

TILT

MICROLOISIRS

Tous au
Salon de la Micro!
Participez au 1^{er} championnat
européen des jeux micro!
15000 Francs cash pour
le team vainqueur!



VIRUS: le pire est à venir! ● Le nouvel Atari 520 STE
meilleur micro de l'année? ● Console NEC: 9 nouveautés
démentes ● Dossier comparatif: les plus beaux jeux
d'aventure ● Challenge: les simulations
de ballon: foot, volley, basket, rugby...
● 3615 TILT: gagnez votre 520 STE

M 3085 - 70 - 24,00 F



3793085024005 00700

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD!



Phojes d'écran Atari ST.

**ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES**

INFOGRAVES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE Cedex
Tél. 78.03.18.46

3615
CLUBTATOU

DRAKKHEN



Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.
La Magie va s'éteindre.

Les visages et les corps se transforment,
L'île maléfique s'étend irrémédiablement.
Bientôt, le monde ancien aura disparu.
Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.
La Magie, c'est l'essence de notre monde.
L'Empereur te l'a dit :

SI tu échoues, ne reviens pas !"

INFOGRAMES



TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Téléc. : 643932 Edimond
Abonnements : tél. : (1) 94.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blotière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique

Mathieu Brasou, Jean-Loup Renaud

Rédaction

Dany Boelsack, Jean-Philippe Delalandre

Maquette

Christine Gourard, Yasmine Chabert

Photographe

François Julienne

Secrétaire

Frédérique Sadoui

Ont collaboré à ce numéro

Acidie Béron, Diabolik Buster, Eric Cabrita, Daniël Clairet, Pierre Fovillel, Jacques Harbon, Olivier Hautefeuille, François Hermuller, Alain Hugheles-Lacor, Jugu, Olivier Scarpas, Brigitte Soudaloff, Laurent Tournede, Jérôme Tessière, Pierre-Olivier Vincent, Charles Viloutreix, Alex Zéno.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

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

Directeur de la publicité

Clare Vétine

Chef de publicité

Sylvie Houeix

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Baun

Ventes

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

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vaillet

ÉDITEUR

« Tilt Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségar
Ségar société : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9

Président-Directeur général :

François Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Rogier

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication
(copyright) Tilt est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans
« Tilt Microloisirs » sont l'œuvre de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont
disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex
09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous couvert (80¢ port
obligatoirement anticipé) (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2,
rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tessière avec Lucie Vidéogame.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGIER -

Dépot légal : 4^e trimestre 1989

Photocomposition et photogravure : H.E.L., 94700 Maisons-Alfort.

Imprimeries : Sima, Torcy-Printemps, 77200 Torcy

Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

N°70

14 AVANT-PREMIERES Sword of Twilight innove

doublement dans le domaine du jeu de rôle : vous pouvez jouer à trois et les personnages gardent le souvenir de leurs expériences ! Le second volet de *Dragonslayer* promet un scénario aussi attrayant que ce sont les graphismes. Tout aussi prometteur paraît être *Ghouls'n and Ghost*, suite attendue de *Ghost'n Goblins*. Et des pages de previews...

26 TILT JOURNAL Le test complet de l'Atari STE.

La fin de l'année est proche et les constructeurs font le forcing pour se placer : arrivée du nouvel Atari STE, baisse de prix de l'Amiga 500, de nouveaux jeux pour la console NEC... Apprenez à monter votre serveur, découvrez un espace de jeu fantastique : la Planète magique. Les informations essentielles pour entrer dans le monde de la micro.

44 ARCADES Du punch avec Final Blow,

un programme de boxe à vous envoyer au tapis ; de la castagne avec *Ikari III*, un beat-time-up meurtrier ; de l'exotisme aux commandes d'un vieux coucou avec *Prehistoric Isle*, une randonnée périlleuse au pays des dinosaures ; de l'aventure et de l'action avec *Secret Agent*, une mission dévastatrice.

46 HITS La réalisation impeccable de Xenon II

réduit encore un peu plus la distance qui sépare les jeux sur micro des bornes d'arcade. *Populous Data Disk* renouvelle l'intérêt de *Populous* avec de nouveaux mondes. *Nil, dieu vivant* propose une quête risquée parmi divinités et marchands de l'Égypte antique. Les autres hits : *Project Firestart*, *F-15 Strike Eagle II*, *Mr Heli*, *Rush'n Attack*, *Dynamite Dux*, *Citadel*, *Stunt Car*, *The Strider*, *Paperboy*...

70 ROLLING SOFTS Rivés à leurs ordinateurs,

les testeurs de jeux ont l'air hallucinés, les yeux ébouriffés, les cheveux hirsutes, les phalanges crispées sur le joystick, le souffle court. Mais ils gardent l'esprit vif et toute leur lucidité pour vous donner leur avis.

88 CHALLENGE Tas pas cent balles !

Football, rugby, basket ou volley, les simulations de sport de ballon sont nombreuses et variées. Certaines tentent de reproduire la réalité des matchs, d'autres, plus ludiques, n'ont qu'un lointain rapport avec le sport original et inventent même le futur. Un challenge à rebondissement...

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



Tilt lance un appel à tous les joueurs français : rendez-vous pages 27 et 42 pour en savoir plus.

94 DOSSIER

L'aventure, c'est l'aventure!...

Les jeux d'aventure destinés aux affamés de *Donjons et Dragons* et aux intellectuels torturés, appartiennent à la préhistoire. L'animation, le recours aux icônes et à la souris séduisent un public toujours plus nombreux. Une centaine de jeux sont apparus cette année. Tilt vous aide à faire le tri.

110 INITIATION

Les Virus

L'épidémie bientôt totalement maîtrisée ? Comment évoluer-elle ? Comment s'en protéger et l'éliminer ? Jean-Jacques Caron, le spécialiste bien connu des habitués du 36-15 TILT (mot clé : virus) fait le point sur les dernières technologies capables de vous débarrasser de ces maudites bestioles et répond à toutes les questions que vous vous posez à leur sujet.

114 CREATION

Croquer un portrait

devient un jeu d'enfant avec *Fun Face* sur ST. Des heures de plaisir en perspective ! Un reportage prodigieux sur des robots dirigés par micros, un digitaliseur vidéo pour ST, les dernières nouveautés de la MAO sur CPC, PC et ST, ainsi qu'un logiciel de présentation animée pour Amiga.

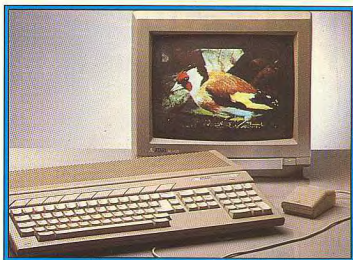
126 SOS AVENTURE

Les Voyageurs du temps

font naviguer votre Amiga sur le fleuve du temps à la poursuite d'abominables ennemis des Terriens. Avec *Pirates*, c'est dans les Caraïbes que flotte votre ST. *Indiana Jones* plonge votre PC dans une ambiance très proche du film. *Bloodwych* vous fait patauger dans ses énigmes complexes.



Great Courts : facile à jouer et passionnant.



L'Atari ST : le changement dans la continuité.

136 MESSAGE IN A BOTTLE

Des dizaines de messages :

solutions, combines, trucs, astuces, tuyaux, ficelles, magouilles, indications utiles ou renseignements indispensables, de joueur à joueur, pour sortir de situations bloquées.

142 FORUM

Des avis bien tranchés

sur les grands débats qui agitent le monde de la micro-informatique, des questions pratiques ou théoriques, des plaintes ou des louanges, et même un poème !

146 TAM TAM SOFT

Actualité récente,

informations confidentielles, courtes et rapides, boutiques, clubs, potins et ragots, toutes dernières nouveautés parmi les machines, tout ce qu'il faut savoir pour épater ses amis.

150 SESAME

L'animation d'un écran

passé par la création de sprites. De retour de vacances (animées, justement), Juju se lance dans l'explication de leur élaboration en utilisant la logique Booléenne. Accrochez-vous !

152 PETITES ANNONCES

Ventes, achat, échanges,

clubs et adresses, des affaires à faire sans compter la multitude d'informations qu'on peut y échanger.

156 INDEX

Tous les logiciels de ce numéro

classés par ordre alphabétique.

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL



* Prix public conseillé

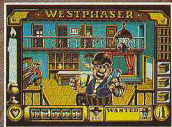
WANTED
\$ 5666



WANTED
\$ 6554



WANTED
\$ 7000



WANTED
\$ 9900



ECRANS ATARI

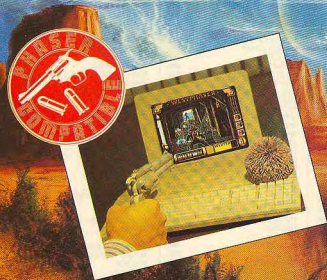
36 15
LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

PIÑAZER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

349 Frs*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
MASTER COLLECTION 295	ARKANOID 269	+ HANG ON 295	CONSOLE NINTENDO : 990	ATARI ST 3490
PRECIOUS METAL 245	BAD DUDES 245	+ 2 MANNETTES DE JEUX 990	+ SUPER MARIO BROS 990	520 STF + MONITEUR MONO 4490
PREMIER COLLECTION 245	BATTLE OF NAPOLEON 250	+ CABLE PERITEL 295	+ 2 MANNETTES DE JEUX 990	520 STF + MONITEUR COULEUR 4490
MEGA PACK 245	BARO'S TALE 295			1040 STF 4990
TRIAID 295	BARO'S TALE 2 295	PISTOLET PHASER 249	PISTOLET 295	1040 STF + MONITEUR MONO 4990
ASTAROTH 245	COLONAL CONQUEST 295	PISTOLET PHASER + 3 JEUX 349	ALPHA MISSION 295	MEGA ST1 MONOCHROME 8750
ARCHIPELAGOS 225	CRACK YEAGER FLIGHT ADV 295	AMERICAN PRO FOOTBALL 295	BALLOON FIGHT 260	MEGA ST1 COULEUR 7990
BEACH VOLLEY 245	CALIFORNIA GAMES 295	AMERICAN BASEBALL 295	CASTLE VANIA 260	MEGA ST2 MONOCHROME 11190
BARBARIAN 2 245	CHESSMASTER 2000 295	ALTERED BEAST 295	CLUB DU LUNDI 260	MEGA ST4 COULEUR 10990
BLOODWORTH 245	DESTROYER 195	AZTEC ADVENTURE 255	DONKEY KONG 195	MEGA ST4 MONOCHROME 14690
BLOOD MONEY 245	ECHOLON 430	AFER BURNER 295	DONKEY KONG 3 195	MEGA ST4 COULEUR 15690
BATTLE SHIPS 1942 245	FLIGHT SIMULATOR 2 295	ALLEN SYNDROME 295	EXCITEBIKE 295	
BLASTERDONS 245	GLOBAL COMMANDER 765	ALEX KIDD 2 255	GALAGA 295	LECTURES SUPPLEMENTAIRES : 4990
BATMAN 239	ICE HOCKEY 295	ALEX KIDD 3 295	GUN SMOKE 295	DISQUE DUR 40 MEGA ATARI 990
BATTLE CHESS 245	JOURNEY 390	ACTION FIGHTER 295	GHOST 'N DOBLINS 295	MD430 3" 5" DF 7590
BARO'S TALE 2 245	KING QUEST 3 295	BIMBER RAID 190	GRANDS 2 295	RF542R 5" 1/4" 1790
CHARIOT OF WRATH 249	KARATE CHAMP 190	BLACK BELT 255	GRADIUS 295	
CRACK GARS 2 215	KING FU MASTER 295	CALIFORNIA GAMES 295	GOLF 260	MONITEURS : 1490
DOUBLE DEBTE 245	MIGHT AND MAGIC 295	CYBORG HUNTER 295	HARI WARRIOR 345	MONOCHROME HR. SM124 2490
DRAGON WINJA 245	MARBLE MADNESS 295	EMULOR RACER 295	ICE CLIMBER 260	COULEUR SC1425 2490
DENAIRS 195	POOL OF RADIANCE 245	F16 FIGHTER 195	ICE HOCKEY 295	COULEUR PHILIPS 8801 2390
DOUBLE DRAGON 195	POLICE QUEST 395	EMULOR RACER 295	KID IZARUS 260	
DONKEY MASTER 225	P H M. PEGASUS 295	F16 FIGHTER 195	LESEND OF ZELDA 395	IMPRIMANTES : 12570
DISCU 2 345	RISK 345	GAULVELLUS 295	METROID 345	LASER SL8004 1990
F 16 COMBAT PILOT 245	ROBER RABBIT 295	GREAT GOLF 295	NACH RIDER 295	STAR LC10 COMPLETE 2490
FORGOTTEN WORLDS 195	SHOGUN 390	GREAT FOOTBALL 255	PUNCH OUT 345	STAR LC10 COULEURS 2490
FALCON 295	STREET SPORT FOOTBALL 345	GREAT BASKETBALL 255	PIGBALL 260	STAR LC 24/10 3290
FALCON MISSION 195	THE HUNT FOR RED OCTOBER 345	GREAT BASEBALL 255	POPEYE 195	
FLIGHT SIMULATOR 2 295	THE WINTER EYE 245	GREAT VOLLEYBALL 255	PRO WRESTLING 295	DIVERS : 150
GRAND PRIX CIRCUIT 260	TEST DRIVE 190	KENSIDENT 295	RE FROM 295	CABLE IMPRIMANTE 190
GUNSHIP 245	TRIPLE PACK 190	LORD OF THE WARRIOR 295	RAID RAGER 345	RUBAN ENCREUR NL10 79
GAUNTLET 2 245	ULTIMA 5 295	MIRACLE FUD KID 295	SOCCER 260	RUBAN ENCREUR LC10 49
JACK NICKLAUS GOLF 245	ULTIMA 9 295	MIRACLE WARRIOR 395	SLALOM 260	RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR 95
KICK OFF 295	ULTIMA 9 2 295	OUT RUN 20 ET 3D 295	STARS BROS 295	STARS BROS 75
KULT 245	WINGS OF FURY 275	PHANTASY STAR 295	SUPER MARIO 2 395	PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49
LES PORTES DU TEMPS 285		POWER STRIKE 295	TROJAN 295	QUADRIPEUR JOYSTICK (ST) 95
LORD OF THE RISING SUN 295		PENGUIN LAND 295	TOP GUN 345	DOUBLEUR JOYSTICK (PC) 79
MICROBISE SOCCER 239		PRO WRESTLING 295	TENNIS 260	
MILLENNIUM 2 2 245		RABAN 295	URBAN CHAMPION 260	AMIGA : N.C.
MIL NEWLAND STORY 245	ARKANOID 295	RAMPAGE 295	VOLLEYBALL 260	AMIGA 500 990
NIL DIEU VIVANT 289	BARO'S TALE 420	R TYPE 295	WRECKING CREW 295	CABLE PERITEL 190
OPERATION WOLF 149	CALIFORNIA GAMES 395	RAMBO 3 295	XEVIOUS 295	LECTEUR 3" 5" CA680 990
PASSING SHOT 245	CHESSMASTER 2100 395	ROCKY 295		
POPULOUS 225	DUNGEON MASTER 340	SHINOBI 295	YES JOYSTICKS 395	JOYSTICKS : 60
SCENERY POPULOUS 99	DEFENDER OF THE CROWN 345	SPY VS SPY 295	NEST ADVENTURE 165	QUICKJOY 2 + 89
RE MONDA 245	GAUNTLET 295	SECRET COMMAND 255	SPEEDKING NINTENDO 165	QUICKJOY 3 129
ROBBOY 245	ICE HOCKEY 295	SPACE TENNIS 2 195	WISMASTER INFRAROUGE 490	QUICKJOY 5 195
RICK DANBERGUS 245	KING QUEST 4 395	SPACE HARRIER 295		SPEEDKING KONIX 165
RAMPAGE 245	LAST NINJA 295	TIME SOLDIERS 295	DISQUETTES VIERGES	SPEEDKING SP5 FL 169
RICK DANBERGUS 245	PIRATES 295	THUNDERBLADE 295	DISQUETTES 3" 5"	MICRO BLASTER 103
RAMPAGE 245	PAPERBOY 295	TEEDY BOY 195	3" 5" SF/DOL LES 10 89	3 WAY WIDIO 320
SLEEPING GODS LE 289	POLICE QUEST 295	THE NINJA 295	BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ 60	GAULMEXOR 295
SHOOT EM UP CONST. KIT 225	SPACE QUEST 249	VIGILANTE 295	BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ 120	COMPUTER COMMAND PC 345
SKUNKM 195	SILENT SERVICE 295	WONDERBOY 2 255	BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 150	SPEEDKING PC 245
TEST DRIVE 285	SHADOWGATE 350	WONDERBOY 3 295		COMPTES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTEZ
TRAGHAN 245	SUBATTLE SIMULATOR 340	YLLION 2 255	DISQUETTES 5" 1/4	RESERVATION ET DISPONIBILITES. TELEPHONEZ AU (1) 43 55 63 00
TV SPORTS 195	TEST DRIVE 2 345	ZILLION 2 255	5" 1/4 NEUTRES, LES 10, 35	
VIGILANTE 245	THE HUNT FOR RED OCTOBER 390		5" 1/4 SF/DO, LES 10, 69	
WEIRD DREAMS 289	THEXIDER 290	JOYSTICKS POUR SEGA : 145	5" 1/4 SF/DO, LES 10, 69	
WATERBOLD 289	UNWINKED 295	CONTROL STRICK 145	BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 89	
XBYTOS 245	WAR IN THE MIDDLE EARTH 395	SPEED KING SEGA 145	DISQUETTES 3", LES 10 190	
ZAC MCKRACKEN 30				

APPLE 2 GS

1770

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

Date d'expiration /- Signature _____

TITRES _____

PRIX _____

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

Préchez Casette Disk - TOUT à payer

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

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

PRÉCISEZ VOTRE ORDRE/ATEUR DE JEUX

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

MAGNTOSH AMIGA G64 SPECTRUM CPC et COMPATIBLES

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Fnac: micro-informatique

**Vous avez
déjà
vaincu 10 fois
le dragon
Ninja ?**



Changez de disquettes de jeux à la Fnac.

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

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

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

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

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

La Fnac garantit pendant un an, pièces et main-d'œuvre, tous les autres types d'ordinateurs.

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

La Fnac 1^{re} en micro-informatique.



Minitel 36.15 Fnac

EURO PC[®] 5.990 F* TTC. ÇA VA FAIRE DES EUROS.

***Micro compatible, console, écran couleur,
8 disquettes MS-DOS, GW Basic et Works,
manuels complets d'utilisation.**

Prix public généralement constaté avec écran couleur.

Heureux en famille, l'Euro PC[®]. Ludique et performant, simple et éducatif, l'Euro PC[®] a la tête très bien faite sans avoir la grosse tête. Logiciel intégré Works, donnant accès à toutes les applications souhaitées avec un seul programme, mémoire vive 512 Ko, système universel MS-DOS 3.3., adaptateur vidéo, interface pour imprimante, l'Euro PC[®]

Dual Data vous ouvre la porte des programmes de jeu et des logiciels d'application professionnelle.

A 5.990 F heureux les enfants, heureux les parents et vive la nouvelle génération de l'informatique Dual Data.

Plusieurs options: souris, manette de jeux, disque dur 20 Mo, synthétiseur musical intégré et cartes d'extension



standard PC. Existe en version monochrome Hercules à
4.990 F TTC. Fabriqué en R.F.A.

Dual Data

MS-DOS, GW Basic et Works sont des marques déposées par Microsoft Corporation.

Demande d'information à renvoyer à Nord Sud
BP N° 54 75462 Paris cedex 10

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Désire recevoir une documentation sur:

l'Euro PC® les ordinateurs AT la liste des revendeurs

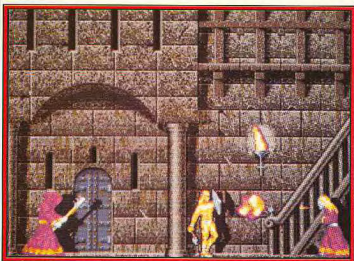
11/84

Dragonslayer

Voici le dernier volet du texte sur ce fabuleux logiciel. En attendant sa sortie, admirez ces superbes photos d'écran tirées de la version Amiga.

Le monde est ainsi fait. Qu'il règne une paix seraine et durable dans un pays et les forces du mal s'empresse de la détruire. Le monde, sans nom, qui nous intéresse connaît justement une telle paix. Elle est due à la présence de deux puissants mages. Leur bonté légendaire ainsi que leur puissance en matière de magie inspirent l'admiration et le respect. Il n'y a pas un être vivant sur cette terre qui ne leur doive une quelconque reconnaissance. Seuls détenteurs de pouvoirs magiques, les mages redoutent que leur savoir ne tombent entre de mauvaises mains. Ils jurent de n'enseigner leur secret qu'à deux apprentis dignes de prendre leur succession. Ce secret a une forme, celle

de un successeur et s'adonne à la magie noire. Son but : libérer les forces du mal et s'en servir pour dominer le monde. Mais le médaillon est un obstacle à ses sombres projets. Il n'hésite pas un instant et brise le précieux objet. Pour être sûr que personne ne puisse le récupérer, il en disperse les morceaux et les cache dans un château. L'autre mage (le bon) tente de le combattre, hélas les forces maléfiques ont raison de lui. Mais avant de disparaître, il a le temps de transformer le traître en dragon. Incapable de briser le sortilège qui le frappe, le dragon-mage devient fou de rage. Son courroux s'abat sur la population à qui il ordonne un horrible sacrifice. Une fois par an, une jeune



Attaque des moines corrompus par le mal.

d'un médaillon, source de tous les pouvoirs qui régissent le monde. Ainsi, à la mort de leurs maîtres, les apprentis deviennent des mages. A leur tour, avant de mourir, ils transmettent le secret du médaillon à leurs deux apprentis. Les siècles passent, mages et apprentis se succèdent, le médaillon change de mains, la paix règne toujours. Les forces du mal, patientes, attendent une occasion favorable pour accomplir leur forfait. Or, un mage particulièrement brillant succombe à l'égoïsme et à la soif du pouvoir. Il accepte mal de partager le savoir magique avec un autre. Il refuse de pren-

virge lui est offerte. En retour, il promet de laisser villes et récoltes intactes. Les années passent, au rythme de ces répugnantes cérémonies jusqu'au jour où un très jeune berger découvre un anneau. Fasciné par sa beauté, l'enfant le met à son doigt. Aussitôt, un vieil homme apparaît, c'est le mage banni ! Sa forme astrale prédit que seul un guerrier au cœur pur et sans peur peut vaincre le dragon. Ce guerrier doit d'abord récupérer le médaillon afin de repousser les forces du mal. « Prenez garde, dit-il, celui qui entre dans le château avec la peur devient un esclave des Téné-



Bigre ! Ce démon volant ne plaisante pas.



Des squelettes animés.



Une statue vivante ?

bres. » Après la disparition du fantôme, le berger s'empresse d'aller rapporter ce qu'il a vu et entendu au village. La nouvelle parcourt rapidement tout le pays. Après nombreuses années... et de sacrifices, l'espoir devient un mot privé de sens. Jusqu'ici, tous les guerriers qui ont tenté de pénétrer dans le château ne sont jamais

riés. Le dragon, il n'y pense pas. C'est au-dessus de ses moyens, croit-il, et puis... il y a cette belle paysanne qui sera bientôt sa femme. Le destin en décide autrement (est-ce vraiment le destin ?). La belle paysanne est désignée pour le prochain sacrifice ! Notre jeune berger décide alors de tuer le dragon afin de sauver sa bien-



Apparition d'une créature mythique : la licorne.

revenus. Entretemps, notre petit berger est devenu un homme. Son goût pour le maniement des armes est connu de tous. Malgré l'interdiction de son père, il s'entraîne secrètement dans la forêt et devient un excellent guer-

riée... L'histoire s'arrête là. A vous de lui donner un fin... heureuse ou fatale. La sortie de *Dragonslayer* n'est pas encore fixée. Des versions sont prévues pour Amiga, ST et C64.

Dany Boolauck

The Hound of Shadow

La marque du Chien de l'ombre est sur vous! Le démon hante Londres... Ce logiciel, signé Electronic Arts, nous présente sur ST un jeu de rôle comme vous n'en avez jamais vu!

L'Angleterre des années vingt avec le fog, les tea-rooms et les parties de whist dans les clubs pour gentlemen. Voilà le cadre de cette histoire extraordinaire. Au cœur du pays le plus puissant du monde, un voyage dans le domaine de l'inimaginable se prépare. Le cours de votre vie bascule dans l'univers des sciences occultes : possession, vengeance, meurtres, incantations et signes cabalistiques. *The Hound of the Shadow*, c'est l'histoire d'un homme (vous) qui découvre que le fantastique côtoie le quotidien. Ce début peu engageant résume succinctement le scénario du nouveau jeu de rôle d'Electronic Arts. *The Hound of the Shadow* se démarque complètement des jeux de rôle traditionnels. Ces derniers sont basés sur la récupération d'objets et la solution d'énigmes. Celui-ci est, aux dires des créateurs, la première simulation réaliste d'un monde imaginaire! Le

d'état-civil, votre passé scolaire, etc. Ensuite, vous devez choisir entre quatorze aptitudes telles que connaissances en chimie ou psychologie, combat, ouverture de coffres, pilotage d'avion, etc. L'intérêt de *Timeline* réside dans la possibilité de sauvegarder votre personnage pour les futurs épisodes (il y en aura). En outre, l'univers d'un jeu *Timeline* reconnaît et intègre votre personnage dans l'aventure en tenant compte de son passé. Par exemple, admettons que votre personnage vient de terminer le jeu avec succès.



Choix du personnage.



Pour une séance d'occultisme lourde de conséquences.

système de jeu, nommé *Timeline*, propose une phase de création de personnages tout à fait originale. Il serait plus judicieux de parler de définition d'une personnalité que de détermination des attributs. Le programme établit votre fiche

Dans l'aventure suivante, si vous rencontrez des personnages déjà vus pendant le précédent épisode, ils vous reconnaissent! A l'écran, le jeu se présente plutôt comme un jeu d'aventure textuel et illustré. Les commandes



Les personnages possèdent une mémoire infallible.

transitent par le clavier. Le joueur ne voit pas les caractéristiques de son personnage. A vous d'apprendre à connaître ses points forts et ses faiblesses. Bien entendu, votre héros améliore ses aptitudes et attributs au fur et à mesure qu'il progresse dans le jeu. La communication est



Les personnages sont prêts.



Journaliste ou aristocrate?



Le British Museum.



Listes des aptitudes.

l'élément clé du jeu. Il faut donc favoriser les rencontres afin d'engager des conversations. Votre héros est censé combattre des puissances maléfiques. Or, tout le savoir occulte qu'il apprend et utilise par la force des choses peut finir par le corrompre! Attendez-vous à voir votre personnage se suicider ou être totalement dévoyé après avoir vécu deux aventures *Timeline*. On est bien loin des jeux de rôle où il n'y avait que deux possibilités lors d'une rencontre : fuir ou combattre! *The Hound of Shadow* est une création inspirée de *Cthulu Mythos*, l'œuvre de H.-P. Love-



Votre immeuble.



Perdu dans la ville?

craft. Electronic Arts ne lésine pas sur les moyens pour nous proposer des logiciels très sophistiqués et séduisants. Il vous faudra patienter jusqu'à fin octobre pour enfin y jouer (sur ST, Amiga et PC). Dany Boalauck

Ghoul's'n Ghosts

L'adaptation de ce jeu d'arcade est en cours de développement! Les inconditionnels de *Ghost'n Goblins* pourront poursuivre leur quête.

Quand nous avons présenté la préversion de *Ghoul's'n Ghosts* à Alain Huyghues-Lacour, notre spécialiste de jeux d'action, son cœur a fait tilt! Jugeons qu'il ne doit être le seul à attendre avec impatience la sortie de cette adaptation arcade. Cette suite de *Ghost'n Goblins*, signé Capcom, remet en scène le roi Arthur. Sa tendre Dulcinée vient d'être à nouveau kidnappée. Le preux chevalier qu'est Arthur n'écoute que son cœur et se lance à la poursuite des ravisseurs. Les

auteurs de cet infâme rapt n'ont qu'à bien se tenir! C'est dans un monde mis au point pendant trois ans par les créateurs qu'évolue l'ardent chevalier! Bardé de son armure préfacé, il marche d'un pas décidé vers sa mission de sauvetage de sa pure fiancée.

À l'instar de *R-Type*, les obstacles qui l'attendent sont croissants en difficulté. Des monstres issus du monde des ténébreux lui barrent la route tout au long des cinq niveaux du jeu. Certains tels que le démon de l'ombre sont impres-



On retrouve le héros de *Ghost'n Goblins*.

sionnants par leur taille. Mais Arthur n'en a cure, il est parfaitement armé et sa bravoure est légendaire. Il peut lancer des dagues, des haches, des boules explosives et autres.

Ghoul's'n Ghosts reprend le système de jeu de *Ghost'n Goblins*. Arthur se déplace de gauche à droite de l'écran. Il marche (assez rapidement), saute, s'accroupit et grimpe aux échelles. Une rapide exploration des lieux dévoile un terrain accidenté et peuplé d'êtres venus de l'au-delà. Par exemple, au premier niveau, Arthur doit traverser un cimetière.

vre son périple mais en... caleçons, d'où une plus grande vulnérabilité. Hormis les armes en sa possession, Arthur peut améliorer son arsenal. Grâce à la récupération de bonus ou objets magiques trouvés dans des coffres.

La préversion que nous possédons ne montre que le premier niveau. Mais nous l'avons trouvée suffisamment intéressante pour vous la présenter en avant-première. Si l'on tient compte du succès de *Ghost'n Goblins*, le pronostique est hautement favorable pour *Ghoul's'n Ghosts*. Comme d'habitude, les renseigne-



À la case départ.



Gare au couperet!



Prenez le coffre.



Une pluie mortelle.



Transformé en canard.

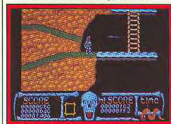


Les arbres vous guettent.



Un vampire, assoiffé de sang, surgit du sol.

Là, des morts-vivants surgissent de leurs tombes! Ils se dirigent vers vous, attirés par l'énergie vitale qui émane de votre corps. D'autres monstres mangeurs d'hommes ne tardent pas à prendre la relève. Des vampires sont également de la fête et surgissent d'on ne sait où, décidés à vous vider de votre sang! Nombreux sont les points de passages obligés où vous devez battre un ou plusieurs monstres particulièrement dangereux. Par ailleurs, les obstacles tels que les guilotines où les « pluies » de flèches requièrent un sans faute dans le maniement du joystick. Lorsque Arthur est touché par un monstre ou franchit maladroitement un obstacle, il perd son armure. Il peut poursui-



Un terrain accidenté.

ments cités plus haut sont à prendre au conditionnel. Ghouli's Ghosts subira vraisemblablement quelques changements avant sa commercialisation en novembre 1989. Des versions sont prévues sur tous les formats (Atari ST, Commodore, Amiga, IBM PC et compatibles, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64). Dany Boolauck

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.

Du 28 Août au 31 octobre 89 :
TI vous aide à choisir votre calculatrice.



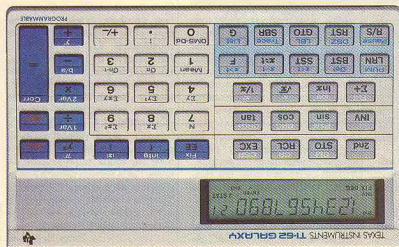
199 F

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.


**TEXAS
INSTRUMENTS**

* Prix indicatif pour la rentrée 89.

Sword of Twilight

Grande innovation : les situations évoluent selon les actes accomplis par les personnages. Ainsi l'aventure reflètera votre propre tempérament !

Que les passionnés de jeux de rôle se réjouissent. Désormais, ils pourront se plonger, à plusieurs, dans une même aventure ! *Bloodwych*, testé dans ce numéro, offre l'option « jeu à deux ». Avec *Sword of Twilight*,

l'aventure. TOUS vos actes ont des répercussions sur le déroulement de l'histoire. Les situations changent au point que vous êtes, parfois, obligés de changer de stratégie. Nos aventuriers rencontrent et conversent avec des per-

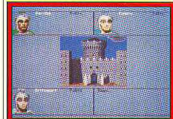


Un dragon bienveillant vous accueille aux portes temporelles !

c'est le jeu à trois qui vous est proposé ! Créé par la Free Fall Associates (créateurs de *Archon*), ce jeu de rôle d'Electronic Arts s'annonce comme étant une véritable bombe. *Sword of Twilight* vous place dans un monde complexe et réaliste. Le soleil se lève, la nuit tombe, le tout accompagné d'un changement de luminosité. L'écran est divisé en cinq parties. Trois fenêtres sont réservées aux renseignements sur vos héros. Les personnages rencontrés apparaissent dans la quatrième fenêtre. La cinquième (fenêtre centrale) offre une vue aérienne, à la *Ultima*, du monde de *Sword of Twilight*. Cet univers, nommé Albion, est dynamique. Les décors et les événements évoluent avec le temps. Les rumeurs circulent, les châteaux tombent en ruines, se reconstruisent. Un trésor volé, disparaît à jamais. Les personnages mangent, dorment, se battent et communiquent. Les combats ne constituent plus l'élément clé de

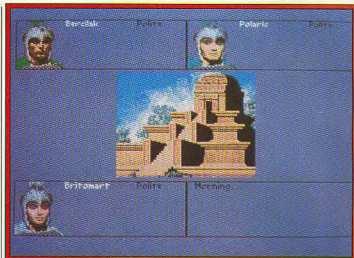


Départ du château d'Albion.



Un château bien mystérieux.

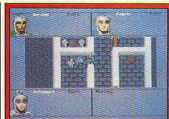
sonnages ou monstres « intelligents ». Ils possèdent une mémoire et vous jugent selon vos actes. Mieux encore, ces personnages agissent indépendamment de vos interactions. Par exemple, si vous attaquez un village, vos



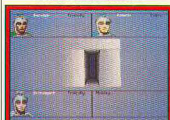
Beaucoup d'indices peuvent être recueillis dans les temples.



Une rencontre amicale.



Fouille des coffres.



Une porte temporelle !



Exploration du monde d'Albion.



A l'extérieur du temple.

méfaisants sont rapportés dans tout le voisinage ! Autre aspect frappant, les personnages sont très actifs. Ils n'attendent pas passivement vos questions, certains vous devançant. « Qui êtes-vous ? » demandent les plus curieux. « Que cherchez-vous dans nos contrées ? » disent les plus méfiants. Dans tous les cas, votre attitude est importante : polie, amicale, méfiante et menaçante. À vous de choisir celle qui convient. Une approche amicale attire la sympathie et les confidences. Par exemple, un marchand qui vous trouve digne de confiance se rapproche PHYSIQUEMENT de

vous. Il vous murmure ensuite quelques renseignements. Logique, on ne se confie (discrettement) qu'à des amis. En revanche, si vous devenez trop familier, vous pouvez irriter votre interlocuteur. Le reste du jeu comporte tous les éléments traditionnels d'un jeu de rôle comme *Ultima*. On y trouve les phases d'exploration, combats, magie, téléportation et existence de mondes mystérieux. Le but du jeu ? Retrouver les épées de Shalama. La version que nous possédons n'est évidemment pas définitive. Mais le passionné de jeu de rôle qu'est votre serviteur trépigne d'impatience ! C'est la première fois qu'un jeu de rôle offre d'aussi grandes possibilités d'interactions avec un mode multi-joueurs en prime ! Si la version définitive remplit toutes ses promesses, *Sword of Twilight* atteindra le rang de soft-clone. Sortie prévue sur Amiga seulement (pour l'instant).

Dany Boolauck

AUTOCOLLANT
FERRARI
GRATUIT AVEC
LE SOFT

WIIROOM!

ELECTRONIC ARTS™



FERRARI FORMULA ONE

- La course de Formule 1 au grand complet.
"Le réalisme est vraiment saisissant, la conduite est très technique. Vos adversaires sont des stars du circuit. On se croirait vraiment premier pilote chez Ferrari! Toutes les parties réglages ajoutent une dimension supplémentaire au jeu, qui s'inscrit dans la lignée des grandes simulations."
Génération 4.

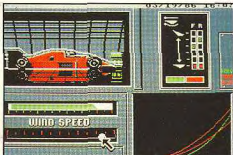
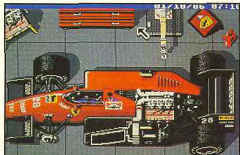
Disponible maintenant sur ST, Amiga et PC (5.25 & 3.5).
Bientôt, sortie des versions Commodore 64, Spectrum et Amstrad cassette et disquette.

Contactez votre revendeur le plus proche ou ELECTRONIC ARTS, THE LANGLEY BUSINESS CENTRE, 11-49 STATION RD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE (Tél: 19 44 753 46 465)



FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION

Ferrari



Special Ag'ant, Dragon Spirit...

Un bref aperçu des nouveautés qui vont déferler sur vos bécanes avant la fin de l'année.



Wild Streets (Amiga).



Dark Century (ST).



5th Gear (ST).



The Intouchables (Amiga).



Fiendish Freddy's (Amiga).

DOMARK: Dragon Spirit, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade sort en septembre sur PC, Amiga, ST, C64, CPC, Spectrum. **Pictionary** est une sorte de Trivial Pursuit où les indices doivent être dessinés sur l'écran. Sortie en octobre sur PC, Amiga, ST, C64, CPC et Spectrum. **READY SOFT:** créatrice du Dragons' Lair version micro, elle récidive avec Space Ace. Son système de jeu est identique au précédent titre (sortie en novembre sur Amiga).

TITUS: leur prochain logiciel se nomme Dark Century. Deux joueurs peuvent s'affronter dans



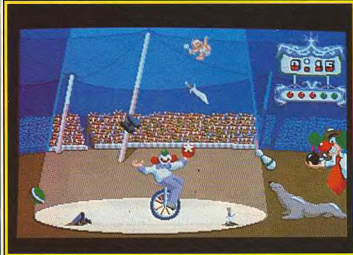
Special Ag'ant de EAM (Amiga).



1000 B.C. (ST).



1000 B.C. (ST).



Fiendish Freddy's (Amiga).

un combat de chars spatiaux paramétrables. Sortie sur ST, Amiga et PC en novembre. **Wild Street**, un jeu de tir classique, sort en décembre sur Amiga. Des versions PC, ST et CPC suivront. **HEWSON:** 5th Gear, une

course de voiture où tous les coups sont permis sort en novembre (tous les formats). **Steel**, un jeu d'action classique, sort en octobre sur ST et Amiga. **Slayer**, un clone de R-Type, sera disponible en octobre sur Amiga et ST.



Lost Patrol (Amiga).



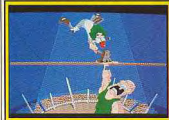
Highway Patrol (ST).



Slayer (ST).



Steel (Amiga).



Fiendish Freddy's (Amiga).


OCEAN: des mégas-titres chez le n°1 britannique! **Opération Thunderbolt** est un jeu d'adaptation sur ST et Amiga (octobre/novembre). **Lost Patrol**, est un éblouissant jeu d'aventure-stratégie-action! Les graphismes et les animations méritent vraiment le détour! Sortie en décembre sur ST, Amiga et PC. **Batman**, un jeu d'action varié, va faire un malheur. La version Amiga est démente! Sortie sur tous les formats en octobre. **The Intouchables**, (les Incorruptibles), un jeu d'action/aventure. Sortie prévue sur tous les formats en novembre. **LINEL:** 1000 B.C., un jeu de

MANNESMANN
TALLY

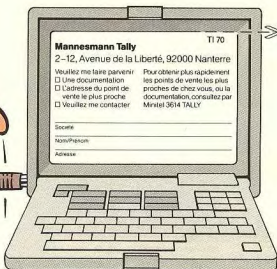
Elle dote votre Minitel et votre micro-ordinateur de qualités informatix et bureautix pour un prix à faire pâlir la concurrence.

Sa performance, sa compacité, sa robustesse, sa fiabilité, sa simplicité

et son prix attractif font de la MT 81M l'imprimante «Minitel». Mannesmann Tally, premier constructeur européen d'imprimantes, met à votre disposition sa technologie et son savoir-faire. La qualité à ce prix? C'est forcément Mannesmann Tally. Par TouTally, Minitel-Tallyprix!

la technologie **mannesmann** 

PAR TOU TALLY!
MINITEL -
TALLYPRIX!





Batman, le super jeu d'action d'Ocean (Amiga).



Batman (Amiga).



Batman (Amiga).



Maniac Mansion (PC).



Skidoo (Amiga).



Ninjanimal.



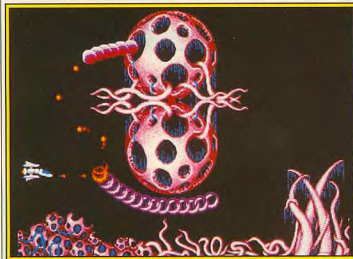
Emperor of Mines (ST).



Space Ace (Amiga).



Space Ace (Amiga).



Le nouveau shoot'em-up de Linel (Amiga).



L'éblouissant Space Ace de Ready Soft (Amiga).

stratégie/action est en cours de développement. Nous reviendrons plus amplement sur ce logiciel dont la sortie est prévue sur ST, Amiga, PC (janvier 1990). Egalement en cours de développement un shoot-them-up « à la Denaris ». Il n'a pas encore de titre, en voici des photos d'écrans. Date de sortie inconnue.

LUCASFILM: Maniac Mansion arrive enfin sur ST et Amiga. Il s'agit d'un jeu d'aventure doté d'un système de jeu identique à celui de Zak McKracken. Sortie prévue octobre/novembre.

EAM: Special Agent, c'est le nom d'un jeu d'arcade (style BD)



Dragon Spirit (ST).

dont la sortie est prévue en décembre sur Amiga.

MINDSCAPE: Fiendish Freddy's est un jeu qui rassemble plusieurs disciplines. Vous pourrez vous adonner aux plus célèbres numéros de cirque. Sortie



Space Ace (Amiga).

prévue en septembre sur Amiga. Des versions ST et PC suivront.

IMPRESSIONS: Emperor of the Mines, un wargame galactique, devrait déjà être disponible sur ST uniquement.

COKTEL VISION présente une

aventure/action nommée Skidoo (scooter des neiges). Sortie prévue sur Amiga, ST et PC.

MICROIDS: Highway Patrol II est en cours d'adaptation sur ST. Il s'agit d'une version très améliorée de Highway Patrol disponible sur CPC. Sortie prévue en octobre sur ST et Amiga.

LEGEND SOFTWARE: après les Voyageurs du temps, cette société prépare Ninjanimal. Nous vous en présentons une photo d'écran sur Amiga. D'autres versions sont envisagées (PC, Amiga, CPC : à prendre au conditionnel). Sortie prévue en décembre 1989.

Dany Boulouack

A PARIS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA



Pour fêter l'ouverture de ses 3 nouveaux magasins, Micromania offre une réduction de

-10%

en octobre sur tous les logiciels
Amstrad, ST, PC, Amiga.
Offre valable dans tous les points de
vente Micromania.
(Ne concerne pas la vente par correspondance).

EXCLUSIF !

**Les disquettes DEMOS
ST AMIGA**

- + The Strider
- + Ocean Beach Volley
- + Bloodwych
- + Blood Money
- + Xenon 2 ...

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA
vous recevrez, **gratuitement**,
une disquette de DEMOS
qui vous permettra de tester les derniers HITS
(avant de les acheter)

Vous pourrez aussi acheter la disquette
pour **25 F**

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont
garantis **1 an**. Si un logiciel ne fonctionne
pas nous l'échangerons **immédiatement**
contre un logiciel **neuf**.

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE **NOUVEAU** COMMERCIAL GALAXIE

PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie
Niveau 1 Rayon Musique-Micro
75013 Paris Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

PRINTEMPS NATION **NOUVEAU**

2125, Cours de Vincennes 4^e étage
75020 Paris Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE **NOUVEAU** COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY Niveau 1
Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85

**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR
LE SUD-OUEST PARISIEN
+ de 2500 JEUX EN STOCK**

**OUVERTURE
LE 14 OCTOBRE**

Le service MICROMANIA

Nous sommes comme vous, des "fanas"
de la micro. Nous passons nos nuits à tester
les jeux et nous serons toujours prêts à vous
renseigner sur le dernier soft d'enfer sorti.

ATARI-ST COMPLIATIONS

GREMLIN ACTION ST 299 F
+ CYBERBOMB + ARTURA
+ MOTOR MASSACRE
+ TECHNOCOP + DEFLECTOR
STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE REOUTR DU JEDI
LES BEST OF US GOLD 299F
+BUZZY BOY +IKARI WARRIORS
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2
PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPTIF. BLOOD
+SHERKANG ON+XENON
+ARXANOND 2
PRECIOUS METAL 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXGOLN
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+KAMP+WIZZBALL
THE STORY SO FAR 1 199F
+BUZZY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL
+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPEACERHABER
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3
EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM+ACTION SERVICE+BOBO
TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

NOUVEAUTES**

A NE PAS MANQUER
ADDIDAS GOLDEN SHOE 199F
ALTERED BEAST 199F
A.P.B. 199F
BATMAN (LE FILM) 199F
BARBARIAN (PSYNOSIS) 245F
CABAL 199F
CHAOS STRIKES BACK 185F
CHICAGO 2000 (DUNGEON MASTER) 249F
EYE OF HORUS 249F
FERRARI FORMULA ONE 245F
KNIGHT FORCE 249F
PANIC STATIONS 199F
SHINOBI 199F
THE STRIDER 199F

AUTRES NOUVEAUTES**

ACTION FIGHTER 259F
ASTERIX 245F
BANGKOK KNIGHT 199F
BOMBER 199F
DATA STORM 245F
DOMINATOR 199F
DRAGON LORD 199F
DRAGON SPIRIT 199F
DRACKEN 299F
DUEL OF SHADOW 199F
GARY L. HOT SHOT 195F
GARY L. SUPER SKILLS 185F
GHOST AND GOBBLINS 195F
GUARDIANS MOONS 195F
H.A.T.E. 199F
HILL FEAR 249F
HILL FEAR OF SHADOW 199F
HYBRIS 245F
HIGHWAY PATROL 249F
INTERPHASE 3D 249F
MANHUNTER SAN FRAN. 249F
MECHANIC WARRIORS 249F
MYSTERY OF MUMMY 249F
NECRON 249F
NORTH AND SOUTH 10 249F
OIL IMPERUM 249F
PAPER BOY 185F
P47 249F
QUARTZ 249F
RAINBOW WARRIOR 269F
RAT PACK 249F
RED STORM RISING 269F
JENEGODE 3 199F
SCORPION 249F
SHUTTER PUCK CAFE 249F
SIM CITY 249F
SILFHEED 249F
SKIDOO 235F
SPACE HARRIER 2 185F
STARBLAZE 199F
STRIKER 199F
STUNT CAR 245F

LES NOUVEAUTES D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!! 3615 MICROMANIA! C'EST GEANT!!!

NOUVEAUTES ST (suite)

SUPER SCRAMBLE 199F
SUPER WANDERBOY 199F
THE GAMES SUMMER 199F
THE KRISTAL 285F
THE LAST NINJA 2 245F
TOWER OF BABEL 269F
TWIN COINS 249F
TV SPORT FOOTBALL 249F
ULTIMATE DARTS 199F
UMS 2 269F
VERMINATOR 225F
VROOM 199F
XENOPHOBE 269F

HIT PARADE ST

BLOOD MONEY 245F
BLOODWYCH 249F
CALIFORNIA GAMES 195F
CASTLE WARRIOR 199F
DOUBLE DETENTE 199F
DRAGON NINJA 199F
DUNGEON MASTER EDT. 95F
FORGOTTEN WORLDS 199F
INDIANA JONES 199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE) 249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE) 249F
NEW ZEALAND STORY 199F
OCEAN BEACH VOLLEY 249F
PASSING SHOT 249F
PIRATES 269F
POPULOUS 249F
RICK DANGEROUS 299F
ROBOCOP 199F
VIGILANTE 149F
XENON 2 MEGABLAST 249F

3 D POOL 199F
ARCHIPELAGOS 249F
ASTAROTH 185F
BALANCE OF POW. 1990 269F
BATTLESHIP 249F
BATTLECHESS 249F
BATTLEHAWKS 1942 249F
BATTLETECH 249F
CONFLICT EUROPE 249F
CRAZY CARS 2 249F
DOUGLAS DRAGON 199F
DUNGEON MASTER 245F
FALCON 235F
FALCON MISSION DISK 1 199F
GALDREGON'S DOMAIN 195F
GEMINI WING 199F
GUNSHIP 245F
INTERNATIONAL FRUGBY SIM 199F
KICK OFF 269F
KINGS QUEST IV 249F
KULT 275F
LES PORTES DU TEMPS 285F
MICROPOSE SOCCER 245F
MILLEMIUM 2.2 249F
MR HELL 249F
OPERATION WOLF 195F
PERMIS DE TUEUR 199F
POPULOUS (DATA DISK) 99F
ROCKET RANGER 275F
RVF HONDA 249F
SILKWORM 199F
SKWEK 195F
TARGHAN 249F
TANK ATTACK 249F
WEIRD DREAMS 235F
WINDSURFER WILLY 199F
ZAC MAC CRACKEN 249F

PC COMPATIBLES COMPLIATIONS

SIMULATIONS HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3
EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM+ACTION SERVICE+BOBO
PC HITS 2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+W LEADERBOB
+ACE OF ACE+INFLITRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+W LEADERBOB
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTES**

A NE PAS MANQUER
BARBARIAN(PALACE)
+ ANTRIDAD 185F
BATMAN 195F
CARRIER COMMAND 249F
CHICAGO 90 249F
DOUBLE DETENTE 199F
FERRARI FORMULA ONE 249F
FORGOTTEN WORLDS 199F
INDIANA JONES 199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE) 249F
OPERATION WOLF A ONE 249F
MI TANK PLATOON 369F
OPERATION WOLF A 2 249F
SPACEMAX 199F
VETTE 199F
VIGILANTE 149F
VOYAGER 199F
XENON 2 249F

AUTRES NOUVEAUTES**

ACTION FIGHTER 259F
AFTERBURNER 249F
ARXANOND 185F
BALLISTIX 249F
CABAL 199F
CIVIL WAR VOL 3 249F
COLOSS. CHESS X 249F
CONFLICT EUROPE 249F
DE LUXE PAINT 2 199F
DRACKEN 199F
GARY L. HOT SHOT 185F
HIGHWAY PATROL 249F
HILL FEAR 249F
INTERPHASE 3D 249F
KING ARTHUR 249F
KING QUEST IV 249F
LORDS OF RISING SUN 249F
LES PORTES DU TEMPS 285F
MADDEEN FOOTBALL 249F
MYSTERY OF MUMMY 249F
NEUROMANCER 249F
NEW ZEALAND STORY 199F
P47 249F
PAPERBOY 249F
PIANTOM FIGHTER 249F
RVF HONDA 249F
SAMOERI 199F
SIM CITY 249F
SORCERER LORD 249F
SPHERICAL 249F
STARGLIDER 2 249F
STUNT CAR 249F
SUPERKIX 345F
THE THIRSD COLIERIER 245F
THE LAST NINJA 2 249F
THUNDERBLADE 249F
UMS 2+NATIONS AT WAR 269F

EXCLUSIF !!

