notez-les. Prenez le contrôle de Zak. Entrez dans la boutique, le tirage du lotto a lieu (ce n'est pas grave le cas, attendez) et vous avez gagné 10 000 \$. Sortez et dirigez-vous vers le bus. Allez à l'aéroport, achetez un billet pour Miami et prenez l'avion. Achetez un billet pour le Caïre et prenez l'avion. Au Caïre, sortez et marchez jusqu'au sphinx. Utilisez le crayon jaune sur les inscriptions, puis dessinez les secondes inscriptions notées sur Mars. Une porte secrète s'ouvre, entrez. Allez jusqu'à la salle du panneau secret (voir la carte du sphinx). Prenez le contrôle d'Annie. Allez à l'aéroport, achetez un billet pour le Caïre et prenez l'avion. Sortez, allez jusqu'au sphinx et aérez le panneau secret. Rendez-vous dans la salle du panneau secret. Lisez les hiéroglyphes et appuyez sur les boutons selon l'ordre qui vous a été donné. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez le crayon sur la carte que vous avez dessinée au début du jeu. Lisez les inscriptions sur le mur et notez-les. Sortez du sphinx et retournez à l'aéroport. Achetez un billet pour Kinshasa et prenez l'avion. Traversez la jungle jusqu'au village et entrez dans la hutte du shaman. Donnez-lui le cristal jaune pour qu'il vous montre comment s'en servir. Une fois dehors, utilisez le cristal jaune. Vous voyez la carte, cliquez sur l'emplacement de l'Égypte (à droite de la carte). Vous êtes téléporté dans une

chambre secrète dans la partie supérieure d'une pyramide. Allez sur la gauche et tirez le levier, sur le mur. Prenez le contrôle d'Annie. Sortez du sphinx et allez sur la gauche vers la pyramide. Entrez, vous êtes dans le noir, cherchez la porte. Passez la porte, marchez vers la gauche et cherchez les marches. Montez et vous retrouvez Zak. Tirez le levier sur le mur. Prenez le contrôle de Zak. Allez au centre de la pièce et utilisez l'objet brillant sur le socle. Écoutez-vous et utilisez le cristal jaune. Cliquez sur Lima (au centre en bas de la carte). Vous êtes téléporté dans l'autre aile de la tête de pierre. Prenez le candélabre, puis utilisez le cristal jaune et cliquez sur l'objet brillant. Mettez la combinaison et le réservoir d'oxygène. Utilisez la casquette sur le bocal et mettez-le. Reculez-vous et utilisez le cristal jaune. Cliquez sur Mars. Une fois sur Mars, utilisez le crayon sur les inscriptions, puis dessinez le dernier plan noté dans le sphinx. Les trois portes s'ouvrent, allez vers la porte (voir plan de Mars). Éclairez les portes avec le briquet. Sortez et allez vers la gauche jusqu'à l'oiseau. Prenez le contrôle de Melissa. Mettez le casque, prenez la «boombox» et sortez. Prenez le contrôle de Zak. Entrez dans le vaisseau, reformez la porte, soulevez le bocal et le réservoir d'oxygène avant d'utiliser la valve à oxygène. Prenez le contrôle de Melissa. Marchez vers la tête, entrez dans la grande chambre et prenez le premier pote. Allez vers le piédestal. Prenez le contrôle de Leslie. Quittez la salle des cartes et dirigez-vous vers la sortie du labyrinthe. Donnez la cassette et la bande de vinyle à Melissa. Utilisez l'échelle sur le piédestal. (A suivre.)

SAS AVENTURE

Messages

JOËL

Pour Segs Maniac (n° 67). Dans **Kenselden**, pour tuer le dernier sorcier. Tout au long de ton parcours, tu ne peux trouver des atouts bonus, où tu peux trouver de nouvelles techniques de combat auprès d'un maître. Il faut réussir la première. Tes points de vie augmentent. Ensuite, il te faut tuer le sorcier insupportable, approche-toi de lui, attends qu'il t'insulte et fappe-le à la tête (ne pas reculer même si tu te cognes à un rocher).

Continue de frapper, son casque deviendra bleu et se brisera lorsque tu l'arrêteras. Tu verras alors son vrai visage. Frappe-le au visage. Quand tu arrives au château, moule la potion qui remonte ton niveau de vie, lorsque tu neuras.

Pour Zillon, je n'ai pas réussi à déclencher le processus de destruction de la salle des ordinateurs, ni à faire apparaître le monstre. Un truc pour rejoindre le vaisseau, avant que les bombes n'explosent: il faut que tu rendes près d'un ordinateur, taper le code qui te ramènera en Warp A.

ZIMBABWE J.

Pour Nicolas (n° 66) dans **Opération Wolf**. Au deuxième niveau (dans la jungle), il suffit de tirer sur les types de la rangée du milieu et tu enlèves tous tes chars toujours sur les kamikazes fait de roues-boules). Lance tes grenades sur les hélicoptères et sur les bateaux, tire sur le reste à la mitrailleuse.

Pour Waspi et **Spreelink** (n° 66), dans **Rambo III**, pour passer la porte électrifiée, il suffit de taper une certaine solle (au nord de la clef), et sur le mur ouest, un petit bouton. Appuie. Ensuite, tu pourras passer la porte. Pour avoir plusieurs objets, appuie sur Z ou W et le curseur changera de place. Il te faut passer trois bâtiments avant de défiliter le colonel. Tries tout man. Tout renseignement sur **Foery Tale**, la **Quête de l'Oiseau du Temps** et **Populus** est bienvenu.

BILL, L'AVENTURIER SOLITAIRE

Pour Isabelle dite Birdy (n° 67), dans **Eureka**. Ere préhistorique: échelle de Rogo te servira pour franchir un pari et descendre dans un puits (après la grotte). Pour cela, après avoir allumé la torche près du nid de l'aigle, tu te rendras dans la grotte où il est écrit: cesser. En partant depuis l'entrée de la caverna: sud, sud, ouest, nord, sud-ouest, sud. Là tu te trouveras

devant la paroi. Ne pas oublier de prendre les champignons géants pour passer sur la lave. Une fois dans le nid, rentre dans l'eau et va au sud. C'est à ce moment que tu pourras utiliser ton diamant pour hypnotiser le serpent et l'emparer du premier morceau de talisman.

Rome Antique: tu trouveras la sorcière dans le bois de cyprès au nord de Rome. Directions à prendre depuis la colline: est, nord-ouest. Pour revenir tu vas au sud puis à l'ouest. Appuie sur un porte-bonheur et elle te dévoilera la recette d'une potion magique. Pour guérir de la lèpre, tu dois avoir le suaire, que tu trouveras dans les catacombes et l'apporter au chrétien au nord-ouest de l'église de poulets. Voici les directions pour trouver le suaire (sans oublier la torche): nord, sud-est et pour revenir nord-ouest, sud. Encore une aide pour tous vers la rose des vents: est, sud-ouest, est, sud et le chemin inverse pour revenir. Pour te repérer dans ces labyrinthes: dépose des objets qui se trouvent dans ton inventaire à certains endroits et ainsi, en te déplaçant, tu pourras voir si tu es déjà passée par là. A moi, il me manque une réponse: où se trouve l'Aigle d'Or?