**DISC DEMO
ST AMIGA**
THE STRIDER
OCEAN BEACH VOLLEY
BLOOD MONEY
BLOODWYCH
XENON 2 ...

MICROMANIA vous
offre la possibilité
d'essayer ces jeux avant
de les acheter.

25 Fou GRATUIT
pour l'achat de
2 logiciels

HIT PARADE PC

CHUCK YEAGER'S APT 299F
DOUBLE DRAGON 195F
F15 STRIKE EAGLE N°2 349F
INDIANA JONES 1 299F
LAST CRUSADE (AVENTURE)
MICROPOSE SOCCER 245F
OUT RUN 199F
ROBOCOP 249F
TARGHAN 195F
TEST DRIVE 2 245F

688 SUB MARINE 245F
ARCHIPELAGOS 249F
BAAL 295F
BARBARIAN (PSYNOSIS) 248F
BATTLEHAWKS 1942 248F
CAVEMAN HIGH LYMPICS 199F
CRUIZ CAR 2 249F
F16 COMBAT PILOT 235F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
GRAND PRINCE CIRCUT 235F
HEROES OF THE LANCE 225F
LEISURE SUIT LARRY 2 299F
MENACE 249F
MILLEMIUM 2.2 249F
PERMIS DE TUEUR 245F
POLICE QUEST 2 249F
RICK DANGEROUS 299F
SPACE QUEST 3 249F
STARBUCKS 299F
STARRA 249F
TEENAGE QUEEN 249F
VIRUS 249F

AMIGA COMPLIATIONS

ACTION AMIGA 299 F
+ CYBERBOMB
+ MOTOR MASSACRE
+ TECHNOCOP
+ ARTURA + DEFLECTOR
STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE REOUTR DU JEDI
PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPTIF. BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
THE STORY SO FAR 1 199F
+BUZZY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL
THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPEACERHABER
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3
TRIAD 2 249F
+BAAL + TETRIS + MENACE
EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM+ACTION SERVICE+BOBO

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

NOUVEAUTES

A NE PAS MANQUER
ADDIDAS GOLDEN SHOE 249F
ALTERED BEAST 249F
BATMAN (LE FILM) 245F
BATTLESHIPS (SHADOW OF)
CABAL 249F
CHICAGO 90 249F
EYE OF HORUS 249F
KNIGHT FORCE 269F
PANIC STATIONS 199F
REINDEGE 3 249F
SHINOBI 199F
THE STRIDER 249F
UMS 2 269F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN 2 (PSYNO) 249F
DRAGONSLAYER 199F
DRAGON SPIRIT 249F
DRACKEN 199F
DYNAMIC DU 2000 249F
GHOST AND GOBBLINS 195F
HIGHWAY PATROL 249F
KEEP THE KEYP 249F
LEISURE SUIT LARRY 2 299F
MYSTERY OF MUMMY 249F
NEUROMANCER 249F
NORTH AND SOUTH 249F
POLICE QUEST 2 249F
PREDATOR 249F
QUARTZ 249F
RAT PACK 249F
SHUFFLEPUCK CAFE 199F
SLAYER 199F
SPACE HARRIER 2 235F
SPACE QUEST 3 299F
STAR BLAZE 199F
STEEL 199F
STUNT CAR 245F
SUPER WANDERBOY 249F
SWORLD OF TWILIGHT
ULTIMATE DARTS 199F

HIT PARADE AMIGA

BARBARIAN 2 195F
BLOODWYCH 249F
CASTLE WARRIOR 245F
DOUBLE DETENTE 249F
DRAGON NINJA 249F
F16 COMBAT PILOT 245F
FORGOTTEN WORLDS 199F
INDIANA JONES 199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE) 249F
LAST CRUSADE (AVENTURE) 249F
NEW ZEALAND STORY 245F
OCEAN BEACH VOLLEY 249F
POPULOUS 249F
POPULOUS(DATA DISK) 99F
ROBOCOP 249F
SHOOT UP! UP! CON'T 225F
VIGILANTE 149F
XENON 2 MEGABLAST 249F
A.P.B. 199F
ASTAROTH 249F
3 D POOL 199F
BLOOD MONEY 245F
DE LUXE PAINT 3 249F
DUNGEON MASTER(XL) 295F
FALCON 2 199F
FALCON MISSION DISK 1 249F
GEMINI WING 199F
KICK OFF 269F
LORDS OF RISING SUN 249F
MICROPOSE SOCCER 245F
MILLEMIUM 2.2 249F
MR HELL 249F
PASSING SHOT 249F
PERMIS DE TUEUR 199F
POWERDROME 245F
RICK DANGEROUS 299F
RVF HONDA 249F
SILKWORM 269F
TARGHAN 249F
TEST DRIVE 2 245F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

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

ATARI-ST

ARTIFOX
BARD STALE I
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYPOX 2
STREET FIGHTER
SU PER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD

PC COMPATIBLES

ARTIFOX
BARD STALE I
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
SKYPOX 2
WORLD TOUR GOLE

AMIGA

ARTIFOX
BARD STALE
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLE
WORLD CLASS LEADERBOARD

GEANT !

LES 100% A D'OR 149/199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 super poster de Miss X
+ 1 autocollant inédit

DEMENT !

Le pistolet MAGNUM 349 F pour CPC 464 et 6218 avec 6 jeux



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

GEANT ! LES JUSTICIERS 145/195 F + DRAGON NINJA + ROBOCO + RAMBO 3

LA COLLECTION

175/245 F GEANT !
LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT AVOIR ABSOLUMENT RASSEMBLES DANS UN SUPER ALBUM
+ ARKANOID
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO
+ GREEN BERET
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (football)
+ MATCH POINT (tennis)
+ KONAMIS GOLF
+ CAULDRON (arcade)
+ THE GREAT SPACE
+ YIE AR KUNG FUN
+ MAG MAK (arcade)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY

EPYX ACTION 129/199 F

+ IMPOSSIBLE MISSION 2
+ CALIFORNIA GAMES
+ STREET SPORT BASKETBALL
+ 4x4 OFF ROAD RACING
+ THE GAMES WINTER EDITION

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!



BP 3 - 06740 Châteaufeuil - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

JEUX POUR CONSOLES

SEGA

CONSOLE SEGA	990F
PISTOLET SEGA	250F
+ 3 JEUX PISTOLET SEGA	359F
LUNETTES 3D	325F
CONTROL STICK SEGA	129F
HARD FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	95F
BEAMRIDER	95F
CALIFORNIA GAMES	145F
CARNIVAL	145F
CHOPPER COMMAND	95F
COMMANDO	145F
DECATILLON	145F
DIG DUG	95F
DONKEY KONG	95F
ENDURO	95F
F4 TOM CAT	145F
FROSTBYE	95F
GHOSTBUSTERS	95F
HERO	95F
JUNIOR PAC MAN	145F
KEY STONE KAPERS	95F
KUNG FU MASTER	95F
MARIO BROTHERS	99F
MEGAMANIA	95F
NIGHTMARE	95F
MS PAC MAN	95F
PITFALL	95F
PRO WRESTLING	95F
QUEST FOR QUINTANA	95F
RAMPAGE	145F
RIDDLE OF SPHINX	95F
RIVER RAID	95F
RIVER RAID 2	145F
SEQUEST	95F
SOLARIS	145F
SPACE INVADERS	95F
SPRING MASTER	145F
SUMMER GAMES	145F
TENNIS	95F
VIANGUARD	95F
WINTER GAMES	145F
ZAXXON	95F

NOUVEAUTÉS

CALIFORNIA GAMES	255F
CYBORG HUNTER	255F
CAPTAIN SILVER	255F
RAMPAGE	255F
R TYPE	255F
TIME SOLDIERS	255F
VIGILANTE	255F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLBEJLIUS	295F
KENSENED	295F
RAMBO 3	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLBEJLIUS	295F
KENSENED	295F
RAMBO 3	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	295F

HIT PARADE

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALTELT POWER STRIKE	295F
BLACK BELT	295F
BOMBER RAID	295F
CHOPPLIFTER	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
GREAT BASKETBALL	295F
LORD OF THE SWORLD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	295F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	395F
RESCUE MISSION	295F
ROCKY	295F
S.D.I.	295F
SECRET COMMAND	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	295F
WONDERBOY	295F
WONDERBOY M.L.	295F

NOUVEAUTÉS • C'EST GEANT !!
A NE PAS MANQUER
ALTERED BEAST 99149F
BLOODWYCH 99149F
CABAL 99149F
KNIGHT FORCE 139179F
MAZEMANIA 99149F
PAINC STATIONS 99149F
RAINBOW ISLAND 99149F
SHINOBI 99149F
THE STRIDER 99149F

AUTRES NOUVEAUTÉS
ACTION FIGHTER 1051/55F
BOMBER 99149F
BOMBZUL 99149F
DOMINO 99149F
DOUBLE DRAGON 99149F
DRAGON SPIRIT 99149F
DYNAMITE DUX 99149F
HIGH STEEL 99149F
KULIT 1491/99F
MEURTRE AVEINSE 1451/95F
P47 99149F
PROJECT STEALTH F 99149F
SPHERICAL 99149F
STAR TREK 95145F
STEGAR 99149F
SUPER WANDERBOY 99149F
TEST DRIVE 2 1109/69F
TINTIN SUR LA LUNE 1451/95F
XENOPHOBIE 109/169F

HIT PARADE
ACTION SERVICE 1391/89F
BARBARIAN 2 99139F
BATMAN (LE FILM) 99149F
CARRIER COMMAND 109179F
CRAZY CARS 2 129/69F
DOUBLE DE TENTE 99149F
FORGOTTEN WORLDS 99149F
INDIANA JONES 99149F
THE LAST CRUSADE (ARCADE) 99149F
MR HELI 99149F
NEW ZEALAND STORY 99149F
OCEAN BEACH VOLLEY 99149F
RICK DANGEROUS 99149F
SILVERWIND 99149F
SKATE TO DIE 95145F
STORMLODGE 99149F
VIGILANTE 99149F

A.P.B. 99149F
3 D POOL 99149F
CIBICAO 99149F
BUTCHER HILL 1451/95F
CHUCK YEAGER'S APT 95145F
FOOTBALL MANAG 2 95139F
GARY L. HOT SHOT 95139F
GEMINI WING 99149F
GUNSHIP 195/245F
H.A.T.E. 99149F
HEROES OF LANCE 1451/95F
HONEY PAROL 99149F
LE MANJOR DE MORT 99149F
MICROPROSE SOCCER 109/69F
OPERATION WOLF 99149F
PARKING SHOT 99149F
PERMS DE THERIST 99149F
RENEGADE 3 99149F
R.I.N.E. 99149F
RIN THE GAUNTLET 95145F
RUNNING MAN SCRAPABLE DE LUXE 80/225F
SKWEEK 1451/95F
SUPER SCRAMBLE 99149F
THE GAMES SUMMER 99149F
THE LAST NINJA 2 1251/45F
THUNDERBOLTS 1251/45F
TIME SCANNER 99149F
WEC LE MANS 99149F
XYBOTS 99149F

AMSTRAD

SIMULATION HITS 169/245F
+94 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH3
SOCCER SUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTACHE
+LE RETOUR DU DEFI

HEAT WAVE 129/199F
+NEALUS IN ETHER WORLD
+FIRELORD+RANARAMA
+IMPOSSIBALL+CYNAPS

LA COMPI OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+DALEY THOMPSON OLYMPI
+WINDGATOR-TYHOON
+SALAMANDER

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+ITOKER ROAD
+1043 IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+SALAMANDER

MEGA PACK 149/199F
+RALLY 2+ BILLY 2+ MACH 3
+FOOT+ BILLY
+TENNIS +5EME AXE

GEANTS DE L'ARCADE 2 129/145F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BOMBING COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR

COMPILATIONS

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/145F
+CYBERNOID+DEFEKTOR+MAK
+LEOODBROTHERS+NEBULUS
+PORTET AR+HERCULES+MELON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+BLAZON+PREDATOR+ARNOV
+CRAZY CAR+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFERS DE TAITO 139/199F

+TARGET RENEGAD+FLYPING
SIKAK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLIPGHT
LES BEST OF US GOLD 149/199F

+OUT RUN+GAUNLET 2
+CALIFORNIA GAMES 5729
+ROLLING THUNDER

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SMOKER+GOLF
+GOLD PILLER BRONZE 149/199F

23 SPECIALS VIKINGS EPIVA
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGAD
+INT KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN E

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
COLLECTION KONAMI 115F/185F
GEANTS D'ARCADE 115/199F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

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

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUFEUIL

NOM
ADRESSE

Tel:

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F
Précisez cassette / Disk / et Datalayzer

Date d'expiration - / - / Signature :

- T-Shirt PLAY AGAIN
- M. L. XL (entourage votre taille)
- T-Shirt HIGH SCORE
- M. L. XL (entourage votre taille)
- Montre MICROMANIA

Règlement : je joins un chèque bancaire / CCP / mandat-lettre / je préfère payer au facteur à réception (je paie 19 F) ou frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 / AMSTRAD 6128 / SEGA / C64 / PC 1512 / ATARI-ST / AMIGA

Exclusif NEC:
neuf nouveaux jeux

TILT JOURNAL

NEC:



Yaksu : un jeu d'action à la Space Harrier.

la folie Japonaise

La console NEC remporte un succès indéniable. Encouragé par un déluge de demandes, Shoot Again, le seul distributeur actuel en France, passe la vitesse supérieure. Non content de proposer maintenant un catalogue de plus de quarante jeux, il offre la possibilité de les échanger : contre une somme minime, chacun renouvelle son plaisir indéfiniment ! Pour allécher ceux qui ne seraient pas encore convaincus des qualités graphiques de la console, Tilt présente les tous derniers jeux pour NEC. Un régal pour les yeux ! Et encore... Manquent le son et les animations.



Power Golf offre d'excellents graphismes.



Final Lap : un duel de cylindrées.



Ninja Warriors.



Vigilante.



Cyber Cross.



Gunhed.



Power Wrestling.



Pacland.

Drôle d'histoire que celle du PC Engine, cette console que NEC ne distribue toujours pas en Europe. Pourtant c'est vraiment un sacré engin, une véritable machine d'arcade à domicile ! Pour l'instant la seule solution pour se procurer cette console reste l'import direct. En Grande-Bretagne, ce sont des sociétés de vente par correspondance qui distribuent le PC Engine avec un certain succès. Dans notre pays Shoot Again, la dynamique boutique spécialisée dans les consoles, fait le maximum depuis plusieurs mois pour promouvoir cette petite merveille. Bien que relativement peu nombreux, les joueurs qui ont craqué pour la NEC sont des fanatiques de cette machine. On les comprend car cette console est ce qui se fait de mieux dans le domaine des jeux d'arcade. Pour mieux les satisfaire, Shoot Again a eu l'excellente idée de lancer une formule d'échange de logiciels. Si vous échangez deux logiciels de la même catégorie de prix, il ne vous en coûtera que 50 F. Mais si vous désirez un jeu d'un prix supérieur c'est également possible en ver-

Salon de la micro
13/14/15 octobre 1989

sant la différence. Le coût d'un échange se situe donc dans une fourchette de 0 à 200 F. Quant à la ludothèque de la NEC, elle s'étoffe et Shoot Again ne propose pas moins de quarante titres, très réussis pour la plupart. Si vous n'aimez que les jeux d'aventures ou les simulations, la NEC n'est pas faite pour vous. Si vous êtes un mordu d'arcade, ça vaut la peine d'y réfléchir à deux fois. Vu le succès remporté par cette console au Japon, de nombreux éditeurs développent maintenant sur cette machine. La plupart des grands succès d'arcade sont au programme. Nous avons testé neuf des dernières nouveautés que nous vous présentons brièvement, mais nous y reviendrons plus longuement dans un prochain numéro.

Un choix princier

Vigilante : vous connaissez tous ce beat-them-up arrivé récemment sur nos micros. Cette conversion est presque identique au programme original, avec des sprites deux fois plus gros que ceux des versions sur micro. A côté de cette adaptation pour la console NEC, nous l'excellente version Amiga ne fait pas les poids.

Final Lap : ce jeu d'arcade d'Atari Games permet à deux joueurs de s'affronter simultanément au volant d'une formule 1. Cette conversion est différente du jeu d'arcade original dans lequel chaque joueur dispose d'un écran. Cette fois l'écran est divisé en deux. La course est très rapide et on s'éclate entre amis à se faire des queues de poisson pour arriver le premier. C'est vraiment l'une des courses automobiles les plus excitantes que l'on ait vu et la possibilité de jouer à deux apporte un « plus » très appréciable.

Cyber Cross : un beat-them-up au graphisme très japonais dans lequel le héros acquiert des super pouvoirs en cours de jeu. De superbes sprites et une animation rapide en font un programme très accrocheur.

Ninja Warriors : les fans d'arcade se souviennent sans doute de ce programme dont l'action se déroulait sur trois écrans. Il n'en reste qu'un mais on retrouve tous les éléments du programme original. Vous tenez le rôle d'un robot ninja qui s'introduit dans la base d'une organisation criminelle. Armé de deux poignards et de quelques shuriken, vous affrontez les troupes ennemies, ainsi que de redoutables créatures. Un jeu

rapide et prenant auquel on revient sans cesse.

Pacland : dans ce jeu d'arcade de Namco, le célèbre glouton parcourt la campagne en évitant ses vieux adversaires les fantômes. C'est un agréable jeu de plates-formes bourré de surprises. Graphisme et jouabilité sont identiques à ceux du programme original et vous ne viendrez pas rapidement à bout des trente-deux niveaux du jeu de ce programme. **Power Golf :** une belle simulation de golf pour se détendre entre deux jeux d'arcade acharnés. Le parcours est vu de dessus et le joueur apparaît dans une fenêtre. Bien qu'il ne soit pas aussi complet que certaines simulations sur micro, ce n'en est pas moins un programme très agréable.

Yaksa : un jeu d'action en 3D qui présente quelques points communs avec *Space Harrier*. Armé d'une épée, vous affrontez de nombreux adversaires qui arrivent sur vous à toute allure. L'action est prenante, mais c'est un jeu très difficile.

Power Wrestling : un programme de catch original qui vous offre le choix entre de nombreux lutteurs qui ont tous leurs prises favorites. Les combats sont très réalistes et vous pouvez même projeter votre adversaire par-dessus les cordes et descendre du ring pour continuer le combat.

Gunhed : un superbe shoot-them-up à scrolling vertical qui décoiffe. A chaque instant vous rassemblez de nouvelles armes plus spectaculaires les unes que les autres, mais ce n'est pas de trop pour survivre face à des hordes d'aliens déchainés qui ne vous laissent pas un instant de répit. L'animation est très rapide et la bande sonore convaincante. Les amateurs de shoot-them-up seront séduits par ce programme qui figure parmi les meilleurs.

Tous ces programmes bénéficient d'une bande sonore d'une qualité légèrement supérieure à celle de l'Amiga et l'animation est toujours aussi rapide que fluide. Ceci est tout à fait compréhensible puisque, comme tout le monde le sait, la console NEC PC-Engine dispose de processeurs, créés par la firme japonaise Hudson, optimisés pour la gestion des éléments graphiques et sonores. Si vous voulez faire des économies ne passez surtout pas chez Shoot Again, car il est difficile de ne pas craquer devant des programmes aussi réussis.

Alain Huyghues Lacour



Participez au 1^{er} championnat européen des jeux micro!

27 000 F à gagner. Les meilleurs joueurs anglais, espagnols et français. Le premier Championnat européen va frapper fort. Pour y participer, il suffit de savoir tenir un joystick!

Tilt a besoin de vous! Le Salon de la micro 1989 (Espace Champerret les 13, 14 et 15 octobre prochain) verra se dérouler le premier championnat européen de jeux micro et vidéo! Le team français, constitué des cinq meilleurs joueurs nationaux rencontrera un team anglais et un team espagnol. Le magazine leader anglais *Computer and Video Games* a sélectionné les cinq meilleurs grands-tenors. *Micromania*, le journal espagnol, pas le club de VPC, leader également en Espagne, sélectionne depuis des mois les joueurs ibériques les plus cortaces (c'est bien connu, les Ibères sont de plus en plus rudés; à vos souhaits).

Le mode d'emploi

Alors, inutile de vous dire que nous comptons sur vous pour défendre les couleurs de la France et celle de Tilt, qui organise cette année ce premier championnat. Comment jouer? C'est simple: tous les joueurs qui veulent faire partie de notre première équipe de France micro doivent venir le samedi 14 octobre à l'Espace Champerret. Les sélections dureront toute la journée. Nous désignerons le meilleur joueur sur ST, le meilleur sur Amiga, sur Sega, Nintendo et Amstrad CPC. Les joueurs choisiront la machine de leur choix et devront faire le meilleur score possible en trois minutes sur les jeux suivants: Turbo cup (Loricels) sur ST, Skweek (Loricels) sur Amiga, Forgotten Worlds (US Gold) sur CPC, Gradius (Konami) sur Nintendo, Captain Silver (Sega) sur Sega. Pour vous aider à vous situer voici des scores de base: Turbo cup, 1^{er} niveau, Magny Court: 2'10. Skweek: 7620 points, mais là c'est aussi fonction des boni allé-

toires. Gradius: 35600 points. Captain Silver: 4500 points. Forgotten Worlds: 2200 points.

A la fin de la journée nous sélectionnerons les trois meilleurs scores par machine et les quinze candidats choisis participeront à la sélection finale le dimanche matin à 11 h. Chaque participant jouera alors sur les cinq machines successivement, toujours pendant trois minutes et nous additionnerons les scores réalisés. Les cinq meilleurs feront alors partie de l'équipe française.

Dans l'après-midi du dimanche, à 14 h, les Français rencontreront les Anglais et les Espagnols. Les quinze concurrents joueront pendant cinq minutes sur chaque jeu. Les scores seront alors cumulés pour désigner le team vainqueur et le joueur qui aura, à lui seul, accumulé le maximum de points.

Les prix

Les quinze joueurs français sélectionnés recevront des prix partiels, pour le meilleur score, 5 000 F; pour le second: 2 500 F; trois louïs d'or pour le troisième et un louïs d'or pour les quatrième et cinquième.

Le team vainqueur européen gagnera 15 000 F à partager en cinq (3 000 F par joueur) et le meilleur score cumulé réalisé par un des quinze joueurs, qu'il appartienne ou non au team vainqueur, recevra une prime de 2 500 F. Pas mal, non? Les cinq jeux de la finale européenne seront choisis parmi ceux déjà cités plus Bubble Bobble sur ST (score minimum en cinq minutes: 91750 points, New Zealand Story sur Amiga, 59151 points, Super Mario Bros sur Nintendo, 74950 points, et Fantasy Zone sur Sega, 31500 points. A vos joys!

Atari: ST-Evolutionnaire!

Pour la rentrée, Atari pète le feu! L'Atari Portfolio a l'ambition de ne pas être qu'un feu de paille et le flamboyant neuf TT pointe le bout de son nez. Mais surtout, le classique 520 STF disparaît! Feu le 520 ST est remplacé par le STE, E pour Enhanced. Objectif : griller l'Amiga sur la ligne d'arrivée.

Arrivé en France il y a environ trois ans, l'Atari ST est à l'évidence l'un des ordinateurs les plus populaires en Europe. Générateur d'une nouvelle vision de l'ordinateur domestique, il a popularisé divers concepts dans le grand public. Microprocesseur 16/32 bits, lecteur de disquette 3 pouces et demi intégré, intégrateur graphique furent pour la première fois rendus accessibles au plus grand nombre par le ST. Bien vite pourtant, d'autres ont adopté les mêmes principes de base. L'Amiga, notamment le 500, devint ainsi un challenger dangereux. De plus en plus même, au fur et à mesure du vieillissement de la machine qui permit à Atari de redorer son blason. Que faire face à la concurrence? Proposer une nouvelle machine aux performances équivalentes ou supérieures à ce que proposent des fabricants comme Commodore, quitte à augmenter substantiellement le prix de base de l'ordinateur? Ou bien moderniser l'Atari afin de conserver un tarif le plus serré possible? La seconde solution a été choisie par la firme de Jack Tramiel. Le ST Enhanced (STE) arrive!

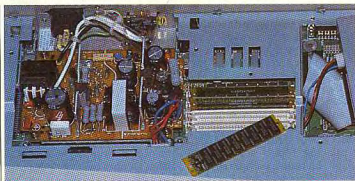
Les évolutions majeures...

La base ne change pas. Le STE est structuré autour d'un MC 68000 cadencé à 8 MHz. Il utilise un peu moins de 200 Ko de ROM, dispose d'au moins 512 Ko de RAM. Evolution toutefois sur ce dernier point. Les ST ne sont pas prévus pour supporter une extension de la mémoire vive. Il en est ici tout autrement. Les circuits de RAM sont montés sur des barrettes qu'il est possible de changer. Ainsi, un STE peut gérer jusqu'à 4 Mo de RAM sans problème. Si ce n'est celui de l'accès aux barrettes qui n'est pas des plus simples. Il est vrai que le modèle que nous avons testé est un pré-série. Il est possible que les modèles de production subissent des améliorations à ce niveau. Prises Midi, port cartouche et lecteur de disquette double face sont, de plus, au programme.



Le boîtier du STE est fort similaire à celui de son prédécesseur.

En matière de graphisme, le STE apporte divers perfectionnements. Tout d'abord, la palette dispose de 4 096 teintes contre 512 auparavant. Les modes graphiques restent les mêmes, mais aux dires d'Atari, il est possible de changer de palette à chaque ligne. Les scrollings sont désormais câblés. C'est-à-dire que ces opérations ne relèvent donc plus de la partie logicielle mais de la partie matérielle de la machine. Résultat : des scrollings d'une douceur et d'une rapidité inconnue sur un ST classique. Du reste, une démonstra-



Innovation marquante du STE : il permet d'étendre assez facilement la mémoire centrale de la machine jusqu'à 4 Mo de RAM.



La face arrière du STE dévoile de nouveaux connecteurs. Des sorties son de type Cinch et un orifice Genlock font en effet leur apparition.

tion de ces capacités écrite en GFA 3.0 compilé par l'auteur de Dalé (Thierry Decomiquet) illustre bien ce point. Elle permet de charger une image Néo et de la déplacer sur l'écran à l'aide de la souris. Etonnant. Autre bonne nouvelle : le STE dispose en standard du blitter — circuit électronique prenant en charge des déplace-

ments de blocs mémoire. Enfin, le STE est prévu pour la mise en œuvre d'un Genlock. Les amateurs de vidéo seront donc pleinement satisfaits de la capacité du STE à se synchroniser avec une source externe. La partie sonore a subi un lifting. Outre le classique circuit générateur de sons de chez Yamaha que

l'on trouve sur le ST, le STE propose un convertisseur 8 bits numérique/analogique permettant de restituer des sons digitalisés. En outre, les circuits son s'avèrent désormais connectés sur des prises Cinch afin d'assurer une liaison avec une chaîne hi-fi. Précisons dès maintenant que contrairement aux affirmations hâtives de certains, le générateur de sons Yamaha est lui aussi connecté sur ces sorties. Ainsi, il est possible d'entendre sur une chaîne les bruits d'un jeu écrit pour un ST classique.

Une étude attentive du boîtier du STE — similaire à celui du ST — révèle la présence de deux nou-

veaux connecteurs sur le côté gauche de la machine. Il s'agit en fait de prises joystick permettant la connexion de quatre manettes supplémentaires. Attention, ces prises viennent en complément de celles du ST, présentes aussi sur le STE. Ainsi, le STE supporte jusqu'à six manettes de jeu! Vivez les programmes exploitant cette possibilité...

GEM, TOS et consorts

Le STE dispose semble-t-il d'une nouvelle version du TOS. Celle-ci, selon Atari, est deux fois plus rapide que l'ancienne. Ainsi, la gestion des disquettes (copies, formatage, et autres) seraient plus rapide. Nous n'avons cependant pu tester ce point. Mais nous y reviendrons à l'occasion. Certaines fenêtres voient leur présentation légèrement modifiée. En

HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de Mois	TITRE	Maïs Descrier
1	LES JUSTICIERS (Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3) Ocean (Amstr)	1
2	INDIANA JONES US Gold - Arcade - (Amstrad, ST, Amiga, PC)	2
3	NEW ZEALAND STORY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
4	FORGOTTEN WORLDS Capcom (Amstrad, ST, Amiga)	3
5	VIGILANTE US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
6	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)	NEW
7	DOUBLE DETENTE Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	4
8	ROBOCOP Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)	8
9	CASTLE WARRIOR Delphine - (ST, Amiga)	7
10	BARBARIAN 2 Palace (Amstrad, ST, Amiga)	9
11	INDIANA JONES (Aventure) US Gold - (ST, Amiga, PC)	NEW
12	DRAGON NINJA Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	11
13	XENON 2 MEGABLAST Mirrosoft (Atari ST, Amiga)	NEW
14	POPULOUS Electronic Arts - (St, Amiga)	8
15	BLOODWYCH Mirrosoft (Atari ST, Amiga)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	BATMAN (Le Film) Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	THE STRIDER Capcom (Amstrad, ST, Amiga)
3	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)
4	LES 100% AMSTRAD (Opération Wolf, Afterburner & Type, Titan) Ocean (Amstrad)
5	SHINOBI Virgin (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

PARIS : Boutiques MICROMANIA :
FORUM DES HALLES
5, rue Fiquetonne Niveau -2
Métro et RER Les Halles 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMAN :
64, bd Haussmann, Espace Loisirs sous-sol
Métro Havre-Courmarin 42.82.58.36

NOUVEAU
CENTRE COMMERCIAL GALAXIE
PRINTEMPS ITALIE
30 av. d'Italie/Niveaux 1/Rayon Micro-Microm
Métro Place d'Italie 45.81.11.50 Poste 4141

Merci !

Du fait de l'incendie survenu dans les locaux d'Atari, au 9, rue Sentou à Suresnes, dans la région parisienne, la firme Atari n'était pas en mesure de nous prêter un 520 STE pour cette première prise en main. La filiale française de la firme de Jack Tramiel est intervenue auprès de la société d'Édition Carraz qui a accepté de nous confier le sien. Nous les remercions, d'autant plus qu'il s'agit d'un ordinateur utilisé par Carraz pour des développements en cours. M.B.

revanche, les menus du bureau propose les mêmes options avec, en plus, une option déjà présente sur le Mega ST : la possibilité de connecter le blitter. Autre amélioration, le logo Atari présent dans « Informations » du menu accessoires de bureau propose un dégradé de couleurs mouvant du plus bel effet. Bref, tout ceci n'amène pas de commentaires particuliers. Relevons cependant que le simple déplacement d'un fichier d'un répertoire à l'autre sur une seule et même disquette s'effectue toujours par duplication du fichier. Pour conclure, soulignons qu'en mode monochrome les coins inférieurs de l'image du bureau sont arrondis. Un clin d'œil au Mac ?

De la compatibilité

Compte tenu des nouvelles capacités du STE par rapport au ST classique, la question de la compatibilité se pose. On se remémore les problèmes intervenus lors de la venue du nouveau jeu de ROM du ST... Disons-le tout net, des problèmes similaires se posent. Ainsi, diverses démonstrations pirates ne fonctionnent pas ou mal. Il est vrai que les auteurs de ce type de programmes ont tendance à bidouiller un peu trop... Mais on rencontre aussi des difficultés avec des logiciels plus sérieux. Ainsi, les versions 1.93 et 1.98 du Rédacteur fournissent respectivement deux et quatre bombes. Le STOS ne fonctionne pas non plus. Toutefois, First Word Plus 2.02 francisé, Time-works 1.05, Cyberpaint 2.1 francisé, ZZ Com 1.0a, GFA 3.0, Spectrum 1.01 et autres fonctionnent apparemment sans défaut. Il en est de même de Falcon, de la première version de Tetris, de Sapiens, de Goldrunner et d'autres. Il est clair que nous n'avons pu tester l'ensemble de la

logithèque pour ST sur le STE. Il est donc trop tôt pour conclure. Mais certains programmes ne fonctionnent pas ou mal. La faute à qui ? A Atari, aux éditeurs ?

En conclusion

Disponible au même prix que le 520 ST (3 490 F) qu'il remplace, le 520 STE apporte un certain nombre d'améliorations dont il serait dommage de se priver. Toutefois, il ne s'agit pas d'une révolution mais d'une évolution de la machine. A ce titre, le STE est toujours en retrait vis-à-vis de l'Amiga 500 au niveau graphisme. Il possède cependant l'avantage de disposer d'une logithèque étendue notamment en matière d'ap-

plications personnelles, éternel talon d'Achille de la machine de Commodore. En outre, les facilités de mise en œuvre du Genlock devraient permettre aux STE de titiller l'Amiga en matière de Desktop Vidéo. Disponible dès le mois d'octobre 1989, dans les magasins — source Atari —, le 520 STE sera prochainement épuisé d'un 1040 STE. Quel accueil lui réserver, se demande l'acheteur. Faut-il se le procurer ou non ? Si vous aviez décidé de prendre un ST, n'hésitez pas ! En revanche, les indécis n'auront qu'à tenir compte, pour juger, des éléments apportés par le nouvel Atari est de ceux qui lui feront défaut selon la future utilisation de la machine. Mathieu Brisou

Atari (c) voit double !



Le PC de poche Atari doit être commercialisé très prochainement...

La première, dirigée par Daniel Hammaoui, s'installe à Gennevilliers et traite des machines grand public. Les consoles de jeux en forment une part importante. La console VCS 2600, vendue 490 F, se taille encore un beau succès puisque 100 000 d'entre elles ont été vendues cette année. Mais Atari fonde surtout de grands espoirs sur la console Lynx, une console portable avec écran à cristaux liquides couleur (voir Tilt n° 68). Elle sera officiellement présentée en France lors du salon du jouet, en janvier 1990. Son prix, non encore fixé, devrait tourner aux alentours de 1 000 F, si l'on se réfère à son prix américain (150 \$).

Atari dispose d'une gamme de machines de plus en plus étendue. Dans un but d'efficacité, on afin de ne plus mélanger les torchons et les serviettes, la firme annonce des changements dans sa structure et crée deux divisions.

Atari renaît de ses cendres !



Jean-Philippe Delalandre

Un incendie d'origine accidentelle a ravagé les locaux d'Atari-France, au 9, rue de Sentou à Suresnes, le 29 août dans l'après-midi. L'incendie s'est déclaré dans une société voisine fabriquant des décors de théâtre, alors que des ouvriers ponçaient des éléments métalliques à proximité d'un local de peinture. Les étincelles ont mis le feu à des essences volatiles. Le feu s'est ensuite propagé rapidement aux autres sociétés situées dans le même immeuble. Douze casernes de pompiers ont été mobilisées, et il leur a fallu plus de deux heures pour maîtriser le sinistre. Les locaux ont été évacués à temps et sans trop de panique, mais trois pompiers ont été légèrement blessés lors de l'intervention. Chez Atari, comme dans les autres entreprises voisines, les dégâts matériels sont considérables : le toit s'est effondré, la plupart des documents ont été dévorés par les flammes, des STE et des transputers en test au labo sont allés

rejoindre les tameuses montres molles au musée de l'imaginaire dalinien. Par chance, les locaux n'abritaient que le « stock tampon » d'Atari, la plus grande partie des machines se trouvant en un autre lieu. La comptabilité aurait également été sauvée. La gestion décentralisée du SAV étant assurée par les revendeurs eux-mêmes, les conséquences de l'incendie ne devraient pas se faire sentir dans l'immédiat pour l'utilisateur. Reste que le stock de pièces détachées a été détruit et que les revendeurs pourraient rapidement se trouver en rupture. La société s'est donc prématurément transférée dans ses nouveaux locaux de Gennevilliers (tél. : 40 86 27 64) qui devaient accueillir prochainement la nouvelle division grand public. La division professionnelle (Atari Business Computer) devait quant à elle rester rue de Sentou. Vu l'état des bâtiments, il est peu probable qu'Atari retourne prochainement à Suresnes.

Les micro-ordinateurs constituent le second vol de cette division grand public. Les ST disparaissent au profit des STE. Le 1040 ST continue cependant sa carrière et, accompagné d'un écran monochrome, coûte désormais 4 990 F. Les Mega ST passent sous le contrôle de la deuxième division : Atari Business Computer (ABC). Dirigée par Sam Mamane, ABC se trouve provisoirement privé de locaux, mais dispose en attendant mieux d'une vitrine chez Infomart au CNIT de la Défense. ABC propose deux grandes familles d'ordinateurs : la famille Motorola et la famille Intel. Font partie des Motorola les Mega ST basés sur un processeur 68000, mais aussi les TT (Thirty Two) basés sur un 68030.

Ces derniers existeront en deux versions : monoposte et multipostes. La plus susceptible d'intéresser le bidouilleur personnel aura comme système d'exploitation le TOS, ce qui, en principe, la rend compatible avec la tribu des ST. Les autres TT fonctionneront sous UNIX, le système d'exploitation qui monte. La famille Intel — il s'agit plus prosaïquement de compatibles PC — commence avec des AT (processeur 80286 à 8, 12 ou 16 MHz) équipés de disques durs amovibles ou non et se termine avec des ordinateurs rapides basés sur un processeur 80386. Dou tout venant. Viennent ensuite deux produits commercialisés indifféremment par ABC et Atari Grand Public :

Le STACY et le Portfolio. Le premier est un portable compatible ST, avec écran à cristaux liquides incorporé, 1 Mo de RAM, deux lecteurs de disquettes et plusieurs connecteurs, dont des prises MIDI In et MIDI Out. Cette caractéristique rend la machine particulièrement attrayante pour les musiciens. C'est d'ailleurs au Salon de la musique que la machine a été présentée pour la première fois en France. Mais le prix du STACY, 11 750 F, en fera sûrement hâter plus d'un.

Le Portfolio est le nom désormais officiel de cette Artélysienne dont la presse a fait ses choux gras lors du Forum PC de février : le Pocket PC. Rappelons qu'il s'agit d'un compatible PC à peine plus gros d'une calculatrice avec un écran de 8 lignes et doté de logiciels rési-

dens. Il disposera d'un grand nombre de périphériques et de connecteurs pour le relier à un PC traditionnel (extensions mémoires, interfaces série et parallèle, lecteur de cartes adaptables à un PC, etc.). N'ayant pas encore eu l'occasion de les voir, nous ne pouvons qu'espérer les tester bientôt. D'autant que le seul prix dont Atari veuille bien faire état est celui du Portfolio lui-même : 2 990 F.

Quant aux autres appareils portant la marque Atari, ils restent en retrait, en sommeil pourrait-on dire. On pense surtout au Transputer et au lecteur de CD-ROM. Il n'empêche que la firme est particulièrement prolifique. La preuve : une gamme de calculatrices au nom d'Atari devrait bientôt être lancée. Jean-Louis Renault

Ici on rêve

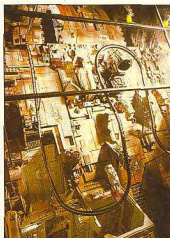


planète magique

Depuis quelques temps déjà, la France voit se développer avec rapidité divers parcs d'attractions. Le problème est de se rendre dans ces parcs : problèmes de circulation, durée du voyage, etc. D'où l'idée d'intégrer un lieu de distraction dans la cité qui a présidé à la création du projet Planète magique.

Ce projet est né de l'imagination de Jean Chalopin. Ce dernier est connu du grand public grâce à *Ulysse 31*, la vie des *Bates*, les *Minipoups*, l'*Inspecteur Gadget*, etc. Parti aux États-Unis dans le seul but de créer des dessins animés, il est devenu rapidement un passage obligé en prenant la première place parmi les producteurs américains de ce type de créations audiovisuelles. Bref, Jean Chalopin est synonyme de Succès Storie. Mais, il ne pouvait en rester là ! Situé en plein troisième arrondis-

sement de Paris, à deux pas du Conservatoire national des arts et métiers, Planète magique est abritée par l'ancienne Gaîté lyrique. Inauguré en 1862, le théâtre de la Gaîté, devenu Gaîté lyrique,



Apesantaria : devenez cosmonote.

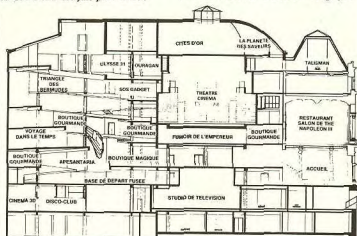
était essentiellement destiné aux opérettes. Ainsi, Offenbach l'Atari dirigé pendant six ans. Fermée une première fois en 1963, elle fait bien être détruite pour laisser place à un parking. Ouvrant à nouveau en 1973 pour accueillir le TNP, ce théâtre fut définitivement fermé en 1979 mais inscrite en 1984 à l'Inventaire supplémentaire des monuments de Paris. Installer dans un tel lieu un espace de loisirs nécessite évidemment quelques travaux... Comment les concilier avec le statut du bâtiment ? Les architectes ont résolu ce dilemme en conservant la façade et en refaisant intégralement l'intérieur. Certains critique-



Indiana Jones en herbe, l'univers des Cités d'Or est fait pour vous !

ront cette attitude. En ce qui nous concerne, nous trouvons l'idée très bonne. L'essentiel n'est-il pas ces 11 000 m² dédiés aux loisirs. Planète magique s'articule autour de rôles et d'aventures... Le principe est simple, des équipes constituées en fonction de classes d'âge partent à l'aventure et doivent résoudre des énigmes, passer des épreuves, découvrir des éléments. Tout cela dans des décors mettant en scène des automates, des odeurs correspondant à l'univers dans lequel on évolue. On nous promet aussi des hologrammes spectaculaires... Régi par un système informatique élaboré, les activités se déroulent de telle façon que deux équipes ne se trouveront jamais par hasard dans une même salle. La quête sera donc une véritable aventure et l'on ne pourra en aucun cas

d'Or, dans le plus pur style Indiana Jones, la Machine à remonter le temps, où l'on est accompagné par un robot, Apeasantaria où découvrir l'état d'apeasanteur et la Maison de l'inspecteur Gadget. Voilà qui promet, non ? Au fait, n'oublions pas l'ascenseur qui est en fait une fusée ! Planète Magique c'est aussi des attractions plus simples nommées Kiosques. Ainsi, il sera possible de goûter du chocolat sous des éclairages différents. Constat : ça change le goût ! Dans le même ordre d'idée, on nous promet des kiosques gourmands qui seront rappels d'attractions. Autre pôle : l'audio-visuel. Planète Magique



Planète magique en coupe : des heures de distraction en perspective...

obtenir une aide extérieure. Les scénarios proposés sont : *Talisman*, un univers dans le style *Dark Castle*, *le Triangle des Bermudes*, avec une phase de tir à 24 postes, *Perdus dans l'ouragan*, un univers où tout bouge, *Les Cités*

abrite un studio de télévision complet, qui servira à la production d'émissions télévisées. A terme, une radio FM destinée aux jeunes sera aussi présente. Un Vidéo-rooms d'accès libre permettra de visionner des dessins animés, une

salle de cinéma en 3D est prévue, mais aussi une salle de spectacle de 350 places (cinéma, théâtre), une discothèque, etc. Signalons aussi la présence de restaurants. C'est vraiment Byzance ! Pour le prix d'entrée, il faut distinguer deux zones. L'une « sous carte », l'autre « hors carte ». Dans la première, les accès s'effectuent par le biais d'une carte magnétique sur laquelle un crédit d'unités est inscrit. On retire un certain nombre d'unités de crédit pour la participation de telle ou telle activité. Notez que cette carte sert aussi à mémoriser le score de son porteur. Dans la zone sous carte on trouve les univers de jeux évoqués plus haut et divers kiosques. La zone hors carte est d'accès libre mais la participation aux activités peut-être payante. Il en est ainsi du restaurant haut de gamme situé dans cette zone. Nous avons évoqué la partie informatique régissant cet ensemble. Structuré à base de Macintosh reliés entre eux, son rôle est de gérer le déroulement des activités mais prend aussi en charge le réseau de billetterie. Ce système fonctionne en quatre langues (français, anglais, allemand, italien), ce qui conforme le côté international de la Planète Magique. Du reste, Jean Chalopin ne rêve-t-il pas d'étendre ce concept à d'autres cités ?

Deux indications pour conclure : la Planète Magique disposera aussi de jeux d'arcades (on nous promet 200 bornes) et ouvrira ses portes au public le 3 décembre 1989. D'ici là, patience !

Mathieu Brisou

PENDELLENCE LE STILO CORECTEUR
PENTEX POCKET...



... PARCE QUE NOBODY IS PERFECT.*
* PERSONNE N'EST PARFAIT.

Battus à domicile!

Le gagnant du concours européen de *Populous* est français! Malgré la ténacité de ses adversaires, notre dieu gaulois les a tous vaincus avec une déconcertante facilité. Régis Périchon, notre champion profitera de son prix, deux semaines à Hawaï, pour se remettre de ses émotions.

Livres et micros

Le livre des pirates

Il est fort rare de s'amuser en lisant un livre consacré à l'informatique. Cet ouvrage du célèbre club allemand Chaos Computer Club, dont le nom est désormais associé à quelques spectaculaires affaires de piratage informatique (intrusion dans des ordinateurs de la NASA, par exemple) fait heureusement exception à la règle. L'humour qui imprègne la série d'articles composant cet ouvrage collectif reflète l'attitude méfiante et ironique du club à l'égard de l'informatisation croissante de la société. Avec Orwell et Mac Luhan comme références obligées, les auteurs passent au crible divers aspects éthiques, juridiques et techniques du piratage des grands réseaux informatiques mondiaux, dénoncent les jeux néo-nazis et se livrent à une « critique de la raison digitale ». « Protectors clandestins des données ou bouffons d'une société informatisée », ils revendiquent une liberté totale d'accès aux informations tout en s'inquiétant de l'extraordinaire vulnérabilité des systèmes informatiques. Mais ces justifications apparemment contradictoires ne les empêchent pas de reconnaître que le pur plaisir de défier la machine constitue leur motivation principale. Une attitude provoquante et démythificatrice, un livre qui apporte une bouffée d'air frais (*Danger, pirates informatiques*, Plon).

Jean-Philippe Delalandre



Dieu pose pour la postérité!

cialistes de *Populous*. Dans les locaux de Tilt, Bélénos vérifie calmement si la liaison par modem est opérationnelle. Le combat s'engage après quelques problèmes de connexions téléphoniques. Première manche: notre champion affaiblit l'Anglais à coups de soulèvements de terrains (techniquement nommés « volcans du pauvre »). Ce dernier résiste aux attaques gauloises avec toute son énergie. « Il est fort » murmure Bélénos. Mais au bout d'une demi-heure, un message nous parvient d'Angleterre: « j'abandonne! » Un à zéro, ça commence bien. Nouveau message britannique: « Tu ne m'auras pas! ». Lors de la deuxième man-

che, Kenneth alias Merlin, se défend comme un forcené. Il utilise les mêmes armes que le Français mais rien n'y fait. Au bout de quarante minutes, message de l'Anglais, « Je félicite le champion de *Populous*! ».