Pour Denis Commodant (n° 67), dans **Eureka**, pour sortir de prison, casse ta radio, prends l'aimant du haut-parleur, accroche-le à une ficelle, attrape les clés par les barreaux de la cellule, et te voilà libre. Enlève le bouton, pense dans le broyeur et actionne la pompe, pour ne pas te faire écraser directions est, est, sud, puis attends l'affichage du texte et saute. Dans la fabrique, ne prends pas le fige de keuyun trop radioactif. Après être sorti de la cellule tu trouveras un ordinateur, utilise-le et tape Eureka, il te donnera un code à ne pas oublier.

STEF
Sur C 64, pour David (n° 67), dans **Infiltrator**, appuie, il suffit d'appuyer sur le F et de pousser le joystick pour avancer. Comment tuer le Shogun dans **Last Ninja II**? Quel est le code de la 2e partie de **Game Over**?
Voici quelques pokés:
1942 après un reset pöke 5806.234 pöke 5807.234 puis 2640.
Atlens: 25 à vies: pöke 38408.250 puis 38233.
Faud: pöke 16404.15, pöke 17591.140, puis 16384.
Thundercats: pöke 35088.173 puis 2061.

The Sentinel vison ou rayon x: pöke 1212.12 pöke 9462.173 puis 16128.

PATRICK
Pour Olivier (n° 67), sur Spectrum, pour **Zynaps**.
10 REM uies infimies et invulnérabilité

pour Zynaps.
20 border O; paper O: ink 7
30 clear 32767
40 print < Mettez la cassette originale >
50 load < + code
60 pöke 64531.214
70 randomize uis 64512
80 pöke 65115.15
90 for I = 23311 to 23323
100 read A: pöke I.A: next I
110 data 62.255.50.208.1

Pour Tuer n'est pas jouer, il faut dans le premier tableau, changer ton arme pour un Walther PPK et tirer sur un homme qui apparaît au bout du tableau. Si tu n'y arrives pas, tu peux toujours taper le listing suivant: 5 rem changer de tableau en appuyant 6 rem sur < Abort > touches 3 et 4 en même temps 7 let C = 0
10 data 67,58,55,9,157,67,6,55,13,158
20 data 200,5,150,226,38,208,133,22,129,6
30 data 67,260,60,210,91,10,53,246,67,133
40 data 55,237,133,67,260,55,106,134,200,221,133
50 clear 32970: for A = 65280 to 65320
60 read B: pöke A,B-5: let C = C+B: Next A
70 If C <> 4560 then print < erreur !!! >: stop
80 pöke 65286,2: pöke 65281,0
90 randomize uis 65293
40 cherche des renseignements sur Colour of Magic. Merçi.

AR. M
Pour Fabrice (n° 67), dans **Karate Kid II**, ou dernier tableau, il faut remettre ton joystick de droite à gauche (pour accélérer le toit tambour en fait) et frapper quand la vitesse est maximale. A moi. Dans **Bio Challenge** qui a des trucs pour commencer ou niveau voulu?

THE ROPER ON AMIGA
Pour Xap et Manu (n° 67) dans **Ninja Mission**, il nous suffit de trouver le passage dans le plafond du temple, placez ensuite le minie sous le passage puis poussez le joystick vers le haut, et vous accédez alors au second niveau. A moi. Dans **Freedom**, comment combattre les dogues lorsqu'ils sont à vos trousses? Dans **Running Man**, comment vaincre Dinamo au troisième niveau? Help.

BABETH
Pour Sébastien et François (n° 67). Dans **Ultima V**, j'ai trouvé deux autres mots du pouvoir: Malum pour Wrong et Inopuic pour Chained. Tapes qui traillent dans l'armurerie de Veu, connaît le mot de passe de la résistance. Va le voir de la part de Terance. Pour

vaincre les Shadolords, il faut aller chercher les « Shards » dans le monde souterrain et les brûler dans la flamme d'Amour, de Vérité et de Courage. Ensuite il faut les trouver et crier leur nom. Tu pourras ensuite les vaincre sans qu'ils disparaissent au dernier moment. Dans **King Quest IV**, la bride est sur une île qu'on atteint en prenant la baleine. Cependant, je n'arrive pas à en sortir. Aidez-moi. Dans la **Quête de l'oiseau du temps**, je n'arrive pas à montrer le conque, car Shang-Tung me tue tout de suite. Help.

ROCKET RANGER.

Dans **Police Quest II**, que faire après le motel, une fois le coup de feu fait? Dans **Leisure Suit Larry II**, que faire lorsque l'on est prisonnier du parachute? Dans **SDI**, lorsque je vais délier la femme sur la station orbitale, je me fais tuer lorsque je cours, que faire? Dans **Gammités** sur PC, n'y a-t-il pas un moyen de sauvegarder le jeu pour ne pas reprendre à partir du niveau 1? Merçi à tous mes sauveurs et surtout sousses.

FORGOTTEN MAN

ALIAS PC DING
Pour Tilien en Pêril (n° 68), dans **Terra**, il faut tuer Anioch en suivant les indications de la cité des crânes, injecter mille ducats dans les médias Alfot. Dans **King Quest III**, il y a un arbre au bord du désert que le trou et utiliser: mettre votre main dans le puit et monter à l'échelle. Regarder dans la maison. Si quelque- un dort sur une chaise, presser l'argent qu'il y a sur la table et cliquez. On peut prendre un objet avec une peau de serpent dans le désert, casser le chène de l'épicier et vous saurez des pots. A moi. Comment gérer le chronomètre de **Marble Madness**? Merçi.

FRANCOIS LE NAVIGATEURMAN

Dans **Entropy**, sur Thomson, je suis bloqué. Que faut-il faire? Dans **Game Over** je tape le code 31868 pour avoir accès à la seconde partie, je traverse la forêt, mais une fois aux ascenseurs, je ne sais plus où aller. Dans **Bob Morion Fiction**, pour passer les quatre niveaux, n'hésitez pas à vous servir de votre bouclier égrenétique.

MAD MAX SEGA

Pour Cécile the Sége Fan (n° 68), dans le **Ninja** pour trouver les rouleaux verts, il faut: 1er tableau, tuer le 3e ninjo changé en pierre; 4e tableau, il faut tirer 10 fois sur le lion de pierre, à gauche; 6e tableau, il faut traverser le pont à gauche; aller jusqu'au bout de la route et s'approcher de l'arbre dans le coin et le rouleau apparaitra. 8e tableau, aller vers la droite, dans le

MICRO AVENUE

Fantastique !!!

Pour fêter l'ouverture de Micro Avenue L'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, AMIGA, PC, CPC

Pour l'achat de: Micro Avenue vous offre:

- 1 Logiciel - L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages
- 2 Logiciels - La carte du Club
- 1 Abonnement gratuit de 6 Mois à une des meilleures revues de micro Informatique* !
- 3 Logiciels - La carte du Club
- L'Abonnement de 6 Mois*
- Un Super Jeu à cristaux liquides de poche* !

Entre l'Etoile et la Porte Maillot:

L'Espace spécialiste du Soft.

58/60 Avenue de la Grande Armée Paris 17°

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Les fruits de la passion

J'étais, il y a deux ans, possesseur d'un G64. Il me convenait parfaitement. Mais, pendant ce temps, après avoir lu et relu tous les articles sur l'Atari ST, je me suis décidé à acheter cette machine. Je m'éclairais comme un fou avec ma nouvelle machine. Mais au fur et à mesure, ma passion s'atténuait. Et maintenant, j'en suis arrivé à un point où que je n'allume plus mon ST. J'aimerais retrouver cette passion, et je compte sur toi pour m'y aider.