Victoire! Rires et cris de joie dans les locaux de Tilt! Régis Périchon est heureux, il ne réalise pas encore qu'il vient de gagner un voyage de deux semaines à Hawaï pour deux personnes! Intéressant pour un surfer, non? Interrogé sur sa technique de jeu, il répond: « L'important, c'est d'envahir dès que possible le camp adverse. Faites progresser votre leader en changeant souvent de direction, jamais en ligne droite. Donnez à intervalles réguliers, l'ordre de construire des maisons à votre peuple. Au fur et à mesure que votre leader progresse, provoquez des soulèvements de terrains. Cela détruit efficacement toutes les constructions ennemies. Remodelez le terrain derrière vous pour installer votre colonie et l'affermir. Au bout de quinze minutes, la partie devrait déjà être en votre faveur. Votre population (donc votre pouvoir) croît plus rapidement que celle de votre adversaire. Il ne reste plus qu'à porter le coup de grâce par des attaques (volcan ou chevalier). Merci pour vos précieux conseils, maître. Dany Boolack

Cocoricó! La grande finale européenne du concours *Populous*, s'est terminée par l'éclatante victoire de la France. Organisé par *Electronic Arts* (Royaume-Uni), *Tilt* (France), *Powerplay* (République fédérale d'Allemagne), et *Dator Magazine* (Suède), ce championnat s'est déroulé sur des *Amiga*, reliés par modem. Chaque pays avait effectué une sélection nationale. Régis Périchon (France), Kenneth Littla (G.B.), *Andreas Grosskopf* (R.F.A.), *Jens Schou* (Suède) sortirent vainqueurs d'un premier tour organisé au niveau national.

- Le combat des dieux -

Le 1^{er} septembre 1989... le jour de la grande finale, il est onze heures. Tout est prêt, notre Bélénos national doit affronter Odin, son homologue teuton. Entretemps, le Merlin de la perle Albion en découd avec le Thor suédois. Les vainqueurs sont désignés au meilleur des trois manches. Merlin met deux heures pour réduire Thor en poussière! Bélénos, lui, atomise son adversaire germain en cinquante minutes, sans concéder une manche. Pas Toutatis! Voilà ce qui arrive à qui ose se mesurer à une divinité gauloise. Merlin en tremble déjà! Quinze heures, au quartier général d'*Electronic Arts*, il revise sa tactique avec les spé-



Régis Périchon, en pleine concentration pendant le combat final.

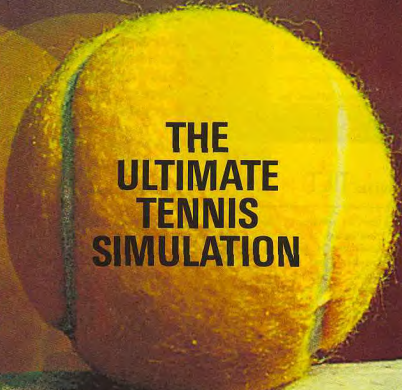
CIS: du nouveau!

Située au-dessous de la Loire et connue pour ses extensions sur *Amiga*, la société CIS annonce diverses nouveautés pour la rentrée. Pour *Amiga 500*, une interface Midi produite par une entreprise anglo-saxonne du nom de *Mimetics* est annoncée à 390 F. Ce prix très faible la positionne de manière fort agressive par rapport à ses concurrents les plus directs. Toujours pour *Amiga 500*, mais compatible avec l'ancêtre (le 1000), un disque dur de 30 Mo est proposé à 4 990 F. Le temps d'accès moyen est de 65 millisecondes ce qui s'avère très con-

vaincant. En outre, CIS annonce l'avènement de nouveaux périphériques vidéo et, en novembre, une nouvelle version de *Perfect Sound* est annoncée. Celle-ci sera disponible à moins de 1 000 F. Une mise à niveau est prévue: elle sera facturée moins de 300 F. A signaler aussi la venue de *Deluxe Paint II* en version française, d'un programme de *Desktop Presentation* et d'un logiciel de tramage vidéo en temps réel. Tout cela fonctionnera bien sûr sur *Amiga*. Nous vous reparlerons prochainement de ces divers produits. Mathieu Brisou

GREAT COURTS

Blue Byte



THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.

Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis ! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiiez vos amis en Sparing-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coups droits, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem... si vous êtes prêts.

ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM

UBI SOFT

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

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Disponible

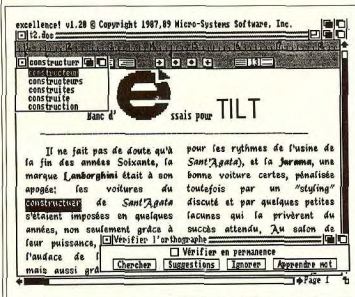
Le prix d'Excellence!?

L'Amiga n'est pas renommé pour la qualité de ses outils bureautiques. Sauf exception, les résultats sont, il est vrai, des plus décevants.

Qu'en est-il du traitement de texte Excellence! tant loué par son promoteur?

L'arrivée d'un traitement de texte à vocation professionnelle sur Amiga, est encore (malheureusement?) un événement qui mar-

vail ce qui permet de repartir sur le Wordbench et lancer une autre application, si la quantité de mémoire disponible le permet.



La mise en page est intégralement représentée en WYSIWYG.

que. Excellence! est un traitement de texte développé spécialement pour l'Amiga par MSS — une entreprise américaine spécialiste de cette machine. Aussi ont-ils réussi à utiliser au maximum les ressources de cet ordinateur. Il se sert de son propre plan de tra-

De plus, on peut ouvrir plusieurs textes simultanément — pour les comparer, ou couper-coller de l'un à l'autre (et réciproquement). Le maître de travail permet, grâce à une règle de type Mac Write, de changer les marges à gauche et à droite, la justification (gauche, droite,

Il ne fait pas de doute qu'à la marque Lamborghini était à son apogée, non seulement grâce à l'audace de leur conception, mais production et de performance remarquables les plus intéressantes dignement avec les créations de cette gamme 1969 tous les regards étaient tournés vers Miura S, une automobile entière dès le salon de Genève 1966 (fondation de la firme!) avec son ne touchant que momentanément! En 1970 encore, ce modèle continuait à être la version définitive véritable légende à cette époque. Aux côtés de cette star, on trouve des places confortables et très rapides dorsales de la production Lamborghini un nombre plus que respectable (Sant'Agata), et la Jarama, une toutefois par un "styling" disc

Illustration de la qualité d'impression avec une imprimante matricielle.

centrée, alignée à gauche et à droite), de poser des taquets de tabulation (gauche, centré, décimal, droite) et de modifier l'interlignage facilement à la souris. Deux barres de défilement, en hauteur et en largeur, permettent d'envisager de traiter des textes débordant le cadre de l'écran. Le déplacement dans le texte est facilité par des « commandes clavier » qui permettent aux « pros » de se passer de la souris. Les changements de polices et de styles de caractères, les en-têtes et bas de page, les notes en bas de page (numérotées automatiquement ou non) et même le multicolumnage sont affichés à l'écran. Les graphiques que vous insérez sont traités comme de gros caractères. Hélas, l'impression avec une imprimante non Postscript ressemble davantage à une

copie d'écran (de qualité tout de même) qu'à de la typographie fine. C'est dommage compte tenu des qualités d'utilisation que présente par ailleurs ce traitement de texte. D'autre part, l'impression peut être réalisée en couleurs si vous possédez l'imprimante ad hoc (sinon, tinton!). Parmi les possibilités supplémentaires, on trouve le publipostage pour envoyer facilement des lettres personnalisées; une fonction calcul; une gestion d'index; le dictionnaire en ligne afin de pallier les fautes d'orthographe élémentaires, et, pour ceux qui aiment personnaliser leur traitement de texte, la fonction glossaire qui, outre sa fonction normale, gère des macro-instructions — stockage de suites de commandes à enchaîner automatiquement. Que ceux qui auraient entendu parler d'un Check Grammar et d'un dictionnaire des synonymes ne cherchent pas, ils ont disparu à la traduction. La langue anglaise est plus simple, n'est-ce pas! Le prix d'Excellence!, 2 190 F, semblera un peu élevé à ceux qui n'ont pas d'imprimante Postscript qui permet de tirer le maximum de sa puissance. Mais ses qualités et ses performances en feront sûrement craquer plus d'un, d'autant que la documentation en français est claire et bien rédigée. Laurent Plassent

Test d' Excellence! pour Tilt

Traitement de texte Wysiwyg. On peut changer le style, les fontes...

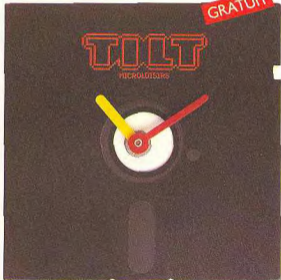


et inclure des graphiques: dont on peut changer la taille

TILT
MICROLOGISERS

ECONOMISEZ 59 F

et recevez en cadeau
une superbe pendulette TILT.

GRATUIT

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

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

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

**OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT
AU MAGAZINE TILT.**

OUI, JE M'ABONNE

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

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

MON CADEAU

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

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

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Date d'échéance:

Date :

Signature :

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal

--	--	--	--	--

 Ville _____

V 70



Offre exclusivement réservée
aux nouveaux abonnés.

A RENVoyer

OFFRE SPECIALE
Des économies + un cadeau



ABONNEZ-VOUS À TILT.



VOUS RECEVREZ :

GRATUIT

11 NUMEROS MENSUELS

+ 1 NUMERO SPECIAL

"Le Guide Jeux et Micro"

+ 1 SUPERBE CADEAU

une originale pendulette à quartz montée sur
une véritable disquette.

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

TILT
MICROLOISIRS



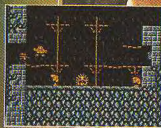
Cette carte d'abonnement
est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS

LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09

L'AVENTURE COMMENCE LORSQUE RICK DANGEROUS, UN SUPER HEROES COLLECTIONNEUR DE TIMBRES, SE TROUVE EN GRAND DANGER ET S'ECRASE AVEC SON AVION QUELQUE PART EN AMERIQUE 4, DU SUD.

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



RICK DANGEROUS

Objectif 36.15

La télématique c'est l'avenir ! Cet adage véhiculé par France Télécom cache une réalité plus sombre. Le casse-tête est de réussir à créer un petit serveur avec des moyens limités ? Il existe une solution. D'ailleurs la voici...

La création d'un serveur télématique pose bien des problèmes. De nombreuses associations, PME/PMI et autres désirent mettre en place un tel système dont les avantages en termes de souplesse et de rapidité s'avèrent incontestables. Mais, comment procéder ?

Certains se tournent vers le RTC (Réseau téléphonique commuté) car les formalités administratives sont inexistantes. Ils installent, par l'intermédiaire d'un modem, un ordinateur sur une ligne PTT classique. Ce système fonctionne bien mais pose problème dès que le nombre d'accès est important.

— Du RTC au 36.15 —

Pour que seize personnes puissent se connecter, il est nécessaire d'avoir seize lignes téléphoniques et bien évidemment seize modems ! L'investissement est élevé et l'on doit être en mesure de pallier la moindre défaillance du matériel 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Autre inconvénient du système : la prestataire de service ne réalise aucun gain sur les heures de connexion facturées comme une communication classique... Certains utilisateurs se connectent par l'intermédiaire du 16 et la facture monte vite, trop vite pour qu'ils y reviennent.

D'où l'intérêt du kiosque télématique (le célèbre 36-15). Le tarif est le même pour tous et le prestataire de service touche de l'argent sur les heures de connexion. Il s'agit donc du bon moyen pour rentabiliser son matériel. La création d'un serveur de A à Z sur le kiosque se révèle cependant tout aussi coûteuse et complexe qu'en RTC. A la limite plus complexe même puisque diverses démarches administratives sont nécessaires pour obtenir un accès. Reste la solution de l'hébergement. Cette technique consiste à faire fonctionner son serveur sur le matériel d'une société spécialisée en télématique. En contrepartie, cette entreprise touche une partie des sommes

dues aux heures de connexion engrangées par votre serveur. On est déchargé des tâches de maintenance et d'entretien du matériel et du logiciel. Très répandue dans les milieux professionnels, cette méthode connaît un second souffle grâce à divers serveurs situés sur le 36-15 et proposant un

hébergement direct et peu coûteux. Votre serveur devient une rubrique à part entière d'un service déjà constitué. La mise en place est simplifiée à l'extrême puisqu'elle s'effectue grâce à un simple Minitel !

Pour 593 F, 2ST Télématique propose une boîte à outils expliquant comment créer un serveur sur HELI (36-15 code HELI). Guide d'écriture, système d'arborescences, applications standards (messageries, BAL, P.A., etc.) sont présents à l'appel ! La gestion de l'ensemble s'effectue par le biais d'un accès dit gestionnaire qui permet de créer ses pages, de valider les messages, de comptabiliser le nombre d'heures de connexion. Le partage des versements s'effectue sur la base des

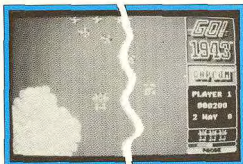
50/50 dès la première heure de connexion et ce jusqu'à 100 heures par mois. Au-delà, votre part passe à 55 % jusqu'à 300 heures, à 60 % jusqu'à 600 heures, etc. Basé sur un principe tout à fait comparable, SER et SERV (tous deux sur 36-15) proposent eux un reversement sur une base de 50/50 à partir de 30 heures de connexion mais offrent une documentation quasi gratuite. A vous de faire le bon choix ! D'autant plus que bien d'autres services sur le kiosque proposent ce système. Faites jouer la concurrence. Attention toutefois : certains impératifs légaux doivent être respectés pour mettre en place un service sur le 36-15. Avant de plonger tête bêche, renseignez-vous...

Mathieu Brisou

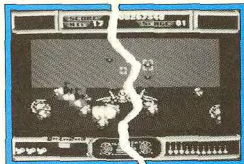
CONCOURS FLOPS : les résultats

Il n'y a pas à dire : les jeux ratés font recette. Vous avez en effet été fort nombreux à participer à notre concours Flops. Visiblement la perspective de visiter les égouts de Paris vous a stimulé. A moins que ce ne soit le plaisir de contester l'avis de la Rédaction de Tilt !

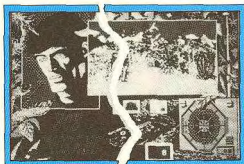
Si c'est le cas vous risquez d'être déçus...



1943 (Atari ST).



Afterburner (C 64).



Bob Morane (PC).

NATHAN
LOGICIELS

Astérix

COKTEL VISION

LE COUP DU MENHIR

UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.



INSPIRÉ
DU
DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga



Panoramix a perdu la tête
après avoir reçu le menhir
d'Obelix.



Astérix décide de rechercher
les ingrédients pour fabriquer
la potion magique.



Le village est en émoi,
les romains aux aguets,
le devin charlatan,
les sangliers en fuite
et Obelix a faim.

Vous fûtes fort nombreux à participer au concours Flops lancé dans le numéro 66 de *Tilt*. A défaut d'informations précises, nous en sommes réduits aux conjectures quant aux raisons de cette participation massive. Quoi qu'il en soit, nous avons introduit vos réponses dans notre ordinateur... En première position, nous trouvons 1943 loin devant ses challengers. Rarement placé en tête, il est cité avec une telle constance qu'il se trouve en pôle position. En seconde position, nous trouvons *Afterburner*. Ce jeu exécrable à souhait est fréquemment cité en début de liste et obtient la médaille d'argent. La troisième place fait honneur à un éditeur français puisque c'est *Bob Morane qui se l'adjuge*. Malgré tout, il semble que nombre d'entre vous, découragés par les mauvaises critiques, ne l'aient pas acquis. C'est pourquoi, la place de *Bob Morane* ne correspond pas tout à fait à sa véritable valeur. Il mérite à mon sens une médaille d'ar-

gent, ex-aequo avec *Afterburner*. Les suivants sont regroupés en un peloton serré et disparaté. Présenté comme un véritable succès commercial, *Out Run* arrive en quatrième position. Preuve que ce n'est pas parce qu'un logiciel se vend bien qu'il est bon comme le prétendent certains éditeurs ! Las, que d'acheteurs déçus par ce programme qui, la prochaine fois, y regardera à deux fois... En 5 et 6, nous trouvons respectivement *Bionic Commando* (version CPC) et *Roger Rabbit*. Honnêtement, nous vous trouvons assez gentils pour ce dernier qui, non seulement est injouable, mais en plus s'avère parfaitement exécrable au niveau du maintien du jeu — changements de disquettes, temps de chargement, etc. Basé sur un principe déjà ancien, *Platoon* (version ST) vous déplaît. C'est normal : sa position de 7^e dans le classement des softs les plus lus est parfaitement justifiée. L'homme chauve-souris, *Batman, The Caped Crusader* (CPC) — à ne

pas confondre avec le futur *Batman The Movie* —, classé en numéro 8. *Top Level* vient ensuite et s'intercale entre *Batman* et *Superman* (10). Bien et maintenant, quel est l'heureux gagnant de la visite des égocrits parisiens ? Suspense... Il répond au nom d'Anthony Bruchet et habite près de Nuits-Saint-Georges. Il a treize ans et rêve de remplacer son M05 par un ST. Il a une prédilection pour les jeux d'actions. Son préféré est d'aillieurs *Android*. Sa victoire est incontestable puisqu'il a trouvé sept titres sur les dix. Lisez plus attentivement les avis d'Acidric Briztou ! Soulignons que la liste de vos votes nous a fait chaud au cœur. Elle correspond relativement bien avec les avis de *Tilt* dans le dossier Flops. Sur les dix, pas moins sept étaient proposés. Vous n'en avez introduit que trois en plus : *Out Run, Top Level* et *Superman*.
Jean-Loup Renault,
Mathieu Brisou

Jeu cherche programmeur

Maotik regroupe des noms connus dans le monde du graphisme : Blizz, Imagex et Tintamar. Ils travaillent pour divers éditeurs et ont à leur actif plusieurs « budget softwares ». L'objectif des trois compétes est d'étendre leurs activités. Jeu d'action à base de plates-formes, *Mauvais Réves* met en scène un personnage faisant un cauchemar. Dépourvu de jambes et de bras, il évolue dans un univers bizarre en quête de ses membres.

Monstres glauques, objets douteux, femme aguichante cachant divers pièges sont au menu. Il s'agit d'un projet sur disquette dont tous les graphismes sont réalisés. Décors, sprites du personnage et éléments principaux sont finalisés, le scénario aussi. Mais alors, quel est le problème, direz-vous ? *Mauvais Réves* est en attente de développement car Maotik ne dispose pas de programmeur. Ce jeu français aux caractéristiques très spéciales ne verra donc-t-il pas le jour ? Toi programmeur de talent sur ST ou Amiga, vas-tu laisser les choses dans cet état ? Non bien sûr ! D'autant plus que les premiers écrans visionnés par Tilt sont prometteurs !
Mathieu Brisou

LMA : premiers jeux

Nous vous en parlions dans notre dernier numéro (*Tilt* n°69, page 28). Hurikan est un nouveau label français d'édition dépendant de la société LMA. L'objectif est de réaliser des jeux de qualité en matière d'arcade et d'aventure notamment. Le premier produit, *Vaux*, est un programme dans la lignée des aventures galactiques. Le principe est simple : vous devez faire des affaires en toute illégalité ! A discrétion et en fonction des moyens dont le joueur dispose, il est possible d'équiper son vaisseau de diverses armes, de se procurer du carburant et divers matériels. Bref, *Elite* et *Foft* ne sont pas loin. La principale différence et qu'ici, on pilote un vaisseau vu du dessus dans la plus pure tradition des kill-them-all prétérés d'Alain Huggues-Lacour. Des décors évoquent plus *Goldrunner* que les graphismes 3D fils de fer d'*Elite*. Le fait est suffisamment rare pour être signalé. Pour conclure, soulignons que l'Amiga disposera d'un scrolling plein écran rapide et très doux et que la version ST en sera dépourvue. Elle offrira 3 000 tableaux de plus que le logiciel prévu pour le *Commodore*. Il n'en reste pas moins que nous sommes impatients de découvrir la version finale de ce programme.
Mathieu Brisou

Upgrade lit Tilt !

La rentrée d'Upgrade, éminent spécialiste du ST, se fait en fanfare avec un logiciel musical, le *FM Melody Maker*. Il se présente sous la forme d'une cartouche que vous reliez par un câble à votre chaîne stéréo. Comme son nom l'indique, *FM Melody Maker* devrait apporter la qualité de la modulation de fréquence à votre ST. Il propose en outre neuf voix simultanées. Le logiciel intégré offre un système de création musicale qui permet de composer une mélodie avec accompagnement et orchestration. Le choix est varié avec 78 instruments, une boîte à rythme programmable en temps réel et seize styles d'accompagnements. Le prix de ce micro-orchestre sera inférieur à 1 000 F. Présenté au Salon de la musique, il fera inmanquablement l'objet d'un test dans une future rubrique création.

Upgrade lance en même temps un émulateur PC pour Atari ST. Son nom, *That's PC Speed*, parle peu à une oreille qui ne comprend pas l'anglais, mais avertit les anglophones qu'ils doivent s'attendre à un outil rapide. Il serait, en effet, quatre fois plus rapide qu'un PC 8086 à 4.77 MHz ! *That's PC Speed* est une carte de 9 cm de côté où trône un microprocesseur NEC V30 à

8 MHz et qui doit être installée à l'intérieur du ST. Doté de l'émulation CGA (sur moniteur couleur) et/ou Hercules (sur moniteur monochrome), *That's PC Speed* offre une mémoire vive de 240 Ko à un 520 ST et de 704 Ko à un 1040 ST. Il accepte aussi bien les lecteurs simple face que double face. Un disque dur ne lui fait pas peur, à condition d'utiliser AHDI ; il permet même de booter à partir de ce disque dur. Pour le reste, tout serait parfait : gestion des ports série et parallèle, compatibilité Blitter, souris et processeur sonore. Nous attendons cette merveille pour la tester. Son prix, environ 3 000 F, est alléchant. L'un de nos lecteurs est par ailleurs probablement devenu un vrai fan d'Upgrade. Il s'agit de Cristiano Cabria, le gagnant du deuxième prix de notre concours PAO (voir *Tilt* n° 69). Avec son journal *Material*. Impressionné par sa performance, Upgrade lui a offert aussitôt *Publishing Partner Master* pour remplacer la première version de *Publishing Partner*, avec laquelle *Material* avait été réalisée. Nous remercions ici la société Upgrade pour sa générosité et, surtout, pour l'attention qu'elle porte à notre journal.
Jean-Loup Renault

Un PC de plus

Dual annonce la venue de l'*Euro PC*. Architecturé autour d'un 8088 cadencé à 9,54 MHz compatible à 7,16 et 4,77 MHz, il offre 512 Ko de RAM en standard. Hercules et CGA. Interfaces série, imprimante, bus souris, slot demi-longueur sont en outre présents en version de base. La mémoire de masse est constituée en standard d'un lecteur 3 pouces et demi de 720 Ko formaté et le clavier dispose de 86 touches. Il est proposé à 4 990 F TTC avec un écran monochrome (1 000 F de plus pour un écran couleur). Disponible chez les revendeurs courant septembre sous la marque Dual Data, cet ordinateur se pose comme une alternative face aux divers compatibles d'origine douteuse. En outre, Dual Data annonce le Midpack, une carte d'extension musicale pour l'*Euro PC* (voir notre précédent numéro) et propose un compatible AT (AT 201 MN) au prix fort agressif de 9 990 F TTC avec écran monochrome.
Mathieu Brisou

DARK



CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multifâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles
d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations 3D ray tracing !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "le jeu du siècle"



TITUS™

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

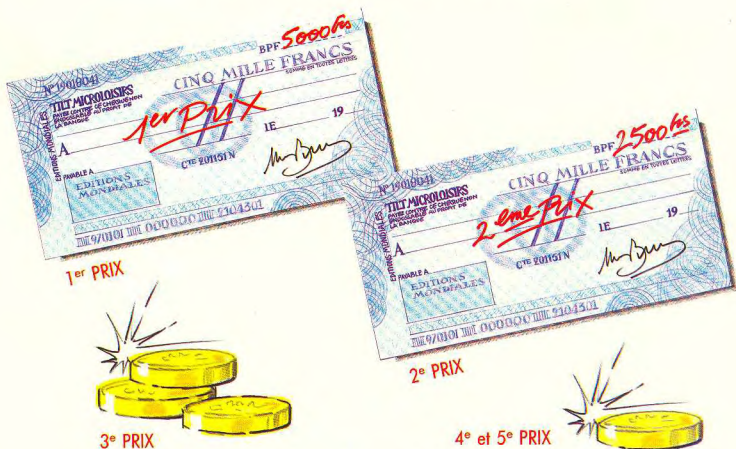
**EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING**

TOUS AU SALO

Venez tenter votre chance
en participant à la sélection nationale le **SAMEDI 14 OCTOBRE**
à partir de 11 h sur le stand **TILT**.

Les 15 meilleurs joueurs (*) participeront
à la finale française le **DIMANCHE 15 OCTOBRE** à 11 h.
Les 5 gagnants formeront l'équipe française participant à
l'**EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP**.

CHAMPIONNAT FRANÇAIS DE JEUX MICRO VIDÉO



et de nombreux lots et cadeaux à gagner.

(*) Les finalistes français bénéficieront
d'entrées gratuites pour leur participation aux finales française et européenne.
Leurs repas seront pris en charge par TILT Microloisirs.

N DE LA MICRO



1^{ère} rencontre européenne
entre la France, l'Espagne et l'Angleterre
Faites-vous sélectionner et devenez
l'un des 5 meilleurs joueurs français à défendre les couleurs
de TILT et de la France contre les équipes espagnole et anglaise.

Une chance supplémentaire de gagner les supers lots :

1^{er} PRIX POUR L'ÉQUIPE GAGNANTE

15000 FF

(chèques de 3 000 F par joueur)

PRIX DU MEILLEUR JOUEUR EUROPEEN DE L'ANNEE

2500 FF

(par chèque)

Vous trouverez les détails des championnats français et européen page 27 dans le « Tilt journal ».

**BON DE REDUCTION DE 10 F SUR VOTRE ENTREE
AU SALON DE LA MICRO**

(valable pour une seule entrée)

TILT vous offre 10 F de réduction sur votre entrée au Salon de la Micro (payez 20 F au lieu de 30 F,
sur simple présentation de ce bon à découper rempli. MERCI).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date de naissance :

Abonné OUI NON



▼ Prehistoric Isle.



▲ Final Blow.



▲ Secret Agent.



Final Blow

TAITO

Les amateurs de boxe vont se régaler avec le nouveau programme de Taito. Cinq boxeurs vous attendent et vous choisissez celui que vous désirez affronter en premier. Chacun d'eux présente des caractéristiques différentes et vous ne parviendrez à les battre qu'en adoptant une nouvelle stratégie adaptée à leur style. Le combat, très réaliste, est représenté de côté avec l'arbitre qui tourne autour des boxeurs, prêt à les séparer dès qu'il s'accroche ou à compter à haute voix lorsque l'un d'eux s'écroule. Vous disposez d'une bonne variété de coups dont vous dosez la puissance en faisant des combinaisons entre les trois boutons de tir. Il est très difficile de maîtriser ce mode de contrôle dès les premières parties. Mais, si vous êtes tenace et que vous n'hésitez pas à investir quelques pièces dans la machine, vous finirez bien par y parvenir. Cela en vaut la peine car, ensuite, les combats sont passionnants avec des mouvements rapides et des coups très précis. Vous serez récompensé de vos efforts lorsque vous bloquerez votre adversaire dans les cordes et que vous obtiendrez votre première victoire par KO. Mais l'humour n'est pas absent et on a parfois la surprise de voir un dentier voler à la suite d'un coup percutant. Un grand programme de boxe qui exige un solide entraînement.

Ikari III

SNK

Le programme *Ikari Warriors* est un grand jeu d'arcade, mais je n'ai pas vu le deuxième épisode qui ne sem-



Prehistoric Isle, un coucou contre de grosses bêtes.

Un combat de boxe pour commencer, suivi d'une difficile bataille contre d'innombrables ennemis, vous met en jambes pour une fantasia dans la préhistoire et vous transforme en agent secret.

ble pas avoir remporté un grand succès. Ce troisième programme de la série est un jeu de combat où l'on peut jouer à deux et qui est plus proche de *Pow* que *Ikari Warriors*. L'action débute alors que nos héros, genre Rambo, palagent péniblement dans une rivière en combattant à mains nues des soldats ennemis. Mais une fois sur la rive, ils peuvent ramasser le couteau ou le fusil mitrailleur que laissent échapper leurs adversaires lorsqu'ils sont abattus. Le combat se poursuit dans des baraquements militaires. Il faut ensuite affronter des tanks et des hélicoptères. Ces derniers seront détruits de quelques rafales de fusil mitrailleur mais, si vous êtes désarmé, ce ne sera pas une partie de plaisir. Ce programme efficace n'est certes pas d'une grande originalité, mais les scènes sont représentées en 3D, avec un angle de vue plongeant. Ce cadrage très cinématographique crée un effet de profondeur très plaisant. La 3D permet un combat plus réaliste que celui des autres programmes de ce type, car on peut frapper dans toutes les directions et il est bien plus difficile d'éviter de se laisser encercler par l'ennemi. On remarquera le graphisme fort agréable et on appréciera la grande taille des sprites.

Ikari III ne figure pas parmi les plus grands jeux d'arcade de l'année,

mais les amateurs de beat-them-up seront séduits par la qualité des combats.

Prehistoric Isle

SNK

Ce nouveau shoot-them-up de SNK doit son attrait à l'originalité de son scénario et à la qualité de sa réalisation. En 1930, deux aviateurs découvrent une île lointaine sur laquelle vivent encore des créatures préhistoriques. Aux commandes d'un vieux coucou, vous affrontez hommes des cavernes, ptérodactyles, dinosaures et bien d'autres créatures monstrueuses. On prend beaucoup de plaisir à découvrir sans cesse de nouveaux monstres dont les plus gros sont capables d'attraper votre avion dans leurs énormes mâchoires pour le broyer. Le paysage tropical défile en scrolling horizontal, mais de temps à autre un scrolling vertical vous permet de monter le long d'un arbre gigantesque tandis que des hordes de ptérodactyles se lancent à l'attaque. L'action a beau se dérouler en 1930, vous n'en récupérez pas moins des armes particulièrement sophistiquées. Il s'agit de modules de tir, très efficaces, que vous pouvez déplacer autour de votre avion afin de les disposer le plus efficacement

possible. Vous pouvez aussi les utiliser en série, ce qui vous donne une puissance de feu impressionnante, mais ce ne sera pas de trop étant donné ce qui vous attend.

Prehistoric Isle est un programme magnifique avec des graphismes colorés qui font rêver, et une excellente bande sonore. Un shoot-them-up pas comme les autres pour un ou deux joueurs.

Secret Agent

DATA EAST

Ce nouveau programme de Data East met en scène les aventures d'un personnage fortement inspiré de James Bond. L'agent secret arrive sur les lieux de sa nouvelle mission à bord d'un avion et se lance dans le vide, sans une hésitation. Au cours de cette longue descente en chute libre, les premiers ennemis apparaissent et vous devez les battre à coups de revolver. Le parachute s'ouvre, enfin vous atterrissez à Washington. Dès que vous touchez le sol, l'enfer se déchaîne sous la forme de terroristes armés qui surgissent de partout. Vous les abattez tout en ramassant des capsules qui augmentent votre puissance de tir. Dans la scène suivante, l'agent secret enfourche sa moto pour se lancer à la poursuite du reste de la bande qui tente de quitter la ville avec la personnalité qu'ils viennent d'enlever. Vous tirez sur les motos qui vous précèdent et vous sautez pour abattez les terroristes équipés de *jet packs*. Ensuite, vous rattrapez la voiture des ravisseurs qui tirent sur vous au bazooka. Bien d'autres épisodes vous attendent encore au cours de cette aventure qui vous mènera jusqu'au fond des mers pour affronter des hommes-grenouilles.

Les différentes scènes sont assez variées, mais finalement l'action se résume toujours à tirer sur tout ce qui bouge. *Secret Agent* est agréable et soigné. On se laisse prendre au jeu le temps de quelques parties, mais mieux vaut garder ses pièces pour d'autres programmes plus excitants.

Alain Huyghues-Lacour



Le monstre-gardienn large de mes mines.



Notes le lance-missiles latéral.

Xenon II

ATARI ST

C'est le programme de la rentrée!
Le jeu d'arcade à domicile est une réalité avec cette éblouissante création des Bitmap Brothers et animations donneront pleine satisfaction aux amateurs. Banzai ! Branchez vos joysticks...

Imageworks. Conception et

programmation: The Bitmap Brothers
C'est toujours la même histoire! A chaque fois que je commence à croire que le shoot-them-up ne peut plus m'étonner, une bombe me tombe sur le moniteur. Après *Denaris* et *Silkworm*, voici *Xenon II*, Megablast des Bitmap Brothers! Pour la petite histoire, ces magiciens de l'octet nous ont déjà créé des bijoux tels que *Xenon I* et *Speedball*. *Xenon II* retrace votre combat contre les Xenites qui tentent de manipuler le temps pour dominer l'univers. Ils ont placé cinq bombes temporelles dans le passé. Votre voyage à travers les cinq niveaux du jeu suit l'évolution de la vie depuis l'ère primaire jusqu'à la période interstellaire. Votre objectif: détruire ces bombes au plus vite. Hélas, les radiations émises par ces bombes ont bouleversé l'écosystème de chaque monde où elles ont été placées. Des créatures habituellement inoffensives sont maintenant des mutants agressifs qu'il vaut mieux éviter ou... éliminer. A chaque fin de niveau se trouve le gardien: une gigantesque créature qui protège la bombe. Il suffit de détruire le gardien pour que la bombe soit neutralisée. Concrètement, *Xenon II*, se présente comme un shoot-them-up doté d'un scrolling vertical. Ce dernier était censé être bi-directionnel (voir *Tilt*



Chaque monstre-gardienn possède son point faible à tous de le trouver... sans vous faire tuer.



Attaque d'insectes!



Attention, ces monstres explosent.



Crispin l'armurier-alien.

n°66, page 8). En fait la marche arrière n'est possible que sur une très courte distance. Le déplacement multi-directionnel du vaisseau est d'une étonnante fluidité. L'armement de base de votre zinc se résume à un canon à tir simple. Mais vous pouvez moderniser votre arsenal de deux manières: la capture de capsules et l'achat ou vente d'armes chez Crispin, l'armurier extra-terrestre. Dans le premier cas, tirez sur les capsules qui dérivent dans l'espace et capturez les armes ou boules de pouvoirs. Plus de vingt-quatre armes et pouvoirs sont à votre disposition: tirs latéraux, arrière, double canon frontal, méga-lasers, autofire, boucliers, mines et autres formidables surprises. Crispin, l'armurier, propose les mêmes armes trouvées dans les capsules, mais il vous offre la possibilité de choisir vos armes si vous avez suffisamment d'argent. Et le combat est le seul moyen d'en obtenir. Et c'est, comme dans *Blood Money* ou *Forgotten Worlds*, les monstres tués laissent des boules transparentes dont la taille est proportionnelle à la somme gagnée.

Cette possibilité de vente et d'achat n'est pas une idée gratuite. L'attaque des monstres et la disposition des décors diffèrent à chaque niveau d'où la nécessité d'adapter son armement. Inutile de chercher l'armurerie de Crispin, il se manifeste automatiquement à mi-parcours et en fin de niveau.

L'action reste très classique, des vagues de monstres surgissent de tous les côtés mettant à rude épreuve vos réflexes. Des canons latéraux forment avec leurs projectiles des barrières mortelles (comme dans *Xenon II*). A la fin de chaque niveau se trouve l'effroyable et titanesque monstre-gardienn. La destruction de ces gardiens nécessite une stratégie particulière pour chacun d'entre eux. Rien de vraiment original dans tout cela direz-vous. C'est vrai, pourtant il suffit d'y jouer une fois pour être conquis! La beauté des graphismes n'a jamais atteint un seul degré de perfection dans un shoot-them-up. Les monstres sont des insectes et des reptiles d'un réalisme renversant. L'immense araignée du deuxième niveau est un bon exemple. Elle est

HITS

répugnante à souhait quand elle se met à marcher sur sa toile (que vous devez détruire avant de l'attaquer). Au premiers attaques, elle se met à pondre des œufs qui éclosent aussitôt, libérant de petites araignées. Ces dernières retissent la toile que vous tentez de détruire tout en tirant sur vous : sublime! De même, les reptiles ondulants du troisième niveau donnent des frissons dans le dos! Toujours au troisième niveau, des crustacés vous balancent des balles ricochantes alors que vous êtes pris dans un étroit corridor! Ce délire visuel est réhaussé par l'extraordinaire effet de profondeur donné par les scrollings différentiels des trois plans du décor. Bref, on

ne résiste pas à l'envie d'y jouer. Un bon conseil: pour éviter les crampes, munissez-vous d'un joystick ayant un bouton de tir assez large.

Pour conclure, ce logiciel aurait pu prétendre à la plus haute note s'il n'y avait pas ce problème de jouabilité. C'est vraiment dommage car il est irréfutable dans tous les autres domaines de jeu: excellents graphismes et animations, superbes bruitages et fonds musicaux, action captivante. Nous, nous l'avons tout de même hautement apprécié. Un must malgré tout.

Dany Boolauck

Type: action
 Intérêt: 17
 Graphisme: ★★★★★
 Animation: ★★★★★
 Bruitages: ★★★★★
 Prix: C

Populous Data Disk

AMIGA et ST

Aussi attrayant que son prédécesseur, ce Data disk est une réussite. Seuls les décors et les personnages ont changé et les créateurs ont fait preuve, dans ce domaine, d'une incontestable originalité. Révisez toutefois votre stratégie, l'ordinateur est plus agressif, notamment dans les niveaux élevés. Ce «Populous II» est un must pour les incondtionnels de ce programme..

Electronic Arts; conception: Bullfrog.

Vendu à plus de 65.000 exemplaires, en Europe, Populous (voir Tilt n°65, page 38) est un des best-sellers 1989 sur 16 bits. Encouragé par cet extraordinaire succès, Electronic Arts commercialise un data disk qui, rappelons-le, fonctionne à l'aide d'une disquette Populous. La prise en main est un peu compliquée mais la notice vous évitera tout faux pas. La majeure partie des éléments du jeu

reste identique à Populous I: mêmes règles de jeu, mêmes noms pour les 512 mondes. En revanche, les paysages et les personnages de Populous I sont remplacés par d'autres. Tout à fait surprenant! Dans The Bits Plains, par exemple, les terres sont représentées par du papier listing! Au lieu des traditionnels obstacles tels que des pierres ou des arbres, on découvre des tasses de café et des mégots de ci-



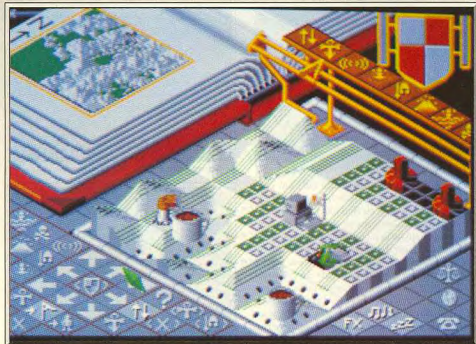
The Wild West: Ugh!



Silly Land dérouteant.



La Révolution française.



The Bits Plains propose une délirante guerre d'ordinateurs: Atari contre Commodore.

garets. Les maisons sont remplacées par des ordinateurs et devinez qui s'affronte: Atari contre Commodore! Silly World est un monde peuplé d'extra-terrestres vivant dans de superbes habitations aux lignes futuristes. Indiens et Cow-boys s'affrontent dans The Wild West avec les clichés habituels: tipis, forts et accoutrements de circonstance. Dans la Révolution française, les Français lvent bataille aux Anglais sur fond de Bastille, Arc de triomphe et autres guillottes! Pour finir, le bloc-kland simule un jeu de légo! Les blocs se font et se défont avec un changement de couleurs: délirant! Et la stratégie dans tout cela? Rassurez-vous, il y en a et croyez-moi, l'ordinateur est un adversaire plus coriace que dans Populous! Un conseil, révisez toute votre tactique d'expansion démographique et d'attaque. Le comportement aussi bien réalisé que son prédécesseur, Populous Data Disk est un must pour les fans de stratégie. Si vous aimez le premier, celui-là ne vous décevra pas. A noter que la même disquette fonctionne indifféremment sur Amiga et ST.

Dany Boolauck

Type: stratégie
 Intérêt: 18
 Graphisme: ★★★★★
 Animation: ★★★★★
 Bruitages: ★★★★★
 Prix: B



Les Hyksos attaquent ! envoyez-leur des flèches et contrôlez l'avance du char.

Nil, dieu vivant

ATARI ST

Mêlant habilement stratégie, commerce et jeu d'action, Nil, dieu vivant vous plonge dans l'Égypte ancienne. Pourrez-vous retrouver votre rang et devenir Pharaon malgré la malédiction divine ?

Éditeur : Chip ; programmeurs : Thierry Boudet, Jesus Martinez ; graphisme : Eric Chahi, Pierre Gousseau ; musiques et sons : Département numérique ; scénario : Matthieu Hofseth.



L'écran de menu...

À la mort de Pharaon, tous les héritiers légitimes ont trouvé la mort d'une manière ou d'une autre à la suite de la malédiction de Seth. Vous seul avez survécu en vous cachant. Devenu simple fellah, vous devez gravir tous les échelons sociaux pour reprendre la place qui est la vôtre.

Vous disposez au départ de 3000 cycles d'argent, d'un voilier pour faire du commerce et de trois chars pour combattre les ennemis du pays. Pour monter dans la hiérarchie sociale, il vous faudra acquérir du prestige et augmenter de manière significative votre pécule. En temps que simple fellah, certaines portes vous sont fermées, mais il en reste d'autres. La guerre constitue un bon moyen d'acquérir rapide-



Choisissez la destination de votre bateau.

ment notoriété et trésors de guerre qui iront s'engranger dans votre entrepôt bien vide pour l'instant. Trois tribus, les Hyksos, les Bédouins et les Nubiens sont susceptibles d'attaques ou de raids. Occupez-vous d'eux avant qu'ils n'envahissent le pays. Vous allez vous retrouver dans un très petit jeu d'arcade, les ennemis défilant devant vous. Il vous faudra abattre le compte d'ennemis à l'aide de votre arc, tout en évitant les nombreuses lances qu'ils vous envoient en modifiant votre vitesse. Votre flèche mettant un certain temps à atteindre son objectif, vous devrez prévoir en conséquence. Ainsi, pour les Nubiens et les Bédouins, tirez au moment où l'ennemi se profile sur le petit palmier à droite de l'écran.

Économisez vos chars : ils coûtent cher et, quand vous n'en avez plus, le jeu se termine.

Après ce dur combat, il est temps de commercer. Dotez votre bateau d'une cargaison équilibrée en achetant éventuellement les denrées qui vous manquent dans la ville de départ. Il ne vous reste plus qu'à choisir sur la carte votre destination. Quatorze villes d'Égypte et six grands comptoirs étrangers sont à votre disposition. Au cours du voyage, vous devrez guider votre bateau au milieu des rochers et débris flottants qui encombrer le Nil et la mer.



Faites donc une offrande aux dieux.



L'entrée dans le port permet de commercer.



Louvoyez entre les écueils et les récifs.



Repoussez les pirates et sauvez la cargaison.



Scène d'amour au harem...



Aie, aie, aie, les sauterelles !...



Une image qui console de la défaite.

Votre voilier ne peut supporter que trois impacts avant de sombrer, aussi louvoyez finement. Dans certains cas, il est même préférable de se jeter sur un rocher pour avoir ensuite une route facile plutôt que de choisir de tout éviter au risque d'échouer et de finalement couler votre navire. Attention, car, si vous ne possédez plus de navire, le jeu s'arrête une fois encore. Il peut arriver que vous soyez attaqué par les pilliers phéniciens. Vous les empêcherez de monter à bord en leur appliquant un solide coup de rame sur la tête au moment où ils prennent pied sur le bateau. Le montant du pillage sera proportionnel au nombre de pirates qui vous auront échappé, soyez donc vigilant. Enfin arrivé à destination, vous pourrez commercer en vendant les marchandises demandées et achetant celles qui vous manquent. Une fois vos richesses suffisantes, vous envisagerez enfin certains achats. Les priorités devront aller aux chars (essayez de toujours disposer d'un contingent de trois chars) et aux bateaux supplémentaires, ce qui vous permettra d'accroître votre puissance marchande. Les visites au harem sont un passe-temps utile et agréable, mais un mariage de qualité fait beaucoup pour votre promotion. Attention cependant : entre le cadeau de mariage et le banquet, vos biens risquent de fondre comme neige au soleil. Un bon moyen de gagner rapidement de l'argent consiste à organiser une course de dromadaires

dont l'enjeu est la cargaison d'un de vos navires. Toutefois, je ne vous le conseille que si vous êtes un maître de l'agitation droite-gauche du joystick. Vous n'allez pas tarder à accéder à votre première promotion. Vous pourrez alors requêter les services d'un homme d'affaires plus ou moins avisé.

Continuez à faire la guerre, à commercer et à prendre femme (pas d'angoisse, vous êtes polygame). Votre prochaine promotion vous ouvrira les portes de la construction. Au début, vous ne pourrez bâtir qu'un seul second entrepôt, bien utile cependant pour limiter les trajets de vos navires. Mais par la suite, étalez votre puissance en construisant temple, palais ou pyramide. Certains événements et catastrophes diverses viendront bousculer votre train-train quotidien. Pourtant le malheur des uns peut faire le bonheur des autres. Ainsi le tremblement de terre qui détruit une ville ou l'invasion de sauterelles amenant la famine vous servira à mieux vendre matériaux de construction ou denrées alimentaires. Mais si, par malchance, ce tremblement de terre touche la ville où se trouve votre entrepôt, vos marchandises seront en piteux état.

Les visites au temple vous donneront la possibilité d'apaiser les dieux, à condition de ne leur offrir que des présents en rapport avec votre niveau social. Vous pourrez ainsi éviter de subir l'épreuve de purification, seule susceptible de vous blanchir après

une malédiction. Une fois parvenu au titre suprême de Pharaon, il vous faudra encore entreprendre la construction de votre pyramide, seule garante de votre vie éternelle et défaire consécutivement les trois peuplades qui se sont rebellées.

La réalisation d'ensemble est assez inégale. Certaines images, mêlant photos digitalisées et dessins, sont superbes tandis que d'autres ne sont que moyennes. Il en est de même de l'animation : la course des chevaux et des dromadaires est naturelle et fluide mais le scrolling latéral est saccadé. Les bruitages sont rares mais de qualité car digitalisés : cris des adversaires touchés, claquement du fouet, agréable musique de circonstance lors de l'entrée dans les ports, bruit de la proue tendant les flots. Les longs et fréquents accès disquettes coupent le rythme de l'aventure et la possession d'un second drive ne sera pas inutile pour éviter les changements fréquents de disquettes. Malgré ses défauts, ce jeu demeure d'un excellent niveau par sa variété et la beauté de certains graphismes (notice et jeu en français, deux disquettes).

Jacques Harbonn

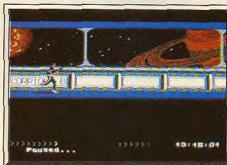
Type : _____ action/commerce/rôle
Intérêt : _____ 16
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Bruitages : _____ ★★★★★
Prix : _____ C

Project Firestart

C 64

Un vaisseau spatial perdu dans le cosmos et dont les seuls occupants sont des corps sans vie. Un cadre angoissant pour un affrontement sans merci entre vous et des monstres sanguinaires. Un jeu fascinant pour amateurs de mystère.

Electronic Arts. Design: Jeff Tunnel et Damon Slye. Programmation: Paul Bowman, Darek Lucaszuck et Rich Rayl. Musique: Alain Mckean.



D'interminables couloirs.



Les monstres sont dans la cantine.



Ils ont fait des dégâts !

Une fois de plus, Electronic Arts est à la hauteur de sa réputation avec cet excellent programme. *Project Firestart* est un jeu d'arcade/aventure, un genre que EA n'avait pas encore abordé, et pour un essai c'est un coup de maître. L'action se déroule en 2066, à bord du vaisseau de recherche *Prometheus*, sur lequel une équipe de savants tente de créer une race de créatures très résistantes pour travailler dans les pires conditions sur des astéroïdes. De telles expériences étant particulièrement dangereuses, des mesures de sécurité draconiennes ont été prises, mais quelque chose a dû mal tourner car le *Prometheus* ne répond plus. Votre mission consiste à reprendre le contrôle de la situation.



Project Firestart : un grand programme de science-fiction.

Armé d'un fusil-laser, vous débarquez dans le vaisseau, vous prenez un ascenseur et dès l'étage supérieur, vous tombez sur un premier cadavre qui gît sur le sol avec un bras arraché. Voilà qui vous met tout de suite dans l'ambiance ! Vous devez explorer le gigantesque navire en tâchant de vous y retrouver dans ce labyrinthe. Vous pénétrez dans toutes les salles et vous y découvrez très souvent d'autres cadavres que vous devez fouiller afin de vous procurer des cartes d'accès ou de nouvelles armes. Vous pouvez transporter deux fusils à la fois et ce ne sera pas du luxe car vous ne tarderez pas vous retrouver nez à nez avec de redoutables créatures au



Prenez des armes de recharge.