Jaloux

Je t'écris pour te poser une question qui m'embête depuis longtemps : les jeux que vous testez vous sont-ils offerts ou prêtés par les sociétés productrices ou faut-il que vous les achètiez ? De plus, quelles sont les qualités et/ou diplômes pour devenir testeur dans un grand journal magazine comme *Tilt* ?

D.J., un Atariiste novice

■ Vous n'êtes pas sans avoir vu que *Tilt* est le premier en France dans son domaine de rédaction : le jeu sur micro-ordinateur. Les éditeurs de logiciels le savent bien et nous envoient régulièrement leurs dernières productions pour que nous les testions. On peut donc dire qu'ils nous sont offerts. Mais ce n'est pas toujours. Les plus chers et certains logiciels importés en petite quantité ne nous sont prêtés que pour une courte durée. Les autres sont ensuite classés et rangés. Nous en avons besoin pour les réutiliser lors de prochains tests. C'est pourquoi nous ne nous sommes pas inquiétés de ce que nous en faisons. Devenir testeur d'un magazine aussi prestigieux que *Tilt* ne consiste pas à décrire et à sélectionner. Les qualités exigées sont de deux ordres. Il faut d'abord connaître les micro-ordinateurs en général, en connaître bien un ou deux et être un collectionneur de jeux et de leur évolution. Non moins importants est la dernière qualité : la capacité de traduire sur le papier (plutôt sur ordinateur de texte) vos sensations inspirées par le jeu. Il faut surtout avoir de la chance : il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus.

Sauvé

Possesseur d'un Atari ST depuis peu, j'ai acheté dernièrement le logiciel *Times of Lore* décrit dans votre revue (n° 62). Le mode d'emploi fourni est assez succinct. Aussi, pourriez-vous m'expliquer comment

■ Retrouverez-vous le paradis perdu ? Vous êtes sur la bonne voie, vous qui avez compris que le bonheur n'est pas dans la fuite en avant technologique. Qu'est-ce qu'un Atari ST, sinon l'Oric de l'an 2000 ? Eh oui, tout est relatif, surtout en micro-informatique. Ce qui importe, c'est l'intérêt ludique des jeux, qu'ils tournent sur Amiga ou ZX81. Courage, continuez...

vous m'aider en répondant aux deux questions suivantes. Premièrement, je n'arrive pas sauvegarder la partie en cours. Or, d'après votre article, je ne la fais en passant une nuit à l'auberge. J'ai essayé en vain. Quelle est selon vous la marche à suivre ? Deuxièmement, lorsqu'on clique sur la liste des lieux, la disquette, je choisis l'option *Return to Times of Lore*, je tombe sur l'écran représentant le bureau GEM, et là je suis bloqué.

signé Illisible

■ Pour sauvegarder une partie, il faut en effet se rendre à l'auberge et parler à l'aubergiste. Le fait de prendre une chambre suffit pour que l'état courant du jeu soit enregistré sur disquette. Ce n'est pas dans le mode d'emploi, même si c'est dans un français approximatif, je vous l'accorde volontiers. Pour reprendre le jeu, il faut sélectionner l'option « choisir jeu » dans la dernière icône en bas à droite. L'option « retourner à Times of Lore » est décrite précisément dans la partie lorsque vous avez eu la malencontreuse idée de mourir.

Amiga Coo

Possesseur d'un Amiga 500 version 1.3, je vous écris pour vous demander quelque chose qui me préoccupe depuis longtemps. Voici mon problème : ayant le simulateur de courses Formula One, le jeu de programme sans fonction normales, ainsi que les informations possibles aussi, sauf la course, qui est lancée après avoir cliqué sur le bouton « lancer ». Le programme (en note non si le fait) qui fera son rapport pour vous dépanner.

L'Amiga n'est pas le micro je cherche en fait des logiciels de CAO (Conception assistée par ordinateur). Mais il n'est pas intéressé

ment démenti. Si vous recherchez une véritable CAO, du genre AutoCad, il n'y a pas de quoi vous fier à X-CAD Designer, distribué, en français, par Computer Concept. C'est un logiciel professionnel, c'est-à-dire très performant, mais lourd et cher (4 895 F), pas très beau et exigeant un disque dur. Si, pour vous, CAO ne signifie que dessin en trois dimensions, vous pouvez le contourner avec environ 1 500 F. de Design 3D, la nouvelle version de CAO 3D (Ere Informatique). Il présente l'avantage de fonctionner même avec un Amiga 500. Mais il vous faites pas tout d'illusions, une extension mémoire se révèle vite indispensable.

Éditeurs-pirates

Je voudrais réagir à la lettre du sieur « Red Line » (n° 66) qui disait trouver le coût des logiciels excessif. Je ne suis pas loin de partager son avis, mais ce n'est pas l'éditeur qui crée les si superbes musiques ? Enfin, une dernière question, que pensez-vous du MT 32 et quel est son prix ?

Frédéric Ammannat, Ajaccio

■ Hors MIDI, point de salut. Il est avéré qu'il est très difficile de faire quelque chose de décent des ressources sonores internes du ST. Tout le monde ne s'appelle pas David Whitaker... Les programmes ne sont pas en cause, il n'y a pas de problème de meilleurs pour l'instant. Alors, patience et persévérance sont les clés du succès ! Pour utiliser sur votre ordinateur des synthésur sonores, il faut acheter un digitaliseur (on dit aussi sampler ou échantillonneur) du genre Si Replay.

Le synthésurur polyphonique et multi-trimral MT 32 de Roland n'est plus fabriqué mais on peut encore en trouver d'occasion pour environ 2 000 à 2 500 F. Il est remplacé par le D110, plus performant et dépourvu de soufflette, vendu quant à lui 4 700 F environ.

trois beau. Mais le débat continue et les positions sont les bienvenues !

Zicnu

Je possède un Atari 520 STF 1M0 depuis quelques mois et j'aimerais m'offrir un deuxième machine, plus informatiquement sûr, la musique. Hélas, je n'ai pas les moyens de m'acheter un synthé MIDI pour le relier à l'ordinateur avec le module Music Studio et Music Construction Set, mais il n'est pas possible de créer des morceaux dignes de ce nom avec un Amiga 500.

Alors, c'est-à-dire que je me conselle, existe-t-il des logiciels capables de bonnes qualités sonores, instrumentales... mais sans synthé... On bien, peut-on trouver des logiciels capables de transformer des sons provenant d'une chaîne hi-fi pour les retrouver à l'ordinateur ? David Whitaker crée-t-il ses superbes musiques ? Enfin, une dernière question, que pensez-vous du MT 32 et quel est son prix ?

Frédéric Ammannat, Ajaccio

■ Hors MIDI, point de salut. Il est avéré qu'il est très difficile de faire quelque chose de décent des ressources sonores internes du ST. Tout le monde ne s'appelle pas David Whitaker... Les programmes ne sont pas en cause, il n'y a pas de problème de meilleurs pour l'instant. Alors, patience et persévérance sont les clés du succès ! Pour utiliser sur votre ordinateur des synthésur sonores, il faut acheter un digitaliseur (on dit aussi sampler ou échantillonneur) du genre Si Replay.

Le synthésurur polyphonique et multi-trimral MT 32 de Roland n'est plus fabriqué mais on peut encore en trouver d'occasion pour environ 2 000 à 2 500 F. Il est remplacé par le D110, plus performant et dépourvu de soufflette, vendu quant à lui 4 700 F environ.