Le laboratoire de recherche.

détour d'un couloir. Vous devez constamment rester sur vos gardes car il faut faire très vite pour abattre ces créatures avant qu'elles ne se jettent sur vous et si elles sont trop nombreuses, fuyez ! Tout d'abord, tâchez de trouver l'un des nombreux terminaux d'ordinateur afin d'obtenir des informations sur ce que s'est passé. Et il n'est pas toujours très facile de se repérer, mais heureusement une carte des lieux se trouve dans la notice et chaque couloir porte une lettre différente.

Ce qui est particulièrement séduisant dans ce programme, c'est l'ambiance très oppressante qui s'en dégage. On s'y croirait ! Les amateurs de science-fiction retrouveront avec plaisir l'atmosphère des

grands films du genre, comme *Alien*. Du reste l'action est traitée d'une manière nettement cinématographique. Comme dans les programmes de Lucasfilm, l'action est interrompue de temps à autres pour laisser place à des scènes qui se déroulent dans d'autres parties du vaisseau. A certains moments, il y a également des gros plans sur des personnages ou sur des parties du décor afin de souligner des effets dramatiques.

Project Firestart bénéficie d'une superbe réalisation. Comme toujours, les programmeurs d'Electronic Arts se sont donnés de la peine et le jeu n'occupe pas moins de quatre faces de disquettes. Souvent, dans ce type de programme, les décors manquent de variété, ce qui provoque rapidement un certain ennui. Ce n'est pas le cas ici, car ils sont très soignés, changent en permanence et on découvre même de superbes vues de l'espace à travers les baies vitrées.

Les graphismes sont excellents, bien que la fenêtre graphique soit assez petite. L'animation est également réussie, mais le scrolling est quelque peu saccadé. Quant à la bande sonore, c'est une grande réussite qui contribue pour beaucoup à l'ambiance du jeu. Elle est assez sobre, mais souligne avec beaucoup d'efficacité les temps forts de l'action. *Project Firestart* est un programme évotant dont on ne risque pas de se lasser de sitôt. La mission est lon-

que et difficile, mais on a la possibilité de sauvegarder le jeu. Une grande aventure qui exploite parfaitement les possibilités du C 64 et qui démontre que les 8 bits ont encore de beaux jours devant eux.

Alain Huyghues-Lacour

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



Un vaisseau spatial impressionnant.



L'équipage a été massacré.



Il faut fouiller les corps sanglants.

Avis

Project Firestart est à la fois un jeu d'aventure type labyrinthe et un jeu d'action. Les graphismes sont d'excellente facture. La mise en image est de type cinématographique, du meilleur effet. L'animation est assez rapide et fluide et les bruitages superbes.

Jacques Harbonn

Project Firestart est un logiciel d'excellente qualité. Avec la présence d'un tel logiciel sur C 64 les concepteurs sur 16 bits qui, dans bon nombre de cas, se complaisent dans la médiocrité n'ont plus d'excuses.

Eric Cabilia



Un simulateur de vol avec un tableau de bord bien rempli.

F-15 Strike Eagle II

PC et COMPATIBLES

Très proche du fameux F-19, ce nouveau simulateur de vol sur PC ne se distingue de son aîné que par quelques détails : si les graphismes sont moins fouillés, il est un tantinet plus ardu à manier et le nombre d'ennemis en fait presque un jeu d'arcade.

Microprose. Programmation: Sid Meier et Andy Hollis; graphisme: Bruce Shelley, Max Remington, Michel Haire et Murray Taylor; bruitages: Ken Lagace.



L'aéron s'envole vers le ciel.

Nouvel exploit de l'équipe de Sid Meier! Après l'excellent F-19 (Tilt n°62, p. 46), F-15 Strike Eagle II vous offre un bol d'air à la mode PC. Superbe si l'on possède une machine suffisamment rapide, stratégiquement irréprochable, F-15 reste vraiment très proche de son grand frère et désormais concurrent F-19. Alors, pourquoi acheter ce nouveau programme? Il y a la passion, tout d'abord... et surtout quelques « plus » qui vous obligeront à ne pas faire la fine bouche!

Inutile de revenir trop en détail sur la préparation et la mise en place des missions. C'est dans ce domaine que F-15 colle à la peau de F-19. Reportez vous donc au test de ce dernier pour juger des quali-

tés du nouveau-né (graphismes excellents et animation peut-être un peu moins souple que F-19 mais si peu...). Nous parlerons essentiellement du vol, des premiers combats. F-15 est facile à prendre en main. Des missions pas trop difficile à vaincre sont disponibles sur le premier menu de sélection. C'est ici que j'ai déjà préféré F-15 à F-19. Premier atout, les adversaires sont vraiment plus nombreux, notamment les avions ennemis. Dans une représentation extérieure vraiment très belle (semblable à celle de Falcon par exemple), ils surgissent de tous côtés, repérés par le radar. La précision du tir est excellente. Ici, on peut vraiment descendre n'importe quel ennemi au gun.

C'est alors le côté arcade qui l'emporte pour des acrobaties, des voltiges encore mieux rendues que ne l'étaient celles de Gunship par exemple, et ce n'est pas peu dire! Un seul point m'a déçu: l'absence totale de bruitages de réacteurs en mode standard. Faut-il acheter une configuration « carte sonore » pour avoir droit à l'ambiance de décibels? Dommage...

La stratégie que développe de F-15 est très semblable à celle de F-19. Une ou deux cibles principales pour que chaque mission, un pilotage automatique pour les longues distances et le fameux système de cadrage de l'ennemi... un mode de jeu très souple, très maniable et on ne peut plus ludique

dans l'ensemble. Une différence pourtant, la difficulté est plus grande pour contrer les attaques ennemes terre/air. Il n'y a plus de radar SAM pour et vous devez continuellement faire face à des missiles contre lesquels les leutres sont fort heureusement efficaces. Le jeu profite enfin des mêmes atouts « techniques » que F-19. Vous pouvez accélérer la simulation, modifier la richesse des graphismes (pour que l'animation des PC XT ne soit pas trop lente), la sensibilité du clavier...

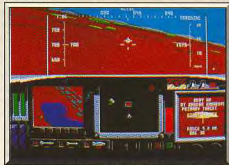
Faut-il en définitive acheter F-15 Strike Eagle? Tout dépend de l'épaisseur de votre porte-monnaie! A mon avis, F-19 reste un programme très



Les réacteurs poussés au maximum.



La main sur le manche à balai.



Le système de cadrage de l'ennemi.

convaincant et proche de son confrère. L'achat de F-15 n'est pas donc vraiment indispensable... sauf si la passion l'emporte sur la raison ou encore que vous ne possédez pas encore le premier titre. Dans ces deux derniers cas et si votre PC tourne au minimum à 8 méga, aucune hésitation. Je vous garantis des missions ludiques à 100 %.

Olivier Hautefeuille

Type: _____ simulateur de vol
Intérêt: _____ 18
Graphisme: _____ ★★★★★ (EGA), ★★★ (CGA)
Animation: _____ ★★★★★ (AT), ★★★ (XT)
Bruitages: _____ ★★★ (synthèse vocale)
Prix: _____ C

Mr Heli

ATARI ST

Les décors et les personnages de Mr Heli sont très mignons et paraissent bien inoffensifs.

Ne vous y fiez pas : vous avez affaire à un shoot-them-up tout à fait traditionnel, avec des ennemis impitoyables. Un jeu de velours pour poigne d'acier.

Firebird. Programmation: Jim Baguley; Graphisme: Alain Tomkins; musique: David Whittaker.

Ce jeu d'arcade d'Irem a été réalisé par les mêmes programmeurs que R-Type, ce qui est une solide référence. Mais une telle différence entre ces deux shoot-them-up est à peine croyable. L'univers métallique et inquiétant de R-Type laisse ici la place à



Des graphismes inhabituels pour un shoot-them-up.



Le gardien du premier niveau.



Rassemblez les cristaux.



Explorez le labyrinthe.

de jolis décors, tout droit sortis d'un dessin animé japonais. Les graphismes sont très mignons, mais attention, vos adversaires sont plus dangereux qu'ils en ont l'air.

Le jeu s'ouvre sur une jolie scène dans laquelle l'hélicoptère sort de sa base avant de s'engager dans un long labyrinthe qui défile en scrolling multi-directionnel. De nombreux ennemis attaquent dans toutes les directions. Très vite, on ne sait plus où donner de la tête, mais heureusement, vous ne perdez pas une vie chaque fois que vous êtes touché. Cela a seulement pour effet de faire baisser votre niveau d'énergie, mais restez vigilant car il risque de tomber à zéro plus rapidement que vous ne le pensez. Tout en repoussant les attaques de vos adversaires, vous devez détruire les blocs disposés sur le sol et au plafond. En effet, certains d'entre eux renferment des cristaux qui vous rapportent de l'argent, tandis que d'autres cachent des panneaux correspondant à des armes supplémentaires ou à un plein d'énergie. Le prix de ces équipements est également indiqué sur les panneaux et, si vous disposez de la somme nécessaire, il suffit de détruire les blocs qui les entourent pour les acquérir.

La particularité de ce shoot-them-up est que vous disposez de deux modes de tir différents. En vol, votre hélicoptère tire vers l'avant et lance des missiles vers le haut, ce qui est très utile pour abattre les



Des armes à vendre...



Un monstre décidément bien étrange.

aliens qui descendent vers vous. En revanche, lorsqu'il se déplace sur le sol, il tire également vers l'avant, tout en lâchant des bombes vers le bas. Vous devez absolument jongler entre ces deux modes, suivant la situation. Mais il faut réagir vite car l'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit. Plus traditionnellement, un redoutable gardien vous attend à la fin de chaque niveau et vous devez le toucher de nombreuses fois avant de parvenir à le détruire.

Mr Heli bénéficie d'une réalisation de qualité, mais les amateurs de shoot-them-up risquent d'être surpris par le style du graphisme utilisé habituellement dans des programmes comme *New Zealand Story* ou *Wonder Boy*. Tout est mignon dans ce programme: les vaisseaux, les décors et même la musique. Cependant, ce jeu n'échappe pas aux lois du genre: il est plutôt «méchant», et ce contraste original ne fait que renforcer son côté «hargneux». Connectez le tir automatique de votre joystick, pour une fois vous allez massacrer de sympathiques aliens...

Alain Huyghues-lacour

Type:	arcade
Intérêt:	15
Graphisme:	★★★★
Animation:	★★★★
Brutalités:	★★★★
Prix:	D

AMIGA 500

Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...



L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images féeriquement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendre sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement. Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multi-tâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initiez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bochoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.

* Prix TTC conseillés : AMIGA 500 3 990 F, STARTER KIT 4 290 F.



Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.


Commodore

Le choix Micro



Nom _____ Age _____ Adresse _____
Tel. _____ Désire recevoir une documentation sur :

L'AMIGA 500 LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX
NIMTEL 3614 Codo COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

Rush'n Attack

CONSOLE NINTENDO

Rush'n Attack est l'adaptation revue et corrigée pour Nintendo du vieux tube Green Beret. Attention, il ne s'agit pas d'un quelconque clone, mais d'une fidèle conversion du jeu original.

Allez donc savoir pourquoi Konami adapte ses grands succès d'arcade sous de nouveaux noms? Vampire Killer devient Castlevania, Nemesis s'appelle Graduis et maintenant c'est le tour de Green Beret. Que celui qui a la réponse de cette angoissante énigme m'écrive et il gagnera... ma reconnaissance éternelle. Qu'importe le titre pourvu qu'on ait l'ivresse et ce jeu est excellent.

Green B... enfin Rush'n Attack, met en scène un Bêret vert américain qui se lance à l'assaut de plusieurs bases militaires. L'ennemi n'est pas vraiment nommé, mais la couleur rouge de ses uniformes et

la présence de toques de fourrures ne laissent pas longtemps planer le doute. Armé d'un couteau, le parachutiste traverse les bases en courant, s'arrêtant juste le temps nécessaire pour massacrer tous ceux qui se trouvent sur son chemin.

Vous affrontez plusieurs types de soldats ennemis et chacun d'eux doit être combattu selon une méthode. Le «trouffion» de base ne pose pas de problème, mais le Bêret vert doit sauter pour pouvoir abattre les karatéka et les artilleurs ou se baisser pour se débarrasser des officiers allongés sur le sol. Il faut surtout se méfier des soldats armés de pistolets car ils peuvent vous poursuivre en vous tirant dessus. Une arme apparaît lorsque vous abattez un officier : bazooka, pistolet, grenade ou bouclier pro-



tecteur. Ces armes, offensives et défensives sont très efficaces, mais elles ne durent pas très longtemps. Généralement, il est préférable de les conserver pour les utiliser à la fin d'un secteur, quand vous devez affronter les adversaires les plus redoutables du jeu : meutes de chiens, soldats volants, parachutistes, etc.

Cette conversion est excellente, bien plus réussie que les versions 8 bits. Bon graphisme, animation rapide (malgré de forts scintillements lorsqu'il y a beaucoup de sprites sur l'écran), bande sonore effi-



C'est le rush !



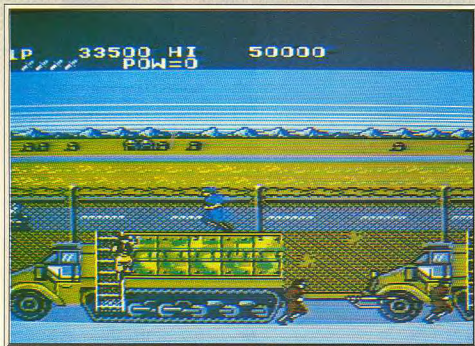
Les hommes volants attaquent.



Ne perdez pas une seconde !



Une attaque au bazooka...



Une excellente conversion de Green Beret.



Les chiens passent à l'attaque.



Gare aux karatéka...

CONTINENTAL CIRCUS



8 PAYS, 8 GRANDS PRIX



AMIGA

- Temps limité par course (qualification obligatoire).
- Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- Disponible sur: AMIGA-P.C. AMSTRAD-ST-C64



ATARI-ST



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



Il faut prendre le pont.

cace et une jouabilité parfaite. *Rush'n Attack* est le meilleur jeu d'action pur sur Nintendo. Konami travaille depuis quelques temps sur les versions Amiga de *Rush'n Attack* et de quelques autres titres comme *Castelania*. Si ces programmes sont aussi soignés que les versions Nintendo, cela devrait faire très mal (notice en français).

Alain Huyghues-lacour

Type:	arcade
Intérêt:	17
Graphisme:	★★★★
Animation:	★★★★
Bruitages:	★★★★
Prix:	D

Dynamite Dux

CONSOLE SEGA

Rare !... Un jeu d'action qui ne se prend pas au sérieux, plein d'humour, de fantaisie et de folie! Les animations viennent tout droit du dessin animé et de votre arme peut être un pistolet à eau. L'aspect ludique n'est pas oublié et la réussite n'est pas facile...

Conception Sega.



Des adversaires bizarres...



Touché !



Des cochons samurai.

Loïn de moi l'idée de critiquer les jeux d'arcade, je les aime trop, mais il faut bien reconnaître qu'ils brillent rarement par leur originalité. La grande majorité de ces programmes se compose de courses de voitures, shoot-them-up ou beat-them-up. *Dynamite Dux* appartient à cette dernière catégorie, mais c'est un programme original et totalement loufoque. Nul doute que les programmeurs japonais qui l'ont conçu avaient dû forcer sur le saké et qu'ils se sont emballés sous l'emprise d'un délire éthérique. Plutôt que de les blâmer, on leur offrirait avec plaisir une autre tournée...

Dynamite Dux est un drôle d'oiseau, du genre Woody Woodpecker. Petit, mais plutôt teigneux, il

se prend pour *Vigilante* ou pour *Dragon Ninja* en allant dans les rues pour régler leur compte à toute sorte de voyous. Il faut dire que ses adversaires ont également un look qui sort de l'ordinaire. On rencontre des chiens-saucisses, des crocodiles boxeurs, des cochons-samourais, des renards, en patins à roulettes, etc. Cette ménagerie comporte une quantité incroyable de créatures différentes, plus délectantes les unes que les autres.

Mais il en faut plus pour impressionner *Dynamite Dux* qui se débarrasse de ses adversaires à grands



Un uppercut qui fait mal !



Une arme... aquatique.



Dynamite Dux, un jeu d'arcade complètement délirant.

The GOLD STANDARD

FORGOTTEN WORLDS™ - C'est la meilleure adaptation de jeu d'arcade que l'on n'ait vue à ce jour!

GENERATION 4.
C'est un jeu superbe avec des décors variés, toujours magnifiques. TILT
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA

VIGILANTE™ - Un énorme plaisir à jouer, une action passionnante. TILT
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA



Une qualité sans égal, une passion sans parallèle et une sélection sans rival. Il y a tout... le Modèle d'Or. La meilleure gamme de logiciel de jeu.



U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L., B.P.3. Lot N° 1. Zac
de Mousquette 06740 Châteauneuf
de Grasse, France. TEL. 93427144

THE GAMES SUMMER EDITION™ - TGSE constitue le meilleur jeu de sport disponible à l'heure actuelle.
GENERATION 4.

Une des plus fantastiques simulations sportives. AMSTRAD 100%
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA

INDY ACTION™ - Un jeu à la hauteur de cet aventurier qui nous fait vibrer sur grand écran. TILT

Un jeu fantastique! Alors vous êtes prêt, votre chapeau enfoncé jusqu'aux oreilles, votre blouson sur les épaules et votre fouet à votre hanche? O.K., c'est parti. AMSTRAD 100%.
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA



NOUS FIXONS LES NORMES...

Images d'écran de formats divers.





Une drôle de ville.

coups de poing. Lorsque vous gardez le bouton de tir appuyé, il fait de grands moulinets de son bras, dans la meilleure tradition du dessin animé, avant de balancer un uppercut avec un poing énorme. Mais il peut également utiliser différentes armes en cours de route. Pour lutter contre des créatures aussi bizarres, il faut un équipement tout aussi farfelu. Celles-ci vont d'une simple pierre jusqu'au lance-missiles, en passant par un pistolet à eau. Les adversaires les plus redoutables de Dynamite Dux sont les gardiens qui attendent à la fin de chaque secteur, comme le roi des pingouins entouré de ses sujets qui balancent des blocs de glace. Face à eux, Dynamite Dux ne peut utiliser que ses poings et ce n'est pas une mince affaire de s'en tirer sans y laisser des plumes, surtout quand on est un oiseau.

Dynamite Dux est un beat-them-up pas comme les autres avec de bons graphismes, bourrés d'humour. L'itinéraire n'est pas toujours le même et parfois la route est barrée et il vous faut emprunter une déviation qui vous permet de découvrir de nouveaux décors. L'action est représentée avec une fausse perspective 3D et la route monte et descend par endroits. Un thème musical entraînant accompagne ce dessin animé délirant.

Alain Hugghues-Lacour

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

Citadel

C 64

Une planète inhabitée trouée comme un gruyère et bourrée de systèmes automatiques de défense : le cadre idéal pour une exploration difficile. Pourrez-vous y survivre ?

Electric Dreams. Conception, programmation et musique : Martin Walker.

Au cours d'une exploration de routine, les vaisseaux terriens ont détecté une source d'énergie provenant d'une lointaine planète inhabitée. S'intéressant de plus près à ce phénomène, les Terriens ne tardèrent pas à découvrir un complexe souterrain qui, visiblement, a été construit par une race inconnue, disposant d'une énorme avance technolo-

gique. Les occupants de cette base ont disparu et c'est une formidable occasion de découvrir les secrets de ces extra-terrestres. Il reste toutefois un problème : les systèmes automatiques de défense sont toujours en activité et ce n'est pas une exploration de tout repos qui vous attend.

Vous restez prudemment à bord de votre vaisseau et vous contrôlez à distance un drone de reconnaissance qui doit parvenir au cœur du complexe souterrain. La base se compose de huit secteurs qui comportent chacun deux étages reliés par des ascenseurs. Au cours de votre progression, vous devez désactiver des barrières d'énergie bloquant le chemin et passer d'un étage à l'autre pour contour-

grand besoin, ou bien des armes supplémentaires. Heureusement vous n'êtes pas sans défense, puisque vous pouvez tirer dans huit directions et capturer des robots. Lorsque vous tirez sur un agresseur, le robot capturé s'interpose arrêtant ainsi les tirs ennemis, tout en laissant passer les vôtres. Cela est très utile ; mais n'en abusez pas car chaque capture vous coûte de l'énergie et ces robots ne peuvent encaisser qu'un certain nombre de coups avant d'être détruits.

Citadel est un jeu passionnant qui présente un ex-



Un jeu d'action et de stratégie.



Les robots sortent des trappes.

ner des murs infranchissables. Mais le principal danger provient des robots de défense qui sont dissimulés dans des trappes, dissimulées à travers ce labyrinthe. Lorsque le drone s'en approche, les trappes s'ouvrent et un robot particulièrement agressif passe à l'attaque. Il existe de nombreuses catégories de robots, certains sont fixes, d'autres se lancent à votre poursuite et leur armement est plus ou moins puissant selon leur type. Il suffit de rester à l'écart des trappes pour être en sécurité, mais cela n'est pas toujours possible. D'une part, les couloirs sont souvent trop étroits pour qu'il soit possible de les éviter. D'autre part, certaines d'entre elles renferment des capsules d'énergie dont vous avez



Coupez les barrières d'énergie.

cellent dosage entre réflexes et stratégie. Bien sûr, il faut tirer vite et juste pour survivre, mais parfois mieux vaut s'arrêter pour réfléchir car les astuces qui vous permettent de trouver la sortie ne sont pas toujours évidentes. Il est très important de mémoriser la topographie des lieux et l'établissement d'un plan peut s'avérer fort utile. Il est bien plus simple de progresser une fois que vous savez ce que renferme chaque trappe, mais les joueurs qui n'ont peur de rien pourront choisir une option qui les place de manière aléatoire à chaque nouvelle partie.

Citadel bénéficie d'une réalisation irréprochable qui tire le meilleur parti des possibilités de cette machine. Sprites et décors sont superbes, l'animation



CHAMBERS OF

Shaolin



Photos d'écran sur Atari ST



Avec Chambers of Shaolin vous pourrez pratiquer les arts martiaux sur votre ordinateur : graphismes stupéfiants, effets sonores, participation totale, 1 ou 2 joueurs.

Seule une grande implication et beaucoup d'entraînement intense vous permettront de gagner LES COMBATS FINAUX. Vous devez acquérir technique, force et adresse. Vos ennemis sont très forts et ont un grand nombre de qualités.

Une seule faiblesse et vous serez PERDU.

Etes-vous assez fort pour survivre au DERNIER COMBAT ?

Distribué par

UBI SOFT

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

GRANDSLAM

Disponible
sur : ATARI ST
AMIGA
C 64 c & D



L'ascenseur est proche.



Prenez les armes supplémentaires.

très précise et la bande sonore tout aussi réussie. Ce programme est l'œuvre de Martin Walker, un programmeur réputé outre-Manche, peut-être l'un de ceux qui savent le mieux exploiter des capacités du C64 (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type: _____ action/réflexion
 Intérêt: _____ 17
 Graphisme: _____ ★★★★★
 Animation: _____ ★★★★★
 Bruitages: _____ ★★★★★
 Prix: _____ C



Le grand saut.



C'est la chute.



Les concurrents.

s'accrocher pour faire mieux que ce programme. La course se déroule sur une piste construite au-dessus du sol. Les différents circuits acrobatiques qui vous sont proposés comportent des virages fortement inclinés, ainsi que de nombreuses bosses et votre véhicule franchit parfois le vide sur sa lancée. Le but du jeu est on ne peut plus simple: vous démarrez en quatrième division et vous devez vaincre vos adversaires pour passer dans la division supérieure. Si vous parvenez à battre les champions de première division, ce qui est loin d'être facile, vous participez à un nouveau championnat au volant d'un véhicule encore plus rapide. Chaque division comporte deux parcours différents et vous devez affronter, à tour de rôle, deux autres concurrents, ce qui fait quatre courses. Les circuits sont assez impressionnants et cela ne va pas en s'arrangeant dans les niveaux supérieurs du programme. Heureusement, vous pouvez vous entraîner sur tous les circuits si vous le désirez.

Attachez votre ceinture, c'est parti. Votre véhicule se déplace au-dessus de la piste, suspendu à des chaînes. Lorsque vos roues touchent le sol, les chaînes disparaissent et la course commence, alors que le véhicule de votre concurrent passe devant vous à toute allure.

Pas la peine de lire la notice, il n'y a pas de problème: poussez le joystick vers l'avant pour accélérer, vers l'arrière pour ralentir et pressez le bouton pour mettre le turbo.

Au démarrage, la vitesse n'augmente pas assez rapidement, alors on met un petit coup de turbo et les choses sérieuses commencent. Le premier virage arrive à toute allure, on ne ralentit pas... et ça passe. Vous arrivez dans une ligne droite pour vous apercevoir que votre concurrent a pris une avance confortable, remettez le turbo et foncez. Alors que les flammes du turbo jaillissent de votre moteur, vous apercevez une montée très raide en face de

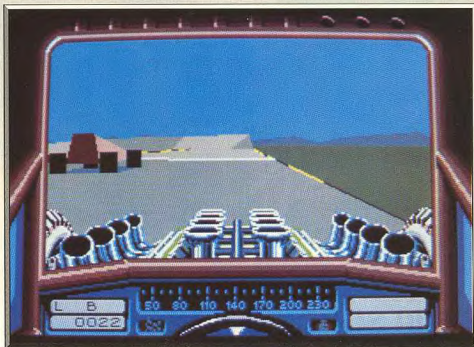
Stunt Car

ATARI ST

Au volant d'un bolide ultra-rapide, vous foncez sur un circuit dément avec virages inclinés, bosses et sauts au-dessus du vide. Une compétition à couper le souffle. Sensations garanties!

Microstyle. Programmation et design: Geoff Crammond; graphismes additionnels: John Cumming.

Microprose termine l'année sur les chapeaux de roses (c'est le cas de le dire) avec *Stunt Car*, la meilleure course de voitures sur micro. Attention, ne comparons que ce qui est comparable. *Turbo Cup*, *Ferrari Formula 1* et *Grand Prix Circuit* sont d'excellentes simulations, mais *Stunt Car* joue tout à fait dans un autre registre: l'arcade pure et dure. Simplicité, efficacité et sensations fortes garanties. Dans le même créneau, Activision travaille actuellement sur la conversion du *Power Drift* de Sega et Domark sur *Hard Drivin* d'Atari games, mais ils vont devoir



La plus excitante des courses de voitures en 3D surfaces pleines.

Shufflepuck
CAFE

EH TOI!

TU VEUX MA PHOTO?

AMSTRAD CPC K7
AMSTRAD CPC DISK
ATARI ST
AMIGA
IBM PC et Compatibles
MacIntosh



Repartens

ELU
MEILLEUR JEU
ARCADE-ACTION
AUX
USA

SHUFFLEPUCK CAFE!



Broderbund

81 Rue de la Procession
92500 Rueil - 47 52 00 30

vous. Votre véhicule perd un peu de vitesse en raison de l'ascension, quand, soudain, les roues tournent dans le vide, il n'y a plus de route. Vous continuez sur votre lancée, tandis que l'autre portion de la route se rapproche. Vous avez à peine le temps de vous demander si vous avez pris suffisamment de vitesse pour atteindre l'autre côté, que le véhicule retombe sur la route et puis rebondit avant de retomber à nouveau et c'est reparti. Si vous aimez les sensations fortes, vous ne serez pas déçus.



La grue vous dépose.



Le turbo en action.



Vous quittez la piste.

Ce programme impressionnant a été réalisé par Geoff Crammond qui n'est pas un nouveau venu dans la programmation. Il est surtout connu pour avoir créé *Sentinel*, l'un des jeux les plus originaux de ces dernières années, dans lequel il faisait déjà preuve d'une parfaite maîtrise de la 3D surfaces pleines. *Stunt Car* est un programme à vous couper le souffle, avec une animation rapide et une 3D réaliste. On vit chaque instant de la course comme si on était vraiment au volant, sur cette piste suspendue dans les airs. Lorsque vous ratez un virage, vous avez vraiment l'impression de tomber en regardant le paysage défilier de manière très bien rendue. *Stunt Car* est un soft indispensable, comment pour-



On s'y croirait !

rait-on manquer la course de voitures la plus excitante que l'on ait vue sur un micro?

Alain Huyghues-Lacour

The Strider

AMIGA

Vous êtes un athlète capable des exploits les plus étonnants armé d'un laser qui décrit de larges cercles et désintègre tout ce qu'il touche. Les décors et l'animation, splendides, ne font que rehausser une action qui ne faiblit jamais.

Capcom. Réalisé par Tiertex.

Cette conversion d'un grand jeu d'arcade de Capcom a été réalisée de Tiertex pour US Gold. Ce groupe de programmeurs indépendants s'est imposé cette année avec de superbes réalisations comme *Forgotten Worlds* et *Indy/The Action Game*. Mais ce nouveau programme est indiscutablement leur chef-d'œuvre car on retrouve la qualité de *Forgotten Worlds* avec une jouabilité nettement supérieure. Cette conversion est d'une fidélité exemplaire et on se demande comment Tiertex a réalisé le tour de force de faire tenir sur une dis-

Type :	Course automobile
Intérêt :	18
Graphisme :	★★★★
Animation :	★★★★★
Brulloges :	★★★★★
Prix :	★★★★ C

Avis

Nous évoquons régulièrement dans nos colonnes, les progrès spectaculaires faits dans le domaine du graphisme en 3D, dans ce domaine *Stunt Car*, est sans aucun doute l'un des produits les plus spectaculaires issus de ces techniques. Avec ce programme, nous sommes en effet en présence du logiciel de course à base de 3D surfaces pleines, le plus abouti qui ait vu le jour sur micro-ordinateur. Le réalisme atteint des sommets jusqu'alors inconnus.

Eric Caberia



Des robots agressifs...



Les loups attaquent.



Combat dans les arbres.



Gare au serpent mécanique.

IT BRINGS OUT THE BEAST IN YOU!

DRAGON SPIRIT



AVANT SPÉCIEUX



Transpercez les cieux de vos flammes lors d'un de vos vols les plus impressionnants.

Crachez du feu au dessus de hordes de méchantes créatures venues de la préhistoire.

- une brûlante, monstrueuse lutte jusqu'à la mort
- ramassez les bonus qui vous donneront des armes et rechargeront votre puissance de feu
- huit niveaux d'action à vous faire perdre haleine
- enivrant et stimulant...
- avez-vous l'esprit guerrier, avez-vous l'esprit "DRAGON" ?

Programmed by: Consult Software Ltd
© 1989 Tengen Inc. All Rights Reserved. NAMCO LTD

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Publié par DOMARK LTD.

Distribué par LIBRISOFT, 1 Voie Félix Eboué,
94021 Canal, France
Tel. (01) 48.98.99.00

Disponible sur Atari ST, Amiga, Commodore
64 (cassette, disk), Amstrad (cassette,
disk) et Spectrum

Distributeur des jeux ENAMCO
pour les ordinateurs Atari ST, Amiga, Commodore 64, Amstrad, Spectrum

cours de mission et de se procurer un robot qui décrit des cercles autour de Strider, en joignant son tir au sien. Ce robot est particulièrement efficace dans certains passages difficiles, mais sa durée de fonctionnement est assez courte.

Chacun des cinq niveaux de ce programme présente de superbes décors, tous très différents les uns des autres. Vous traversez des villes, des champs de neige, des forêts et des bases militaires. Les décors sont si réussis qu'on en oublierait que l'on est pas là pour faire du tourisme. Les nombreux adversaires qui vous attendent se chargent d'ailleurs vite de vous le rappeler.

ce jeu présente également une grande variété de personnages très typés: soldats, loups sauvages, dinosaures et toute sorte de créatures monstrueuses. Cette incroyable variété des graphismes est l'un des points forts de ce programme et le plaisir de la découverte relance l'intérêt du jeu, vous poussant à enchaîner les parties dans l'impatience de découvrir la suite de *The Strider*.

Certaines scènes sont particulièrement impressionnantes, comme celle qui se déroule dans une salle de conférence. A votre approche, les officiels réunis



De magnifiques graphismes pour un grand jeu d'arcade.

se fondent en un monstrueux serpent mécanique qui va vous causer quelques problèmes.

La réalisation de Tiertex est exemplaire: graphismes, animation, scrolling multi-directionnel et bande sonore, tout est irréprochable. Souvent, des graphismes d'une telle qualité sont réalisés au détriment de la rapidité et de l'animation et, plus grave encore, la jouabilité n'est pas toujours à la hauteur. Mais ce n'est pas le cas de *The Strider* qui est un jeu difficile, mais parfaitement jouable du début à la fin du soft. Le personnage répond très bien et rien ne vient gêner le plaisir de jouer. *The Strider* est une grande conversion d'arcade qui mérite de figurer parmi les plus grands succès de l'année.

Alain Huyghues-Lacour

Intérêt: _____ 18
 Graphisme: _____ ★★★★★
 Animation: _____ ★★★★★
 Bruitages: _____ ★★★★★
 Prix: _____ B

Avis

The Strider fait partie de cette catégorie de jeux d'inspiration ou d'origine japonaise qui techniquement sont assez rudimentaires (sprites, univers en 2D, animations peu réalistes).

L'action est, en effet, pour ce type de soft le seul mot d'ordre, le réalisme passant au second plan. Néanmoins les amateurs de jeux qui apprécient particulièrement l'action seront satisfaits de ce programme. Eric Cabilia



Il faut gagner chaque pouce de terrain.



Le gorille-robot.



Une glissade peut vous sauver la vie.

Type: _____ arcade
 Intérêt: _____ 18
 Graphisme: _____ ★★★★★
 Animation: _____ ★★★★★
 Bande sonore: _____ ★★★★★
 Prix: _____ B

Version ST

En découvrant cette petite merveille sur Amiga, l'une des premières choses qui me soit venue à l'esprit était qu'il serait étonnant qu'on puisse faire aussi bien sur ST. Et bien c'est faux, là encore Tiertex a fait des miracles. La bande sonore est moins performante et le scrolling à peine plus saccadé, mais globalement c'est aussi superbe. un must. A.H.-L



The Strider version ST.

Paperboy

AMIGA

Qui pourrait penser que le métier de livreur de journaux soit aussi difficile ? Paperboy est un jeu d'arcade fluide, agréable à l'œil. Une adaptation réussie.

Elite.

Tous ceux qui fréquentaient les salles d'arcades, il y a quelques années se souviennent encore de ce grand jeu d'arcade d'Atari Games que l'on dirigeait à l'aide d'un guidon de vélo placé sur la machine. A l'époque, cet amusant programme remporta un grand succès, sans doute en raison de son originalité. En effet, *Paper Boy* est un jeu d'arcade qui ne ressemble à aucun autre: pas de tir, pas de coups de poing et ce n'est pas non plus une simulation sportive. C'est sans doute, pour cette raison qu'il figure parmi les quelques titres (avec *Ghost n Goblins* que l'on attend avec impatience) qu'Elite a décidé de convertir sur 16 bits.

SHINOBI



... **B**ien 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 ténèbres. 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...



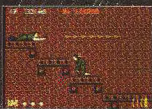
... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glacé: « Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi renifle-t-il ce bon vieux Double-shuriken? Tiens, tiens, tiens »

« 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 tuera tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre ». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...



C64

- Cinq zones.
Plusieurs étages.
- Temps limité par zone.
- Une seule bombe magique par zone.
- Disponible sur: C 64
AMSTRAD-ST- AMIGA-PC.



ATARIST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barquette
75 003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

Livreur de journaux est l'un des jobs de prédilection des jeunes Américains désireux de se faire un peu d'argent de poche. Mais, à en juger par ce programme, ils n'ont pas peur de vivre dangereusement, car la traversée d'une paisible rue américaine semble aussi aisée qu'une randonnée en patins à roulettes à travers la jungle amazonienne. Poussé par l'appât du gain (que ne ferait-on pas pour s'acheter quelques logiciels de plus?) vous vous faites engager comme livreur par le Sun. Le lundi matin, vous enfourchez votre vélo et c'est parti pour une semaine de dur labeur. Sans vous arrêter, vous lancez vos journaux dans les boîtes aux lettres de tous les abonnés de la rue. Quant à ceux qui ne sont pas abonnés, vous obtenez une gratification en cassant les vitres de leur maison, histoire de leur apprendre à mieux choisir leurs lectures.

Dans la rue, des gens traversent sans crier gare, des chiens se lancent à votre poursuite, des enfants s'amuse à envoyer leurs voitures téléguidées dans les roues de votre bicyclette et des tondeuses à gazon déréglées se mettent en marche toutes seules à votre approche. Sans même parler des chauffards qui risquent de vous écraser et bien d'autres dangers encore. Ce doit être cela que l'on appelle la jungle urbaine.

Si vous êtes assez habile pour parvenir au bout de la rue, vous pouvez vous amuser sur un parcours de récréation sur lequel vous devez atteindre des cibles pour obtenir des bonus, avant de repartir pour une nouvelle journée. Cette nouvelle version est très proche de la précédente sur 8 bits, mais le graphisme a été nettement amélioré, on retrouve celui du jeu d'arcade. L'animation est réussie, mais la bande sonore n'est pas extraordinaire. Les nouveaux joueurs découvriront ce grand classique avec plaisir et ceux qui ont abandonné leur 8 bits auront peut-être envie de le retrouver. Un programme original et amusant.

Alain Huyghues-Lacour



Le parcours bonus.



Attention au skateboard.



Une chute douloureuse.



Visez bien la boîte aux lettres.



Le cimetière n'est pas loin.



Viré!



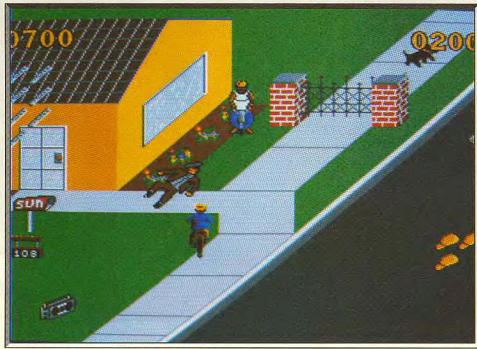
Les chauffards sont lâchés.

Type :	arcade
Intérêt :	15
Graphisme :	★★★★
Animation :	★★★★
Bruitages :	★★★★
Prix :	n.c.

Avis

Ce programme est techniquement bien réalisé, mais il est évident qu'au niveau de sa mise en scène, il n'est plus de toute fraîcheur. Le jeu d'arcade, dont il s'inspire est, en effet, vieux de cinq ans. Malgré tout, les joueurs nostalgiques pourront se satisfaire de la trame quelque peu naïve de Paper Boy.

Eric Caberia



Le come-back d'un grand classique de l'arcade.

Great Courts

ATARI ST

Great Courts monte au filet et ressuscite le tennis sur micro. Une simulation grandiose.

Ubi Soft. Programmation : Lothar Schmitt ; animation : Uwe Meier ; graphisme : Olivier Foerster ; musique : H. Ruttman.

Pour des raisons qui demeurent jusqu'à présent inexplicables, les micro-ordinateurs à base de micro-processeurs 16 bits n'ont pas suscité, depuis leur arrivée sur le marché, d'engouement pour la création de jeu de tennis. Le ST en particulier, n'a connu que la timide tentative de *Super Tennis* édité par Fil (Tilt n°39). Autant dire que la petite balle jaune et le micro ne semblaient pas faire bon ménage.

Cette carence est désormais comblée avec ce logiciel de tennis qui, de manière certaine, sera désormais la référence dans ce domaine. Le logiciel vous propose de participer à un ensemble de grands tournois prestigieux qui vous mettront aux prises avec les soixante-trois meilleurs joueurs mondiaux, étant entendu qu'en début de jeu vous occupez la sixième quatrième place du classement ATP. Vous devez donc, comme un vrai joueur, vous hisser à force de tournois et de matchs, le plus haut possible dans le classement. Néanmoins pour vous permettre d'avoir un niveau respectable avant d'affronter les superstars du tennis, le programme vous propose, en autres options, un mode d'entraînement qui vous permet de vous familiariser avec les volées liftées et autre passing shot.

D'un point de vue technique, ce logiciel fait incontestablement preuve d'innovation : on appréciera le soin apporté à l'ergonomie du jeu, en particulier pour la trajectoire des services. En effet, grâce à un système de cible mobile (qui apparaît brièvement), vous pouvez lancer la balle avec précision dans la partie du court qui gênera le plus votre adversaire, une technique qui surprend mais qui se révèle très efficace. Le jeu vous permet de vous mouvoir avec aisance sur toute la surface du court, vous pouvez ainsi faire des montées au filet, pour conclure avec un revers très croisé.

D'un point de vue graphique, le programme est une



Les sprites des juges de fond de court sont animés.



Le service suit une trajectoire précise.



Les joueurs ont une attitude naturelle.



Deuxième jeu : on monte au filet.



Un jeu en basse résolution.

totale réussite puisqu'il utilise avec brio la basse résolution du ST (on se rappelle de la moyenne résolution de *Super tennis* qui était très pauvre en couleurs). Les sprites représentant les joueurs sont de taille respectable, ce qui ne fait qu'améliorer la qualité de jeu. En ce qui concerne les animations, on ne peut qu'apprécier le réalisme des mouvements effectués lors d'un service (le joueur bondit et se détend avec grâce). Les ramasseurs de balles de part et d'autre du filet sont eux aussi animés de petits mouvements de rotation de la tête au gré des évolutions de la balle. D'une manière générale, un bon compromis a été trouvé par les animations. Les bruitages de ce programme sont sobres mais efficaces, on notera la qualité de la digitalisation d'annonce de fautes par l'arbitre.

La version définitive qui sera en vente à l'heure où vous lirez ces lignes disposera de quelques petites améliorations par rapport à celle que nous avons reçu à la rédaction. Les maillots des joueurs seront de couleurs différentes afin de les repérer plus facilement. D'autre part, pour vous aider à être toujours au mieux de votre forme durant les longs tournois, une option sauvegarde sera désormais disponible. Pour prendre toute la mesure de ce logiciel, il faut néanmoins y jouer à deux (un adversaire humain est toujours mieux que l'ordinateur). S'il ne vous faut qu'un tennis sur votre micro, n'hésitez pas, achetez, achetez celui-ci.

Type	_____	Eric Caberia
Intérêt	_____	tennis
Graphisme	_____	18
Animation	_____	*****
Bruitage	_____	*****
Prix	_____	*****

Avis

Great Courts est graphiquement très réussi. Travail géniale : l'emploi du curseur de visée apporte enfin une précision jamais obtenue dans les précédentes simulations de tennis. Les bruitages de la version Amiga sont largement supérieures à ceux de la version ST. Un soft indispensable qui a fait craquer de plaisir toute la rédaction.

*Ne cherchez plus,
les Nouveautés au meilleur prix
sont chez* **STARSOFT**

MINITEL
3615
Clubtel*
STAR

AMIGA

PC et COMPATIBLES

COMMODORE

PROCHAINEMENT

CARAL	243 F
DYNAMITE DUX	247 F
HAT & GIBBELINS	247 F
GHOSH	243 F
MR HELI	249 F
ORIENTAL GAMES	249 F
F47	249 F
POLICE QUEST 2	249 F
QUARTZ	249 F
RAINBOW ISLAND	279 F
RAINBOW WARRIOR	259 F
SHINOBU	197 F
STUNT CAR	247 F
TOWER OF BABEL	259 F
U.S.S.102	243 F
XENDU 2	247 F

NEWS

A.P.B.	197 F
3D POOL	199 F
ASTAROTH	247 F
BORGIAN II	193 F
BATMAN	243 F
BLOODVICH	247 F
BUFFALO BILL	259 F
CONFLICT EUROPE	245 F
DRAGON NINJA	249 F
DYNAMITE DUX	249 F
F16 COMBAT PILOT	247 F
GOLDEN OLDSIES	134 F
INDIANA JONES	197 F
KICK OFF	267 F
KULT	247 F
LICENCE TO KILL	195 F
LORD OF RISING SUN	288 F
MISSION FALCON	190 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
NIGHT DAWN	269 F
OTHELLO KILLER	199 F
PASSING SHOT	247 F
POPULOUS SCENERY 1	97 F
POWERDOME	243 F
R & V HONDA	267 F
RICK DANGEROUS	257 F
ROBODOP	247 F
SAFARI GUN	288 F
(CAPT. BLOODKAZION- ARKANOID 2+CRAZY CARS)	247 F
THE STORY SO FAR V3	221 F
VIGILANTE	154 F
WATERLOO	247 F
WEIRD DREAMS	235 F

COMPLIATIONS

PRECIOUS METAL	249 F
(NEBULUS-METHEWORLD+ EXLODM+XINAPS)	
PREMIER COLLECTION 239 F	

HIT PARADE

3D POOL	197 F
ALGERIAN RANGER	243 F
AFRICAN RAIDER	219 F
ARCHPELAGOS	247 F
BALANCE OF POWER (EDITION 1990)	288 F
BATTLEMAHMS 1942	247 F
BEAM	259 F
BLOOD MONEY	243 F
CHARIOTS OF WRATH	274 F
COLOSSUS CHESX K	249 F
CRAZY CARS 2	247 F
DARK SIDE	249 F
DEATH PAINT III	149 F
DEMON'S WINTER	286 F
DOUBLE DRAGON	193 F
DRAGON NINJA	233 F
DUNGEON MASTER	280 F
EXPLORA II	260 F
F.O.F.T	279 F
FALCON	259 F
FLYING SHARK	197 F
FORGOTTEN WORLDS	197 F
GOLD RUSH	247 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
GOD PRIX CIRCUIT	259 F
GUNSHIP	245 F
HAWKEYE	240 F
HOLLOW WOODER PRO	219 F
HYBRIS	245 F
HYPERDROME	239 F
MISADVENTURE SOCCER	238 F
NAVY MOVES	239 F
OTHELLO KILLER	199 F
PROBIA	245 F
POWER DROME	247 F
POPULOUS	247 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
R TYPE	233 F
ROBODOP	247 F
RUNNING MAN	244 F
SAVANA	249 F
SILK WORM	197 F
SLEEPING BOOBS LIE	297 F
SOCCER MICROPROSE	247 F
SUPER MANG ON	247 F
SUPPER SCRAMBLE	197 F
SWORD OF SOGON	247 F
TANK ATTACK	259 F
TEST DRIVE II	293 F
T.D. 2 SC CALIFORN	190 F
T.D. 2 SC CARS	190 F
TIME TRINER	239 F
TIME SCANNER	247 F
TIMES OF LORE	279 F
TINTIN SUR LA LUNE	283 F
THUNDERBIRDS	247 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
TV SPORT	31 F
VINDICATORS	197 F
WATERLOO	288 F
WICKED	288 F
XTROTS	259 F
ZAMY GOLF	259 F

NEWS

ARCHPELAGOS	249 F
BATTLEMAHMS	209 F
BURN 20 BILL	259 F
CIRCUS ATTRACTION	240 F
CRAZY CARS II	249 F
CURSE OF THE AZUR	299 F
DEMONS WINTER	286 F
F15 N°2	371 F
FINAL FRONTIER	269 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
KULT	247 F
LAP TOP CHESX	272 F
LEGEND DU DUEL	247 F
LIFE AND DEATH	259 F
MANEA	288 F
MOTORCROSS	259 F
NIL DIEU VIVANT	296 F
PERNIS DE TUEUR	259 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RED STORM RISING	290 F
ROBODOP	186 F
SAVAGE	219 F
SENTINEL	274 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F
THE MAJON SHAMPION	190 F
TOTAL ECLIPSE	274 F
TRIVIAL PURSUIT	286 F
REVOLUTION FCAISE	288 F
VIRUS	274 F
WATERLOO	259 F

HIT PARADE

888 SUBMARINE	288 F
ABRAHAM'S TANK	259 F
BAB	272 F
BATTLE CHESX	296 F
CHESX MASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT	227 F
F19	365 F
FALCON	379 F
FASTCRACK	243 F
FOOTBALL MANAGER II	218 F
GOD PRIX CIRCUIT	259 F
HILLSFAR	245 F
JACK NICKLAUS	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KING QUEST IV	350 F
LAST NINJA	346 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MANEA	288 F
POLE POSITION II	181 F
POLICE QUEST II	219 F
RACKEM	234 F
RICK DANGEROUS	267 F
SINBAD	182 F
STARBAY	259 F
SOCCER	272 F
SPACE QUEST III	249 F
STEL THUNDER	259 F
TITAN	259 F

NEWS

A.P.B.	159 F	147 F
BEAM	259 F	
BLASTERDORS	109 F	162 F
CITADEL	134 F	162 F
DOUBLE DETENTE	97 F	147 F
FIRST STRIKE	134 F	148 F
INDIANA JONES	149 F	
RUNNING MAN	109 F	159 F
PASSING SHOT	134 F	147 F
SOCCER SQUAD	83 F	126 F
STORM LORD	79 F	126 F
SUPPER SCRAMBLE	79 F	125 F
TEST DRIVE II	186 F	
THE STORY SO FAR V4	4	163 F
THUNDERBIRDS	182 F	
TOM & JERRY	159 F	
VIGILANTE	147 F	

Dément

**un catalogue
tout en couleurs**

à chaque commande

CONSOLES

ATARI 2600	
ASTEROIDS	102 F
ASTROBLAST	118 F
BASBALL	110 F
BATTLE ZONE	90 F
BOXING	102 F
CALIFORNIA GAMES	158 F
CHESX	102 F
CROSS BOW	122 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DARK SHAMBERS	122 F
DEFENDER	91 F
DESERT FALCONS	136 F
DIG DUG	102 F
DOUBLE DUNK	102 F
ENDURO	110 F
F 14 TOMCAT	139 F
FIRE FIGHTER	110 F
FOOTBALL SOCCER	86 F
GALAXIAN	90 F
GHOSTBUSTERS	90 F
GRAND PRIX	119 F
JOUST	90 F
JUNGLE HUNT	90 F
KING FU SUPERKICKS	110 F
PACHAN JR	120 F
LA CONSOLE XE	990 F
ARCHON	122 F
BALLBLAZER	122 F
CHOPFLIFTER	124 F
COLONIAL CONQUEST	314 F
DARK CHAMBERS	150 F

JOYSTICKS

et
PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	159 F
JYZ (double branchement)	59 F
SPEED KING	109 F
PROFESSIONAL STANDARD	139 F
NAVIGATOR	149 F
VEGAS	67 F

DISQUETTES VIERGES

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

BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 discs 3" et 3 1/2"	89 F
" 80 "	88 F
Pour 48 discs 5 1/4"	129 F
" 100 "	129 F

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

BON DE COMMANDE N° 510 (libellé en lettres majuscules) à retourner à :



ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	QI	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion					+ 50 francs
Frais de Port et Emballage					+ 15 francs
C.R.					TOTAL

Payer par Carte Bancaire

Date d'expiration / Signature,

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

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

N° Client (si connu)

NOM

Prénom

Date de naissance

Adresse

Ville

Code postal

Tél.

Chèque Mandat-Poste
Centre-Remboursement + 20 francs

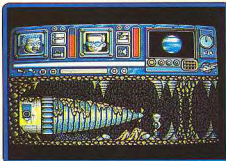
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

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

Thunderbirds

Amiga, disquette Grand Slam

Vous allez retrouver les marionnettes de la célèbre série télévisée des Thunderbirds. Il vous faudra venir à bout de quatre missions toutes plus difficiles les unes que les autres. Pour chaque mission, deux personnages vous sont alloués. Avant de commencer, vous devrez faire le choix de votre équipage



ment en évitant, bien entendu, de vous encombrer de choses inutiles car vous ne pourrez transporter que deux objets à la fois. La coordination entre les deux membres de l'équipe est capitale. Elle seule garantit le succès de la mission. Ainsi, dans la première mission dans la mine, Brains devra d'abord mettre la main sur une clé anglaise et un marteau de manière à permettre à Alan de remettre la pompe en route et éviter ainsi la noyade de Brains. Ce jeu, mi-aventure mi-action, est difficile dès la première mission. Les graphismes de ce programme sont agréables mais assez peu variés dans une même mission. La musique de présentation de Thunderbirds est très plaisante mais les bruitages en cours de jeu sont vraiment restreints (notice en français).

Jacques Harbont

Type _____ aventure-action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ C

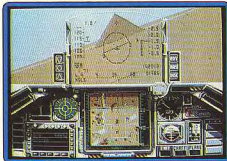
Falcon

The Mission Disk - Vol. 1

Atari ST, disquette Spectrum Holobyte,

Les concepteurs de Falcon sont parvenus à réaliser ce qui paraissait de prime abord impossible : améliorer les caractéristiques du plus beau programme de simulation de vol sur micro. Votre tâche consiste, aux commandes de votre F-16, à repousser les tanks venus attaquer votre base et détruire les installations stratégiques de l'ennemi. Les innovations les plus remarquables sont à mettre au crédit des graphistes. On note

en effet l'apparition de tanks, de convois de trains, de centrales électriques, armement et bâtiments étant tous représentés en 3D sur des surfaces pleines. Concernant vos adversaires aériens, même les « vieux » Mig-21 de Falcon, sont remplacés par les très récents Mig-29 dans Falcon-Mission Disk. Les animations qui avaient fait la force de Falcon garde toute leur fluidité. Les bruitages sont eux aussi excellents. La Mission Disk est



sans exagération un Falcon II. A noter que pour utiliser la Mission Disk, il vous faudra nécessairement vous procurer, si vous ne l'avez déjà, le programme Falcon.

Eric Cabilia

Type _____ simulation
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version Amiga

Cette version de la Mission Disk est elle aussi d'une exceptionnelle qualité sur tous



les plans. Toutes les caractéristiques et innovations citées pour la version ST du programme sont présentes. Les graphismes sont bien réalisés. Les animations sont d'excellente qualité. Les bruitages de Falcon-Mission Disk qui peut se jouer à deux via modem ou par câble, enfin, donnent toute la mesure de l'Amiga.

Eric Cabilia

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

Verminator

Atari ST, disquette Rainbird

Verminator doit « nettoyer » un vaste labyrinthe souterrain de toute sorte de bestioles cauchemardesques... Le paysage dans lequel vous évoluez est très fouillé (peut-être trop !), rempli d'une multitude d'objets ou plantes futuristes. Pour vaincre, il s'agit de collecter des pièces d'or dans



les batailles afin d'acheter des armes de plus en plus puissantes. Voilà pour le descriptif de la mission. Bien que difficile à vaincre et suffisamment complexe pour garantir de très longues heures de jeu, Verminator m'a semblé un peu lassant. Rien de neuf dans le scénario. Tout l'intérêt réside dans le choix des armes en fonction des adversaires rencontrés. Un bon soft si l'on apprécie le genre, mais pas assez original pour faire un hit.

Olivier Hautefeuille

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

Action Fighter

CPC, disquette Firebird

Sur ordre du président, vous prenez la route pour affronter de redoutables terroristes. Tout d'abord, vous roulez en moto en tirant sur les autres véhicules avant qu'ils ne se débarrassent de vous. Lorsque vous avez ramassé assez de pastilles sur la route, vous obtenez une voiture, ce qui vous faci-



lité les choses. Ensuite, votre véhicule se transforme en un vaisseau spatial et vous survolez la mer pour attaquer les navires ennemis et leurs escadrilles de soutien. Cette conversion du jeu d'arcade de *Sega* bénéficie d'une bonne réalisation avec des graphismes agréables et colorés. Un shoot-them-up pas comme les autres.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	14
Intérêt		
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		B



★ Barbarian II

Amiga, disquette Palace Software

Le barbare s'est fait attendre longtemps sur Amiga, mais maintenant les têtes vont rouler dans la poussière. *Barbarian II* est un grand jeu de combat et d'arcade/aventure qui a largement mérité son Tilt d'Or 1988. Des monstres aussi magnifiques que variés et de vastes labyrinthes, tout ce qu'il faut pour passer de longues heures devant son moniteur. On aura de cesse d'en venir à bout. Cette version est identique à celle du ST, c'est-à-dire magnifique. Un must.

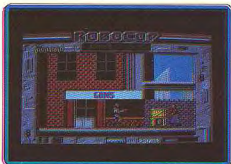
Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure	18
Intérêt		
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		C

★ Robocop

Amiga, disquette Ocean

La créature, mi-homme mi-robot, va maintenant faire des ravages sur Amiga. Tous



les gangs de Detroit semblent décidés à livrer une véritable guerre de rues. Cette magnifique conversion reprend les meilleures scènes du jeu d'arcade, entrecoupées de scènes intermédiaires tout aussi réussies. De superbes graphismes et une bande sonore très efficace au service d'une action passionnante, mais assez difficile. D'autant plus que, comme dans le programme original, vous ne disposez que d'une seule vie, ce qui est souvent frustrant (notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade	16
Intérêt		
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		C

■ Red Heat

Amiga, disquette Océan

C'est sous le trait d'Arnold Schwarzeneger (l'acteur culturiste) que vous devez affronter les sbires d'un dangereux trafiquant de drogue soviétique. Quatre niveaux d'actions différents sont proposés qui vont du combat au corps à corps dans un sauna russe aux échauffourées au pistolet à Chicago. Le



graphisme des personnages fait penser à des digitalisations. Les animations sont rapides et fluides. Les bruitages sont convaincants. A noter la mise en scène très cinématographique de l'écran graphique. Néanmoins, malgré une réalisation technique irréprochable de ce programme, le jeu s'avère très vite lassant. Eric Cateria

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

Version ST

Cette version ressemble à celle de l'Amiga, les graphismes sont fins et gardent cet agréable aspect digitalisé. Les animations sont efficaces, cependant les bruitages perdent de leur réalisme (ce qui étonnera personne étant donné les possibilités de la machine). Le programme est toujours aussi lassant une fois effacé l'attrait de la nouveauté. E.C.

Intérêt		13
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		C



■ Steel Thunder

PC, CGA, EGA, M (VGA), disquette Accolade

Un nouveau simulateur de tank pour les possesseurs de PC. *Steel Thunder* donne accès à divers postes de contrôle. Ce programme se caractérise par un nombre complexe de fonctions et une représentation du paysage extérieur assez réduite. Sur une « bonne » configuration PC, l'animation est soignée. Le décor reste quant à lui assez « brouillé », même en EGA. *Steel Thunder* profite enfin de très nombreuses missions qu'il faut vaincre dans un ordre précis. Ce soft est de ce fait plus ardu que ces concurrents de combat. Un logiciel très poussé mais peut-être moins ludique que *Abrams Battle Tank* par exemple. Un prochain challenge fera le point sur le choix idéal des amateurs. Olivier Hautefeuille

Type	simulation de combat de blindés	
Intérêt		14
Graphisme		*****
Animation	***** (AT minimum)	
Bruitages		***
Prix		C

★ Rick Dangerous

CPC, disquette Firebird

Dans ce grand jeu de plates-formes, vous devez explorer une tombe aztèque, une pyramide égyptienne, un camp de prisonniers et une base nazie. Il faut avoir les nerfs bien accrochés pour se lancer dans cette aventure car les pièges les plus torus vous guettent à chaque pas et de nombreux gardiens rôdent dans les salles. La version CPC présente des graphismes agréables et colorés. En revanche, les



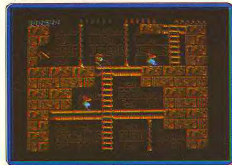
changements de tableaux sont un peu violents et les niveaux moins longs que sur 16 bits. L'action garde néanmoins tout son charme. Un jeu passionnant.

Jacques Huyghues-Lacour

Type	_____	plates-formes	_____
Intérêt	_____		17
Graphisme	_____	*****	
Animation	_____	*****	
Bruitages	_____	****	
Prix	_____		B

Version Amiga

Cette version est presque identique à celle du ST, à l'exception de la bande sonore, de



meilleure qualité. Un grand jeu de plates-formes, auquel on peut seulement reprocher l'absence de codes permettant de commencer directement à partir des autres niveaux. Un must.

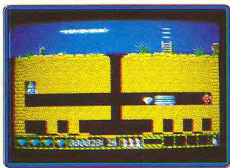
A. H.-L.

Intérêt	_____		17
Graphisme	_____	*****	
Animation	_____	*****	
Bruitages	_____	*****	
Prix	_____		C

Black Magic

Amiga, disquette Proconvion

Votre but, aider le magicien à ramasser les diamants sur les plates-formes reliées par des échelles et dans les souterrains. Bien entendu, de nombreux monstres tenteront de vous en empêcher et le temps vous est compté. Vous trouverez fort heureusement certains objets utiles : pelle pour dégager la terre des souterrains obstrués, potion magique, tirs divers, éclair, etc. Comme votre magicien ne peut transporter que quatre diamants à la fois, il lui faudra aller décharger son trésor régulièrement dans les paniers. La stratégie n'est pas absente de ce jeu. En effet, essayez de vous armer avant de rencontrer les monstres ou



éliminez-les en les écrasant sous une pomme façon Boulder Dash. De plus, même les diamants peuvent obstruer votre passage si vos poches sont pleines. A intervalles réguliers survient un tableau de bonus où vous devez crever un maximum de ballons. La réalisation est correcte et le jeu varié et prenant.

Jacques Harbonn

Type	_____	jeu d'échelles	_____
Intérêt	_____		14
Graphisme	_____	*****	
Animation	_____	*****	
Bruitages	_____	****	
Prix	_____		C

Omni-Play Basket-Ball

Amiga, disquette Mindscape

Omni-play Basket-Ball est une simulation sportive très ambitieuse qui offre des matchs d'un grand réalisme, tout en respectant les règles de ce sport. Vous jouez contre d'autres équipes, en championnat et, si vous le désirez, vous pouvez également tenir le rôle du manager en gérant les joueurs de votre équipe avec des possibili-



tés de transferts. Les graphismes sont de bonne qualité, bien que les sprites soient assez petits. L'animation est excellente, un programme de basket très complet, mais assez complexe, qui demande la lecture d'une notice de soixante pages (en anglais). Des disquettes supplémentaires, offrant de nouvelles possibilités, devraient sortir ultérieurement.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	simulation sportive	_____
Intérêt	_____		15
Graphisme	_____	*****	
Animation	_____	*****	
Bruitages	_____	****	
Prix	_____		C

Rocket Ranger

ST, disquette Cinemaware

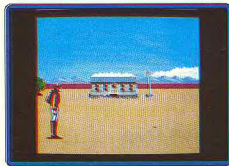
Ce héros venu du futur affronte les armées nazies lors de la Seconde Guerre mondiale. L'aventure commence par un combat contre un Zeppelin au-dessus de l'Atlantique et elle se terminera par l'attaque d'une base nazie installée sur la Lune. Rocket Ranger est un grand jeu qui mêle habilement action et stratégie, il faut être un joueur complet pour gagner la guerre. La version ST a su conserver les superbes graphismes qui ont



valu un Tilt d'Or 1988 à la version Amiga. En revanche, quelques images ont disparu et certaines scènes, comme celle du décollage, ont été supprimées. Mais ce programme offre toujours un grand film en technicolor, comme Cinemaware sait les faire (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	action/stratégie	_____
Intérêt	_____		17
Graphisme	_____	*****	
Animation	_____	*****	
Bruitages	_____	****	
Prix	_____		C



Version Apple II GS

Contacté par des savants du XXI^e siècle, vous devez empêcher les nazis de dominer le monde dans le futur. A côté de cette partie stratégique, le jeu comporte beaucoup de séquences d'arcade. Les animations sont d'une grande qualité et les effets sonores ne sont pas en reste. Un très bon cru Cinemaware.

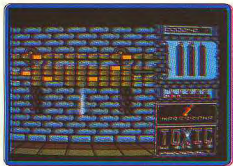
François Hermellin

Type	_____	stratégie/action	_____
Intérêt	_____		16
Graphisme	_____	*****	
Animation	_____	*****	
Bruitages	_____	****	
Prix	_____		D

Chariots of Wrath

Amiga, disquette Impressions

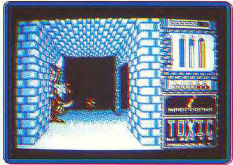
Le baron, un vieil ennemi, s'est emparé de votre fiancée et il ne vous reste plus qu'à grimper dans votre chariot spatial pour l'affronter une dernière fois et libérer votre belle de ses griffes. Ce scénario sert de prétexte à une succession de scènes qui reprennent les grands thèmes des jeux d'action : casse-briques, shoot-them-up, jeu de plates-formes, etc. Aucune de ces scènes ne brille par son originalité, mais elle



sont agréables et très ludiques. Tout l'intérêt de ce programme repose sur la diversité des situations qui évoluent sans cesse tout au long du soft, et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Un programme sympathique et qui s'avère très distrayant (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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



Version ST

La version ST de Chariots of Wrath n'appelle aucune commentaire particulier. Les graphismes sont bons et l'animation fluide. Seuls les bruitages sont un ton en dessous. Un soft varié offrant jeu de tir, casse-briques, shoot-them-up, jeu d'échelles et bien d'autres choses et utilisant bien les possibilités de ST. Jacques Harbont

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



Tracksuit Manager

Amiga, disquette Again Again

Tracksuit Manager s'adresse à tous ceux qui rêvent de diriger une équipe de football. Vous choisissez le pays de votre choix et c'est parti pour quatre ans. Vous avez les pleins pouvoirs, mais vous devez mener votre équipe à la victoire dans la Coupe des nations et la Coupe du monde. Il s'agit d'un programme très complet, mais assez austère qui ne présente aucun graphisme. Tout est en mode texte, y compris les matchs auxquels vous assistez, qui se résument à la lecture d'un commentaire, ce qui frustrera les amateurs de jeux d'action, bien évidemment. Un bon programme de stratégie intéressant mais peu spectaculaire qui ne plaira qu'aux inconditionnels du genre. Les autres se référeront à la rubrique Challenge qui fait le point sur les jeux de ballon.

Alain Huyghues-Lacour

Type	stratégie
Intérêt	13
Graphisme	—
Animation	—
Bruitages	—
Prix	C



Battle Valley

Amiga, disquette Hewson

Des terroristes se sont emparés de deux bombes atomiques et ils menacent de tout faire sauter. Il ne vous reste que trente minutes, avant l'expiration de leur ultimatum, pour découvrir leur repaire et le détruire. Pour accomplir votre mission, vous disposez de tanks et d'hélicoptères et vous passez de l'un à l'autre en fonction de la situation. En effet, quand les premiers sont arrêtés pour la traversée d'une rivière dont le pont est détruit, les seconds interviennent pour le

reconstruire. A l'origine, ce programme remporta un certain succès sur C64. Ce n'est pas une mauvaise idée d'adapter ce shoot-them-up sur Amiga, mais le graphisme n'est guère impressionnant. On aurait pu s'attendre à une réalisation plus brillante sur cette machine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



The Hunt for the Red October

Amiga II GS, disquette Datasoft

The Hunt for the Red October reprend les principaux éléments du livre de T. Clancy : commandant du dernier prototype de sous-marins soviétiques, vous avez décidé de quitter la mère patrie pour passer à l'Ouest. Toute la flotte de l'Armée Rouge est à votre poursuite et les Américains ne sont pas sûrs de vos intentions réelles. Le programme ne comporte, en fait, qu'une seule mission qui fait de vous un paria traqué à travers l'Atlantique, contrairement aux simulations habituelles de sous-marins qui vous transforment en chasseur plutôt qu'en proie. Le jeu, réussi graphiquement, se manie facilement avec la souris à travers une série d'icônes.

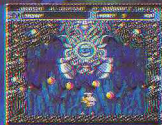
François Hermelin

Type	stratégie / simulation
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	—
Prix	D

Apache Strike

PC EGA, CGA, disquette Activision

Votre hélicoptère vole entre les tours rectilignes du premier niveau. Un tir de missile pour détruire le tank qui vient de surgir, le gun pour les hélicoptères ennemis, il faut maintenant repérer la base adverse... L'intérêt de ce soft réside dans l'aspect et l'animation 3D du décor, un slalom original bien qu'un peu monotone à long terme (les tours sont toutes semblables, quel que soit le niveau de jeu). Malheureusement, ni l'ani-



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, irrisuant des lacs flottantes vertes, des lits de rochers mobiles...

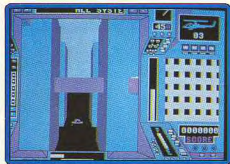
Démasquez Muddy, qui se terre dans les profondeurs du sous-sol, et sauvez la planète.

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





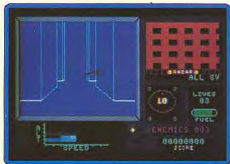
mation des sprites, ni le détail des graphismes, ni même la stratégie des combats ne vous captiveront très longtemps. Un soft pas vraiment nul mais... bof !

Olivier Hautefeuille

Type	action
Intérêt	6
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	B

Version C 64

Le graphisme des tours 3D est moins bien rendu sur C 64. En revanche, les bruitages



et le tableau de bord de l'appareil sont plus réussis que ceux de la version PC. L'ensemble n'est malheureusement pas ludique à long terme.

Olivier Hautefeuille

Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Conflict : Europe

Amiga, disquette Mirrorsoft

Ce wargame vous permet de diriger les forces de l'OTAN, ou celles du Pacte de Varsovie, lors d'un prochain conflit en Europe. Vous avez le choix entre cinq scénarios qui correspondent aux différents cas de figures : emploi des armes nucléaires ou seulement tactiques, conflit surprise ou non, etc. Vous disposez de tout un éventail d'armes modernes et une certaine marge vous est laissée pour des manœuvres diplomatiques. Ce wargame paraîtra sans doute trop élémentaire aux spécialistes, mais c'est le programme idéal pour les novices désirant s'initier au genre. Les stratégies sont assez simples, le jeu rapide, la notice pas trop épaisse et la présentation est par-



ticulièrement soignée pour ce type de programmes. Un wargame prenant dont je reparlerai dans le prochain numéro (notice en français).

Alain Huyghes-Lacour

Type	wargame
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★★
Prix	C

Aaargh

Atari ST, disquette Melbourne House

Les amateurs de films fantastiques des années cinquante seront aux anges avec ce logiciel. Dans cette agréable variante de *Rampage*, vous êtes, en effet, convié à participer à un combat de monstres (dans la lignée des *Godzilla* et autres *King Kong*). Votre but est simple : détruire tout sur votre passage afin de récupérer un œuf d'or. A noter que pour calmer vos éventuelles fringales, vous pouvez manger les populations environnantes. Ce soft peut se jouer à deux, chacun contrôlant un monstre et cherchant à neutraliser son adversaire tout en ne per-



dant pas de vue l'œuf d'or. Ce programme, qui ne se veut pas intellectuel, dispose de graphismes corrects. Les animations auraient gagné à être meilleures. Les bruitages sont moyens, de plus, l'action apparaît franchement répétitive à la longue. Après une journée de frustrations, *Aaargh* s'inscrit comme un bon programme de défolement sauvage.

Olivier Hautefeuille

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



Version C 64

La version C 64 souffre de graphismes confus. Les animations sont quelque peu saccadées ce qui est dommage car ce type de jeux n'est passionnant qu'avec une bonne réalisation. Les bruitages et l'accompagnement musical sont, en revanche, de qualité satisfaisantes. Les amateurs de « castagne » apprécieront.

E.C.

Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B



Version Spectrum

Vous devez anéantir chaque ville en détruisant les édifices pour retrouver l'œuf d'or, tout en évitant moustiques et obus. Après chaque étape vous combattez un monstre. La réalisation n'est que moyenne : graphismes quelconques, animation un peu saccadée et bruitages peu réalistes sans musique d'ambiance.

Jacques Harbonn

Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	A

Mazemania

Spectrum, cassette Hewson

Tenant à la fois de *Pacmania* et de *Skweek*, *Mazemania* vous invite à un aimable challenge. Vous incarnez une petite créature se déplaçant dans un assez vaste labyrinthe. Ce labyrinthe est composé de dalles qui vont se retourner et changer de couleur lors de votre passage. Votre but sera, bien sûr, de peindre toutes les dalles. Mais de nombreuses difficultés vont entraver votre entreprise. Tout d'abord, le temps vous est ▶

SUPER WONDER BOY

WONDERBOY est de retour !

Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.

Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!

Bientôt disponible
sur Atari ST, Amiga,
Cassette et disc C64,
cassette et disc Amstrad
et cassette spectrum



Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur Atari ST

Distribué par :

UBI SOFT

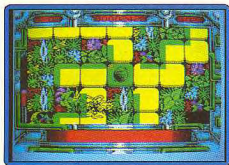
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00



Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

compté car votre énergie baisse graduellement. De nombreux monstres hantent la région. Comme vous ne disposez d'aucun moyen pour les éliminer au départ, il vous faudra les éviter ou sauter par-dessus.

En cas de contact, ils ne vous tueront pas mais vous feront perdre très rapidement votre précieuse énergie. Certains passages sont bloqués par des trous par-dessus lesquels vous devrez sauter et certaines dalles nécessitent deux passages avant de changer de couleur. Fort heureusement, vous pourrez récupérer des bonus aussi



précieux que rares : vie supplémentaire, possibilité de tuer les monstres, etc. Après avoir repeint tout le terrain, vous devrez encore trouver la sortie au plus vite. La réalisation est soignée. Les graphismes sont variés et l'animation de qualité. Seuls les bruitages laissent à désirer. Un excellent jeu.

Jacques Harbonn
Type _____ **action**
Intérêt _____ **15**
Graphisme _____ **★★★★**
Animation _____ **★★★★**
Bruitages _____ **★★**
Prix _____ **B**



■ **Basket Ball Nightmare**

Console Sega, cartouche Sega
 Vous dirigez une équipe de jeunes garçons qui livrent des matchs de basket contre les équipes les plus bizarres. Il ne s'agit pas d'une simulation sportive, mais plutôt d'un jeu d'arcade. Vous devez gagner le match pour passer au niveau suivant et affronter une nouvelle équipe dans un décor différent. Les graphismes sont réussis, avec notamment d'excellentes séquences ani-

mées lorsqu'un panier est marqué. Il y a beaucoup de sprites sur l'écran, car les équipes comportent cinq joueurs. Cela occasionne des scintillements assez désagréables et rend parfois l'action confuse.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ **sport**
Intérêt _____ **11**
Graphisme _____ **★★★★**
Animation _____ **★★★★**
Bruitages _____ **★★★★**
Prix _____ **C**

■ **Navy Moves**

Amiga, disquette Dinamic

Ce logiciel qui fait suite à *Army Moves* se propose de vous faire connaître les émotions d'un plongeur de combat dont la mission est de détruire un sous-marin nucléaire. Vous devrez le localiser en passant par des étapes aussi diverses que dangereuses. Il vous faudra ainsi traverser des eaux minées, affronter des requins-tigres affamés ou des poules voraces. Le programme s'avère classique. Les graphismes sont beaux et les animations fluides et détaillées. Les bruitages sont corrects. Ce



programme est agréable par sa variété mais *Navy Moves* offre un niveau de difficulté qui pourra rebuter les novices des jeux d'action.

Eric Cabilia

Type _____ **action**
Intérêt _____ **14**
Graphisme _____ **★★★★**
Animation _____ **★★★★**
Bruitages _____ **★★★★**
Prix _____ **C**

★ **Indiana Jones The action Game**

C 64, disquette Lucasfilm

Ce programme qui reprend des scènes du dernier film du célèbre aventurier est un jeu de plates-formes dans lequel il faut explorer différents labyrinthes à la recherche des éléments qui vous permettront de retrouver le Graal. L'action est plaisante, bien qu'assez répétitive, et seul le quatrième niveau se distingue véritablement des autres, puisqu'il s'agit d'une course contre la montre du type *Metrocross*. C'est un programme agréable dans lequel les labyrinthes sont agencés d'une autre manière que



dans les autres versions (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

■ **Vulcan**

Amiga, disquette CCS

Vulcan vous propose de revivre les épisodes les plus marquants de la campagne de



Tunisie. Vous pouvez jouer seul ou à deux, et choisir votre camp : Alliés ou forces de l'Axe. Cinq scénarios sont offerts, depuis la course vers Tunis, qui peut se terminer en vingt-cinq minutes jusqu'à la campagne de Tunisie au complet qui pourra demander jusqu'à seize heures de jeu. Un certain nombre d'options complémentaires vous permettra de modifier la réalité historique au profit d'une hypothèse qui aurait fort bien pu se réaliser (prise de Malte ou de Bone par les forces de l'Axe, destruction de Dak, etc.). Selon le mode choisi, toutes les forces ennemies apparaîtront sur la carte ou seulement celles qui se trouvent à proximité d'une de vos unités. Comme dans tous les wargames, vous allez à chaque tour contrôler vos unités et leur donner vos ordres. Les graphismes sont moyens. En revanche, d'excellents bruitages accompagnent les combats, la gestion tout souris est bien agréable et l'ordinateur se révèle un adversaire redoutable.

Jacques Harbonn

Type _____ **wargame**
Intérêt _____ **14**
Graphisme _____ **★★**
Animation _____ **—**
Bruitage _____ **★★★**
Prix _____ **C**

DU FUN ET DE L'ACTION EN PROUVANCE RÉSULTANT EN
ANTIPODES VOUS RETOURNERONT
TOTALEMENT!

TAITO

THE NEWZEALAND STORY

AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE

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

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

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

ocean

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

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350679
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

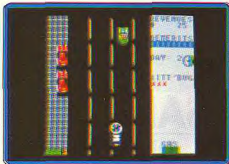


Airball

Apple II GS, disquette MicroDeal

Airball est la première adaptation de MicroDeal pour l'Apple II GS. Ce programme est une réussite. On retrouve avec joie le labyrinthe de salles vues en pseudo 3-D. Celles-ci sont toujours remplies d'objets dangereux pour la petite bulle que vous dirigez au clavier et au joystick à travers tout le château. Au fur et à mesure de votre progression, vous vous dégonflez. Heureusement, il vous est possible de temps à autre de vous rengonfler. Votre quête : le livre des sorts caché dans une des salles. Ce grimoire vous permettra de retrouver, enfin, votre forme humaine, vous qu'un magicien a transformé en petite bulle. Une animation rapide, des graphismes colorés et des musiques entraînantes en font un jeu d'arcade très sympathique. François Hermelin

Type	jeu d'arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



APB

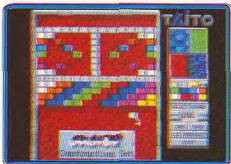
CPC, disquette Domark

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Tengen, vous tenez le rôle d'un flic qui patrouille les rues de la ville à bord d'une voiture de police. Après un essai, qui consiste à ramasser des bornes de signalisation, vous commencez votre boulot. Chaque jour vous devez atteindre votre quota d'arrestation, mais parfois on vous charge d'appréhender un dangereux criminel et de le ramener au commissariat pour lui faire subir un interrogatoire musclé. Mais atten-

tion, si vous causez des accidents ou si vous ne respectez pas vos quotas vous recevrez un blâme et vous risquez d'être viré. L'action est originale, bien qu'assez répétitive, mais la réalisation est décevante et la fenêtre graphique est vraiment minuscule (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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



Arkanoid II

Apple II GS, disquette Taito

Arkanoid II, The Revenge of Doh, reprend les éléments qui ont fait le succès du célèbre jeu de Taito, *Arkanoid*. On y retrouve les briques de toutes les couleurs que l'on doit détruire à l'aide de la raquette. Cette nouvelle version se caractérise, d'une part par de nouvelles capsules (double-raquette, raquette-serpent...), d'autre part, par la présence d'un *construction kit* qui permet d'éditer, de modifier et de créer des tableaux. L'animation déjà excellente sur le jeu précédent, a été améliorée quant au nombre d'objets différents se déplaçant en même temps sur l'écran. Un très bon jeu d'arcade. François Hermelin

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

Rainbow Warrior

Atari ST, disquette Micro Style

Vous allez aider les membres de Greenpeace à sauver la nature. Vous disposez de dix hommes au départ pour mener à bien les six missions que vous pouvez effectuer dans l'ordre de votre choix. Dans la première, vous conduisez un dauphin qui guide un plongeur vers les conduites de décharge qu'il devra fermer. Requins, pieuvres géantes, filets et autres ennuis vous attendent, sans compter que le dauphin devra refaire surface régulièrement pour renouveler son air. Dans la seconde mission, il vous faudra prendre pied sur un bateau et accéder aux quatre tourelles de décharge en dépit des projectiles des hommes d'équipage. La



troisième mission vous convie à sauver les baleines. Dans la quatrième mission, vous devez prendre une à une les lettres de « stop acid rain » et les coller à leur place sur les quatre cheminées. Méfiez-vous des gardiens, des camions et des ouvriers. La cinquième mission vous invite à combattre la déperdition d'ozone en détruisant les bombes d'aérosols. Dans la dernière mission, vous devez peindre les bébés phoques avant qu'ils ne se fassent tuer. Si vous avez tout réussi, vous pourrez tenter dans un dernier jeu d'arcade de libérer l'esprit du Rainbow Warrior. La réalisation est d'un bon niveau. Les jeux sont variés, les graphismes agréables, l'animation de qualité et une bonne musique accompagne l'action. Pour une fois, le thème n'est pas sanglant et le manuel (en anglais malheureusement) vous fournira d'intéressants renseignements sur la protection de la nature. Jacques Harbnon

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



Caveman Ugh-Lympics

PC CGA, disquette Electronic Arts

Ces jeux olympiques de l'âge des cavernes sont à double tranchant. Pour : l'aspect multi-éprouvés et l'humour du scénario. Contre : la réalisation graphique vraiment décevante du jeu. Face aux grands classiques comme la série des *Games d'Epix*, Caveman souffre d'un graphisme assez préhistorique, même en EGA. Il reste alors ▶

RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES



**SALON
DE LA
MICRO**

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 BIENTOT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro Porte Champerret - RER Porte Maillot - Sortie périphérique : Porte Champerret

13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS



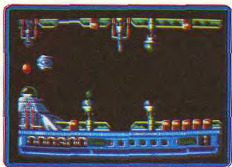
l'originalité des épreuves (course sur dinosaure, lancer d'esclave, etc.) pour séduire les purs collectionneurs de multi-épreuves sportifs. Pour les autres, circulez, y'a rien à voir !
Olivier Hautefeuille

Type	_____	sport, multi-épreuves
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	★★
Animation	_____	★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	C

■ **Slayer**

ST, disquette Hewson

Slayer est un shoot-them-up à scrolling horizontal qui n'est pas sans rappeler *Zynaps*. La difficulté du jeu vient de ce qu'il faut tirer vite et l'utilisation d'une manette à tir automatique s'impose. Mais il faut également faire preuve de beaucoup d'adresse dans le pilotage du vaisseau. En effet, vous évoluez dans un espace assez réduit et encombré d'installations ennemies qui lâchent de nombreux projectiles autour de votre appareil, ce qui vous oblige à louvoyer entre ces obstacles. L'originalité n'est pas le point fort de ce shoot-them-up qui supporte mal la



comparaison avec des programmes comme *Silkworm* ou *Denaris*.

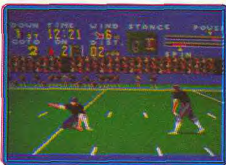
Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	shoot-them-up
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	C

■ **American Pro Football**

Console Sega, cartouche Sega

Le football américain commence à être connu dans notre pays et cette excellente simulation devrait satisfaire les nouveaux adeptes de ce sport. La stratégie joue un rôle important dans ce jeu, mais heureusement des schémas d'attaque très clairs sont à votre disposition. Vous contrôlez le joueur qui est en possession du ballon, tandis que vos co-équipiers suivent exactement la stratégie adoptée par votre groupe. Simple d'accès et bien réalisée, cette simulation possède tous les atouts nécessaires pour séduire les amateurs de football américain qui possèdent déjà les



softs présentés sous la rubrique Challenge.
Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	simulation sportive
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	C

★ **RVF Honda**

Amiga, disquette Microstyle

Enfourchez votre Honda 750 pour participer au Grand Prix qui se déroule sur les circuits les plus célèbres du monde. Moins spectaculaire que *Super Hang on*, mais plus réaliste, *RVF Honda* est une véritable simulation. Une maîtrise parfaite des six vitesses de votre engin est indispensable pour obtenir des résultats satisfaisants. Il est même recommandé de s'entraîner avant l'épreuve pour connaître le circuit à fond. Votre position est sauvegardée automatiquement après chaque course et on s'accroche vraiment pour remporter le Grand Prix. La version Amiga est encore plus réussie que celle du ST, notamment en ce qui concerne la bande sonore. On peut maintenant relier



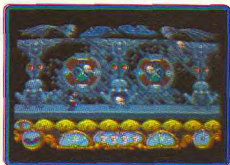
deux Amiga et transformer le jeu en duel sans merci.
Alain Huyghues-Lacour

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

■ **Astaroth**

Amiga, disquette Hewson

Astaroth, l'ange de la mort, est de retour et à la fin du monde est proche. Seul un voleur, nommé Ozymandias, peut la vain-



cre en pénétrant dans la crypte qui lui sert de refuge. Il faut explorer un immense labyrinthe de 256 salles, peuplé de créatures démoniaques et truffé de pièges, c'est un jeu d'arcade/aventure des plus classiques, dont la seule originalité repose sur la présence de neuf pouvoirs mentaux, dispersés au hasard des salles, qui vous aideront dans votre quête. Des graphismes très fouillés et un superbe thème musical créent une ambiance envoûtante qui contribue au plaisir du jeu.
Alain Huyghues-Lacour

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

■ **Neuromancer**

Apple II GS, disquette Interplay

Neuromancer est un jeu d'aventure animé de science-fiction. Mais au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, on s'aperçoit qu'en fait, ce dernier s'apparente tout autant à un jeu de rôle où logiciels et *skills*-chips remplacent niveaux d'expérience et



armes diverses. Vous incarnez un « cowboy », c'est-à-dire un pirate, qui tente de découvrir ce qui arrive à tous ses compagnons hackers qui disparaissent au sein du cyberspace, représentation tridimensionnelle et cérébrale des différentes bases de données. Un jeu de rôle fabuleux qui renouvelle totalement les lois du genre !
François Hermellin

Type	_____	jeu de rôle/aventure
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	D



LE 1^{er} SALON DE LA MICRO

UN SALON QUI VIT, QUI BOUGE !

INFORMEZ-VOUS SUR L'ACTUALITÉ CONFÉRENCES

- " La distribution micro-informatique personnelle"
(Vente Informatique)
- " Le piratage des logiciels" (Micro-Systèmes)
- Tribune de journalistes
Tout sur les sujets brûlants (TILT Microloisirs)

VEZ ASSOUVIR VOTRE CURIOSITÉ ESPACES THÉMATIQUES

- Village de la musique parrainé par Keyboards Magazine
- 2 écrans géants : les logiciels de demain, ceux de 1990,
animés par Génération 4

VEZ TENTER VOTRE CHANCE DE NOMBREUX PRIX A GAGNER VOUS ATTENDENT

JEUX ET CONCOURS

- " CHAMPIONNAT FRANCAIS DE JEUX VIDÉO " : 10 000F en chèques
et Louis d'or, ainsi que de nombreux lots. Animé par TILT Microloisirs.
- " FIRST EUROPEAN VIDÉOGAMES CHAMPIONSHIP "
Animé par TILT Microloisirs : 17 000F en chèques ainsi que de nombreux lots à gagner
 - " JEUX DE PISTE " parcours de stand à stand organisé par MICRO MAG.
- " RÉFÉRENDUM MICRO MAG " sélection par vote du meilleur jeu présenté sur le salon
- " CONCOURS DU MEILLEUR PROGRAMME " mis en place par Micro-Systèmes
1er prix : 1 micro ordinateur PC 86



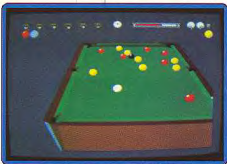
New Zealand Story C64, disquette Ocean

Dans cette excellente conversion du jeu d'arcade, Tiki part à la recherche de ses amis, retenus prisonniers dans un zoo. Pour ce faire, il doit sauter sur des plates-formes, voler avec des moutons empruntées à ses adversaires et même faire de la plongée sous-marine. La version C64 est une grande réussite : superbe graphisme, animation rapide et bande sonore de qualité. Mais surtout, la jouabilité est parfaite grâce à la grande souplesse des commandes. *New Zealand Story* est la meilleure conversion de l'année sur C64 (notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

3D Pool Amiga, disquette Firebird

3D Pool est une excellente simulation de bil-



lard dans laquelle vous affrontez un autre joueur ou les différents champions gérés par l'ordinateur. Il existe un troisième mode, l'entraînement, qui vous permet de mieux connaître le programme. Les règles de ce sport sont scrupuleusement respectées et vous pouvez même disposer vous-même les boules afin d'obtenir la position qui vous convient. La grande force de ce logiciel repose sur une excellente utilisation de la 3D surfaces pleines ainsi que sur une grande simplicité d'accès. Vous tournez autour de la table et vous modifiez votre angle de vue d'une simple pression sur la souris. Vous pouvez ainsi rechercher la

perspective qui vous convient le mieux. Un programme très séduisant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	billard
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Gemini Wings ST, disquette Virgin

Après *Silkworn*, on attendait avec beaucoup d'intérêt le second programme de Virgin. *Gemini Wings* est une conversion d'un jeu d'arcade. Il s'agit d'un shoot-them-up des plus classiques : scrolling vertical, armes supplémentaires et monstres à la fin de chaque niveau. La réalisation est honnête, mais on est loin de la qualité de *Silkworn*. Les deux points forts du programme : la grande variété des armes disponibles et une excellente jouabilité.

Alain Huyghues-Lacour

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

Take Down PC EGA, CGA, disquettes Gamestar

Les simulations de catch ne sont jamais faciles à réaliser : décor 3D, richesse des



mouvements et surtout précision des empoignades, il faut un sacré talent et une machine des plus rapides pour gagner le match... Un match finalement perdu sur PC. La présentation du soft est satisfaisante

mais le jeu souffre d'un graphisme trop grossier et l'on reste en quelque sorte dans le flou. Impossible de juger efficacement la distance entre les adversaires et donc de maîtriser tout à fait le jeu, sauf après de très longs entraînements, ce qui rend le programme fastidieux. Manquent aussi la souplesse de l'animation et la qualité sonore. **Bof !** Olivier Hautefeuille

Type	catch
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★ (synthèse vocale du menu)
Prix	C

Reggie Jackson Base-Ball

Les amateurs de ce sport sont comblés puisque ce programme est la seconde simulation de base-ball sur Sega. Cette nouvelle version est supérieure à la précé-



dente, car elle est plus complète et présente de meilleurs graphismes. La partie est vue de dessus, à l'exception des lancers qui sont représentés en gros plan. L'utilisation de plusieurs fenêtres permet une visualisation claire du déroulement de la partie. L'action s'accompagne de plusieurs thèmes musicaux entraînants, ainsi que de voix digitalisées de qualité. Avis aux amateurs qui ont sûrement déjà lu notre rubrique Challenge consacrée aux jeux de ballon mais où le base-ball n'a pas encore acquis ses lettres de noblesse.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

3615 TILT

Il y a toujours une rubrique Bidouilles à votre service :

Amiga - Amstrad - Apple - Atari - Commodore - PC - Virus - Pixel - Musik.

24 h/24 h Mot clé HELP

EXHAUSTILT!

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling sous. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et d'excellents jeux.



Jeux (CPC).



Jeux (Amiga).



Balance of Power (ST).



Dominator (Spectrum).



Gemini Wings (CPC).



Jack Nicklaus's (Amiga).

	AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	BALANCE OF POWER	Mindscape	Atari ST	Stratégie géopolitique	***	—
Nul	BLUE THUNDER	Epoch	C 64	Action	**	***
Bof	BUTCHER HILL	Gremlin	CPC	Action	*****	***
A connaître	DEMON'S WINTER	Ubi Soft	PC, EGA, CGA	Jeu de rôle	**	—
A connaître	DEMON'S WINTER	SSI	Atari ST	Jeu de rôle	***	—
A connaître	DOMINATOR	System 3	Spectrum	Shoot-'em-up	***	*****
A connaître	FAST BREAK	Accolade	Amiga	Simulation sportive	****	*****
Bof	GEMINI WINGS	Virgin	C 64	Action	****	*****
Bof	GEMINI WINGS	Virgin	Spectrum	Action	***	*****
Bof	GEMINI WINGS	Virgin	CPC	Action	**	***
Bof	GOLDEN OLDIES VOLUME 1	Mindscape	Amiga	Compilation	*	**
Nul	GOLDEN OLDIES	Mindscape	PC	Compilation	*	**
Nul	GOLDEN OLDIES	Mindscape	Macintosh	Compilation	*	**
Nul	GOLDEN OLDIES	Mindscape	ST	Compilation	*	*
A connaître	GUILD OF THIEVES	Rainbird	Macintosh	Aventure	**	—
Bof	HAWKEYE	Thalonia	ST	Action	***	*****
A connaître	JACK NICKLAUS'S	Accolade	Amiga	Golf	*****	***
HIT	JAWS	Schaen 7	CPC 464	Action/stratégie	****	*****
HIT	JAWS	Screen 7	Amiga	Action/stratégie	****	*****
HIT	LES JUSTICIERS	Océan	CPC	Compilation	*****	*****
A connaître	MASTER COLLECTION	Ubisoft	Amiga	Action	****	*****
A connaître	NAVY MOVES	Dynamic	C 64	Action	*****	*****
A connaître	NAVY MOVES	Dynamic	ST	Action	*****	*****
Bof	SABOTEUR II	Epoch	C 64	Action	****	*****
Nul	THE SOCCER SQUAD	Gremlin	C 64	Compilation	****	***
Nul	THE SOCCER SQUAD	Gremlin	CPC	Compilation	****	***
Bof	THE SOCCER SQUAD	Gremlin	Spectrum	Compilation	****	*****
A connaître	THE STORY SO FAR	Elisa	Amiga	Action	****	*****
Nul	SYGMA 7	Epoch	CPC	Action	**	***
A connaître	TIME SCANNER	Activision	Spectrum	Flipper	****	***
A connaître	TIME SCANNER	Activision	C 64	Flipper	****	***
A connaître	TRIVIAL PURSUIT	Domark	Atari ST	Questions/réponses	****	***
A connaître	TRIVIAL PURSUIT	Domark	Amstrad CPC 464	Questions/réponses	***	***
A connaître	TRIVIAL PURSUIT	Domark	PC CGA	Questions/réponses	**	***
HIT	WORLD CLASS LEADER BOARD	Access	Macintosh	Simulation sportive	*****	***

TELEPHONE

45 41 44 54

45 41 41 63

J.B.G.

OUVERTURE :
DU LUNDI
AU SAMEDI
10 A 19 H
SANS
INTERRUPTION

ELECTRONICS

163, AVENUE DU MAINE
75014 PARIS

METRO : Alésia ou Mouton Duvernet



ATARI ST : OFFRES IMBATTABLES !

ATARI 520 STE

+ 4 jeux
+ 1 joystick
3490 Fr



ATARI 1040

+ 10 disquettes
3990 Fr

DISQUE DUR
MEGAFILE 4990 Fr TTC

LECTEUR DOUBLE FACE
(INTERNE) : 1050 Fr

ATARI MEGA ST1

+ SM124
5950 Fr HT

JEUX, EDUCATIFS, UTILITAIRES :
TOUTES LES NOUVEAUTES

ATARI PC POCKET
2990 Francs

NOUVEAU RAYON

Vente, Achat, Dépôt-vente
TOUS MATERIELS :

Micros, Ecrans,
Périphériques, Logiciels,
Accessoires.

TEL : 45 41 44 54

CREDIT
REPORT
90 JOURS

J.B.G.

AMIGA

ELECTRONICS

163, AVENUE DU MAINE

75014 PARIS

Métro : Alésia ou Mouton Duvernet

TELEPHONE:

45 41 41 63

45 41 44 54

INCROYABLE !

STAR LC10

2190 Francs

avec cable.



AMIGA 500

3990 F

EXT A501 - 1490 Frs

**NOUS
SERONS
AU
SALON
DE LA
MICRO**

STAND D23-E22

13-15 OCTOBRE 1989

ESPACE CHAMPERRET, PARIS

**CREDIT
CREG
IMMEDIAT**

GRAND CHOIX DE

JOYSTICKS

NOUVEAUTE : A INFRA-ROUGE

LOGICIELS :

Toutes les nouveautés sur :

ATARI, AMIGA, AMSTRAD

SERVICE MINITEL

2015 CODE ACCÉLÉRÉ

**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

**LECTEURS
DOUBLE FACE**

ATARI : 990 Francs

AMIGA : 990 Francs

**BON DE COMMANDE (matériel ou logiciel)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE**

T170

Votre commande:

A RETOURNER A: JBG Electronics 163, avenue du Maine 75014 PARIS

Frais de port: Logiciels: 30 Frs Matériel: 100 Frs

Nom:..... Prénom:.....

Adresse:.....

Code Postal:..... Ville:..... Tél.:.....

Numéro de Carte Bleu:..... Date d'exp.

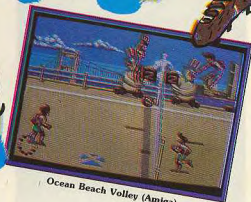


CHALLENGE

T'as pas cent balles!

Restés longtemps sur la touche, les jeux de ballon se répandent maintenant dans le monde de la micro. Alain Huyghes-Lacour a enfilé son short et chaussé ses crampons afin d'être dans l'ambiance pour vous aider à choisir le foot ou le basket qui vous fera abandonner les stades.





Ocean Beach Volley (Amiga).

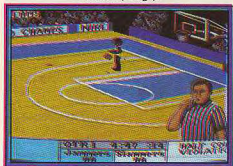


Kick off (Amiga).



Advanced Rugby Simulator (ST).

Respect des règles



Fast Break (Amiga).

Ce challenge s'adresse à tous les grands sportifs de la micro, ceux qui chaque weekend enfilent leur survêtement, agrippent leur joystick et se livrent à leurs sports préférés sur l'écran d'un moniteur. Les esprits chagrins objecteront que cela n'est pas pareil que d'aller sur un terrain et suer sang et eau pour un ballon. Ignorez-les, vous qui connaissez l'effort, la tension nerveuse et la volonté de vaincre qu'exigent les bonnes simulations sportives. Finalement, en sport, l'essentiel est de participer.

Pour ce challenge, nous avons sélectionné cinq jeux de ballons qui feront la joie des sportifs du joystick. Tous les programmes de ce type peuvent se jouer seul ou à deux et, bien sûr, les matchs entre amis sont bien plus stimulants.

En ce qui concerne le football et le basket, nous avons vraiment le choix. *Kick off* et *Microprose Soccer* figurent parmi les meilleurs programmes de football, et *Fast Break* offre un basket assez plaisant.