Modem

J'adore la micro-logique. J'ai un peu galéré sur Apple IIe et IIc, sur compatible PC ou encore sur CPC, puis j'ai acquis une carte de Sega m'inspirant sur une meilleure qualité graphique et sonore. Mais à présent, rien ne va plus ! Je veux créer ! Je suis sans tarder acquérir la machine

de mes rêves, l'Amiga auquel j'ai déjà acquis (mais ça ne suffit plus !) et dont vous décryptez si judicieusement les qualités et les défauts au fil de vos articles (...). Mais cependant, si je ne me permets... Je vous pose quelques questions à vous poser (Hiék, hiék ! Mon côté fourbe ressurgit !). Tout d'abord, dans le numéro 68 de *Tilt*, vous parlez de liaison entre deux ordinateurs par un modem. Quel est l'intérêt de cette connexion ? Comment cet intérêt se manifeste-t-il ? J'aurais pu pas avoir trouvé la réponse dans votre — bien que superbe — article sur « Les nouvelles bombes Atari, Sega, Nintendo ». Autre question, à laquelle vous avez certainement répondu par le passé : pourriez-vous me dresser la liste minimale des périphériques (avec leur référence si possible) nécessaire à la connexion Amiga-Atari ? Où part la machine de base elle-même, évidemment ! Surtout... M.X.

■ Relier deux ordinateurs — ou deux consoles — par modem ne présente d'intérêt qu'avec des programmes appropriés. Cette technique permet d'associer les deux ordinateurs dans un univers commun, à partir de machines différentes (et éventuellement à distance). Exemple concret : prenez Flight Simulator 3.0 sur PC. Si le programme est chargé simultanément sur deux ordinateurs reliés par modem, vous pourrez voir sur votre écran l'avion de votre part et l'autre de celui de votre voisine. Vous pouvez voler ensemble, vous séparez, vous retrouvez... D'autres simulateurs de vol beaucoup moins coûteux existent. Les cartes F-19, offrent aux deux pilotes un univers commun dans lequel ils peuvent se prendre en chasse et se canarder.

Pour digitaliser sur un Amiga 500, il vous faut connecter à la machine un digitaliseur (tel que le Digiview Gold, par exemple). Un digitaliseur est constitué de deux éléments : une carte d'extension ou boîtier externe et d'un programme chargé en mémoire. Les fonctions et de conduire, le cas échéant, des données vidéo et image. Il est également une source vidéo (caméra, magnéscope, une vieille caméra de surveillance à moins de 1 000 F. fera affaire...) de mes rêves, l'Amiga auquel j'ai déjà acquis (mais ça ne suffit plus !) et dont vous décryptez si judicieusement les qualités et les défauts au fil de vos articles (...). Mais cependant, si je ne me permets... Je vous pose quelques questions à vous poser (Hiék, hiék ! Mon côté fourbe ressurgit !). Tout d'abord, dans le numéro 68 de *Tilt*, vous parlez de liaison entre deux ordinateurs par un modem. Quel est l'intérêt de cette connexion ? Comment cet intérêt se manifeste-t-il ? J'aurais pu pas avoir trouvé la réponse dans votre — bien que superbe — article sur « Les nouvelles bombes Atari, Sega, Nintendo ». Autre question, à laquelle vous avez certainement répondu par le passé : pourriez-vous me dresser la liste minimale des périphériques (avec leur référence si possible) nécessaire à la connexion Amiga-Atari ? Où part la machine de base elle-même, évidemment ! Surtout... M.X.

Armistice

Merci de me publier. Je vous écris parce que j'aime bien votre revue, mais je crois que je vais arrêter de l'acheter. Voilà mon problème : je possède un Apple IIe. J'entends que les possesseurs d'Atari 520 ST ou d'Amiga 500 dire : « Ouah ! Le nul, il n'y connaît rien du tout avec son bidule de 14-18 ! ». Mais figurez-vous que je connais des possesseurs de 16-18 bits qui ne se gênent pas pour le dire... Mais quelle ne fut pas ma souffrance, mon hantise, lorsque je me suis aperçu que certains n'étaient pas capables, mais à part des parties de jeux splendides (là, on ne peut rien dire), de faire une simple petite bombe en basique Atari, vous, les possesseurs d'Atari ou d'Amiga, au lieu de vous faire la guerre comme des petits devenus fous, vous vous contentez d'être vous aura le meilleur jeu, faites plutôt la différence avec votre intelligence !

Est-ce que nous, possesseurs de huit bits, nous nous faisons la guerre ? Certes, je ne dis pas que l'Apple II est le meilleur (je ne suis pas prétentieux !), mais il me plaît. Alors, par exemple, j'ai acheté un ordinateur sur lequel j'ai eu un dépasse l'autre. Ouvrez les yeux, bon sang ! Et vous *Tilt*, arrêtez de nous « bassiner avec ce conflit perpétuel et n'oubliez pas les huit bits.

Vous ne parlez que de jeux sur Atari et Amiga. Dans ce cas, au lieu d'acheter ces machines de conflit perpétuel, pourquoi acheter une console ! Pour finir, les Amigiens et les Atariens me font bien marrer ! Ou en pensez-vous, cher Tilt ? Cédric Krolczyk

■ Voir l'idée d'une conférence internationale pour la paix dans la micro-logique, sous l'égide de l'Amiga, est une bonne idée, mais ce n'est pas le meilleur, c'est un peu de chance, comme le laisse craindre l'abandonneur belliqueux que nous recevons de votre part de possesseurs d'Atari ST et d'Amiga. La rubrique Forum, reflète fidèle des états d'âme des lecteurs, ne pouvait passer sous silence ce débat qui a fait un début à tout. Ensuite, passez à l'assembleur. Basic et assembleur devraient vous suffire pour réaliser votre jeu. Quant aux livres sur le GW-Basic qui est similaire au Basic (GW-BASIC), ils ne sont pas orientés vers le jeu mais devraient vous permettre de dépanner.

Programmation

Je t'écris pour te dire tout simplement que tu es le meilleur. Eh oui ! Je n'ai pas, à ce jour, trouvé mieux que *Tilt* en matière de microsiburs, et je peux dire que j'ai cherché partout. Mais je ne t'écris pas simplement pour te faire des éloges (bien que tu le mérites). Je vous aussi te poser quelques questions. Je suis passionné de jeu et je rêve d'en faire un. Je possède un compatible IBM (mon père l'a acheté pour son travail). Je sais, ce n'est pas un ordinateur sur lequel on met pas d'argent pour acheter une autre machine. Voilà ma question ! Je ne connais presque presque rien en programmation. Pourrais-tu me dire quel logiciel, quel langage il me faudrait utiliser pour programmer un jeu et comment je pourrais apprendre la programmation. Est-ce indiqué sur un logiciel ou faut-il acheter des bouquins pour apprendre à programmer un jeu (d'action, si possible).

Julien

■ Commencez par apprendre le basic, c'est une bonne base de départ pour apprendre à programmer. Le GW-Basic est le plus répandu sur compatibles PC. Il ne vous permettra pas de faire des merveilles, mais il faut un début à tout. Ensuite, passez à l'assembleur. Basic et assembleur devraient vous suffire pour réaliser votre jeu. Quant aux livres sur le GW-Basic qui est similaire au Basic (GW-BASIC), ils ne sont pas orientés vers le jeu mais devraient vous permettre de dépanner.

TELEPHONE

45 41 44 54
45 41 41 63

J.B.G. ELECTRONICS

163, AVENUE DU MAINE
75014 PARIS

METRO : Alésia ou Mouton Duvernet

OUVERTURE :
DU LUNDI
AU SAMEDI
10 A 19 H
SANS INTERRUPTION



ATARI ST : OFFRES IMBATTABLES !