En revanche, les simulations de rugby et de

volley sont beaucoup plus rares. Le choix est très limité car ces sports ne se prêtent guère aux adaptations. Toutefois, nous avons eu la surprise de découvrir cette année deux essais transformés : *Advanced Rugby Simulator* et *Ocean Beach Volley* qui sont venus combler ce vide. Quant au handball, il n'existe, à ma connaissance, aucun programme pour ce sport sur ordinateur : sa conception est-elle trop complexe ?

Ocean Beach Volley ne prétend pas être une simulation réaliste et les concepteurs de ce programme ont pris de grandes libertés avec les règles de ce sport. Comme son titre l'indique, il s'agit d'un tournoi de volley de plage. Les équipes sont constituées de deux joueurs et les matchs se déroulent en sept points. Face à ce sport complexe, *Ocean* a pris le parti de la simplicité. Le réalisme du jeu y perd et on est bien loin de la richesse du *Great Volley-Ball* de la console *Sega*, mais c'est une réussite sur le plan ludique.

Avec *Advanced Rugby Simulator*, *Code Masters* a réussi l'impossible en réalisant un programme aussi complet que réaliste. Les règles de ce sport sont plutôt bien respectées et on retrouve mêlées, touches et transformations. Toutefois, certaines règles importantes ont été négligées : le renvoi aux vingt-deux mètres et, plus grave encore, le hors-jeu. Il est donc possible d'envoyer un

joueur en avant et dès que vous dégagé la balle, il pourra la récupérer pour marquer un essai avec la plus grande facilité. Cela modifie vraiment l'esprit du jeu, mais vous pouvez tout à fait refuser d'avoir recours à cette manœuvre peu orthodoxe, bien qu'il soit parfois bien difficile de résister à la tentation.

Fast Break se rapproche également d'une simulation réaliste. La plupart des règles y sont respectées, à l'exception du nombre de joueurs qui a été considérablement réduit afin de clarifier l'action. Les équipes ne comportent que trois joueurs et le match se déroule en six quarts-temps, respectant en cela la réglementation en usage aux Etats-Unis. Mais là aussi, cette simplification a un excellent effet sur la qualité ludique du programme.

En général, les programmes de football observent un respect plus scrupuleux des règles. *Microprose Soccer* applique les règlements en vigueur aux Etats-Unis pour la variante de football d'intérieur, et celles de la Fédération internationale de football pour le jeu classique.

On retrouve corners, touches et dégagements du goal, mais en revanche les pénalités sont absentes. Il est donc possible de foncer sur l'adversaire pour tenter de lui prendre la balle en force sans risquer la moindre pénalité.

Kick off, qui est sans conteste l'une des simulations sportives les plus réalistes, est irréprochables sur ce plan. Aucune règle

Réalisme de l'action

Ocean Beach Volley bénéficie d'une animation spectaculaire avec une bonne panoplie de mouvements. Vous pouvez frapper la balle de différentes façons et, lorsque la situation est désespérée, vous plongez pour tenter de sauver le point. Les smashes ont encore plus spectaculaires : le joueur bondit comme un boulet de canon bien au-dessus du filet. On ne peut pas vraiment parler de réalisme pour ce mouvement, mais cette exagération est très plaisante et ne retire rien à la précision du jeu. En effet, les smashes requièrent un *timing* rigoureux et le succès est à ce prix. Les adversaires ont la possibilité de contrer et, là aussi, il faut une grande précision.

Dans *Fast Break*, les mouvements des joueurs sont plus classiques, dribbles et passes offrent un réalisme satisfaisant. Le

mission à la télé, tant les mouvements des équipes et le déroulement des mêlées sont réalistes. Les stratégies d'attaques, qui font le vrai rugby sont tout aussi convaincantes. On s'y croirait. Les spécialistes de ce sport ne se sentiront pas dépayés et retrouvent toute l'excitation d'un match.



Microprose Soccer (ST).



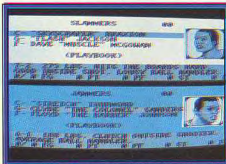
Les corners de Kick off sont très réalistes.



Une variété de mouvements appréciable.



Des smashes très percutants...



Choix des basketteurs.



Les règles sont bien respectées.

n'a été oubliée, y compris pénalités et coups francs. Le souci du détail est poussé à l'extrême : l'arbitre distribue des cartons jaunes et il va même jusqu'à expulser certains joueurs trop agressifs. Les amateurs de football les plus exigeants seront séduits par ce programme, d'un réalisme à toute épreuve.

seul aspect discutable est peut-être la facilité déconcertante avec laquelle les joueurs contrôlés par l'ordinateur parviennent à marquer systématiquement des papiers en tirant depuis le milieu du terrain. Mis à part ce détail frustrant, la partie se déroule de manière assez satisfaisante. En revanche, on appréciera la possibilité de définir des stratégies avant le match, ce qui est une innovation par rapport aux autres programmes de basket. Au cours du match, vous n'êtes pas obligés de vous conformer à la stratégie qui a été définie, mais les amateurs de belles combinaisons y trouveront leur compte.

Advanced Rugby Simulator offre des matchs très intéressants. On a vraiment l'impression de regarder un retrans-



Une mêlée tout en force.

Microprose Soccer offre une bonne variété de coups : tir au-dessus de la tête à la Pelé, volée, tir élevé et coups avec effets. D'autre part, les joueurs risquent de glisser et de tomber en cas de changement très brutal de direction. C'est un effet très réaliste,





de quelques touches de réalisme, l'accent est mis sur l'aspect ludique. Les puristes de ce sport seront sans doute déçus, mais *Microprose Soccer* offre de passionnantes parties entre amis.

Kick off est un programme tellement complet qu'il semble difficile d'être plus proche de la réalité. A la différence de la plupart des programmes de foot, où le ballon semble collé au pied du footballeur, la balle ne suit pas le joueur lorsqu'il avance dans n'importe quelle direction. Un effet assez déconcertant lorsqu'on est habitué aux autres programmes, mais on s'y fait rapidement et le jeu y gagne en réalisme. Autre innovation importante : la possibilité de bloquer le ballon avant de shooter, de faire une passe dans la direction de son choix ou bien de repartir en dribblant. Là encore, la maîtrise de ce mouvement exige quelques efforts lors des premières parties, mais cela

Réalisation

Sur ce plan, la lanterne rouge de ce challenge revient indiscutablement à *Fast Break*. Graphisme et animation sont assez honnêtes, mais on est bien loin de performances des autres programmes. Le parti pris de sauter brutalement d'une partie à l'autre du terrain, suivant le déplacement de l'action, plutôt que d'utiliser un scrolling est assez discutable. L'objectif était d'obtenir ainsi un meilleur effet de profondeur mais cela tient surtout du gadget et le résultat n'est guère convaincant.

En revanche, *Ocean Beach Volley* est un programme spectaculaire qui bénéficie d'une réalisation de qualité. On appréciera tout particulièrement le superbe graphisme, digne d'un dessin animé, ainsi que les changements de décor. L'excellente animation de ce programme contribue également beaucoup au plaisir du jeu. La bande sonore, qui offre un thème musical différent à chaque nouveau pays, est très plaisante. Code Masters, l'éditeur anglais spécialisé dans les « budgets », s'est vraiment surpassé avec *Advanced Rugby Simulator* qui est une réussite totale. Représenter un match de rugby sur micro n'est pas chose facile, mais ce programme y parvient brillamment. La mise en scène télévisuelle met en valeur l'action, avec des changements de plans survenant lors des déagements ou de la transformation d'un essai. Tout est soigneusement étudié pour vous donner



Football d'intérieur.



Des mouvements efficaces.



Une mise en scène télévisuelle...



Un replay comme à la télé!



Effet de profondeur bien rendu.



Une admirable réalisation.



Petits sprites pour un jeu très clair.

mais hélas les programmeurs ont un peu trop forcé la dose et, surtout sur terrain mouillé, les chutes sont trop fréquentes. Les matchs finissent parfois par ressembler davantage à une partie de glissades qu'à une rencontre de Coupe du monde. En dépit

en vaut vraiment la peine. D'autre part, le tackle s'effectue avec beaucoup de précision et lorsque le joueur qui est en possession du ballon est fauché, il s'écroule sur le sol. L'équipe adverse récolte alors un coup franc ou un pénalty, selon la partie du terrain sur laquelle la faute a été commise. Le réalisme des corners est plus poussé que dans *Microprose Soccer*, dans la mesure où il est possible de contrôler la hauteur du tir et de faire des effets. Quant à la vitesse du jeu, elle est bien plus grande que celle de son concurrent : les joueurs traversent le terrain à toute allure. C'est sans doute excessif mais cela permet des contre-attaques foudroyantes qui donnent des matchs passionnants. Avec une simulation d'une telle qualité, on peut se demander pourquoi certains éprouvent encore le besoin de se rendre sur les stades...

l'impression de regarder un match à la télé et l'action de ce sport viril est même égayée par l'apparition d'une charmante supporter qui manifeste un bel enthousiasme.

Microprose Soccer représente une réalisation soignée avec des sprites de bonne taille et un scrolling multidirectionnel fluide. L'animation est réussie, bien qu'un peu lente, mais la bande sonore est assez pauvre. On apprécie beaucoup la présence d'une fonction Replay qui reprend l'action après chaque but. La rediffusion de l'action est précédée par un retour sur image très réaliste, à la manière d'un magnétoscope. D'autre part, un ou plusieurs joueurs peuvent participer à un championnat ou à la Coupe du monde, et dans ce cas, il est possible de sauvegarder sa position.

Au premier abord, *Kick off* est un peu décevant en raison de la petite taille des spi-

CHALLENGE

tes. Mais cela est largement compensé par un scrolling multidirectionnel irréprochable, une bande sonore agréablement et une animation aussi rapide que précise. La grande innovation de ce programme repose sur la présence d'un scanner qui représente la totalité du terrain et la position des joueurs.



Speedball (ST).



Skateball (ST).

Ce scanner apparaît en surimpression et vous avez la possibilité d'en modifier la taille. Finies les passes en avant à l'aveuglette ! Grâce à ce procédé, on peut construire son jeu et monter des attaques efficaces. Comme pour *Microprose Soccer*, il est possible de participer à un championnat et de sauvegarder le jeu.

Le futur

Dans le cadre de ce challenge nous pouvons également nous intéresser à deux simulations de sports futuristes. *Skateball* part de l'hypothèse que les prochaines années verront la naissance de nouveaux sports, particulièrement violents, afin de mieux satisfaire un public avide de sensations fortes. Cette idée, déjà développée dans le film *Rollerball*, est peut-être assez plausible. Il suffit de constater les phénomènes de violence qui accompagnent certaines rencontres sportives, ou bien d'assister à une rencontre de hockey sur glace, pour s'en convaincre... mais c'est une autre histoire. Dans *Skateball* s'opposent deux équipes de patineurs, composées d'un attaquant et d'un défenseur. Vous contrôlez celui de votre choix, tandis que le second est géré par l'ordinateur. Le match se déroule sur une patinoire, avec un but à chaque extrémité. Elle est parsemée d'obstacles divers, de plus en plus meurtriers au fil des rencontres. C'est un programme séduisant par son concept, ainsi que par



ses côtés spectaculaires. Les amateurs de gore apprécieront notamment les bornes couvertes de pointes acérées sur lesquelles les joueurs maladroits viennent se déchiqueter à grand renfort d'hémoglobine. Hélas, passé le plaisir de la découverte, l'action se révèle quelque peu décevante. Les fans du genre lui préféreront indiscutablement des simulations de sports plus classiques, mais bien plus prenantes.

Speedball présente un sport plus attirant : une sorte de croisement entre le handball et le football américain. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur un terrain métallique entouré de murs. Tous les coups sont permis et on peut aller heurter brutalement le joueur qui a la balle pour la lui prendre. La réalisation de ce programme est magnifique et la gestion très précise des joueurs est un véritable plaisir. Que l'on joue seul ou à deux, les matchs sont passionnants et les amateurs de simulations sportives ne seront pas déçus car le déroulement de la partie est très crédible. Le seul élément inhabituel dans ce type de programme est la présence de bonus que l'on ramasse en cours de match et qui permettent d'améliorer les performances de ses joueurs par la suite.

En conclusion, on peut affirmer que les deux vainqueurs de ce challenge sont *Kick off* et *Advanced Rugby Simulator*. Tous deux sont particulièrement bien rendus et bénéficient d'une excellente réalisation. Ils satisferont les spécialistes de ces sports,

tout comme les néophytes. En effet, ces deux simulations sont très complètes, sans devenir trop difficiles. Il est amusant de noter qu'Anco et Code masters, les éditeurs de ces deux programmes, produisent généralement des jeux assez moyens vendus à bas prix. Mais cette fois, ils ont frappé très



Deux belles réussites : Kick off...



... et Advanced Rugby Simulator.

fort et il sera difficile de faire mieux. *Microprose Soccer* et *Ocean Beach Volley* sont moins compétitifs que les précédents sur le plan de la simulation, mais ils ne manquent pas de qualités. Ce sont des programmes très ludiques qui offrent des matchs passionnants. Quant à *Fast Break*, il est assez plaisant, mais ce n'est pas le grand programme de basket que l'on attend. A ce jour, aucune des nombreuses simulations de basket n'est totalement satisfaisante. En ce qui concerne les sports du futur, la palme revient à *Speedball* qui est un petit chef-d'œuvre. Alain Huyghues-Lacour

DES JEUX À SAISIR AU BOND

16 bits : *Kick off* et *Microprose Soccer* sont les seuls bons programmes de foot sur 16 bits. Pour le basket le choix est plus large : *Fast Break*, *Two on two* (surtout intéressant pour le jeu d'équipe, à deux contre l'ordinateur). Sur *Amiga*, on dispose également de *One on One* (un programme sympathique mais qui a pris un coup de vieux) et *Street Sports Basket-Ball* (peu réaliste, mais agréable). En revanche, *Advanced Rugby Simulator* n'est disponible que sur *SI*. *Ocean Beach Volley* est le seul programme de volley sur 16 bits.

8 bits : Les 8 bits, et particulièrement le *C64*, sont riches en programmes de football. Nombre d'entre eux sont excellents, avec en tête : *Microprose Soccer* et *Emilyn Hughes International Soccer*. Le basket est également très représenté sur 8 bits avec notamment *Street Sports Basket-Ball*, *One on One*, *Basket Master* et *International Basket-Ball* qui, malgré son âge avancé reste le programme de basket le plus ludique. Il existe de rares simulations de volley qu'il vaut mieux passer sous silence. En revanche, *Advanced Rugby Simulator* est excellent sur *CPC*. Quant aux sports futuristes, une bonne version de *Speedball* vient de sortir sur *C64* et il ne faudrait pas oublier le fantastique, bien qu'assez ancien, *Rocketball*.

STUNT CAR RACER

Sautez dans cet engin ultra rapide VB 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

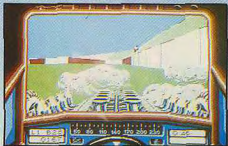
ST

AMIGA

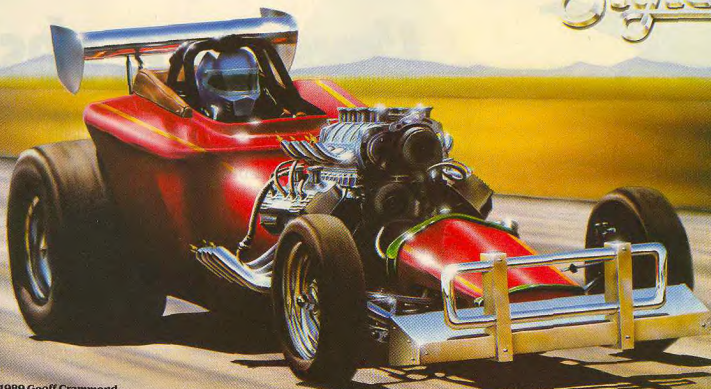
PC

SPECTRUM

COMMODORE 64



Micro-
Style



© 1989 Geoff Crammond

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



L'aventure, c'est

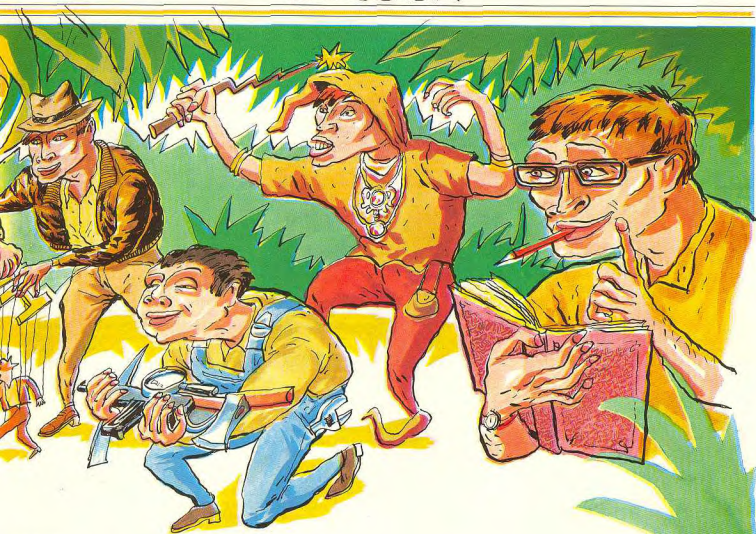
Cette année a vu la sortie de presque une centaine de catégorie de jeux. Quatre types de quêtes se détachent du rôle et aventure graphique classique. Les softs de la patience, de la concentration et même de l'intuition. La posées par les programmeurs a mis à rude épreuve dossier. Son but est de métamorphoser vos prochaines challenges pointus pour découvrir et vaincre

Spécial icône

Les icônes procurent à l'aventurier confort et facilité dans le jeu en mettant fin au casse-tête de la recherche du vocabulaire.

Parmi tous les genres étudiés dans ce dossier spécial aventure, l'icône est certainement l'invention micro-ludique la plus prometteuse. Elle évite tout d'abord les recherches fastidieuses de vocabulaire. Mais plus que cela, l'emploi des icônes a ouvert bien des portes. De l'originalité de *Captain Blood* à l'ambiance extraordinaire de *Dungeon Master*, l'aventure a trouvé, grâce à l'emploi du symbole visuel, une

nouvelle jeunesse. En cette fin de rentrée, la ludothèque de l'aventure/icône est conséquente. Ce challenge met en évidence leurs atouts et leurs défauts. Originalité du scénario, richesse et interactivité de l'emploi des icônes, liberté plus ou moins grande pour le contrôle de l'aventure, voilà les trois principaux aspects de votre soft préféré, de votre prochaine mission. A l'ouverture du match, huit titres de



l'aventure!...

softs d'aventure et le futur semble sourire à cette peloton: aventure animée, mission «spécial icônes», jeu d'aventure exigeant, outre la rapidité, de l'intelligence, recherche des solutions aux énigmes de plus en plus ardues les nerfs des aventuriers de *Tilt* qui ont concocté ce nuits blanches en nuits de passion exacerbée. Quatre le top niveau du cru «aventure» 1989.

jeux d'aventure/icône restent en compétition: *Legend of Djel*, *Déjà vu II*, *Kult*, *Explora II*, *Meurtres à Venise*, la *Quête de l'oiseau du temps*, *The Colony* et *Star Trap*.

Choisissez votre scénario

Les aventures/icône se regroupent sous trois grands styles de scénarios: classique comme *Déjà vu II*, interactif comme la

Quête de l'oiseau du temps et fantastique comme *Kult*. L'amateur doit dès lors faire son choix entre ces trois genres. Côté aventure classique, *Déjà vu II* et *Meurtres à Venise* offrent un scénario vraiment intéressant. L'amateur de «prend clef» et «ouvre porte» retrouvera tous les délices de la quête mais avec la maniabilité en plus. Le choix est plus complexe lorsque l'on s'occupe des deux autres types de

scénarios. Le fantastique et l'interactif se mêlent souvent. Pour *Kult* et *Legend of Djel* par exemple, l'histoire racontée n'est vraiment qu'un prétexte, qu'une introduction à la partie en elle-même. Le pari est réussi pour *Kult*, mais raté pour *Legend of Djel*. Ce titre s'ouvre sur une histoire passionnante, largement expliquée dans la notice et la présentation du jeu. Mais l'aspect ludique de la partie ne suit

pas et le scénario tombe à l'eau... *Explora II* possède un scénario d'une richesse et d'une puissance remarquables, mais inodore pour les amateurs de concret! *La Quête de l'oiseau du temps* est un délice d'originalité et de complexité scénique. Mais encore faut-il supporter l'aspect rigide de cette quête qui vous guide de tableaux en tableaux plus qu'elle ne vous laisse agir à votre guise. Et pour les amateurs de futurisme enfin, *The Colony* utilise le classique vaisseau de l'espace, ses codes secrets et indices d'un autre monde... Scénario prétexte ou déluge d'originalité, seul le score de *Legend of Djel* est assez négatif. D'une manière générale, l'icône a plutôt tendance à motiver les concepteurs de logiciels d'aventure. Mais si l'idée est presque toujours à la hauteur, le test des huit aventures met en évidence des tendances et certains défauts.

Le premier pas

Les softs d'aventure sont, de façon générale, étayés par une notice substantielle. Certains sont pourtant d'un abord plus facile que d'autres... *Legend of Djel*, *Star*



Une prise en main facile pour *Star Trap* (PC).

Trap et *Meurtres à Venise* plongent le joueur dans l'aventure sans qu'il soit vraiment nécessaire de lire la notice. Pour les autres, l'affaire est souvent plus délicate. *Déjà vu II* souffre de n'être pas traduit de l'américain, un obstacle de taille pour les novices du genre... Pour *Kult* ou *Explora*, c'est le fantastique de la quête qui risque de surprendre les adeptes d'aventures plus classiques. Le rôle de l'aventurier ne saute pas aux yeux dès les premières secondes de la partie. Mais dans certains cas, cela vaut le coup de s'accrocher. *The Colony*, avec ses graphismes 3D vectoriels est d'un abord austère. Le maniement est spécial, même s'il représente en fin de compte l'un des atouts majeurs de l'aventure, risque d'en étonner plus d'un.

La Quête de l'oiseau du temps est enfin trop particulière pour accrocher tout le monde au premier mouvement de souris. Mais là encore, cela vaut le coup de persévérer. D'une façon générale, les aventures/icônes sont plutôt originales, assez étonnantes et, de ce fait, relativement délicates à prendre en main. En conséquence, le joueur ne devra pas se fier nécessairement à sa première impression...

Graphisme, bruitages et animation

Les programmes étudiés ici profitent presque tous de graphismes soignés. Une exception, *The Colony* qui mise à fond sur l'aspect 3D vectoriel de la représentation et surtout de l'animation de son décor. Du même coup, et même si l'effet 3D est convaincant, les éléments du paysage sont assez lassants pour l'œil de l'aventurier. *Kult*, *La Quête de l'oiseau du temps*, *Explora* et *Meurtres à Venise* obtiennent la palme des meilleurs graphismes. Ces quatre pro-



Explora II sur ST, bonjour les graphismes!

grammes sont très soignés, très précis à l'écran. Toutefois, le «plus» qui fait pencher la balance tient à peu de chose et je donnerais ma préférence à *La Quête* et *Kult*. Le premier titre enchaîne des scènes fixes et animées, ouvre des fenêtres multiples, en bref, fait vivre réellement l'aventure sous vos yeux, comme une BD ou même un dessin animé. *Kult* profite quant à lui d'animations pleines d'humour, de synthèses vocales étranges et plaisantes, de transformations de sprites à l'écran. A long terme, ces atouts séduiront votre héros.



La Quête de l'oiseau du temps ou l'art du fenêtrage.

La gestion de l'écran, fenêtres et sous-fenêtres

Sans même parler encore des icônes, la gestion de l'écran tient une part importante dans la qualité d'un soft d'aventure. Parmi les huit titres qui nous intéressent ici, le plus bel exemple en ce sens est *La Quête* par le soin apporté à la réalisation graphique. Issue de la célèbre BD du même nom, cette mission est sans contestation possible la plus originale du lot en ce qui concerne la mise en place écran. Au fur et

à mesure qu'il progresse, le joueur va voir se déployer de nouveaux paysages, apparaître des personnages dans des fenêtres spéciales. Résultat, une continuité de jeu exceptionnelle, tout le contraire de *Legend of Djel*. Ce dernier titre offre bien sûr des pages écran très belles. Mais l'enchaînement des scènes est trop brutal. Il ne rend pas vraiment compte d'un chemin parcouru, d'une progression comme c'est le cas pour *La Quête de l'oiseau du temps*. Cette gestion de l'écran s'apparente pour bien des softs au maniement icône. En ouvrant des fenêtres et sous-fenêtres, *Déjà vu II* assure par exemple avec beaucoup de réalisme la prise des objets, le stockage des indices. Même chose pour *Meurtres à Venise*. Pour la première fois, dans le domaine de l'enquête policière micro-ludique, le joueur va découper la photo des gens qu'il interviewe et la coller ensuite dans son carnet de notes le tout sans aucune intervention au clavier. Original et... génial. Tous ces avantages sont le résultat de la très bonne gestion de l'écran et surtout du multi-fenêtrage. Autre facteur très important dans ce type d'aventure: l'interaction des icônes à l'écran.

Les icônes parlent aux icônes...

Il faut différencier deux types d'icônes: le symbole simple semblable à une case écran qui sert à valider une action et la véritable icône interactive, qui permet réellement d'agir. Il est en effet facile de remplacer l'ordre textuel «prendre» par l'icône «main»... mais encore faut-il que le joueur puisse alors saisir à même l'icône l'objet dont il est question. Pour *Explora II* ou *Star Trap* par exemple, le curseur va pointer chaque centimètre carré du paysage pour y déceler les indices. Fastidieux tout d'abord et limité ensuite. L'objet ne fera que rejoindre votre poche, un point c'est tout. A l'opposé, comment ne pas citer *Dungeon Master*, un modèle du genre en matière d'icône interactive: le joueur y saisit un couteau, le place dans sa main droite et le lance contre l'ennemi... Retrouvez-t-on cette souplesse chez les huit titres de ce challenge? Seuls trois titres assurent vraiment cette richesse d'action: *Déjà vu II* où l'on saisit un objet pour l'observer, s'en servir, *Meurtres à Venise* et *Kult*. Pour les

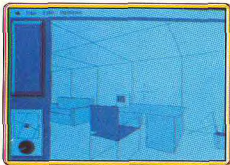


Meurtres à Venise: l'icône intelligente.

autres, les possibilités sont plus réduites. Même si l'aventurier d'*Explora II* peut saisir un objet, il existe bien moins de possibilités dans cette quête que dans *Kult* par exemple. Pour *Legend of Djel*, le cas est plus grave car la saisie d'objets sur l'écran n'est là que pour donner de la saveur à l'aventure. Les choses sont mises en évidence et le joueur ne doit faire aucun effort pour s'en saisir, tout juste suivre les indices donnés par les personnages de l'aventure. L'icône devient dans ce cas un prétexte et perd beaucoup de sa valeur ludique. Que dire par exemple de la scène où il faut réorganiser le paysage d'un tableau en interchangeant les éléments du décor? Il ne s'agit pas de «faire de l'icône» pour réussir un bon soft. La logique et surtout l'interactivité doivent rester de la partie...

L'ambiance, valeur sûre de l'aventurier

Quels que soient le scénario, le graphisme et la maniabilité d'un soft d'aventure, le seul critère de jugement à long terme reste



Colony (Mac), lassant à long terme?

l'ambiance de la partie. C'est le facteur primordial, celui qui détermine la réussite d'un soft, même s'il est délicat d'établir les critères pour juger et tester. En effet, l'ambiance résume à elle seule les défauts et les atouts du logiciel. Mais parmi les huit titres de ce challenge icône, on peut néanmoins définir les titres les plus «passionnants», ceux qui ne lâcheront pas le joueur avant longtemps.

A mon sens, les softs qui lassent le plus vite sont *Legend of Djel*, *The Colony* et *Star Trap*. À la longue, ils risquent de ne plus «accrocher» l'aventurier. Pour *Star Trap* et *The Colony*, on souffre des graphismes et des couleurs trop monotones des tableaux, du classicisme des situations. *Legend of Djel* n'arrive plus à surprendre le joueur après une heure de jeu. De même, *Déjà vu II* offre une partie trop classique sans doute pour motiver tous les adeptes de mystère, excepté les plus purs amateurs d'aventure graphique classique. Il faut alors l'univers fantastique et très bien dessiné de la *Quête de l'oiseau du temps* sur les frissons de *Kult* ou les énigmes d'*Explora II* ou de *Meurtres à Venise* pour rester captiver d'un bout à l'autre de la disquette d'aventure.



Le jugement dernier: les indispensables

Huit titres prometteurs et finalement trois softs sur le podium: *Kult*, la *Quête de l'oiseau du temps* et *Meurtres à Venise*. Voici le résumé de la course!

Commençons par *Kult*. Son atout majeur tient à l'étrangeté du monde qu'il met en place. Synthèse vocale d'une langue fictive pour les commentaires des personnages, quêtes singulières dont la logique échappe parfois à l'entendement et surtout tableaux résolument fantastiques. Il s'agit-

ri, il ne parvient pas toujours à soutenir l'ambiance de son jeu. A voir mais...

La *Quête de l'oiseau du temps* est un programme un peu à part. L'évolution de son énigme, du fait de la très grande continuité du jeu, ne laisse pas vraiment le joueur agir à sa guise. Certains auront l'impression de ne pas jouer, mais d'être pris en main dans une aventure très belle par ailleurs. Un soft réservé aux fanatiques de la BD, mais incontournable par l'ingéniosité de sa conception graphique.

Déjà vu II est bien la seule aventure «icône» réellement classique, tant par le scénario que par l'emploi des indices, des actions. dommage que le jeu ne soit pas traduit en français. Sinon, j'aime assez.

Proche de ce dernier dans la conception écran, *Star Trap* est en fin de compte sans grande saveur et bien trop classique.

Même chose pour *The Colony* qui vaut cependant le coup d'œil à cause de son déplacement 3D.

Quant à *Meurtres à Venise*, c'est à coup sûr l'un des titres les plus captivants de ce challenge. Maniabilité et surtout richesse des icônes, variété des scènes (superbe, le désamorage des bombes...), un vrai jeu d'aventure pour les amateurs d'énigmes policières. Indispensable!



Ambiance garantie à 100% pour Kult.

sait pour les concepteurs d'éviter à tout prix le classicisme de l'aventure «d'avant». Pari réussi, je vous conseille vivement cette mission.

Pour *Legend of Djel*, le but devait être très proche de celui de *Kult*. Malheureusement, il n'a pas été atteint. Trop de lourdeur dans le passage entre les scènes et surtout trop de phases de jeu simplistes et visiblement destinées à combler le manque de consistance de l'ensemble de la quête. Bof...

Explora II profite de la réputation de son grand frère. Très beau graphiquement et particulièrement original dans son scénar-

Kult sur ST, voir Tilt n°67, sur PC, n°69, et sur Amiga, n°69.

Legend of Djel sur Amiga, et sur ST, n°69.

Déjà Vu sur ST, n°67, et sur Mac, n°69.

Explora II sur ST, n°65, et sur Amiga, n°69.

Meurtres à Venise, sur PC, n°66, sur ST, n°63 et sur Amiga, n°63.

La *Quête de l'oiseau du temps* sur ST, n°63, sur Amiga, n°64 et sur PC, n°68.

The Colony sur PC, n°69, et sur Mac, n°59.

Star Trap sur CPC, n°68, sur PC, n°68 et sur ST, n°61 bis.



Aventure animée

Progrès aussi décisif que l'icône, l'animation apporte le mouvement et permet de mêler action et enquêtes usuelles.

On serait tenté de tous les appeler «Sierra», tant cet éditeur a su rassembler les éléments qui font la réussite de l'aventure animée... Définition du genre: votre personnage apparaît à l'écran, il traverse des paysages, passe d'écran en écran pour joindre tous les points stratégiques de sa mission. Proche de l'aventure/icône par sa conception graphique, proche aussi de l'aventure classique par l'utilisation des ordres clavier, la quête animée est avec l'icône l'une des valeurs les plus prometteuses et originales du parc aventure 1989. Malheureusement, le genre ne semble pas séduire beaucoup de créateurs. Difficile à mettre en place (nécessitant beaucoup de travail et de mémoire), l'aventure animée ne compterait, sans la fécondité de Sierra On Line, que quatre titres phare. Quant à

Sierra, il est difficile de départager ses productions, toutes relativement semblables même si les derniers titres parus offrent toujours un petit «plus» par rapport à leurs grands frères... Nous avons sélectionné pour ce méga-challenge aventure de fin de rentrée les dernières productions Sierra: *Space Quest II et III*, *Police Quest II*, *King Quest IV*, *Leisure Suit II*, *Manhunter* et *Gold Rush*, ainsi que quatre softs de genre équivalent, *Zak Mac Kracken*, *Times of Lore*, *The Kristal* et tout dernier-né, *Indiana Jones and the Last Crusade*.

Ce qu'on peut attendre de l'aventure animée

L'aventure animée vise un but bien précis: le regroupement des deux genres aventure et action. Et puisque cette synthèse n'est pas encore parfaite, nous avons résolument écarté les softs généralement classés sous la rubrique aventure/action, pour la simple raison qu'ils font généralement plus appel aux réflexes qu'à la réflexion. L'aventure animée met en scène un personnage qui évolue dans un décor 3D. Outre la progression du héros, commandée au joystick ou à la souris, l'aventure intervient sous forme d'ordres tapés ou de textes validés à l'aide du curseur. En résumé, nous allons tester les softs d'aven-

ture animée selon quatre critères de jugement: richesse du scénario, complexité et logique du déplacement, qualités graphiques et sonores du jeu et, enfin, souplesse de la gestion des ordres.

Les aventures animées sont souvent dotées d'un scénario d'un déroulement classique mais toujours très original quant au fond. Les productions Sierra sont sorties des sentiers battus avec des thèmes réellement prometteurs: la drague, la ruée vers l'or, la vie au jour le jour d'un flic... Chez Lucasfilm, on fait appel au cinéma. *Indiana*



Police Quest II, un «Sierra» typique (PC).



Gold Rush, encore plus d'animations.



L'une des scènes «action» de The Kristal (Amiga).

Jones colle au plus près le rendu du grand écran et *The Kristal* offre une présentation et un scénario très visuels, très «ciné». Seul *Times of Lore* fait encore appel aux classiques jeux de rôle, tandis que *Zak Mac Kracken* oscille entre enquête policière et science-fiction. Pour tous les titres traités, les scénarios sont finalement toujours à la hauteur de l'aventure. Grand soin apporté à l'écriture des notices, présentation animée toujours figolée, prise en main du soft facile, seule la traduction française manque parfois, notamment aux programmes Sierra.

XENON

2

MEGABLAST

XENON II : MEGABLAST

XENON II : Cette fois-ci, c'est la guerre : les xénites sont de retour et bouleversent le monde. Vous êtes le seul à pouvoir sauver l'univers !

Battez-vous à travers cinq vastes et mystérieux niveaux, détruisant petit à petit tous les aliens grâce à des douzaines et des douzaines de puissantes armes qui sont à votre disposition.

XENON II : Un coin op rapide et **DIFFICILE** de très bonne **QUALITÉ**. Beaucoup d'action garantie.

XENON II : n'appartient pas à ce monde !

XENON II : est un jeu des Bitmap Brothers.

XENON II : est un méga jeu de tir.

Bientôt disponible sur Atari ST, AMIGA & PC.



Photos d'écran sur Atari ST

image
works

distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL



Disponible
dans les meilleurs
points de vente.



Le déplacement 3D, une trouvaille

Quoi de plus réaliste que de voir son personnage s'enfoncer dans la profondeur de l'écran, tourner au coin de la rue et entrer dans une boutique. Chez Sierra, la progression est toujours très logique. Le joueur peut très facilement tracer un plan des lieux et rejoindre un même point par des routes différentes.

The Kristal apporte un petit « plus » grâce aux sprites dont la taille s'amenuise en s'éloignant de vous. Il n'y a en fait que *Times of Lore* pour décevoir peut-être les adeptes de la 3D. La représentation est, en effet, moins soignée dans ce dernier cas et il s'agit plus d'une vue aérienne semi-3D que d'une véritable perspective. *Manhunter* innove enfin avec un cocktail de déplacements 3D et déplacements sur carte ou sur paysages « plats ».

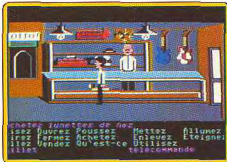
Là encore il est difficile de définir des préférences en matière de déplacements. Deux extrêmes sont à noter parmi ces jeux : la simplicité de *Times of Lore* et la qualité de la 3D de *The Kristal*.

On a, bien sûr, critiqué le manque de précision des graphismes Sierra... Mais il faut dire que les détecteurs comparient ces écrans à ceux de softs classiques, tableaux superbes mais sans la moindre animation. Je trouve personnellement que la qualité graphique des derniers Sierra est excellente. *Times of Lore* offre là encore des petites lacunes (sur 8 bits). Rien pourtant qui freine la jouabilité de la partie. Deuxième aspect, l'ambiance sonore souvent très pauvre des aventures animées. Chez Sierra, on a fait des progrès. Pour *Manhunter* ou *Indiana Jones*, des animations sonores viennent souvent étayer une scène. Seules les versions PC restent toujours à la traîne; mais là, c'est un problème de machine.

Il est vrai que, au regard de l'animation de vitalité des programmes d'aventure animée, le joueur s'attend toujours à des bruitages hors du commun. Il faut néanmoins se rendre à l'évidence, il y a encore des efforts à faire sur ce point.

Aventure animée entre l'icône et le texte

C'est bien entendu, le manieement de telles aventures qui donne surtout lieu aux commentaires. Face à la souplesse, à l'impression de liberté données par déplacement 3D du personnage, le choix des ordres et actions doit être du même cru, aussi simple et logique que le reste. Ce n'est malheureusement pas toujours le cas. Il faut à nouveau parler de la non-translation des softs Sierra, une véritable aberration lorsque l'on connaît le succès que remportent ces aventures en France. Parmi les titres traités ici, seul *Zak Mac Kracken* est en fait disponible en version française. C'est vraiment dommage... Pour le manieement stratégique des missions, on note ensuite



Zak Mac... Animation + icône = confort.

deux fonctions différentes, l'une qui se rapproche des aventures/icône, l'autre des aventures classiques. Le joueur va, selon le programme, taper ses ordres au clavier, sélectionner ses actions et déplacements à la souris, ou user d'un mélange des deux méthodes. La dernière solution est, bien sûr, la plus agréable! *Zak Mac Kracken* et *Indiana Jones* méritent alors la palme de la souplesse. Le joueur sélectionne l'option Regarde puis pioche dans le décor un objet, un personnage... Pour les autres softs, la plupart des Sierra par exemple, il faudra se placer devant l'objet à la souris et ensuite entrer son texte au clavier. Ces interruptions clavier ralentissent beaucoup l'action et viennent parfois briser l'ambiance animée du jeu...

Ce qu'il faut acheter d'urgence!

Voici finalement un type de jeu qui donne naissance à beaucoup de hits. Les aventures animées sont toutes très séduisantes. Mais pour le novice, le choix est toujours possible.

Compte tenu des atouts et défauts énon-



Le dernier-né, Indiana Jones, un best-seller.

cés, *Zak Mac Kracken* semble offrir le jeu le plus maniable. Beau graphisme, très grande souplesse dans le choix des actions, il s'agit d'un soft incontournable.

Côté Sierra, *Manhunter* ne possède pas toutes les qualités ludiques des productions Sierra dont les deux seuls défauts notables sont l'anglais employé pour les dialogues et l'absence d'icônes « action ». *Gold Rush*, le dernier-né, reste pourtant le soft le plus convaincant du lot, grâce au facteur temps réel et à l'interactivité des personnages à l'écran. A voir Quant à *Indiana Jones* (testé sous la rubrique JON-

aventure dans ce numéro) et *The Kristal*, la présence de phases « action » fera pencher la balance pour ceux qui sont amateurs de joystick-frisson.

Police Quest II sur PC, voir Tilt n°65.

Space Quest II sur Apple II GS, n°59 bis, ST, n°52, sur Mac, n°58, et sur Amiga, n°65.

Space Quest III sur ST, n°68, et sur PC, n°67.

King Quest IV sur ST, n°65, et sur PC, n°61.

Leisure Suit Larry II sur ST, n°64, et sur PC, n°64.

Manhunter sur Apple II GS, n°64, sur ST, n°65, sur Amiga, n°67, et sur PC, n°59 bis.

Gold Rush sur PC, n°65, ST, n°66, et sur Amiga, n°69.

Zak Mac Kracken sur PC, n°66, ST, n°65, et sur C64, n°66.

Times of Lore sur ST, n°64, PC, n°66, CPC, n°70, C64, n°61 bis.

The Kristal sur Amiga, n°68.

Indiana Jones sur PC, n°70.

Jeu de rôle

Le jeu de rôle est caractérisé par la possibilité d'attribuer à votre personnage ou à votre équipe des aptitudes et qualités précises.

Le jeu de rôle constitue un domaine assez particulier dans le monde de l'aventure. La plupart d'entre eux sont inspirés plus ou moins librement du très célèbre jeu de plateau *Advanced Dungeons and Dragons* (ADD). Aussi, les critères de jugement sont-ils bien différents des autres jeux d'aventure. Nous avons sélectionné parmi les logiciels proposés depuis un an *The Magic Candle*, *Might and Magic II*, *Wizardry V*, *Galdregon's Domain*, *Journey*, *Pool of Radiance*, *Queston II* et *Bard's Tale II*.

La création des personnages

Cette phase revêt une importance capitale dans la plupart des jeux de rôle. *Pool of Radiance* est le plus fidèle à ADD. Vous commencez par choisir votre espèce parmi les humains, nains, gnomes, hobbits, elfes et demi-elfes. Les demi-orques ont été écartés sans doute du fait des inimitiés qui peuvent les opposer aux autres espèces. Le tirage des différentes caractéristiques (force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution et charisme) est effectué par le programme mais vous pouvez retirer à volonté et modifier les caractéristiques des créatures. Vous devez ensuite choisir le sexe et la classe de votre personnage. Druides, illusionnistes et assassins sont absents, en revanche, ne vous empêche de créer des multiclassés, au prix évidemment d'un passage de niveau plus long. Il ne reste plus qu'à définir l'alignement de votre per-

Les Top NAFA

TOP 8 bits

RICK DANGEROUS
FIREBIRD, AMSTRAD CPC

LES JUSTICIERS
OCEAN, AMSTRAD CPC

INDIANA JONES
US GOLD, AMSTRAD CPC

VIGILANTE
US GOLD, AMSTRAD CPC

DOUBLE DETENTE
OCEAN, AMSTRAD CPC

COMPIL/OCEAN
OCEAN, AMSTRAD CPC

BLASTEROÏD
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS
CODE MASTER, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC

4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTER, AMSTRAD CPC

SKWEEK
LORICIEL, AMSTRAD CPC

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

MEGA PACK
LORICIEL, AMSTRAD CPC

FORGOTTEN WORLD
US GOLD, AMSTRAD CPC

GAME SUMMER EDITION
US GOLD, AMSTRAD CPC

NAFA
électronique



LE JEU DU MOIS

RICK DANGEROUS

TOP 16 bits

SILKWORM
VIRGIN, ATARI/ST AMIGA

RICK DANGEROUS
FIREBIRD, ATARI/ST AMIGA

DRAGON NINJA
OCEAN ATARI/ST AMIGA

PRECIOUS METAL
OCEAN, ATARI/ST AMIGA

ROBOCOP
OCEAN, PC ATARI/ST AMIGA

FORGOTTEN WORLD
US GOLD, PC ATARI/ST AMIGA

INDIANA JONES ARCADE
US GOLD, ATARI/ST AMIGA

KICK OFF
TITUS, ATARI/ST AMIGA

SLEEPING GODS
TITUS, ATARI/ST AMIGA

BLASTEROÏD
MIRRORSOFT, ATARI/ST

ARCHELAGOS
MIRRORSOFT, ATARI/ST AMIGA

SPEED BALL
MIRRORSOFT, PC

CRAZY CARS 2
TITUS, PC ATARI/ST AMIGA

TARGHAM
LORICIEL, PC ATARI/ST AMIGA

F-19
MICROPROSE, PC

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
54600 ANGLLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporthe T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommailier T : 50.51.47.22
06000 ANTIBES 2926, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Villain Courcouronnes T : 39.61.40.44
13300 ARLES 2, bis place Lantier T : 90.96.11.92
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Saint T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Gallion, rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.29.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.96.10
92120 BOULOGNE 16, rue de l'Imprimerie T : 46.25.59.04
62000 BOULOGNE SUR MER 29/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CARRIÈRES PL. CAMPAGNE Ct. Com. Barneaud B. B. T : 42.02.54.45
14000 CAEN 67/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37110 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambry 2 T : 47.23.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bass Mervin T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.22.52
60200 COMPIÈGNE 23, rue Siemelle T : 44.96.00.92
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardiers T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN168 T : 48.98.31.51
78200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.87.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Combote T : 73.33.34.81

69130 ECULLY Centre Commercial Le Perillier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Esplanade T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normandville T : 32.31.71.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83000 FREJUS 805, avenue de Lettre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Intern. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 296, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13000 MARSEILLE 33, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermarché T : 31.34.20.30
42000 MONTMIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.32
44000 NANTES Place du Change T : 40.46.19.98
50000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaures T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
63900 NOYELLES GODOULT C. Commercial Auchan T : 21.49.71.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 39, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 21, avenue de la République T : 43.57.37.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 46.35.30.13
75013 PARIS 07 Com. Massena place Vendôme T : 46.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue de la Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 46.74.58.74

75014 PARIS 46, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
84000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.04.66
34470 PEROLS Z.A. C. du Personnel T : 47.83.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarpoul T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.83.40
17138 PUILBORÉAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42000 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 19, rue des Carmes T : 35.07.67.07
76000 ROUEN avenue de Cap T : 35.05.95.15
96200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.18.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevrain T : 43.83.41.11
93020 ST DENIS 3, Cours des Arbalétriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGROVE Galleries Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.15.69
89020 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Centre 2 rue B. Barollet T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ct. Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIÈVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrière T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaures T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/B, boulevard Lascaresses T : 61.23.90.94
18000 TROYES T. rue de la République T : 25.73.73.99
28000 VALENCIE Centre Commercial de Valence T : 75.56.08.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. de G. Vire, 1, av. Gabriel Péri T : 72.94.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ct. Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.02
01440 VIRIAT Galleries Marchande La Châmière T : 74.23.48.82

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





sonnage (bons et mauvais ne pouvant pas faire partie de la même équipe).

Pour faire coller le personnage à l'icône qui le représente, vous disposez d'un large éventail de têtes, corps, couleurs de vêtements, et représentation dans les combats. Six personnages peuvent ainsi faire partie de l'équipe.

Bard's Tale II offre aussi un mode de création très riche avec sept espèces, des attributs variés, et un grand nombre de professions (onze au total mais neuf accessibles d'emblée, les autres étant réservées aux personnages ayant déjà une certaine expérience). Le tirage des caractéristiques est là aussi dévoué au programme mais vous pouvez le rejeter. Les images figurant les différentes classes sont superbes et particulièrement représentatives. Le groupe peut atteindre ici sept aventuriers.

Bien que tournant sur *Apple II*, *Wizardry V* ne démerite pas sur dans cette phase de création avec cinq espèces et huit classes différentes (quatre d'entre elles combinant en fait les pouvoirs de professions de base). Le tirage est là encore aléatoire mais un système complémentaire vient affiner la mise au point. Un certain nombre de points



Pas de points d'expérience pour *Journey* (Amiga).

supplémentaires vont pouvoir être ventilés entre les différentes caractéristiques, de manière à obtenir plus facilement la classe de votre choix (en ce qui concerne les classes simples tout au moins). Six personnages forment votre équipe.

Might and Magic II propose, pour la constitution des six aventuriers de l'équipe, un choix correct d'espèces et huit classes complémentaires. Le tirage des sept attributs est fait par le programme mais vous pouvez éventuellement permuter les résultats ou jeter à nouveau les clés.

Le système offert par *The Magic Candle* est un peu différent. Vous devrez sélectionner parmi les douze aventuriers proposés cinq d'entre eux. Or, chacun d'eux est intéressant pour ses capacités de combat à l'arme blanche, de sorts, de chasse, d'estimation d'objets précieux et bien d'autres choses. Les membres de l'équipe devront donc se compléter le mieux possible.

Journey, *Galdregon's domain* et *Questron II* n'offrent pas de phase de création. Les deux derniers programmes se jouent avec un personnage unique, tandis que l'équipe de *Journey* se compose au départ de quatre protagonistes.

Le passage des niveaux (accroissement des possibilités de combat et de sorts après avoir gagné un certain quota de points d'expérience) s'effectue de manière classique dans la plupart des programmes traités. Seuls *Journey*, *Galdregon's Domain* et *The Magic Candle* échappent à la règle. Dans les deux premiers, les personnages ne gagnent pas d'expérience au fil de l'aventure. *The Magic*

Candle utilise un système particulier d'écoles d'apprentissage demandant du temps et de l'argent, deux facteurs importants de ce programme.