ATARI 520 STF

+ 4 jeux
+ 1 joystick
3490 Fr
nous consulter



ATARI 1040

+ 10 disquettes
~~4490 Fr~~
nous consulter

DISQUE DUR
MEGAFILE 4990 Fr TTC

LECTEUR DOUBLE FACE
(INTERNE) : 1050 Fr

ATARI MEGA ST1

+ SM124
5950 Fr
nous consulter

JEUX, EDUCATIFS, UTILITAIRES :
TOUTES LES NOUVEAUTES

NOUVEAU RAYON
OCCASION
Vente, Achat, Dépôt-vente
TOUS MATERIELS :

Micros, Ecrans,
Périphériques, Logiciels,
Accessoires.

TBL : 45 41 26 04

ATARI PC POCKET
nous consulter

CREDIT
REPORT
90 JOURS

J.B.G. ELECTRONICS

163, AVENUE DU MAINE
75014 PARIS

Métro : Alésia ou Mouton Duvernet

TELEPHONE:
45 41 41 63
45 41 44 54

NOUS SERONS AU SALON DE LA MICRO

13-15 OCTOBRE 1989
ESPACE CHAMPERRET, PARIS

INCROYABLE !
STAR LC10
2190 Francs
avec cable.



AMIGA 500

SURPRISE

EXT A501 - 1290 Frs

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

GRAND CHOIX DE
JOYSTICKS

LOGICIELS :
Toutes les nouveautés sur :
ATARI, AMIGA, AMSTRAD

LECTEURS
DOUBLE FACE
ATARI : 900 Francs
AMIGA : 900 Francs

SERVICE MINITEL

3615 CODE ACS*JBG
GAGNEZ DU TEMPS EN PASSANT VOS
COMMANDES PAR MINITEL.
Règlement possible par CARTE BLEUE
directement sur MINITEL.
Jouez au J.B.G. QUIZZ et gagnez un
AMIGA 500

Tl 69
BON DE COMMANDE (matériel ou logiciel)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE

Votre commande:

A RETOURNER A: JBG Electronics 163, avenue du Maine 75014 PARIS
Fraies de port: Logiciels: 30 Frs Matériel: 100 Frs

Nom:..... Prénom:.....
Adresse:.....
Code Postal:..... Ville:..... Tel:.....
Numéro de Carte Bleue:..... Date d'exp.:

TAM TAM SOFT

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit un stylo calculette.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom du ordinateur utilisé _____
Nom du logiciel utilisé _____
Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____
Prénom _____
Age _____
Adresse _____

Téléphone _____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____
Signature: _____

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence
les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____

Marque de votre ordinateur _____

Facultatif

Nom _____
Adresse _____
Téléphone _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS

POPULOUS
Electronic Arts
DRAGON NINJA
Ocean
FALCON
Spectrum Hobbyiste
CRAZY CARS II
Tilt
FORGOTTEN WORLDS
US Gold
DOUBLE DRAGON
Melbourne House
BARBARIE
Palace
SWORDEK
L'oriental
DUNGEON MASTER
FIT
INTERNATIONAL KARATE +
Activision

BOUTIQUES

POPULOUS
Electronic Arts
KICK OFF
Tilt
SILVERMOR
Virgin
DRAGON NINJA
Ocean
CRAZY CARS II
Tilt
FALCON
Spectrum Hobbyiste
KULT
Euros
ROSCOP
Ocean
TEST DRIVE II
Accolade
DOUBLE DRAGON
Melbourne House

Dur, dur...

Afin de couper court aux rumeurs faisant état du manque de fiabilité des disques durs équipant les PC 2286 et 2386, Amstrad annonce son intention d'échanger tous les ordinateurs de ce type en stock chez les revendeurs ainsi que ceux déjà vendus. L'explication d'Alan Michael Sugar, le grand patron d'Amstrad, est la suivante: "Le taux de défaillance des disques durs, qui que faitiable, est pour nous inacceptable, et nous ne pouvons nous permettre de mettre en péril notre réputation de fournisseur de matériel fiable." Concrètement, les machines seront toutes remplacées par d'autres, équipées d'un nouveau contrôleur de disque dur. Comme nous l'explique Marion Vannier, PDG d'Amstrad France: "Tout utilisateur final constatant des problèmes avec le disque dur de son PC 2286 et 2386 doit contacter son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre." Nous approuvons cette initiative. Contrairement aux affirmations rassurantes d'Amstrad cette décision prouve qu'il y a réellement un problème. Du reste, la venue tardive des PC 2286 et 2386 est, d'après certains, imputable à la mise au point du contrôleur.

Complément

Atari annonce le lancement d'une mallette "Bureautique-Communication" pour la gamme ST. Cette dernière propose le tableur graphique LDW Power, la base de données relationnelle Adimens ainsi que la version 3 du logiciel de communication Emulcom. Proposée à un peu moins de 1 500 F HT, cette mallette est présentée par Atari comme le complément idéal du Megapage ST.

Compliez!

Décidément, ESAT Software met les bouchées doubles par la rentrée. Les Box Utilites sont des compilations sur CPC, Atari ST et compatibles PC regroupant divers programmes utilitaires. Box Utili CPC propose six logiciels: Impression, Impri'm'Image, Silipack, Echo-soft, Zenith II ainsi qu'Ades Debug. Son prix est de 390 F. La compilation pour Atari ST contient trois programmes (Spack, Sprite Editor De Luxe, House Music System et soixante sons digitalisés). Elle est proposée à un peu moins de 1 000 F. Pour sa part, Box Utili PC est constitué par Interpreter PC et Transfert 4.0. Son prix est de 790F.

Softs & Midi

Connu par le biais de Studio 24, Big Band et Track 24 sur ST et Amiga, Musilog annonce ses nouveautés de la rentrée. Fonctionnant sur l'Atari avec écran monochrome est 1 Mo de Ram, Proscore est un programme d'écriture musicale et d'impression de partitions. Il est compatible avec les autres programmes Miditile et Musilog. En outre, il est possible de l'acquérir en français ou en anglais. Autre nouveauté: Répétition. Destinée à tous les ST avec écran couleur ou monochrome, il se propose de vous éduquer à la pratique des instruments MIDI. Comme Proscore, il est disponible en français.

Référence

The Apple II GS Buyer's Guide propose un récapitulatif de l'ensemble des produits disponibles pour le GS. Il fait aussi le point sur les nouveautés. Pour en savoir plus, contactez: A.I.C., 54, rue Lamarine, 75009 Paris.

AMIE

LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
Prix surprise !
Nous consulter.

AMIGA 500
+ MONITEUR
COULEUR SC 1084
Prix surprise !
Nous consulter.

PERIPHERIQUES

Lecteur externe 3" 1/2 990 F
Disque dur 20 Mo 4 990 F
Extension mémoire 512 Ko (sans horloge) 990 F
Extension mémoire 512 Ko (avec horloge) 1 290 F

GRAPHIQUES - VIDEO - SON

DIGITALISEUR DIGIGOLD 1 890 F
GENLOCK GST 30 4 650 F
GENLOCK MAGNI 18 500 F
SCANNER PRINT TECHNIKK 4 990 F
HANDY SCANNER type 4 4 990 F
Tablette graphique CRP A4 3 990 F
Tablette graphique CRP A3 8 490 F
INTERFACE MIDI ECE 580 F
SAMPLER PERFECT SOUND 950 F

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONITEUR
COULEUR 1084
11 500 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2 1 400 F
Disque dur 20 Mo 5 490 F
Disque dur 30 Mo 7 990 F
Extension 2 Mo 6 790 F
Emulateur XT 5 490 F
Emulateur AT 11 000 F

COMMODORE 64

C 64 990 F
1541 1 200 F
C 64 + 1541 1 990 F

CADEAU PROMO
10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

EN SEPTEMBRE

Profitez de
nos super-prix
de rentrée !

LES COMMANDEZ
43.57.48.20

Plus d'AMIE

- GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CREDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieux ordinateur repris à 50 % de sa valeur
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

*Après approbation du Banquier
*Pour tout achat d'une valeur minimale de plus de 9 000 F

3615 AMIE			
VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20	
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.98.89	
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.98.18	
PC	16, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.89	
SAV	2, rue Rampoin 75011 Paris	43.57.82.05	
OCCASION	2, rue Rampoin 75011 Paris	43.57.82.05	
MARSEILLE LOISIRS	89, cours Liebaud 13006	(16) 91.42.50.42	
MARSEILLE PC	89, cours Liebaud 13006	(16) 91.47.74.71	

Photos non contractuelles dans la limite des stocks disponibles. Prix pour l'abonnement. Copyright © de tous droits réservés. AMIE

TAMI TAM SOFT

Evolution

Apple annonce que désormais les Mac SE sont équipés en standard et sans augmentation de prix du lecteur de disquettes FDHD SuperDrive. Celui-ci permet de stocker jusqu'à 1,4 Mo sur disque, est compatible avec les formats MFS et HFS, et peut lire les disquettes des anciens Mac (400 et 500 Ko par disque). D'autre part, par le biais d'Apple File Exchange, ce lecteur est mesuré de lire directement des disquettes de 3,5 pouces au format PC. Une mise à niveau sera proposée aux possesseurs de SE ancienne version. Son prix n'est pas encore fixé.

Salons bis

Outre les salons que nous avons cités dans le Tilt journal du présent numéro, soulignons que le mois de septembre verra se tenir à Paris deux autres événements intéressants. La première est le salon de la musique 1989. Il se tiendra du 10 au 17 septembre à la grande halle de la Villette. Cette année, on attend beaucoup des PC en matière de MAO. Les configurations sont de plus en plus accessibles et fiables, notamment grâce aux nouvelles interfaces MIDI. Côté Atari ST, les éducateurs sont à l'ordre du jour. En outre le Stacy devrait être présenté, leur part, parachèver la dynamique qui pousse depuis trois ans l'informatique musicale.

Destiné principalement aux professionnels de l'infographie, Pixim 89 se tiendra du 25 au 29 septembre 1989 au palais des congrès à Paris. Conférences sur les recherches en synthèse et sur les technologies et techniques mises en oeuvre sont au programme. Le plus intéressant sera à n'en pas douter l'atelier graphique 3D qui permettra aux visiteurs de pratiquer synthèse.

DAO nouveau!

Upgrade Editions annonce la venue d'Image Partner pour Atari ST. Ce programme comprend quatre modules. Le premier offre de digitaliser une image par l'intermédiaire d'un scanner de type Canon IX12/IX12F et autres. Viennent ensuite les modules de dessin vectoriel et Bitmap disposant de toutes les options classiques. Enfin, la quatrième partie facilite les conversions d'images et

connait les formats de fichiers propres au ST, mais aussi à l'Amiga et au Macintosh. Image Partner requiert un ST disposant d'au moins 1 Mo de Ram, accompagné d'un disque dur (non nécessaire si l'on dispose de 2 ou 4 Mo).

Belle affaire...

La boutique Bab Micro, à Bayonne, innove dans la distribution de programmes notamment sur Amiga. L'objectif avoué est de proposer des programmes de qualité à un prix très compétitif. Ainsi, Captain Blood, Zoom, Test Drive et autres sont proposés à 99 F! Signalons que Bab Micro est en mesure d'assurer un service de vente par correspondance. Pour en savoir plus: Bab Micro, 7, rue de Couris, 64100 Bayonne.

Innovation...

Connue par bien des éditeurs, Hitach Production est une société de développement animée par Bertrand Brocard. Créateur de Cobra Soft (qu'il a quitté à la suite du remaniement du groupe Infogrames touchant aussi ERE Informatique), Bertrand Brocard est en train de remanier Hitach Production. Ainsi Roland Morla, entre autres programmeur de Dames 3D, devient directeur technique. En outre, Hitach met en place un système de financement de production de programmes comparable à ce que l'on trouve dans l'industrie du cinéma. Lorsque qu'un projet est bouclé, l'objectif est de trouver un financier (autrement dit un producteur) investissant dans ce dernier. Avantage: les auteurs sont certains d'être payés en temps et en heure. Le producteur peut être n'importe qui et pas forcément un éditeur. Dans ce cas, ce dernier est considéré comme un diffuseur du programme. Intéressant à plus d'un titre, ce système est déjà mis en oeuvre par Hitach Production pour Full Metal Planétaire en collaboration avec Ludodélé.

Objectif NEC

La console NEC perce-t-elle en France? Question pertinente puisque quelques boutiques semblent désireuses de suivre Shoot Again, jusqu'à présent seul revendeur à proposer le PC Engine. Le problème actuel est que les jeux et les périphériques sont proposés à des prix relativement élevés. C'est pourquoi certains amateurs, comme José

Harroch par exemple, n'hésitent pas à prendre contact directement avec des revendeurs d'outre-Manche dont les prix sont bien plus raisonnables. La venue de boutiques autres que Shoot Again sur le marché de la NEC pourrait faire baisser les prix chez nous dans des proportions importantes. Pour la plus grande joie des fanatiques de la NEC. Cela va sans dire!

Transfert

Situé à Rosny 2, Master Video 7 déménage. Le magasin est transféré et dispose désormais d'une surface de 145 mètres carrés. Outre les téléviseurs et les magnétoscopes, cette boutique propose divers programmes en libre service pour Thomson, Amstrad CPC, ST et autres. En revanche, Master Video 7 ne fait pas de matériel. Pour fêter l'événement, notez que l'ouverture (du 31 août au 3 septembre 1989) se fera dans des conditions particulières. Une armure de Robocop ayant permis le tournage du film sera en effet présentée au public! Le ton est donné: le jeu tiré du film sera à la base de ces journées. Master Video 7, Centre Commercial Rosny 2, 93 117 Rosny 2 Cedex.

Champion!

Dépêchez-vous de vous entraîner pour l'European Videogames Championship qui se déroulera le 14 octobre 1989 au Salon de la Micro (voir Tilt journal). Les jeux sur lesquels les postulants à l'équipe nationale s'affronteront sont: Turbo Cup sur ST, Skweek sur Amiga, Forgotten Worlds sur CPC, Radius sur Nintendo et Captain Silver sur Sega. L'objectif est de réaliser le score maximum en un temps limité. Quel le meilleur game!

Boum: c'est l'APP

C'est par ABE Zigag que nous avons appris dans quelles conditions l'APP et le SRPJ de Mulhouse ont, le 14 juillet 1989, débarqués dans une Copy Partie à Colmar (Copy Partie At Colmar). Une quarantaine de pirates, une vingtaine d'Amiga et un nombre important de lecteurs de disquettes étaient présents. Arrivés vers 18 h 40, les policiers et les représentants de l'agence pour la protection des programmes (APP) ont pris photos des écrans et dispositions des personnes présentes. D'après notre informateur, certains tels Ackinger, Mister Diabolik et Transcom étaient là. Une fois de trop?