Des moyens d'action plus ou moins étendus

Voyons maintenant la richesse du jeu, c'est-à-dire l'éventail des actions que vous pourrez ou aurez à effectuer. *The Magic Candle* se révèle particulièrement bien doté dans ce domaine. Le jeu ne se résume pas, loin de là, à une série d'explorations et de combats. En fait, vous devrez discuter avec les personnages de rencontre pour tenter de leur sortir des renseignements, réparer les armes endommagées lors des combats, estimer les gemmes avant leur vente (ce qui vous évitera de vous faire honteusement rouler), travailler pour récupérer un peu d'argent, aller rendre visite aux librairies pour y dénicher un indice ou bien d'autres choses. De plus, l'heure de la journée a son importance et vous n'aurez aucune chance de vous faire ouvrir la porte d'une maison en pleine nuit. Le groupe peut même être scindé en deux, certains se reposant, par exemple, tandis que d'autres explorent la ville.



Pool of Radiance, une voleuse sûre du C64.

Might and Magic II se déroule dans cinq mondes (un pour chaque élément plus un dernier central), chacun d'eux couvrant à la fois des intérieurs et des extérieurs. Les rencontres, et donc souvent les combats, sont fréquents et variés. Certains habitants de la ville vous proposeront une tâche (retrouver un objet, débarrasser un endroit de ses monstres) et vous offriront en échange une récompense.

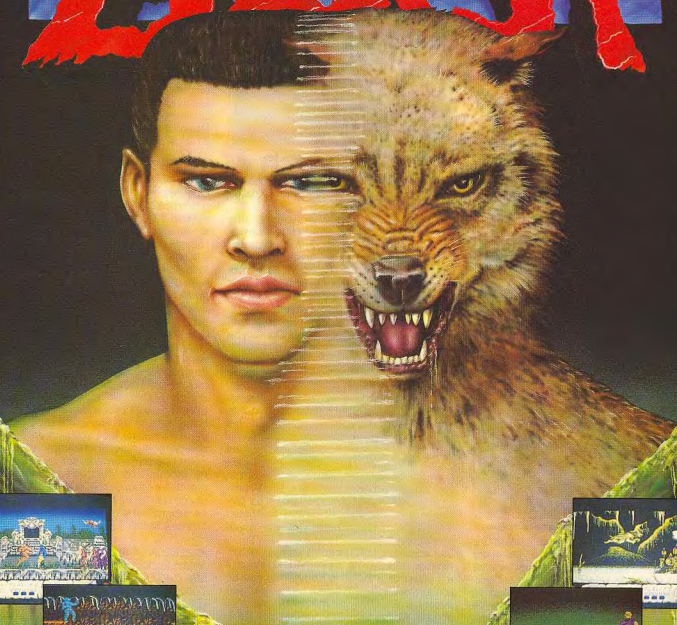
Pool of Radiance propose le même type de jeu avec exploration en intérieur et extérieur, missions et les inévitables combats. Dans *Questron II*, le jeu est surtout basé



Wizardry V, la création de personnages idéale.

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST



ARTIST SCREEN SHOTS







ALTERED BEAST™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd.,
Japan. ©1994 Sega. Manufactured and Distributed by Activision (UK) Ltd.

"Ubi-Son"
1. Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL
(1) 48 98 99 00

DISPONIBLE DANS TOUS LES FRANCHISES MEILLEURS POINTS DE VENTE

sur l'argent. Pour en trouver, il vous faudra le gagner au casino (mais est-on toujours sûr de gagner?) ou en combattant. N'oubliez pas de le déposer à la banque pour éviter de tout perdre en cas de décès. Vous devrez aussi rechercher des renseignements auprès des passants, dans les tavernes ou chez les coiffeurs. L'exploration prend une importance capitale car, contrairement aux autres jeux, il est difficile de trouver armes et armures de qualité. Le jeu se déroule en intérieurs et extérieurs.

Bard's Tale II se base encore principalement sur l'exploration de donjons parsemés de pièges (télétransporteurs, zones noires, zones antimagiques, bouches magiques) et peuplés de nombreux monstres (de beaux combats en perspective!). La recherche de renseignements s'avère utile et cette nouvelle version s'est enrichie de banques pour y protéger votre argent et de casino (contrairement à *Questron II*, on y perd plus souvent qu'on y gagne).

Journey est un jeu particulier car il se place à mi-chemin entre les jeux d'aventure classiques et les jeux de rôle. Après une description détaillée de la situation, le programme vous propose un choix d'actions

gigue rigoureuse vous permettra de venir à bout des difficultés diverses.

Galdregon's Domain appartient lui aussi aux mondes de l'aventure et du jeu de rôle. Il vous faudra discuter avec certains personnages pour recueillir des informations utiles et en combattre d'autres, vous alimenter et soigner vos blessures, rechercher armes et protection, etc. Le monde couvre des intérieurs et des extérieurs et l'exploration n'est pas toujours aisée.

Le scénario de *Wizardry V* est le plus simple. Tout se résume à une exploration de labyrinthes avec quelques pièges et des



Dungeon Master, il reste la référence...

combats très fréquents. Mais les passionnés d'*Advanced Dungeons and Dragons* ne s'en plaindront pas!

La magie occupe généralement une grande place dans les jeux de rôle. Aussi la richesse des sorts a-t-elle son importance. Dans la plupart des cas, la gamme de sorts utilisables s'enrichira à mesure de la progression de vos magiciens. Dans *Questron II*, les sorts sont assez peu variés et s'acquièrent contre espèces sonnantes et trébuchantes ou en récupérant un objet magique ou un scroll. *Galdregon's Domain* ne place pas non plus la magie à un niveau important. Seuls potions et scrolls vous permettront d'en disposer et ils ne sont guère fréquents. Praxix, le magicien de *Journey*, se sert d'essences détruites après chaque sort. La panoplie n'est pas très importante mais assez variée cependant. De plus, les essences étant rares, il est bon de réfléchir à deux fois avant de lancer un sort. Tous les autres disposent d'un éventail complet de sorts d'attaque, de défense et d'information. Dans *Bard's Tale II*, il est même possible d'ajouter à votre équipe un ou plusieurs monstres invoqués, ceux-ci pouvant alors évoluer de la même manière qu'un personnage.

Les combats sont un autre moteur important des jeux de rôle. La plupart du temps, il est possible d'éviter le combat en cas de rencontre en fuyant, se cachant, discutant avec les ennemis ou même en les sous-estimant. Mais parfois le combat est inévitable. Les plus riches sont ceux de *The Magic Candle* et *Pool of Radiance*. Ils se déroulent selon un mode wargame avec déplacement des personnages à chaque tour (le placement son importance), utilisation d'armes de jet, de sorts d'attaque ou de protection, d'objets magiques éven-

tuels. Cette richesse entraîne cependant un allongement des combats: une demi-heure à une heure. *Might and Magic II*, *Wizardry V* et *Bard's Tale II* forment un bon compromis entre la richesse et la rapidité. Les options de combats sont variées (les voleurs de *Wizardry* pourront même tenter un back-stab, soit un coup dans le dos, bien connu des joueurs d'ADD) mais on ne peut pas placer ses personnages en fonction du terrain. Seuls les premiers aventuriers pourront combattre au corps à corps mais aussi recevoir des coups (attention les sorts lancés par les créatures peuvent affecter tous les membres de l'équipe). Il faudra donc laisser aux premiers rangs les guerriers les plus solides et les mieux protégés. Les combats de *Questron II* et de *Galdregon's Domain* sont moins riches, du fait même qu'il n'y a qu'un seul aventurier. Signalez que ce jeu innove sur un point: l'usage des armes, qui peuvent se rompre en plein combat, vous obligeant à en avoir toujours une autre en réserve. Enfin, dans *Journey*, les combats sont rares et le joueur n'y intervient que très peu.

Graphismes corrects, bruitages réduits

Que penser de la réalisation de ces programmes? *Journey*, *Galdregon's Domain* et *Bard's Tale II* combinent des graphismes de qualité (avec, en plus, une animation réussie dans le dernier) à une gestion «toute à la souris» très pratique. *Questron II* utilise le même système mais les graphismes hors des donjons (vue de dessus façon *Ultima*) sont un peu moins travaillés. Les quatre autres offrent un choix d'options au clavier mais se différencient par la qualité des graphismes: bons dans *Pool of Radiance* et *Might and Magic II* et médiocres dans *The Magic Candle* et *Wizardry V*. L'accompagnement sonore est le point faible des programmes. Seuls *Bard's Tale II*, *Galdregon's Domain* et *Pool of Radiance* offrent plus qu'un vague «bip».

Il est difficile de conseiller un logiciel, le choix se faisant plus en fonction de la disponibilité sur votre machine et de vos goûts. Ce panorama serait incomplet si je ne reparlais de *Dungeon Master* qui demeure à ce jour sur ST et Amiga le meilleur jeu de rôle en intérieur. Le second volet de ce programme ne devrait, enfin, pas trop tarder à sortir.

Journey sur Amiga, voir Tilt n°68.
Magic Candle sur Apple II, n°66.
Might and Magic II sur Apple II, n°66.
Wizardry V sur Apple II, n°65.
Galdregon's Domain sur ST, n°65, et sur Amiga n°67.
Pool of Radiance sur PC, n°65, sur Apple, n°66, et sur C64, n°58 bis.
Questron II, sur C64, n°54, sur ST, n°58, sur Amiga, n°58, sur Apple II GS, n°58, et sur PC, n°58.
Bard's Tale II sur PC, n°64, sur C64, n°53, sur Apple II, n°53, et sur Amiga, n°57.



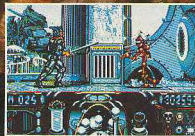
L'incontournable Bard's Tale II sur Amiga.



Questron II, bon graphisme mais peu de sorts.

variables en fonction du lieu. L'aventure n'est pas linéaire; il existe plusieurs moyens d'en venir à bout, bien que certains soient meilleurs que d'autres. Vous pourrez recueillir des renseignements auprès des créatures de rencontre (du type de celles du *Seigneur des anneaux*) ou même faire accompagner votre équipe par un aventurier rencontré dans une taverne. Les combats ne constituent qu'un aspect secondaire de l'aventure. En revanche, la recherche d'essences pour compléter les pouvoirs du magicien est importante. Le hasard n'a pas place ici et seule une lo-

KNIGHT FORCE



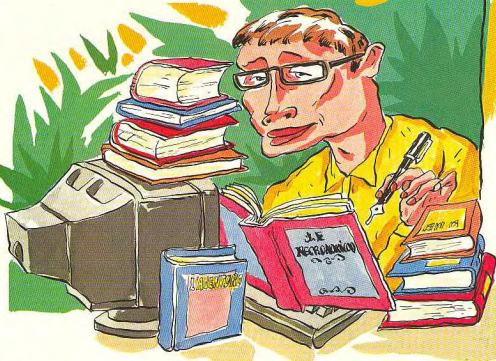
TITUS™

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

Les classiques

Une présentation pauvre en graphismes et sans animation, souvent basée sur le texte, permet les scénarios les plus fous.

Avant de créer son premier *King Quest*, Roberta Williams était (elle l'est encore) une passionnée de lecture. Au début des années quatre-vingts, elle découvre le jeu d'aventure textuelle sur micro: ce fut pour elle une révélation: «C'est l'équivalent d'un livre interactif», assure-t-elle. Cette phrase résume la raison pour laquelle le jeu d'aventure textuelle a connu un tel succès dès sa première apparition sur micro. Pourtant, dès 1982, la concurrence des jeux d'aventures graphiques se faisait déjà pressante. Les nostalgiques se souviennent aisément de ces hits qu'étaient les *Aventuriers de l'arche perdue* ou *Riddle of the Sphinx* (sur Atari VCS). Malheureusement, la technique informatique impose des contraintes difficilement contourna- bles. Un jeu d'aventure riche en graphismes, couleurs et animation perd beaucoup de son potentiel d'interactivité et n'offre qu'un scénario relativement peu profond ou complexe. Or, n'importe quel aventurier confirmé vous le dira, un jeu d'aventure doit avoir une qualité première: un scénario en béton, tout le reste est accessible. Les premiers jeux étaient exclusivement textuels (exemple *Zork*) et le joueur conversait avec l'ordinateur par l'intermédiaire du clavier. Qu'en est-il du jeu d'aventure textuelle de nos jours? Le genre



est toujours aussi adulé par le public qu'aux premiers temps! *Corruption*, les *Portes du temps*, *Lancelot*, *Twilight Zone* en sont des exemples bien représentatifs.

Un scénario où tout est permis

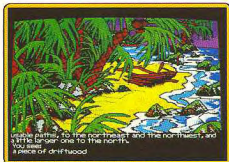
Le jeu d'aventure est un terrain de rêve pour le scénariste. Son imagination et sa créativité n'y trouvent comme limite que les comités de censure des pays où est commercialisé le jeu! Tous les thèmes sont abordés avec, en toile de fond, la sempiternelle lutte du bon contre le ou les méchants. *Twilight Zone* s'appuie sur le fantastique pour plonger le joueur dans les méandres déroutantes de l'imaginaire. L'auteur a laissé libre cours à son goût de l'imprévu et de l'inhabituel. C'est un exercice difficile mais le résultat est séduisant. Structure classique pour ce scénario où le joueur doit taper «la bonne phrase», récupérer les bons objets pour avancer dans le jeu. Les images fixes qui agrémentent le jeu ne supportent pas de façon active la progression de l'intrigue. C'est le défaut majeur de ce type de logiciel.

Même structure pour le scénario de *Lancelot* qui nous fait revivre la légende des chevaliers de la Table ronde. Mais ici, pas de fantaisie, on y respecte autant que possible le livre écrit en 1485 par Sir Thomas Malory: *le Mort d'Arthur*. Le joueur est tenu d'accomplir les exploits que raconte la légende et respecter le comportement chevaleresque de Lancelot. La grille de Level 9 se retrouve dans l'excellente qualité du texte, fouillé et abondant.

Changement de cadre et de concept avec les *Portes du temps* qui misent sur la science-fiction pour fixer l'attention des aventuriers. Au menu, un voyage à travers le temps pour sauver l'humanité d'un virus mortel. Dans ce cas, on devrait plutôt parler d'aventure textuelle et graphique car les deux éléments ont la même importance pour la progression du jeu. La conception du scénario reste classique mais son organisation intensifie l'interactivité. On récupère des objets et indices à une époque pour les utiliser dans une autre. On obtient ainsi de mini-aventures interdépendantes. Le plus captivant de ces scénarios est sans conteste celui de *Corruption*. Dans ce polar, vous devez déjouer une machination montée contre vous par vos proches. L'idée n'est pas nouvelle mais son exploitation dans un jeu d'aventure n'avait jamais atteint cette perfection. Ici, les objets récupérés ne sont d'aucune utilité si vous ne savez pas solliciter des renseignements à vos interlocuteurs. En outre, le temps est un facteur clé de l'intrigue, ce qui introduit un élément important du bon polar: le suspense! Le jeu est doté de somptueuses illustrations qui entretiennent, tout au plus, l'atmosphère. En fait, l'accent est mis sur la tonicité du scénario, lui-même servi par des textes copieux, savamment distillés. En termes simples, l'analyseur de syntaxe permet à l'ordinateur de comprendre les phrases que tape le joueur sur son clavier. Tous les jeux d'aventure dignes de ce nom sont dotés d'un tel module. Un analyseur de qualité comprend non seulement un grand nombre de mots mais aussi des constructions de phrases élaborées.



Corruption (ST): avec ou sans graphismes?



Twilight Zone: maîtrisez l'anglais!



WIND SURF

Willy

• CPC 128 K disk

• ATARI ST
Couleur et
Monochrome

• AMIGA

• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



GRABU 4E 89

**MAINTENANT
SUR CPC**



Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

La logique des actions ?

Dans *Twilight Zone*, l'ordinateur est censé comprendre les ordres associés tels que «get wallet and open it» mais on se voit souvent répondre: «open what?». Heureusement il suffit de répondre «wallet» pour obtenir ce qu'on veut. Ici, l'analyseur de syntaxe est suffisamment puissant pour exécuter la première commande mais demande plus de précision pour la deuxième (il a compris «open» mais pas «it»). Cela dit, on se rend compte au bout de quelques commandes que l'analyseur de *Twilight* ne possède pas un vocabulaire étendu et ne comprend pas toutes les constructions de phrases. Dans ce cas, bornez-vous à ne donner qu'un seul ordre à la fois. Oui, je sais, ce n'est pas très pratique...

Avec *les Portes du temps*, ça va déjà beaucoup mieux. Une phrase peut être introduite sous différentes formes: l'infinitif, l'impératif, dans le style «petit nègre» ou dans un langage courant. En outre, le programme tolère les abréviations pour les commandes habituelles telles que «r» pour «regarde» ou «n» pour «nord». Suprême confort, dix touches de fonction peuvent être pré-programmées pour les phrases que le joueur utilise souvent. Si cela ne vous suffit pas, les auteurs des *Portes du temps* ont pensé à ceux qui font souvent des fautes de touches. Les touches Del et Backspace permettent d'éditer votre dernière commande! Pour finir, sachez que vous pouvez également cumuler les ordres et obtenir la répétition de votre dernière phrase en tapant une seule touche. Malgré toutes ces judicieuses possibilités offertes au joueur, le dialogue n'est que relativement aisé. Le vocabulaire de l'analyseur de syntaxe est restreint. De ce fait, on se voit régulièrement gratifié d'un «essayez autre chose» ou «vous en êtes incapable». Résultat: les possibilités d'interactions s'en trouvent diminuées. Le joueur ne s'aventure plus, il avance par déduction.

Un dialogue délicat

Lancelot offre le même confort que *les Portes du temps*. Une option assez originale nous a séduit: la possibilité de court-circuiter des scènes. Par exemple, après avoir combattu le roi Arthur en duel, Lancelot est invité à se présenter à Camelot, le château. Notre héros doit normalement faire quatre fois «go east» pour y arriver, traversant ainsi des lieux explorables. Pour éviter ces lieux, il suffit de taper au départ «go to Camelot». Lancelot traverse alors ces lieux sans s'arrêter. Cela dit, on retrouve les mêmes restrictions de vocabulaire que dans *les Portes du temps*, contrairement à *Corruption*, et c'est vrai pour tous les produits Magnetic Scrolls, c'est ce qui se fait de mieux pour l'instant. On retrouve tous les petits «plus» des autres softs avec, en prime, un vocabulaire plus étendu. Le joueur bénéficie ainsi d'une plus grande liberté d'interaction. Au lieu de la traditionnelle recherche du mot-clé, c'est la logique de la situation qu'il faut analyser.

C'est le point faible de TOUS les logiciels d'aventure! A croire que les concepteurs manquent totalement de bon sens! Dans *Twilight Zone*, le héros se trouve dans sa chambre où il voit une commode («dresser» en anglais). L'ordre «look dresser» vous informe qu'il s'agit du meuble dans lequel se trouve vos vêtements. Curieux de nature, vous tapez «open dresser» et... surprise! Le programme vous répond: «je re-

dictions d'un jeu d'aventure doivent avoir une explication logique qui colle parfaitement avec le scénario. Dans le cas contraire, le jeu ne mérite plus le qualificatif «aventure» mais plutôt de «visite guidée» ou encore de «jouons aux devinettes». En ce qui concerne *Lancelot* et *Corruption*, la logique est un peu mieux respectée. Malgré quelques fausses notes, le joueur est livré à lui-même, libre d'accomplir des actes pertinents ou catastrophiques pour la suite de l'aventure. Dans *Corruption*, le joueur découvre un document dans son bureau. La bonne réaction est celle de le garder car il est effectivement très important. Néanmoins, le programme a prévu la possibilité de le déchirer! Autrement dit, le programme canalise le moins possible les mouvements du joueur. Des éléments lui sont soumis, à lui de faire la bonne analyse.

Convivial, vous avez dit convivial ?

De nos jours, tout est fait pour donner le maximum de confort au joueur. La notice d'emploi et système de jeu occupent un rôle prépondérant dans ce domaine. De même, un système de jeu rébarbatif condamne irrémédiablement le logiciel. Pour *Twilight Zone*, pas de problème en ce qui concerne la notice. Le système de jeu est classique: entrée des commandes via le clavier, possibilité de sauvegarde sur une disquette formatée. La prise en main de *Lancelot* et *Corruption* ne diffère pas énormément du précédent exemple; mais les indices donnés dans *Corruption* sont codés! Toujours dans *Corruption*, le jeu commence déjà en ouvrant l'agenda présent dans le packaging. On retrouve les mêmes facilités dans *les Portes du temps* avec tout de même quelques petits «plus». Pour finir, disons que ce test met en évidence les raisons pour lesquelles un jeu d'aventure plaît ou non. Tout d'abord, le scénario: son thème doit non seulement susciter un vif intérêt chez le joueur mais également l'accrocher dès les premières minutes. L'analyseur de syntaxe doit être un moyen de communication avec l'ordinateur... pas l'inverse! Un mauvais jeu d'aventure est bourré d'invéraisemblances ou est totalement dénué d'un sens logique. C'est du travail d'amateur. Enfin, la convivialité est une des clés du succès. Est-ce si difficile de réunir ces conditions? Vu le nombre de hits, on est tenté de le croire.

Dany Booklauck,
Jacques Harbonn,
Olivier Hautefeuille



Lancelot est tout aussi réussi sur ST...



... qu'il ne l'est sur CPC.



Les Portes du temps: pas toujours logique?

«fuser catégoriquement.» Il nous semble qu'il aurait plus LOGIQUE de répondre: «D'un geste machinal, vous ouvrez la commode... vide. Vous la refermez en maugréant dieu sait quoi, sur votre sale habitude de ne rien ranger.» On retrouve ce genre d'ineptie dans *les Portes du Temps* où le programme vous refuse obstinément l'accès à une route sous prétexte que c'est prématuré! Le fait est que le joueur ne doit pas trop s'éparpiller dans ses explorations. On peut très bien l'aiguiller dans la bonne direction sans pour cela tomber dans le illogisme total! TOUS les obstacles ou inter-

Corruption sur ST, voir *Tilt* n°57, PC, n°57, Amiga, n°57, et sur C64, n°51.
Les Portes du temps sur Amiga, n°64.
Lancelot sur ST, n°61, PC n°61, XE XL, n°61, PCW n°61, et sur CPC, n°61.
Twilight Zone sur PC, n°61 bis, et sur Amiga n°68.

DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART



Vous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaissances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary.!

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succès de Trivial Pursuit, vous présente maintenant Pictionary. Des heures de plaisir, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la même optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran"

en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

Disponible sur:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64
cassette et disc • Amstrad cassette et disc,
et Spectrum

Publié par Domark

Distribué par **UBI SOFT**

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

Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 Pictionary is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA

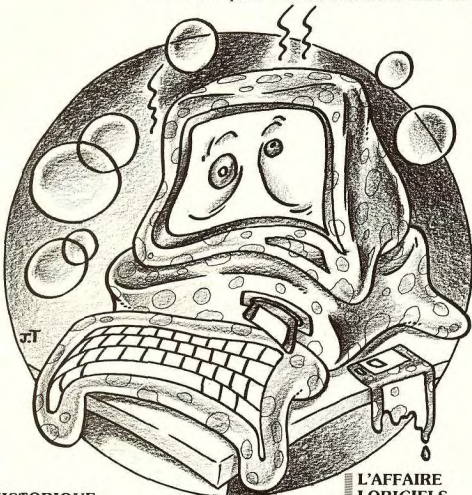


DOMARK

De Virus Illustribus

Beaucoup de choses ont été dites sur les virus. Ils évoluent avec les technologies, les remèdes aussi... Quels sont les nouveaux virus? Quelles machines attaquent-ils? Comment les détecter, s'en protéger et les exterminer?

Jean-Jacques Carron met les choses au point.



HISTORIQUE

Cette fois l'histoire ne commence pas dans un garage, mais dans les universités américaines à la fin des années 1970. Créé par trois programmeurs des Bell's Laboratories, le jeu Core War peut-être considéré comme l'ancêtre des virus. On y joue à la tombée de la nuit, période d'utilisation réduite des ordinateurs. Dans un environnement multitâches, les joueurs créent des programmes qu'ils appellent des «organismes», et qui se combattent en se dévorant les uns les autres. Le vainqueur est le joueur auquel il reste le plus grand nombre de programmes intacts. Ce jeu, rapidement interdit par la compagnie, s'étendit vers d'au-

tres centres de recherche comme le MIT (Massachusetts Institut of Technologie), ainsi qu'au PARC (Palo Alto Research Center) de Xerox.

En 1983, Ken Thomson (l'un des créateurs d'Unix) dit quelques publicités aux virus en expliquant, lors d'un discours de réception, comment les concevoir, et conseillant même cette activité passionnante à ses auditeurs. Core Ware et l'attrait pour les virus auraient pu rester encore longtemps confidentiel. Mais en 1984, Dewdney, chroniqueur d'*American Scientific*, explique dans le numéro de mai du célèbre magazine, les bases pratiques relatives à Core War.

L'AFFAIRE LORICIELS

Début 1988, l'éditeur français bien connu, reçoit un des nombreux envois habituels sous la forme d'une disquette censée contenir un programme de protection inviolable. Le programme est testé, mais le micro ayant servi au test manifeste peu de temps après des signes de défaillance. Les éditeurs de logiciels sont particulièrement au fait du problème des virus aux États-Unis. Les nouveaux produits ainsi que les envois des particuliers sont testés sur des machines strictement réservées à cet usage. Les techniciens remontèrent la filière et retrouvèrent le logiciel fautif. Celui-ci, désassemblé, livra le virus qu'il contenait.

D'autres éditeurs tels que Ere-Informatique et Infogrames, ainsi que des sociétés de duplication comme CAAV et Start ont été le cible de ce type d'attaques. Les virus étaient enfin arrivés en France. Diffusés par la presse, l'information passe dans la public, le phénomène virus va désormais faire partie du quotidien. Pour quelques informations, publiées dans les médias, combien d'affaires passées sous silence?

QU'EST-CE QU'UN VIRUS?

On pourrait le définir ainsi: programme autonome, self-réplicateur, inséré dans un système informatique à l'insu de ses utilisateurs autorisés, et destiné à en dégrader le fonctionnement. Ce programme parasite est écrit dans n'importe quel langage (basic, pascal, C, assembleur). Peu importe, puisqu'il sera compilé pour devenir exécutable et deviendra une suite de 0 et de 1 qui sont, comme chacun sait, la nourriture de base des micro-ordinateurs. Il est indépendant, il se reproduit, se multiplie de façon autonome, et s'insère dans d'autres programmes.

Une fois installé, il est donc capable d'élaborer, seul, une stratégie de survie. Sa principale occupation consiste donc à se dupliquer.

La seconde mission du virus consiste à faire une action. C'est là que les choses se compliquent, l'action peut aller du simple message du type «joyeux anniversaire» à la destruction pure et simple de toutes les données stockées sur un disque dur.

LES MODES DE TRANSMISSION

S'il est relativement aisé à un programmeur averti, ou à deux programmeurs moins avertis, de créer un virus (il existait en Allemagne un virus-construction-kit), il est plus difficile de concevoir une stratégie de contamination épidémique. Il existe une certaine corrélation non-aléatoire entre vi-

rus et piratage. Il est remarquable que nombre de personnes atteintes par un virus l'aient été par le biais d'un logiciel piraté (déplombé).

On peut en déduire logiquement que l'un des vecteurs de transmission des virus est constitué par les logiciels de provenance douteuse et autres copies illicites transmises sous le manteau. Les jeux, certains logiciels du domaine public, les copies piratées des logiciels de copie-déplombage.

Comment en effet trouver meilleur vecteur que ces logiciels permettant la copie de programmes originaux protégés. Les serveurs sont également un bon mode de transmission, soit par une infection des programmes destinés au téléchargement soit par une infiltration dans l'ordinateur maître. Le serveur infiltré sert alors de vecteur de transmission. Pas de panique tout de même, les serveurs connus sont l'objet d'une surveillance particulière.

Les individus qui tentent de propager l'épidémie sont toujours à la recherche de vecteurs plus performants. On note ces derniers temps l'apparition de fausses versions de divers logiciels, et plus particulièrement de programmes anti-virus. Un virus qu'on réussit à loger dans un programme anti-virus, c'est un comble.

L'ACTION DES VIRUS

Le virus doit avant tout être chargé avec un programme, de façon à se retrouver en mémoire centrale. Il lui est alors possible d'avoir accès au système d'exploitation du micro, ainsi qu'au BIOS (Basic, Input, Output System) qui gère le fonctionnement de base du micro-ordinateur. La première occupation d'un virus consiste à se reproduire. Les virus sophistiqués possèdent donc un compteur qu'ils mettent à jour après chaque nouvelle infection. Ils comptabilisent ainsi le nombre de programmes infectés.

A partir de ce compteur, ou bien en fonction d'une date précise, d'un certain temps écoulé ou encore à la suite de la frappe d'une combinaison aléatoire sur le clavier, le virus, activé, entame la dernière phase. Suivant le degré de sadisme de son concepteur, il accomplit son forfait.

Généralement, l'effacement de toutes les données à la portée du virus (disque dur, disquettes, etc.) Il est très préoccupant de savoir qu'un virus est difficile voire impossible à détecter tant qu'il ne s'est pas déclenché.

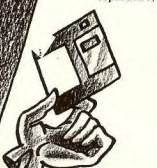
Une fois en place, le virus se met à la recherche de fichiers sains pour

les infecter. Il est capable de reconnaître un fichier déjà infecté grâce à une « empreinte » qu'il met en place après infection. Si le fichier n'est pas encore infecté, il s'installe. Deux possibilités, soit il détruit une partie du code de programme hôte pour s'y installer, soit il modifie celui-ci, sans le détruire, ce dernier continuera donc à fonctionner normalement.

La dernière phrase consiste pour le virus à faire une certaine action. C'est généralement à ce niveau que l'utilisateur se rend compte qu'il est l'objet d'une attaque virale. Cette action représente en quelque sorte la signature de son diabolique géniteur. Cela peut aller du simple message publicitaire du

LES DIFFÉRENTS MOYENS DE PROTECTION

La prévention est sans doute le meilleur moyen. Comme nous l'avons vu, le virus doit se reproduire,



donc exécuter des accès disque en écriture. La prévention consiste alors à protéger systématiquement en écriture toute disquette pour laquelle l'accès en écriture n'est pas expressément demandé par le logiciel utilisé.

Un autre moyen de protection consiste à être parfaitement informé de la provenance du logiciel que l'on va utiliser (savoir si c'est un original ou une copie?).

De l'utilité des virus: vous êtes condamné à organiser votre travail

type « Lisez Tilt, le magazine micro qu'il est le meilleur... », en passant par des menaces ou bien une tentative de chantage: « Si vous ne lisez pas Tilt, les données de votre disque

dur seront irrémédiablement détruites. Mais avant d'en arriver à ce type de manifestation, le virus se sera reproduit un certain nombre de fois, et chacun de ses clones en aura fait autant, bref, micro-ordinateur, disquette, disque dur seront largement contaminés.

Dans l'intervalle d'utilisation de deux logiciels différents qui ne sont pas parfaitement connus, il est nécessaire de procéder à l'extinction totale de l'alimentation de l'unité centrale pendant quelques minutes. Dans de nombreux cas, le simple Reset est insuffisant.

Cette coupure de courant vide irrémédiablement la mémoire centrale de tout programme, virus compris.

En ce qui concerne les utilisateurs de disque dur, la situation se complique. On peut imaginer de débrancher le disque dur pour tester un logiciel, mais la solution n'est pas des plus pratiques. La plus extrême prudence doit être règle absolue. L'apparition des vi-

LES DIFFÉRENTS VIRUS ET LES MACHINES

Avant toute chose, il faut s'assurer de posséder un logiciel sain, (anti-virus ou utilitaire), ainsi que le manuel qui va avec. Celui-ci contient beaucoup d'informations utiles et sans lui on perd un temps précieux, et on risque d'augmenter les dégâts.

PC: pour le micro-ordinateur le plus diffusé dans le monde, les

concepteurs de virus ont fait des efforts, les créateurs d'anti-virus aussi. Le Pack anti-virus de Micro-Application contient non seulement des anti-virus spécifiques, mais aussi un programme de contrôle réalisant de manière préventive la détection d'attaques virales. Citons encore Vaccine invisible dans les Mace-Utilities, V-Analyzer, Life-Guard, etc. Le virus de la Baballe ou encore Virus ping-pong, bien connu de nos lecteurs, est un exemplaire particulièrement sournois. Il mo-

diffie les fichiers cachés système après les avoir copiés dans un secteur où il marque de défautueux. Il se manifeste par l'apparition d'une balle de ping-pong se promenant sur l'écran. La difficulté consiste à remettre à zéro le faux bad-sector, puis à transférer un système sain.

Atari: Boot-Sector-Virus (BSV). Il se loge dans le boot des disquettes, infecte un certain nombre de disquettes, puis détruit son hôte en effaçant la FAT (Table d'Allocation des Fichiers).

rus et des risques qui leurs sont liés aura au moins un avantage, celui de penser à organiser son travail. Pour éviter le maximum de pertes d'informations, il est nécessaire de procéder à des sauvegardes régulières des fichiers de données. Sur PC, les virus ont une prédilection pour les fichiers en extension .EXE, .COM, .BAT, .SYS. Ceci s'explique facilement par leur besoin de se charger en mémoire centrale pour fonctionner. Leur présence dans des fichiers de données et donc inutile et inefficace.

Il est nécessaire de posséder des versions absolument sûres et saines de son système d'exploitation, ainsi que des principaux logiciels utilisés.

En cas de soupçon d'attaque virale, il est souvent utile de recharger un système sain, à partir d'une disquette (protégée en écriture évidemment) pour évaluer les dégâts et intervenir.

LES DIFFÉRENTES THÉRAPEUTIQUES

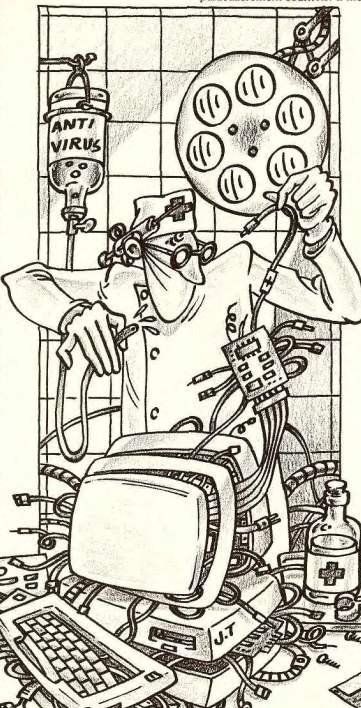
Une fois que le mal est fait, il faut trouver un remède. La solution la plus simple consiste à reformater l'ou les disquettes douteuses. Si l'on a suivi les conseils de protection en écriture cités plus haut, les dégâts seront limités.

Pour les heureux possesseurs d'un disque dur, cette solution n'est pas des plus joyeuses, ni des plus simples.

Un formatage logique n'étant pas nécessairement suffisant, il faudra procéder à un *Low Level Format*, formatage physique de bas niveau. Fort heureusement certains utilitaires s'avèrent très utiles dans ce genre de situations. *Disk Manager* par exemple qui permet, en outre, de tenir à jour une table des secteurs défectueux et de reformater une partition, ou une piste.

Les utilitaires du type: Norton Utilities ou PC Tools (pour compatibles PC), et leurs équivalents pour Atari ou Amiga sont très souvent nécessaires pour évaluer le degré d'infection et entamer une procédure d'intervention chirurgicale.

Il faut penser aussi à utiliser un tueur de virus. Mais encore faut-il savoir lequel choisir! Il n'existe pas en effet d'anti-virus généraliste permettant de lutter efficacement contre toutes les infections.



Anti-virus: traitement inefficace en auto-boot

Un second virus simule un mauvais fonctionnement de la mémoire centrale qui entraîne souvent le recours aux sociétés de maintenance. Le virus inverseur de souris assez répandu chez les lecteurs de *Tilt*, modifie les deux premiers octets sur la piste 0 et provoque une inversion du déplacement de la souris.

Quelques anti-virus pour Atari: Virus-Killer d'Ubi-Soft, V-Killer et Penticin créé par George R. Woodside.

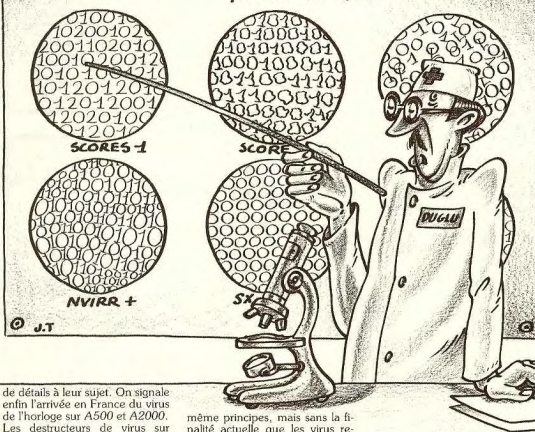
Attention à ne soumettre à la désinfection que les disquettes n'étant pas en auto-boot, sinon celles-ci risquent de devenir inutilisables.

Amiga: cette machine est sans doute la must en matière de création et de diffusion virale. Légitimement, on peut se poser des questions.

Parmi les nombreux modèles proposés, citons les SCA (Swiss Cracking Association), Byte Bandit et Byte Warrior, ces trois-là s'installent sur les blocks 0 et 1 de la piste 0, et se cachent dans la mémoire protégée, d'où l'inutilité de Reset pour les vider. Les *Mechanic Warrior* et *IRQ Team* ne se

cachent plus dans le bootblock, mais il génèrent des messages demandant une déprotection, d'où l'intérêt de protéger systématiquement les disquettes et de bien connaître les logiciels que l'on utilise. PAC et Pentagon sont récemment arrivés et nous manquons

— LES VIRUS LES PLUS COURANTS — grossis 1000 fois



de détails à leur sujet. On signale enfin l'arrivée en France du virus de l'horloge sur A500 et A2000. Les destructeurs de virus sur Amiga: Virusx de Steve Tibett, Virus 1.5, HVL Controler. Il existe sur Amiga une procédure qui permet de se débarrasser des virus s'installant dans le boot sector, c'est la commande Install. Il faut avant tout se procurer une disquette Workbench 100% saine, taper install puis remplacer la disquette par celle contaminée, et taper DFO. La commande Install réécrit le secteur d'amorçage d'une disquette.

Mac: possédant au moins deux virus particulièrement tenaces: NVIR et Scores. Heureusement, en contrepartie il existe Interferon et Virus RX, deux excellents tueurs de virus.

POURQUOI FABRIQUER DES VIRUS?

Les motivations des individus qui utilisent de tels procédés sont sans aucun doute très complexes. Suivant l'objectif final du virus, cela peut aller du fanatisme paranoïaque en passant par la délinquance stupide et aveugle jusqu'à la création géniale pure et simple, ce qui est plus rare. Nous avons vu qu'à l'origine des virus, le jeu Core Wars utilisait les

même principes, mais sans la finalité actuelle que les virus recouvrent: la destruction pure et simple d'informations. Cette destruction entraîne parfois d'importantes pertes financières pour les entreprises et beaucoup d'investissement intellectuel pour les particuliers.

Toute nouvelle technologie passe par les phases d'appropriation et de transformation en fonction des buts et des objectifs que les individus se fixent.

Il est possible d'assimiler la construction de virus non-destructeurs à la pratique du graffiti dans le métro ou ailleurs. Certains auteurs de graffiti sont devenus des artistes reconnus. La majorité d'entre eux sont et resteront toujours de simples vandales. Il en sera peut-être de même pour les faiseurs de virus. Certains amèneront sans doute des progrès dans certains domaines comme l'intelligence artificielle, la protection des machines, etc. Les autres continueront bêtement leur œuvre inutile et destructrice.

L'AVENIR DES VIRUS

Le plus dur reste sans doute à venir. Un virus peut passer totalement inaperçu tant qu'il ne s'est

pas déclaré. Qui peut dire aujourd'hui que tel logiciel, telle banque de données, tel réseau n'a pas été infecté par un virus dont l'action ne se déclenche que dans plusieurs semaines ou dans plusieurs mois?

On peut imaginer aussi des virus anti-virus, résidant en mémoire centrale et capables à la manière des anti-corps de détecter les intrusions virales et de réagir en bloquant le processus et en prévenant l'utilisateur.

A partir de l'idée de l'empreinte virale laissée par le virus, certains ont imaginé et mis au point le virus *placebo*. Il suffit, en théorie, d'inclure dans les fichiers que l'on veut protéger l'empreinte du virus mais seulement l'empreinte, ainsi le virus ne trouvera pas de nouveaux fichiers à infecter.

Certains ont imaginé que le développement de la technique des virus permettra de faire progresser les connaissances en intelligence artificielle, pourquoi pas?

Pour tous ceux qui souhaitent approfondir leurs connaissances et étancher leur soif d'informations, on ne peut que conseiller le livre de Micro-Application:

Virus, la maladie des ordinateurs qui fait le point sur la protection du matériel et l'aspect juridique.
Jean-Jacques Carron

Pack anti-virus

Tout au long de ce livre bien conçu, vous apprendrez ce qu'est un virus, les conséquences d'une infection, les moyens de détection et de protection. Ensuite, vous passez à la pratique grâce à la disquette d'accompagnement. C'est là l'intérêt de ce *Pack anti-virus*. Le programme principal (*Alteration Seacher*) met en place des procédures de détection, de prévention anti-virus et de nettoyage sur disque dur ou disquettes. Le principe est celui du catalogue dans lequel vous enregistrez la situation de vos fichiers à un moment donné (taille, date et heure de création).

A partir de ce dernier, lors d'une suspicion virale, *Alteration Seacher* procède à une comparaison des fichiers suspects et affiche les modifications dues au virus. La dernière étape consiste à remplacer les fichiers détectés par des fichiers sains.

La disquette contient en outre quelques programmes de détection de virus parmi les plus courants et les mieux connus (VD1 à VD5 et Cherche-Bas).

Cet ensemble convient à tous les utilisateurs de PC et compatibles sans distinction de niveau de connaissance du système et de la machine.

Il apporte beaucoup d'informations à ceux qui désirent mieux comprendre leur micro. Le manuel propose une mise en œuvre pas à pas décrivant la marche à suivre, intégrant des niveaux de difficulté croissants, le tout avec une excellente pédagogie.

Le *Pack anti-virus* est livré avec deux disquettes (Format 3,5 pouces et 5,25 pouces). D'autre part, on signale chez Micro-Application la sortie prochaine d'un *Pack anti-virus* pour Atari ST, qui sera sans aucun doute très apprécié des possesseurs de cette machine.

J.-J. C.

Fun Face

Logiciel charnière entre jeu et utilitaire, *Fun Face* peut aussi bien réjouir celui qui a pour habitude de dessiner des moustaches sur les portraits de son manuel d'histoire que celui qui veut reconstituer un visage fugitivement apparu. Le premier gardera un livre en bon état et le second disposera d'outils efficaces pour faire un portrait robot digne d'un vieux routier de la police.

Ce logiciel devait s'appeler *Rascal* et le héros devait aider les forces de police à établir le portrait robot des suspects de la pègre... Sa version définitive est bien plus ludique : portrait de famille, « bouille » de votre copain, de votre acteur préféré ou création d'un personnage imaginaire, *Fun Face* mêle humour, réalisme et compétences techniques pour créer et modifier un visage. Un seul regret, le soft se conjugue uniquement au masculin...

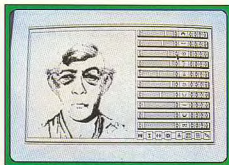
Cinquante nez, cinquante mentons

La prise en main de *Fun Face* est d'une simplicité remarquable. Sans même avoir regardé la notice, le créateur découvre de lui-même les fonctions du premier tableau de travail. A côté de la fenêtre de dessin qui occupe la moitié de l'écran, une dizaine d'« échelles » permettent de modifier une à une les composantes du visage : chevelure, sourcils, yeux, oreilles, nez, bouche, moustache, barbe, forme du bas du visage et lunettes éventuellement. Pour chaque échelle, le curseur fait défiler cinquante types d'éléments qui se placent automatiquement sur la fenêtre de dessin. Il suffit donc de pointer au hasard un élément dans chacune des dix échelles pour voir

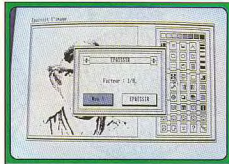
apparaître un premier visage ! Le dessin est très réaliste. Le rendu graphique est bien meilleur en monochrome qu'en couleurs, notamment en ce qui concerne les ombres qui donnent du relief au visage créé. Sur ce premier tableau de travail, vous allez commencer par faire défiler toutes les composantes faciales disponibles. Le « jeu » est passionnant et très ludique. La richesse et la diversité des éléments permettent réellement de « croquer » très rapidement le visage d'un copain, d'un parent ou d'une personne célèbre. Il est possible en outre de déplacer de gauche à droite ou de bas en haut toutes les parties du visage, de rapprocher les yeux ou d'élargir le nez, de descendre la barbe en barbiche, etc. Je n'ai qu'un regret à propos de ce premier tableau de travail : il est virtuellement impossible de reproduire les traits d'un visage féminin. A croire que les criminels du sexe faible n'existe pas !

Affinez le portrait

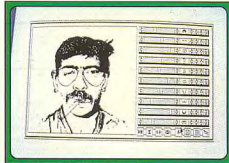
Après l'aspect ludique de la simple mais passionnante création de visages stéréotypés (on y passe des heures...), c'est la puissance du tableau de dessin qui séduira l'utilisateur de *Fun Face*. Par un simple clic souris, le menu des dix fenêtres de sélection d'éléments laisse place à un



Un personnage très improbable...



Les menus sont bien apparents.



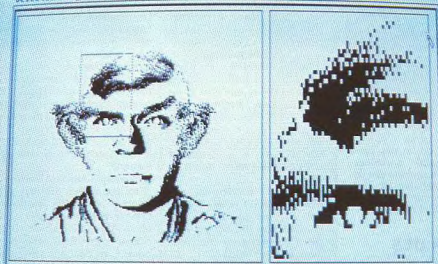
Si le visage est trop allongé...



...il suffit de le compresser.

menu icône. Ce menu renferme une quarantaine de fonctions. Certaines sont très classiques, comme le dessin à main levée, le tracé des lignes, cercles ou rectangles... D'autres sont en revanche directement consacrées au portrait. Voici les plus remarquables. Un « appareil photo » vous permettra de saisir diverses étapes d'un même dessin afin de pouvoir toujours revenir en arrière et plus tard superposer les images. Il s'agit en quelque sorte d'une sauvegarde en mémoire interne très rapide. Pour le dessin à proprement parler, les atouts de *Fun Face* sont évidents en ce qui concerne les ombres portées, le relief des

Sélection à gauche, édition à droite. Déplacement avec les flèches

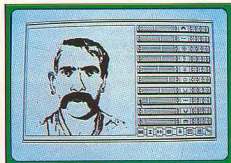


Agrandissement d'une partie du portrait pour soigner les détails.

portraits. Le créateur peut en un instant noirir ou éclaircir son dessin. Même effacé par les dégradés d'ombres. Une composante horizontale et une verticale pour décider de l'angle d'attaque de l'éclairage du visage et voici votre tête qui prend toute son ampleur, tout son relief. On peut aussi renverser l'image, la visualiser en négatif, « pixeliser » le graphisme (cela grossit le trait).

Couper-coller, classique mais puissant...

Il reste enfin l'emploi des couper-coller pour affiner la création. L'atout majeur de *Fun Face* réside ici dans les quatre modes de dessin accessibles au menu : classique, transparent, inverse ou inverse transparent. La transparence permet de superposer deux images pour obtenir une surimpression. L'option inverse effectue quant à elle une inversion noir/blanc des pixels qui se chevauchent. Et lorsque l'on manie tout à la fois, les « appareils photos », le couper-coller et les diverses formes de dessins, transparence et inverse, les possibilités de création sont d'une richesse impressionnante. A noter à ce propos que la notice fournie avec le soft offre des exemples de création très détaillés,



Une vraie tête de Wanted !

dessin à l'appui. On peut finalement dire que *Fun Face* n'est ni un jeu, ni un soft de création classique. C'est un cocktail de deux genres, aussi agréable lorsqu'il s'agit de s'amuser entre copains que de créer un dessin pour une application plus « professionnelle ». C'est à coup sûr l'atout majeur de ce soft. On regrettera quelques défauts de ce programme. Le premier est l'absence de visage féminin. Le second réside dans le maniement souris, un peu spécial en ce qui concerne la validation des tracés de cercles ou boîtes à l'écran. Le clic souris est parfois délicat (il m'est arrivé d'effacer malencontreusement des coupes). En revanche, l'emploi de certaines touches du clavier est très judicieux, de même que le texte d'aide qui explique l'effet d'une icône dès qu'on la sélectionne. Signalons enfin que *Fun Face* est vendu sur une disquette double face. Les possesseurs de lecteur simple face devront donc manipuler chez l'un de leurs copains ou renvoyer leur disquette chez le distributeur pour user de toutes les possibilités du soft.

Un très bon produit qui séduira presque tous les utilisateurs, qu'ils aient ou ne créent. (Disquette pour Atari ST 520, 1040 ou Mega, Human Technologies, prix D)

Olivier Hautefeuille

Vidi ST

Une petite boîte toute simple qui relie votre ST à une source vidéo et voilà que s'ouvre le monde de l'image !