AMIE

LE PRO.

ATARI

ATARI ST

520 STF
2 990 F

520 STF
+ MONITEUR
COULEUR SC 1425
4 990 F

1040 STF
4 490 F

1040 STF
+ MONITEUR
COULEUR SC 1425
6 590 F

REPRISE DE VOTRE
520 STF ou 1040 STF
pour l'achat d'un MEGA ST

PERIPHERIQUES

LECTEURS	DIGITALISERS	
ST 1/2 externe	990 F	2 290 F
ST 1/4 externe	1 790 F	1 990 F
DISQUES DURS	SCANNERS	
Mega file 30 Mo	PRINT TECHNIC	4 990 F
Mega file 60 Mo	HANDY SCANNER 16 T	3 790 F
4 290 F		
6 990 F		
MONITEURS	TABLETTE GRAPHIQUE	
Monochrome SM 124	1 200 F	CP7 14
Color sur 1425	2 290 F	CP8 43
Multiimage EIZO	4 990 F	CP9 43
		8 490 F

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

La micro sans soucis



AMIE CLUB

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____ N° 590 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix
DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par télécopie à 3615 AMIE ou écrivez à: Amie VPC, 1f bd Voltaire - 75011 Paris

ATARI MEGA ST

MEGA ST1
5 490 F

MEGA ST1
+ MONITEUR
MONO SM 124
6 790 F

MEGA ST2
10 000 F

MEGA ST2
+ MONITEUR
MONO SM 124
11 200 F

MEGA ST4
13 500 F

MEGA ST4
+ MONITEUR
MONO SM 124
14 700 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	EPSON
SM7 D	LX 800
1 790 F	2 690 F
4 490 F	3 990 F
STAR	MANNESMAN TALLY
LC 10	MT 51
1 990 F	1 750 F
LC 10 Couleur	COMMODORE
2 490 F	MP5 120
LC 24-10	MP5 1600 couleur
3 490 F	2 290 F

PROMO

DISQUETTES 3 1/2 DFD
Garantie 100 %
Par 100 7,50 F Unité
Par 50 8,00 F Unité
Par 10 8,50 F Unité

BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 80 disquettes 90 F

LES Plus d'AMIE

• GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
• ESCOMPTÉ 2 % pour paiement comptant
• CREDIT 4 mensualités sans intérêt*
• REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur
• REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

COMMANDEZ 43.57.48.20

3615 AMIE

VPC	1f bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	1f bd Voltaire 75011 Paris	43.57.98.99
AMIGA	1f bd Voltaire 75011 Paris	43.57.98.18
PC	1f 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 LOISIRS	69, cours Lissadour 13006	(01) 91.42.58.42
MARSEILLE PC	65, cours Lissadour 13008	(01) 91.47.14.11

A RETOURNER A: AMIE VPC 1f, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NUM: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____

CODE POSTAL: _____

TÉL: _____

NON ORDINATEUR: _____

MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS

(Pour nos prix unit. (N. par production ou non par consommable))

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

CHQ. 50000*

PROT. 38 F/TRANSPORTEUR 80 F

TOTAL _____

CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

DATE

SIGNATURE

Photos: voir magazine dans le Tilt de la semaine précédente. Pour plus d'informations, contactez: AMIE VPC, 1f bd Voltaire - 75011 Paris.

AVIS AUX PROFESSIONNELS

VOUS ETES EDEITEUR DE LOGICIELS, IMPORTATEUR DE MATERIEL, REVENDEUR INFORMATIQUE, VOUS AVEZ UNE BOUTIQUE OU UNE SOCIETE INFORMATIQUE... FAITES-VOUS REFERENCER DANS NOTRE REPERTOIRE D'ADRESSES, EDITE TOUS LES ANS PAR TILT DANS LE « GUIDE DES JEUX ET DE LA MICRO » ET ENVOYEZ-NOUS VOS COORDONNEES ET VOTRE SPECIFICITE A L'AIDE DU BON-A-DECOUPER CI-DESSOUS, A TILT MICROLOISIRS - 2, RUE DES ITALIENS, 75009 PARIS - OU SUR LE SERVICE 3615 TILT CODE ADR.

AVIS AUX LECTEURS FAITES REFERENCER VOTRE REVENDEUR PREFERE MONTREZ-LUI CETTE ANNONCE, DONNEZ-LUI EN UNE COPIE OU ENVOYEZ-NOUS SON ADRESSE.

SOCIETE :
 ADRESSE :
 TEL. :
 RESPONSABLE :
 FONCTION :
 VOTRE ACTIVITE :

HEURES D'OUVERTURES BOUTIQUE :

A RENVoyer A TILT MICROLOISIRS - 2, RUE DES ITALIENS, 75009 PARIS.

PETITES ANNONCES

Ch. cont. simplés, sérieux et durables sur Amiga 500.
 Patché DUFRAINE, 83, rue du Gîte-Gaule, 95880
 Epagnelles-Bains, Tél. 34.12.02.42.

Ech. log. sur Amiga dans la Région ou en Suisse. Manuel
 CEGARRA, route de la Tahérie, les Sablariés, 74110
 Sain-Jeoire, Tél. 0438.88.62.

Passionnés Amiga diff. les meilleurs Demos + Sidés +
 Digite + Datae Demos public. Demander liste, prix, condi-
 tions. Joindre timbre. P.D. boîte postale 18.831 Leers.

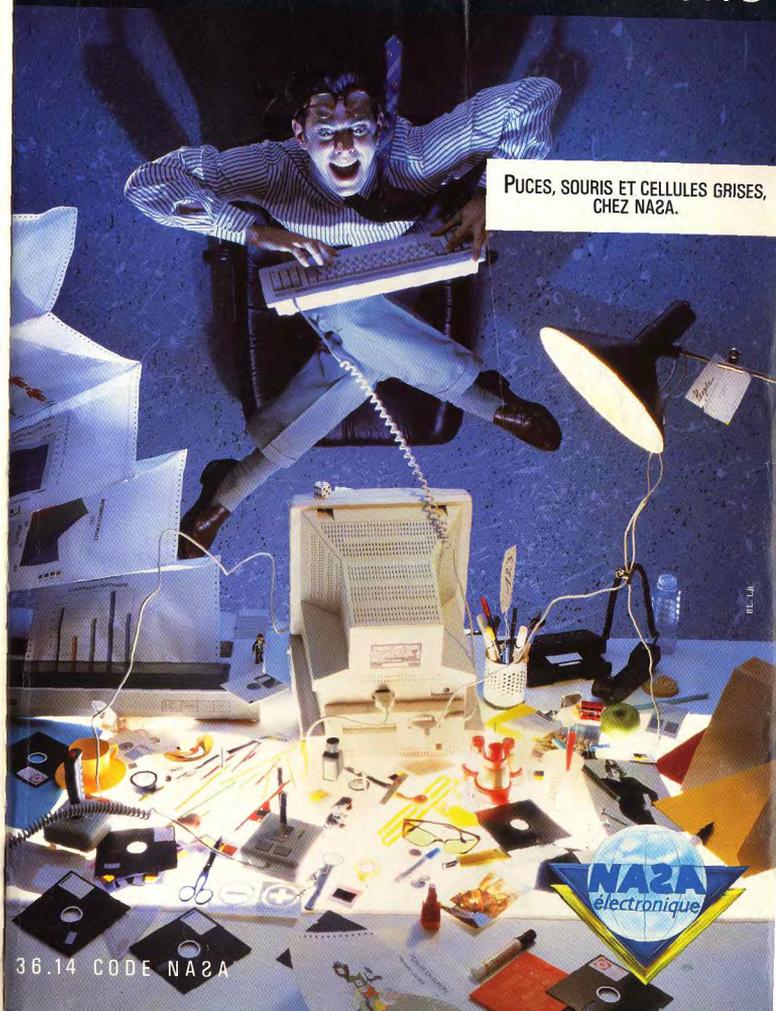
Amiga 500 6ch. novembre 88. Déjà. Sév. Ch. la Free Amiga
 + affiliés. Francis MARÇON, 161, Topaze, 491 44,
 Montreuil, 0479 Evry-sur-Seine, Tél. 01.21.61.68.

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.

3D POOL (CPC).	p. 80	Milennium (ST).	p. 77
3D POOL (ST).	p. 80	Molocross (PCC).	p. 75
3DC (CPC).	p. 80	New Zealand Story (ST).	p. 87
AB Animator (ST).	p. 99	New Zealand Story (Amiga).	p. 46
Airbone Ranger (Amiga).	p. 80	Nightland (ST).	p. 78
Altered Beast (Sega).	p. 67	Onesud (PCC).	p. 119
Arthur (Amiga).	p. 119	Out Run 3D (Sega).	p. 66
Baqlangos (PCC).	p. 30	Permis de tuer (ST).	p. 62
Battle Chess (ST).	p. 64	Permis de tuer (PCC).	p. 62
Battletech (C 64).	p. 78	Personal Nightmare (Amiga).	p. 116
Battletech (ST).	p. 78	Personal Nightmare (ST).	p. 116
Beach Volley (Amiga).	p. 60	Phobia (Amiga).	p. 69
Bomber Raid (Sega).	p. 77	Phobia (CPC).	p. 69
Buffalo Bill's Wild East (ST).	p. 80	Phobie (C 64).	p. 69
Bumpy (PCC).	p. 78	Powerdrome (Amiga).	p. 73
California Games (Sega).	p. 73	Préliminaires (PCC).	p. 32
Casle Warrior (ST).	p. 75	Publishing Partner Master (ST).	p. 34
Circus Attractions (ST).	p. 78	Rainbow Islands (ST).	p. 84
Circus Attractions (Amiga).	p. 78	Red Heat (C 64).	p. 80
Circus Attractions (PCC).	p. 78	Red Heat (CPC).	p. 80
Colony (the) (PCC).	p. 119	Red Storm Rising (PCC).	p. 73
Colossus Chess (Amiga).	p. 66	Revenge (ST).	p. 80
Cyborg Hunter (Sega).	p. 96	Revenge (Amiga).	p. 78
Dall (ST).	p. 65	Rick Dangerous (ST).	p. 47
Dark Side (ST).	p. 65	Saboteur II (CPC).	p. 80
Dark Side (Amiga).	p. 65	Savage (ST).	p. 56
Datastorm (Amiga).	p. 51	Savage (PCC).	p. 78
Deep Strike (C 64).	p. 80	SDI (Amiga).	p. 78
Deep Strike (CPC).	p. 80	Seantiel (the) (PCC).	p. 78
Déjà vu II (Mac).	p. 118	Shogun (Amiga).	p. 114
Demon's Winter (Amiga).	p. 119	Shoot'em up Construction Kit	p. 100
Discoscape (ST).	p. 98	(Amiga).	p. 67
Dominator (Amiga).	p. 66	Silkworm (ST).	p. 67
Dominator (ST).	p. 78	Silkworm (CPC).	p. 67
Dominator (CPC).	p. 78	Silkworm (Spectrum).	p. 67
Dominator (C 64).	p. 78	Sleeping Gards Lie (ST).	p. 119
Dragon Ninja (Amiga).	p. 64	Spacecutter Plus (PCC).	p. 78
Electronicon I (ST).	p. 34	Spellcaster (Sega).	p. 78
Eliminator (CPC).	p. 78	Spellcaster (Amiga).	p. 119
Esquiers II (Amiga).	p. 118	Spherical (Amiga).	p. 102
Final Frontier (PCC).	p. 77	Sprite Editor Deluxe (ST).	p. 80
Fort (Amiga).	p. 65	Star Trek (C 64).	p. 80
Forgotten Worlds (CPC).	p. 78	Storm Warrior (CPC).	p. 80
Garfield Winter's Tail (ST).	p. 64	Story so Far (the) (ST).	p. 80
Gold Rush (Amiga).	p. 60	Story so Far (the) (CPC).	p. 80
Grand Prix Circuit (Amiga).	p. 80	Super Fang On (Mac).	p. 80
Gretzky Hockey (Amiga).	p. 80	Super Scramble (Amiga).	p. 78
Gullit (ST).	p. 30	Super Scramble (Spectrum).	p. 80
Gunsoko (Nintendo).	p. 66	Superbase II (ST).	p. 34
Hawkeye (Amiga).	p. 56	Thunder Chopper (PCC).	p. 45
Hell Raider (ST).	p. 77	Thunderbirds (ST).	p. 69
High Steel (Amiga).	p. 80	Time Scanner (Amiga).	p. 80
Hiatoite primite (ST).	p. 82	Time Scanner (CPC).	p. 78
Indiana Jones (CPC).	p. 52	Time Soldiers (Sega).	p. 73
Indiana Jones (Action).	p. 52	TinTin sur la Lune (ST).	p. 78
Indiana Jones (Action) (ST).	p. 52	Tom et Jerry (ST).	p. 78
International Team Sports	p. 75	Total Eclipse (Amiga).	p. 118
(C 64).	p. 75	Total Eclipse (ST).	p. 118
Jack The Nipper (CPC).	p. 80	Trained Assassin (Amiga).	p. 64
Jaws (ST).	p. 80	Trilogy (ST).	p. 97
Jaws (C 64).	p. 49	Tron (Nintendo).	p. 53
Kick Off (Amiga).	p. 49	Ultima Trilogy (PCC).	p. 78
Kick Off (Amiga).	p. 73	Verminator (ST).	p. 78
Kin Road (Amiga).	p. 64	Vigilante (CPC).	p. 73
Kult (Amiga).	p. 118	Vigilante (Sega).	p. 67
Kult (PCC).	p. 118	Wicked (Amiga).	p. 69
Legend of Djel (Amiga).	p. 112	Wicked (ST).	p. 66
Legend of Djel (ST).	p. 112	Windsurf Willy (Amiga).	p. 78
Master Collection (PCC).	p. 80	Windsurf Willy (ST).	p. 78
Master Collection (ST).	p. 80	World Class Leaderboard	p. 78
Master Sound (ST).	p. 101	(PCC).	p. 56
Masters of the Universe (CPC).	p. 80	Xybots (CPC).	p. 54
Microprose Soccer (Amiga).	p. 69	Xybots (ST).	p. 54
Millennium (Amiga).	p. 75	Xybots (Amiga).	p. 56
Millennium (PCC).	p. 77	Xybots (C 64).	p. 56

NAZA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO



PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES, CHEZ NAZA.

36.14 CODE NAZA

TM



LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance ... les exploits du héros capé et du diabolique JOKER™. "BATMAN™ c'est d'abord une B.D., un film magique, un jeu passionnant!" COMICS USA.

AMSTRAD COMMODORE ATARI ST AMIGA



ocean