La seule découverte de ses possibilités vous occupera pendant des heures. Vous pourrez ensuite exercer votre créativité en imaginant des scènes animées ou des spots publicitaires...

Human Technologies nous propose un nouveau digitaliseur vidéo particulièrement intéressant puisqu'il est le premier à permettre la digitalisation en temps réel. L'ensemble se compose d'une cartouche de petite taille et d'un logiciel non protégé (bien utile par ces temps d'endémie virale !). La mise en place s'effectue de manière très simple. Commencez par connecter la cartouche au port cartouche de l'Atari ST. Votre ordinateur devra être obligatoirement éteint sous peine d'endommager l'ordinateur et/ou la cartouche. Relevez ensuite à l'aide d'un câble Cinch-Cinch (attention, il n'est pas fourni) la sortie vidéo d'une caméra, d'un caméscope, d'un magnétoscope ou même d'un téléviseur (en bricolant dans ce cas un câble

adapté) à l'entrée vidéo de la cartouche. Il ne vous reste plus qu'à lancer le programme. Le logiciel est sous GEM, c'est-à-dire que vous retrouverez la classique barre supérieure de menus déroulants, complétée par une barre inférieure de paramètres permettant de régler les différentes options du digitaliseur. Tout est géré à la souris, avec doublage au clavier des principales fonctions. Le programme travaille en basse ou haute résolution (avec cependant une perte de qualité dans ce cas). La première chose à faire est de régler la luminosité et le contraste de l'image. Lancez la digitalisation. Il ne reste plus qu'à tourner le potentiomètre de réglage du contraste sur la cartouche et à choisir le degré de luminosité par logiciel. On peut

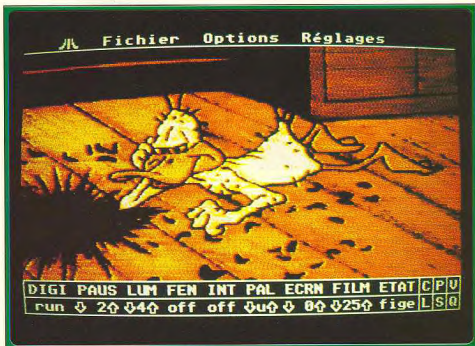


Image tirée d'un dessin animé à partir d'un magnétoscope.



Les digitalisations sont en 16 couleurs...



...ici, un dégradé basé sur l'orange.



Les images du film sont récupérées en temps réel.



Un dégradé de gris simples.

obtenir un réglage plus fin de la luminosité grâce au potentiomètre correspondant de la cartouche. Un dernier potentiomètre permet un ajustement très fin de l'horloge de digitalisation pour éviter des déchirements d'images lors des changements de température. Ceux qui possèdent un moniteur acceptant le 60 Hz pourront bénéficier d'une image remplissant mieux l'écran. On est d'emblée stupéfait de voir la scène digitalisée à vitesse réelle (25 images par seconde) se dérouler sur l'écran de son ST. Le résultat est plus que correct comme vous pouvez le constater sur les photos. Elles ont toutes été prises directement sans aucune retouche ultérieure par un logiciel de dessin. Les images sont stockées dans la mémoire de l'ordinateur, ce qui permet de disposer de 9 écrans sur un 520, de 25 sur un 1040, de 60 sur un Mégas ST2 et de 125 sur un Mégas ST4 (soit 5 secondes de digitalisations en continu).

La digitalisation s'effectue selon deux modes : un mode « une » qui ne digitalise qu'une image à la fois, et un mode « run » qui utilise toute la mémoire disponible. Pour ce dernier, la fréquence de digitalisation est réglable depuis une image tous les 25^e de seconde (animation en temps réel) jusqu'à une image toutes les deux secondes. Vous pouvez à tout moment interrompre la digitalisation pour reprendre la



Ah, si vous pouviez voir les mouvements !



Une image en gris tronés.

main (en appuyant sur une touche quelconque) et visualiser l'intégralité des images captées, soit sous forme de tableaux affichant 16 images en réduction, soit vue par vue, soit enfin en mode animation en réglant le défilement à la vitesse de votre choix.

Si vous désirez conserver une ou plusieurs images après sélection, il suffit de modifier l'état de l'écran correspondant de « libre » (disponible pour la digitalisation) à « figé ». Un certain nombre d'options complémentaires va vous permettre d'affiner les résultats. Ainsi vous pourrez choisir entre un mode « compressé » qui reproduit l'intégralité de l'image de départ avec



Un caméléon issu d'une image de film.

une très légère déformation ou un mode qui respecte les proportions de l'image vidéo, au prix d'une légère perte d'image en haut et en bas, avec possibilité d'ajuster la hauteur verticale de cette image.

Vous disposez de neuf palettes de couleurs dégradées, certaines s'adaptant mieux que d'autres à une image considérée. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'en créer d'autres à votre guise et de les charger ensuite. Vous pouvez aussi définir une fenêtre et choisir de digitaliser à l'intérieur ou à l'extérieur de celle-ci, malheureusement, en mode « une » seulement. Si vous désirez retravailler ensuite les images, il peut être utile de réduire la gamme de gris à 8, 4 ou même 2, afin de libérer des couleurs. Une option particulière autorise l'interruption périodique d'une digitalisation en cours par l'affichage d'une image fixe, utilisable par exemple pour filmer le public et afficher de la publicité pour un produit. Vous disposez encore d'un presse-papier et du couper-copier-coller pour travailler vos images.

Le programme propose deux modes de visualisation ultérieure : un mode animation qui fait défiler toutes les images « libres » à la fréquence désirée, et un mode carroussel qui réalise un diaporama sur les images « figées ».

La sauvegarde des images se fait aux formats Neo, Degas ou GEM, ce qui vous permettra de les retravailler avec quasiment tous les logiciels de dessin existants.

A ce propos, il est regrettable que le programme ne dispose pas d'une option de sauvegarde automatique de séquences d'images, ce qui aurait permis d'éviter les 125 sauvegardes nécessaires pour les images stockées dans la mémoire d'un Mégas ST4. Vidi ST s'interface directement avec ZZ-Rough et la disquette fournit les routines d'interfaçage en langage machine et en GFA basic. En dépit de quelques défauts, mineurs au demeurant, le VIDI ST est un excellent produit, très puissant et très simple d'utilisation, donnant de bons résultats et proposé à un prix étouffé. Le manuel, en français, est clair et complet. Une extension complémentaire (ZZ-Mximage) offrira même la digitalisation en 512 couleurs au format Spectrum. Nous vous en reparlerons dès qu'elle sera disponible (distribué par Human Technologies ; prix : 2 350 F). Jacques Harbonn



Un boîtier compact pour la digitalisation.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



Un western ... vous tirez...
... et vous influencez
le scénario

WEST PHASER
Un véritable pistolet interactif



Pour
AMSTRAD
- cassette
- disquette



Pour
ATARI ST
ou **AMIGA**
- PC en 5 1/4
ou 3 1/2

349^F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLE
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
30 NOV. 1989

Deluxe Production

Ce logiciel apporte une nouvelle flèche à l'arc de l'Amiga : la présentation animée avec effets spéciaux. De quoi faire de vous des artistes concepteurs de titres et de génériques.

Ce programme est destiné à créer des présentations avec animations et effets spéciaux. Il ne tourne que sur des Amiga munis d'au moins un Méga de mémoire. En fait, il est même recommandé d'étendre la mémoire à 1,5 Méga pour se dispenser de chargements multiples et de posséder un second lecteur de disquettes ou un disque dur. *Deluxe Production* ne travaille qu'en haute résolution, avec ou sans mode overscan. Fort heureusement, les couleurs choisies limitent le scintillement obligatoire sur un moniteur non rémanent et autorisent un travail prolongé sans trop de fatigue visuelle. Les différentes images et objets constituant le show devront être auparavant créés sous *Deluxe Paint II* ou *III* ou tout autre programme de dessin acceptant la haute résolution et sauvegardant en format IFF.

De nombreux effets spéciaux

Pour cette présentation, nous allons utiliser les images fournies sur l'une des quatre disquettes du programme. Nous allons suivre un exemple de la notice (en anglais), qui se propose de créer l'équivalent des cartes météorologiques animées qui concluent les informations télévisées. L'écran de départ contient douze carrés correspondant aux douze scènes possibles de la présentation. Commençons par sélectionner la scène 1 comme scène de travail



Une carte météo comme à la télé.

en cliquant dessus. Chargez ensuite l'image Dark Clouds (contenue dans la disquette Art Disk 2) en sélectionnant l'option Load Picture du menu Scène. Pour la voir, il vous suffit de cliquer sur View Picture du même menu. Nous allons maintenant déterminer le mode d'apparition de cette image en choisissant l'un des quarante effets spéciaux proposés. Ils vont de la disparition progressive ou non de l'image précédente avec apparition de l'image actuelle, à l'apparition en diagonales de différents types, en passant par des effets de spirales, de larges blocs, de damiers, de stores vénitiens, de barres verticales ou de recouvrement.

Choisissons l'effet 10 : stores vénitiens horizontaux moyens. Pour inclure un objet à cette image de fond, commençons par composer la scène 1 en cliquant deux fois sur l'icône Scène 1 et accéder ainsi aux clips. Le nouvel écran regroupe les cinq clips qui pourront constituer cette scène. Chargeons maintenant l'objet Will It qui est un simple texte. Nous allons définir le mode d'apparition de cet objet parmi les neuf proposés : apparition simple, fading, selon une direction cardinale, en spirale dans le sens horaire ou anti-horaire. Choisissons le mode 4 : apparition de haut en bas. Il faut ensuite sélectionner le mode de disparition. Ces modes de disparition sont identiques aux précédents, complétés d'un mode Remail où l'objet ne disparaît pas à la fin du clip. Nous allons



On peut faire pleuvoir les nuages.

prendre le 3, Dissolve. Choisissons maintenant le trajet. L'image de fond apparaît ainsi que celle de l'objet que vous pourrez déplacer à la souris. Chaque clic à gauche définit un point de la trajectoire avec un maximum de dix points au total. Nous allons nous limiter à un seul au centre de l'écran. Il ne reste plus qu'à mettre à trois secondes la pause qui sépare les clips les uns des autres et à vérifier le tout en choisissant Voir la scène.

Nous venons de créer une première scène simple avec une image de fond qui apparaît en stores vénitiens, et un objet (texte) central apparaît de haut en bas et disparaît en se dissolvant. La seconde scène est plus complexe car elle fait appel à trois objets avec animations, changements de couleurs et cyclage des couleurs. Sélectionnons la scène 2 et chargeons l'image USA Map qui représente les Etats-Unis, en la faisant apparaître en mode 16 (larges blocs). Passons sur l'écran de scène et sélectionnons le clip 1. Nous allons charger l'objet Rain, et définir son apparition en mode 3 (apparition simple), pas de disparition (Remail), et son trajet. Pour affiner les pauses et les vitesses de déplacement entre chaque point du trajet. Il suffit de cliquer deux fois sur le clip 1. Un tableau apparaît, où vous pourrez définir

précisément coordonnées, pause, vitesse et temps d'apparition de l'objet de chaque point. Revenons ensuite à l'écran de scène pour charger le clip 2 (Snow), le faire apparaître selon une spirale horaire, ne pas disparaître, définir son trajet et le modifier plus finement dans le tableau des clips. Même chose pour le clip 3 (Sun) avec une apparition de haut en bas. Pour l'instant, l'ordre d'apparition des clips est pluie, neige, soleil. Si vous voulez modifier cet ordre, soit vous définissez sur la liste d'apparition des clips d'ordre différent, soit vous utilisez le clipboard (équivalent du presse-papier) pour faire des échanges.

Un soleil « arc-en-ciel »

Si vous visualisez la scène 2, vous verrez que le soleil est doté de couleurs arc-en-ciel assez étonnantes. La palette de couleurs du soleil est différente de celle du fond, et comme *Deluxe Production* ne gère qu'une palette à la fois, il y a des problèmes. Pour y remédier, il suffit d'aller dans le tableau d'assignement des couleurs et de rendre au soleil ses couleurs en les retirant à l'image du fond. Le cyclage de couleurs d'un objet (par exemple pour faire « tomber » la neige) est très simple. Il suffit d'ouvrir le menu Color Cycle, de définir l'étendue, la vitesse et l'ordre de cyclage. Passons maintenant à la troisième scène. Elle est proche de la première. Aussi, il est plus simple de dupliquer la première, puis de modifier l'objet du clip 1 en Norain, en définissant son nouveau trajet. Voilà, votre création est terminée. Sauvegardez-la. Diverses options complètent ce que nous avons vu. On peut boucler une production sur elle-même, ou avec un autre, grâce à l'option Chain qui effectue, comme son nom l'indique, un chaînage. On peut vérifier l'intégrité de la production tant au niveau des images utilisées



Titres ou publicités sont animés.

que du scénario. Lors du « spectacle », il est possible de changer le défilement de l'avant vers l'arrière ou de le stopper temporairement. Enfin le couper-copier-coller ouvre la porte à des manipulations rapides et faciles. Les résultats obtenus sont de bonne qualité, les effets étant variés. En revanche, l'animation se limite à un simple déplacement des objets, floute il est vrai, et on ne pourra déplacer qu'un objet à la fois. La prise en main de ce programme s'avère rapide. Le manuel est didactique et complet (disquette Electronic Art, Amiga, 1 Méga minimum).

Jacques Harbont

Bloodwych



distribué par

UBI SOFT

1 Voie Félix Éboué

94000 Créteil

**DISCUTEZ ! MARCHANDEZ !
MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!**



Photos d'écran sur ST



Bientôt disponible sur :

Amiga - Atari ST

Amstrad Cassette & Disquette

C64 Cassette & Disquette

Spectrum Cassette & Disquette

A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féérique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps.

BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

House Music System

Digitalisation de sons et synthèse vocale sont les deux faces de ce logiciel. Bien conçu et facile à manier, il est indispensable pour intégrer des sons à vos programmes !

Cette toute dernière version de *House Music System* sur *Amstrad CPC* n'a presque rien à voir avec sa consœur sur *ST* (voir rubrique *Création* dans *Tilt* n° 68 pour la version *ST*). Face aux possibilités réduites de *Amstrad*, les concepteurs du soft ont simplifié le programme à l'extrême, de façon intéressante toutefois. Très facile à utiliser, *House Music System* sur *CPC* offre deux modules de travail, l'un pour la digitalisation sonore, l'autre pour la synthèse vocale. La notice fournit ensuite toutes les indications nécessaires pour intégrer vos créations à des programmes personnels, en basic ou en assembleur.

Le CPC enregistre sur disquette...

Sur le *CPC 464*, il suffit de placer dans le magnétophone de la machine une cassette audio pour enregistrer ou plutôt digitaliser quelques secondes de musique. Sur le *6128*, on connectera un micro ou un magnétophone externe. Rien de plus facile donc pour effectuer "enregistrement". Ensuite, le programme prévoit très peu de manipulations. Vous pouvez tout juste modifier la vitesse d'écoute de l'échantillon ou ne sélectionner qu'une partie de celui-ci. Il suffira ensuite de sauvegarder la création. Le rendu sonore de ce travail est acceptable, surtout si l'on travaille à des vitesses d'enregistrement très rapides. Il est alors possible

de visualiser à l'écran la courbe de fréquence de 13 secondes de musique, de parole. En vitesse lente, on obtient des enregistrements de 50 secondes mais le résultat « crachote » vraiment davantage !

Le CPC commente vos futurs softs

Deuxième module de travail d'*House Music System*, le programme *Speech*. Là encore, la souplesse et la maniabilité sont les cartes maîtresses. Pour créer une synthèse vocale, il suffit de taper au clavier divers messages comme « o la » puis de rappeler plusieurs de ces messages dans l'ordre désiré. Rapide et très efficace ! Le résultat sonore est vraiment convaincant. Dommage que la notice ne résume pas la palette des sons employés pour une prise en main encore plus rapide !

Dernière étape, la programmation

The *House Music System* attache une importance considérable à l'intégration de vos créations au sein de programme basic ou assembleur. Outre la notice qui contient divers exemples de cette intégration, la disquette contient de même des applications directes. D'un bout à l'autre de la chaîne, digitalisation, synthèse sonore et programmation, ce soft est

finalement d'une clarté exemplaire. Tableaux de travail très précis, emploi simplifié à l'extrême des touches du clavier, un programme qui va droit au but. A ne pas manquer, que l'on soit pro ou novice. (Disquette *ESAT* pour *Amstrad CPC 464*, *664* et *6128*; prix : 350 F)

Olivier Hautefeuille



Le module de synthèse vocale.

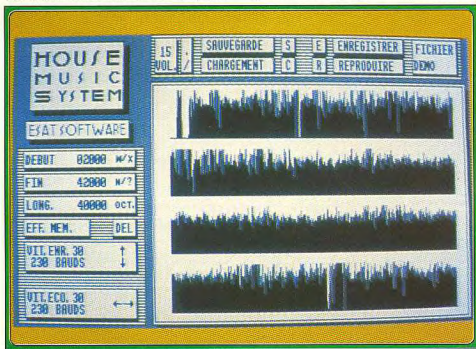
Nouvelle version

Voici la toute dernière adaptation de *Music Studio* sur *PC*. Avant que le Salon de la musique 1989 annonce ses plus récentes nouveautés, ce soft développe sur *PC* un travail assez intéressant bien que limité. Face aux précédentes versions de ce fameux titre, c'est avant tout la compatibilité MIDI qui séduira les amateurs de MAO. *Music Studio* reste cependant plus efficace pour la création simple de morceaux à deux voix que pour un travail plus professionnel sur synthétiseurs par exemple. Sans interface MIDI, *Music Studio 3.0* vous permettra donc de maîtriser assez rapidement l'écriture de partition, d'incorporer à la création des changements de tempo, de signature et de sonorité. Le résultat est malheureusement trop réduit si l'on exploite les simples possibilités sonores d'un *PC* de base. Et pour peu que l'on se lance dans l'acquisition d'une interface MIDI pour relier son *PC* à des synthés ou expanders (synthétiseurs sans clavier...), le choix de *Music Studio* reste encore sujet à caution face aux possibilités bien plus intéressantes des séquences actuellement disponibles. Je vous conseille en toute sincérité d'attendre le Salon de la musique 1989 pour faire le point sur le *PC MAO*. Et si vous êtes vraiment pressé, reportez-vous à l'article spécial MAO (dans *Tilt* n° 59 bis). (*Music Studio 3.0*, disquettes *Activision* pour *PC* et compatibles, prix : 699 F) O.H.

Ils sont annoncés

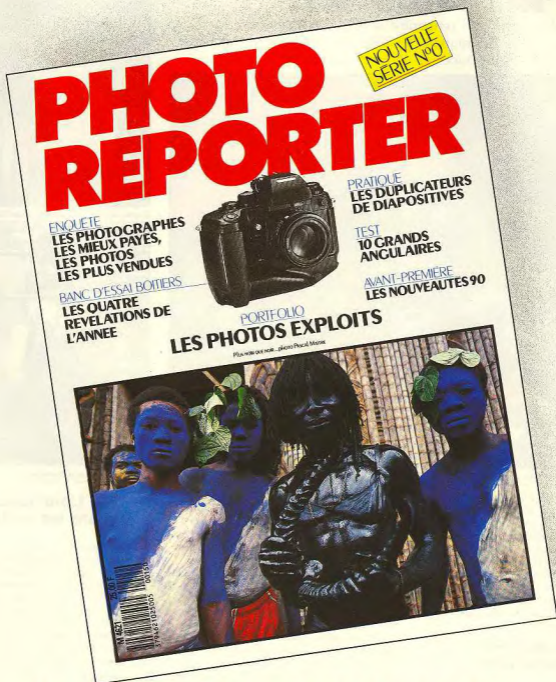
Pour la rentrée, les musiciens *ST* profiteront de deux nouveaux softs édités par Comus/Muslog, le distributeur de *Studio 24* et *Track 24* (Cl. *Tilt* n° 59 bis) : *Proscore* est un logiciel destiné à l'écriture de partitions, *Répétition* un éducatif qui permet de travailler son instrument sous la surveillance de son Atari... A voir dans la rubrique *Création* du prochain *Tilt*, avec toutes les news du Salon de la musique 1989.

Olivier Hautefeuille.



Visualisation graphique des sons digitalisés sur *Amstrad CPC*.

23 OCTOBRE 89: PHOTO REPORTER REVIENT!



LE MAGAZINE DE LA PHOTO QUI BOUGE

Photo Reporter nouvelle série,
la photographie pour tous ceux qui la pratiquent
dans les règles de l'art.

Nouvelle Série. N° 1 le 23 Octobre, chez tous les marchands de journaux. 25 Francs

Robotique et MAO, la révolution

Quand la robotique rencontre la MAO, à l'occasion du Bicentenaire de la Révolution, les têtes qui tombent ne saignent plus. Mais ce sont puces et décibels qui entrent en scène.



Cinq ordinateurs contrôlent l'ensemble du spectacle, robotique, bande son, etc.

Le Bicentenaire de la Révolution française a fait se rencontrer, à Paris, les as de la robotique et de la MAO. Des androïdes montent sur la scène des Tuileries... Un travail de plusieurs mois, des dizaines de techniciens spécialisés, Tilt vous fait découvrir en exclusivité le secret des coulisses avec, comme personnage principal pour la partie sonore, l'Adap II, le tout dernier né des échantillonneurs numériques. Une aventure qui passionnera les amateurs de robotique et de musique par ordinateur.

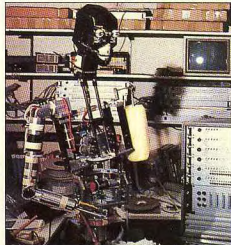
Les androïdes sur les planches...

Ces acteurs un peu spéciaux, les plus « sages » de toute la profession, ont été réalisés par les studios de I.A.R.T. Les sculpteurs commencent le travail. La tête de chaque personnage est modelée sur un support de bois. On tirera ensuite un moulage de mousse dont la texture est très proche de la peau humaine. C'est ce masque qui sera plaqué sur la partie mécanique du robot. Le travail le plus compl exé réside

alors dans l'étude des mouvements de chaque personnage. Les ingénieurs en mécanique de précision travaillent sur plan, étudient tous les mouvements utilisés dans la mise en scène, puis réalisent le montage mécanique des androïdes. Usinées dans des matériaux très légers (aluminium par exemple), les pièces sont ensuite soumises à des mécanismes moteurs, soit pneumatiques (air comprimé) pour les mouvements rapides comme ceux des poignets, des lèvres, soit électromagnétiques (moteurs électriques) pour les mouvements plus amples et variables : action des bras, du bassin, etc. Observez le détail et la complexité des mécanismes, aussi précis que ceux qui équipent les appareillages de l'industrie... Cette tâche peut prendre plusieurs mois pour une seul mouvement et les techniciens auteurs de ces « bêtes de scènes » travaillent sur le sujet depuis plus de huit ans... Le réalisme de ces acteurs est finalement étonnant. Une seule différence avec l'acteur humain, l'androïde ne risque pas d'éternuer au beau milieu du spectacle, sauf si l'ordinateur lui en donne l'ordre, bien sûr!



L'articulation mécanique d'une tête d'androïde.



L'acteur jette son masque.

L'ordinateur, dans les coulisses

Mais qui seraient ces « machines » sans le génie de quelques professionnels de la programmation robotique ? L'androïde se tient droit sur ses jambes. Devant lui, une technicienne pianote sur le clavier de son PC (des compatibles XT made in Taiwan...). Quelques chiffres, quelques instructions, voici l'androïde qui lève le bras droit, tourne lentement la tête et se fend d'un sourire charmeur... La magie de la programmation, associée à la construction mécanique, a de quoi faire rêver tous les possesseurs d'ordinateur, surtout lorsque l'on sait que de très simples compatibles PC sont à la base de tout ce travail. Dans la régie du spectacle, finalement monté dans les jardins des Tuileries, on retrouve cinq compatibles PC. Chaque machine contrôle un aspect bien particulier du spectacle. Ainsi, si deux des PC sont responsables de toute la gestuelle des acteurs, un autre règle les éclairages, un autre

les meilleurs logiciels sont à Conforama



PACK DE JEUX pour COMMODORE

- Exploding fist
- Savage
- Crazy cars

En cassette

149F

COMPILATION DE JEUX pour THOMSON

- Formule 1
- Arkanoid
- Game over
- Sorcery

En cassette

149F



En disquette

179F



COMPILATION DE JEUX pour SPECTRUM

- Nether world
- Zynaps
- Light force
- Shock way rider
- Battle valley

En cassette

149F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
30 NOV. 1989



La bande son a été réalisée sur l'ADAP...

encore les jets de fumée, les mouvements de machinerie... Et pour chaque ordinateur, pas moins de deux mille instructions stockées dans le disque dur!

Il ne leur manquait que la parole...

Un androïde, même très bien conçu, perd tout son réalisme lorsque sort de sa bouche la triste voix des synthétiseurs vocaux habituels. Loin du fameux M2D2 de la *Guerre des étoiles*, les androïdes de ce théâtre ont alors fait appel à des acteurs de qualité pour enfin prendre l'apparence humaine parfaite. Jean-Louis Barraut ou Bernard-Pierre Donnadiou ont par exemple enregistré pendant plusieurs jours des tirades, des rires, des exclamations. Mais là encore, seule la puissance de l'ordinateur a permis de concrétiser le projet. Il aurait fallu autrefois des mois de travail pour couper et recoller des centaines de petits bouts de bandes magnétiques afin de sélectionner un texte en parfait accord avec la gestuelle des androïdes... Une besogne fastidieuse et peu précise, que l'on peut éviter aujourd'hui grâce à la MAO.

L'incontournable Adap II de Fost

L'*Adap II*, le produit utilisé par Bernard Szajner et Karel Beer (studio Eroton) pour la réalisation de la bande son du spectacle, est un échantillonneur haut de gamme. Le rôle de ce programme est de digitaliser une source sonore (enregistrement numérique) et de retravailler toutes les composantes du son dans le moindre détail. L'*Adap II* a donc servi de « magnétophone » pour mettre en mémoire les voix des acteurs. Il a ensuite fallu jongler avec la souris pour couper-coller les textes, mixer les bruitages (souvent issus de disques laser spéciaux utilisés dans le cinéma, le spectacle). L'opération était dès lors complexe mais prometteuse... Karel Beer a modifié les intonations, incorporé des silences, des bruitages. Il fallait ensuite coordonner la bande son à la mise en scène, une tâche rendue



... par les soins de Karel Beer.



Judy Curtis et Karel Beer à la régie.



L'androïde sera préparé avec encore plus de minutie qu'un comédien réel.



Il était une fois la Révolution...

possible par l'efficacité de l'interface SMPTE. Ce système gère la synchronisation image/son avec une précision diabolique. Les dernières mises au point ont enfin eu lieu dans la salle de spectacle même. Résultat, un « show » de dix minutes à vous couper le souffle!

Le spectacle final

Deux cents ans plus tard, c'est l'informatique et la robotique qui témoignent d'une sérieuse révolution... Six acteurs de métal, cinq compatibles PC et tout un équipement sonore et visuel, une scène composée d'énormes pavés, des mécaniques qui modifient le décor à chaque nouvelle scène, le tout pour dix minutes de spectacle inoubliable! Je n'ai finalement qu'un conseil à vous donner, courez voir ces acteurs-androïdes et leur show révolutionnaire sur... la Révolution. Olivier Hautefeuille

- Merci à Judy Curtis de Fost, à Karel Beer des Studios Eroton et à toute l'équipe de A.R.T.
- L'*Adap II* est en démonstration chez Fost. Tél. : 43 44 90 44. Studio Eroton : 40 21 86 33.
- A.R.T. : 42 49 53 63.
- Pour assister au spectacle : l'Esprit de la Révolution, le Théâtre des Androïdes, au jardin des Tuileries, à Paris.

S CONNEXION SURP:IN



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

95, bd de Créteil

LE RAINCY

30, Av. de la Résistance

VINCENNES

139, rue DeFrance

BONDY

140, Av. Gallieni - R.N.3

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI
DE 9 H30 A 12 H30 ET DE 14 H45 A 19 H30
OUVERT LE DIMANCHE DE 9 H45 A 12 H30
FERME LE LUNDI

OUVERT
DU MARDI AU VENDREDI
DE 10 H A 12 H30 ET DE 14 H A 19 H30
SAMEDI DE 9 H30 A 19 H30
DIMANCHE DE 10 H A 19 H



PARKING GRATUIT
SOUS MAGASIN

POUR TOUT RENSEIGNEMENT, APPELER LE **48.02.90.86**



Les Voyageurs ★ du temps : la menace

AMIGA

Difficile de présenter un jeu irréprochable : graphismes de qualité, animations à tous les niveaux, technique de jeu très conviviale, un scénario qui décoiffe. Succès assuré !

Delphine Software. Conception et programmation : Paul Cuisset

Nous n'avions pas caché notre enthousiasme lors de notre avant-première sur ce jeu d'aventure graphique (voir *Tilt* n° 69, page 12). Nos dernières réserves sont tombées en testant la version quasi-définitive (il manque encore quelques bruitages). Incontestablement, ce premier épisode des Voya-

geurs du temps est une remarquable réussite. Il est si passionnant que nous ne l'avons lâché qu'après l'avoir terminé ! Allez, ne bréjinez plus d'impatience et commençons par le scénario.

Dans un futur lointain, en l'an 4315, les Humains livrent une guerre totale aux Crughons. Ces extra-

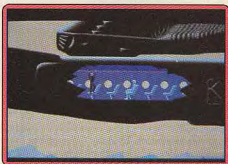
terrestres, belliqueux et sanguinaires, sont si puissants que les Humains n'ont trouvé qu'une seule parade à leurs attaques : le SDI. Ce système de défense préserve la Terre de toute intrusion d'ordre spatial ou temporel. Afin d'éliminer cet obstacle, les Crughons mettent sur pied un plan de destruction des éléments du SDI. Leur terrible idée est ingénieuse : remonter le temps afin de placer des bombes dans le passé, aux endroits précis où se « trouveront » les éléments du SDI. Ces engins de mort sont programmés pour exploser en 4315 après une attente de quelques milliers, voire de quelques millions d'années. Impressionnante technologie ! Heureusement les services d'espionnage terriens mettent à jour les sombres desseins des Crughons. Des agents du Conseil terrien, le Triangle, sont immédiatement chargés de remonter le temps afin de retrouver et neutraliser ces bombes.

Pendant ce temps (si l'on peut dire), en 1989, un laveur de carreaux s'échine à l'ouvrage sur un grand building. Il est loin de s'imaginer que dans quelques minutes, il va vivre des moments qui dépassent son entendement ! Pour le moment, il se fait copieusement



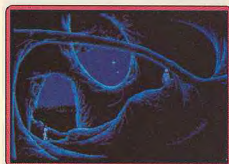
Un vaisseau crughon : prudence.

ment « savonner » par son patron. Vraiment ce métier de laveur commence à lui courir sur l'haricot ! Il décide de tout plaquer et de quitter sur-le-champ l'échafaudage (prenez le seau). En passant par la fenêtre, notre héros se trouve dans une salle d'attente attenante au bureau de son patron. Il n'y a personne dans la salle, vous vous dirigez vers une porte située à votre droite... quelque chose se trouve



Vous êtes kidnappé !

sous le tapis ! Un coup d'œil : une clé (qu'il faut prendre ainsi que le sac en plastique dans la poubelle). Curieux de nature, vous explorez les toilettes (prenez tout ce que vous y trouvez). Puis, l'idée de faire une dernière blague à votre ex-patron vous traverse l'esprit. Remplissez le seau d'eau et placez-le au-dessus de la porte et fuyez par la fameuse porte de droite. A partir de là, vous entrez dans le vif du sujet.



A la recherche de la bombe temporelle.

Si vous êtes suffisamment perspicace, vous allez vivre une aventure fantastique à travers le temps. Certaines séquences animées, notamment celles de l'espace, sont un régal pour les yeux. Vous pouvez nous croire, elles méritent le détour. Le suspense ne manque pas non plus : peu avant la splendide scène finale, le joueur doit réussir une mission vitale en six minutes. Angoissant ! Ce jeu compte de mil-

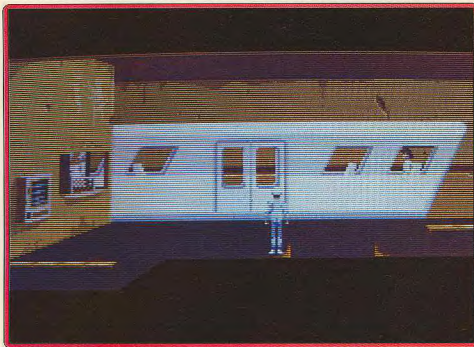
Pirates ★

ST

Hissez le pavillon à tête de mort et en route pour les Caraïbes ! Capitaine féroce, vous menez vos forbans d'abordages en pillages.

Disquette Microprose. Conception : Stephen Bohrer et Russell Finn ; graphisme : Max Remington et Michael Haire ; sons et musiques : Ken Lagace.

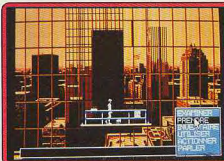
Qui n'a jamais rêvé de sillonner les mers à la recherche de la gloire et de la richesse ? Pirate, quel beau métier ! Mais non, nous ne parlons pas de la piraterie informatique, soyons sérieux. Mais la vie au grand air, l'île au trésor, les abordages, les belles captives... Que de fantasmes enracinés au plus profond de notre inconscient collectif... *Pirates* est le programme idéal pour vivre ces fantastiques aventures devant l'écran de son moniteur. Tous les ingrédients du genre sont au rendez-vous (à l'exception des belles captives) car c'est une simulation d'une



Le métro du futur ! Inspectez bien les lieux avant de monter dans la voiture.

tiples pièges. Beaucoup d'indices ou objets sont exclusivement visuels, certains d'entre eux sont de minuscules taches sur l'écran ! N'hésitez pas à passer chaque lieu au peigne fin et faites tourner à plein régime vos disquettes de sauvegarde.

Jeu d'aventure graphique, les *Voyageurs du temps* est entièrement animé. Pour déplacer votre personnage, il suffit de cliquer (à l'aide de la souris) à l'endroit désiré. Pour les commandes, des fenêtres apparaissent à la demande. Cliquez ensuite sur la commande de votre choix, c'est on ne peut plus simple ! Le scénario, nous l'avons dit, est passionnant mais le « plus » de ce logiciel vient des graphismes riches en détails. Ajoutez à cela une bonne anima-



Graphismes de la version ST.



Approvisionnement indispensable.



Un patrouilleur crughon capturé.



Séance d'hypno-éducation.



Un équipage à la recherche d'un capitaine.



Le superbe décor du monastère.

tion et vous obtenez d'admirables effets visuels dans certaines séquences. En outre, de superbes fonds musicaux vous accompagnent tout au long de l'aventure. Bref, ce logiciel signé Delphine Software est le meilleur logiciel d'aventure français de ces deux dernières années (la version ST ne présente que des différences négligeables par rapport à la version testée).

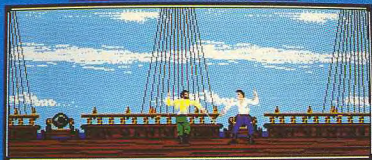
Dany Boolauck

Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Fonds musicaux _____ ★★★★★
Prix _____ C



La fameuse île de la Tortue.

alain vs. Major Thatcher



Thatcher
Force: 109 men
Morale: Firm
Weapon: Cutlass

alain
72 men
Angry
Longsword

Pirate est un jeu où il faut vraiment s'escrimer pour gagner !

grande richesse qui vous tiendra en haleine pendant longtemps. Après avoir entré votre nom et votre nationalité, vous partez pour l'aventure. Au cours d'une bataille navale, vous avez l'occasion de vous emparer d'un navire et c'est peut-être le début d'une belle carrière. Vous disposez d'un navire et d'un équipage et vous n'avez de comptes à rendre à personne. Enfin presque, car vous devez trouver de l'or pour votre équipage. Et puis il ne faut pas rester en mer pendant des années si vous ne voulez pas que vos hommes désertent ou, pire encore, qu'ils déclenchent une mutinerie. Vous êtes seul maître à bord, mais mieux vaut garder un œil sur le moral de votre équipage.

De manière générale, il est très important de tenir compte de toutes les informations disponibles, notamment en ce qui concerne les guerres entre les différents pays qui ont des intérêts dans les Caraïbes. Vous obtiendrez de précieuses informations en interrogeant des navires amis, mais n'hésitez pas non plus à fréquenter les tavernes.

Bien sûr, vous allez passer la plus grande partie de votre temps en mer. Le pilotage de votre navire ne pose aucune difficulté, mais il est parfois difficile de savoir où vous vous trouvez. Pour vous aider, vous disposez d'une carte sur papier qui est fournie avec le logiciel et vous pouvez également consulter votre position par rapport au soleil pour vous y retrouver lorsque vous êtes en pleine mer.

Vous augmentez votre capital en attaquant des navires marchands, mais prenez garde à ne pas vous froter à plus fort que vous si vous ne voulez pas vous retrouver au fond d'un cachot humide. Vous pouvez aussi partir à la recherche d'une île au trésor dont vous achetez la carte à un marin rencontré dans une taverne.

Le combat naval est bien plus délicat que la navigation et cela nécessite quelque entraînement pour bien réussir ses manœuvres. Il faut se placer en bonne position pour lâcher une bordée de vos canons sur le navire ennemi tout en vous protégeant de sa puissance de feu. Il peut également être assez fructueux d'attaquer des îles occupées par un pays

ennemi. Vous pouvez attaquer par la mer en accostant près d'un fort pour lancer un assaut, ou bien par la terre. Dans ce dernier cas, vos hommes se répartissent en deux ou trois groupes, selon leur nombre, et vous les dirigez contre les défenseurs. Mais que vous lutiez sur terre ou sur mer, il est fondamental de maîtriser parfaitement l'art de l'escrime car les combats se terminent toujours par un duel contre le chef ennemi. Cette partie arcade de la simulation se joue au joystick et exige un certain entraînement pour obtenir des résultats satisfaisants. Les versions 8 bits de cette excellente simulation sont sorties depuis longtemps et on finissait par désespérer de la voir arriver sur ST. La réalisation est honnête mais, vu le temps passé dessus, on aurait pu espérer une meilleure utilisation des capacités de la machine. La notice est très documentée, mais il est d'autant plus regrettable qu'elle n'ait toujours pas été traduite en français.

Malgré tout, cette grande simulation n'a pas pris une ride et elle devrait encore faire le bonheur de bien des joueurs sur ST. Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation / aventure
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Indiana Jones et la dernière croisade

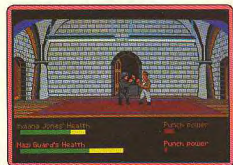
PC ET COMPATIBLES

La vie n'est pas triste avec Indy : le suspense le dispute au mystère, l'humour rend les énigmes attrayantes, les combats mêlent l'action à l'aventure. Un jeu difficile et passionnant.

Lucasfilm Games. Conception et programmation : Noah Falstein, Ron Gilbert, David Fox

Qu'il s'agisse du film ou du jeu d'aventure, nous avons la même impression : celle de retrouver notre vieux copain Indy, celui qui réalise l'inconcevable et rend l'impossible presque plausible. Brillant archéologue, Indiana Jones se lance à corps perdu dans la recherche d'objets mythiques qui lui font parcourir le monde et ses bas-fonds. Après l'Arche de l'Alliance et les Pierres sacrées, Indiana Jones se voit proposer par un mégalomane milliardaire de retrouver le Saint-Graal. Selon la légende, ce vase sacré aurait servi à recueillir le sang de Jésus à sa crucifixion. Une vie éternelle est censée être assurée à celui qui boit dans ce vase. Au début, Indy refuse l'offre de Walter Donovan, le milliardaire. Mais ce dernier avance un argument de taille qui ne laisse aucune alternative à l'homme au fouet : le docteur Henry Jones, père de Indy, vient de disparaître à Venise au cours de sa quête du fameux Graal. Et c'est reparti pour un tour ! Indy, le trompe-la-mort, fait de nouveau parler de lui avec toutefois un petit changement qui a son importance : Indy, c'est vous ! Dans le jeu proprement dit, l'histoire débute à l'université où Indy enseigne. Vous y trouverez un

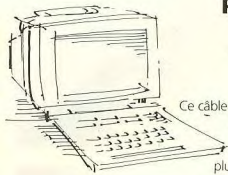
gymnase où il est possible (je vous le conseille fortement) de s'entraîner à la boxe. Il n'est pas nécessaire de s'attarder à l'université, quittez-la après y avoir trouvé les notes de papy Jones sur le Graal. L'entrevue qui suit, avec Walter Donovan, se déroule comme un dessin animé. Ensuite, une fouille de la demeure de votre père s'impose, il faut y trouver un petit livre et une toile de maître. A ce



Rencontre musclée entre Indy et un nazi.

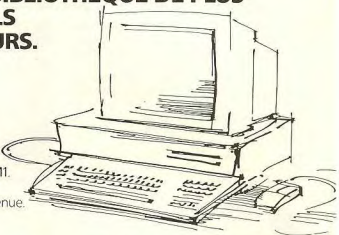
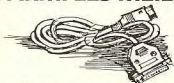
149^F SEULEMENT!

**POUR VOUS BRANCHER SUR UNE BIBLIOTHÈQUE DE PLUS
DE 2 000 LOGICIELS
PARMI LES MEILLEURS.**



Ce câble spécial vous permet de télécharger,
24 h sur 24, tous les logiciels
qui vous intéressent sur le 3615 SM1.

Son prix : 149 francs seulement
plus un indispensable cadeau de bienvenue.



SM1 met à votre disposition 24 h sur 24 plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché.

Tableurs performants, traitements de texte efficaces, langages très professionnels, utilitaires indispensables, graphismes très sophistiqués, jeux complètement fous... sur le 3615 SM1 il y en a pour tous les goûts... et tous les micros!

Sont stockés en effet dans les ordinateurs de SM1, des programmes en provenance du monde entier, aussi bien pour PC et Compatibles que pour les autres micro (ATARI ST, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH et AMSTRAD CPC).

SM1: Une grande diversité de logiciels aux meilleurs prix.

Pour constituer le Catalogue SM1, nous avons sélectionné LES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

Nous vous proposons également les «EXCLUSIVITÉS SM1», véritables perles rares que vous ne trouverez que sur SM1 et une sélection des meilleurs SHARE WARE.

«Musts» du domaine public ou «EXCLUSIVITÉS SM1», quel que soit le programme que vous copiez, vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

Ainsi il vous en coûtera à peine plus de 60 francs pour télécharger un excellent logiciel de dessin et moins de 30 francs pour un fabuleux casse-brique.

Le téléchargement, une formule simple et rapide.

Tous les logiciels de SM1 sont accessibles en utilisant votre minitel.

Pour télécharger, vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-minitel (ou d'un modem) et de notre logiciel de téléchargement Quicktel. Une fois votre branchement effectué, connectez-vous sur le 3615 SM1 et choisissez alors le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes le logiciel est copié et vous appartient!

Pour chaque programme sont précisées les caractéristiques principales et la durée exacte du téléchargement. Vous pouvez ainsi choisir en toute connaissance de cause le logiciel correspondant à vos besoins et à vos moyens.

Finis pour vous les transferts hasardeux, oubliés les menaces de virus! Avec SM1 vous pouvez constituer votre propre bibliothèque de logiciels, sans le moindre risque... et sans vous ruiner.

Votre équipement complet de téléchargement dans quelques jours.

Renvoyez-nous vite le bon de commande joint, accompagné de votre règlement, et vous recevrez dans quelques jours le câble de liaison micro-ordinateur - minitel, indispensable pour télécharger(*).

(*) Si vous possédez déjà un modem, vous n'aurez pas besoin du câble. Dans ce cas, demandez à recevoir gratuitement Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1.

Ce câble spécial, nous vous le proposons aujourd'hui au tarif exceptionnel de 149 francs (frais de port inclus) avec en cadeau de bienvenue le Kit Téléchargement SM1!

Vous aurez ainsi tous les atouts en main lorsque vous effectuerez vos premiers téléchargements! Ne perdez plus un instant!

VOTRE CADEAU DE BIENVENUE

LE KIT TÉLÉCHARGEMENT SM1

• Le logiciel de téléchargement Quicktel, ciel d'accès indispensable au catalogue SM1.

• Le Guide du Téléchargement: tout pour télécharger dans les meilleures conditions.

• Un large extrait du catalogue SM1, avec notamment les Nouveautés 89.



mediavente

BON DE COMMANDE

A DÉCOUPER ET À RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

CANAL 4 Service SM1, 24, rue du Sentier 75002 PARIS

OUI, je souhaite recevoir le câble de liaison micro-ordinateur - minitel au prix spécial de 149 francs avec en cadeau le kit complet de téléchargement. (Je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).

Je possède déjà un câble de liaison minitel-micro ou un modem (merci de spécifier la marque: _____) et je souhaite recevoir gratuitement Quicktel, le logiciel de téléchargement SM1.

Je possède un : PC compatible AMIGA 500/1000 AMIGA 2000
 AMSTRAD CPC APPLE MACINTOSH ATARI ST

(Merci d'écrire en lettres MAJUSCULES).

NOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : | | | | | VILLE : _____

3615

SM1

UN SERVICE DE CANAL 4
24 rue du Sentier, 75002 PARIS



T1 86 C

stade, plus rien ne s'oppose à un voyage à Venise. Votre objectif : trouver la tombe d'un chevalier, cachée dans un immense souterrain dont l'entrée secrète se trouve dans la bibliothèque de la ville. Avant d'y entrer, n'oubliez surtout pas de vous procurer une bouteille de vin qu'il faut ensuite remplir d'eau. Voilà pour le petit coup sur le pouce de Tilt, histoire de vous mettre « dans le bain ». La suite vous réserve des puzzles assez complexes qui ne tombent jamais dans l'inextricable. L'aventure est si passionnante qu'on pense aux problèmes qu'elle pose même quand on n'y joue pas !

D'un point de vue technique, le soft bénéficie d'un système de jeu équivalent à Zak Mc Kraken. La sou-



Excuse me, but I've got to be going.
Get off my back, will you?
Please, take down names and I will see everyone in order.
Excuse me, but all should find another teacher's address.

Les étudiants chahutent en l'absence d'Indy.



My father made me read these when I was a boy!

Walk to
Push
Pull
Give
painting
grail diary

Dans la bibliothèque vénitienne.



Walk to
Push
Pull
Give
painting
grail diary

Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off
whip
Mein Kampf

Talk
Tr

C'est le moment de consulter le Livre du Graal pour ouvrir la porte.



Walk to
Push
Pull
Give
painting
grail diary

Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off
whip
Mein Kampf

Errance dans un château autrichien.

semble à Zak Mc Kraken avec, toutefois, de nettes améliorations. Rares sont les scénarios aussi bien charpentés. Les graphismes (EGA) sont nettement moins grossiers que ceux des King's Quests et autres Leisure Suit Larry. Les bruitages sont corrects sans plus (sauf pour ceux qui possèdent une carte sonore Ad Lib). En conclusion, ce logiciel est un des meilleurs jeux d'aventures de l'année. Des moments passionnants en perspective. Dany Boolauck

Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C



Dans les souterrains de Venise.

ris gère toutes les commandes interactives à l'exception des séquences d'action tels que les combats de boxe où l'on utilise le clavier. Dans la plupart des scènes, vous n'êtes pas obligé de déplacer votre personnage, cliquez sur les commandes, il fait le reste (un confort que j'apprécie !). L'enchaînement des séquences s'inspire des techniques de raccord utilisées au cinéma. L'effet est tellement réussi qu'on a presque l'impression d'assister à un dessin animé interactif ! En bons professionnels, les concepteurs de Lucasfilm ont tenu à ce que les événements suivent assez fidèlement la chronologie du film. Mais on peut très bien résoudre le jeu sans l'avoir vu. Indiana Jones et la Dernière croisade, le jeu, res-

Bloodwych ★

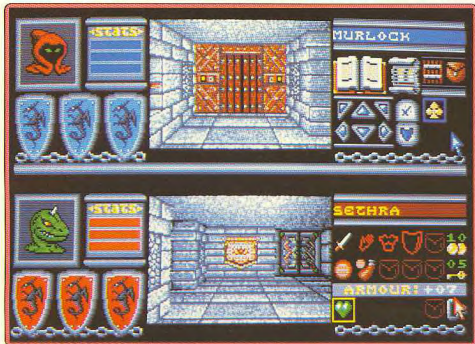
ATARI ST

Clone de Dungeon Master, Bloodwych présente des qualités qui lui sont propres. La possibilité de communiquer et le jeu à deux compensent la qualité moyenne des graphismes.

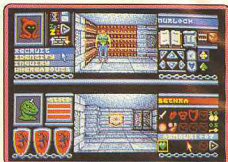
Imageworks. Programmation : TAG

Puisant est l'ordre secret des mages devins, leur nom : les Bloodwych. De leur redoutable cité de Treilhadwyl, ils règnent sans partage sur le peuple de Trazère jusqu'au moment où un Bloodwych, Zendick, s'adonne à la magie noire. Le mal fait son œuvre et Zendick, le dragon des Bloodwych ne supporte plus de n'être que le second de l'Ordre après le Grand Dragon, chef suprême des Bloodwych qui le surpasse en pouvoir. Après de nombreuses tentatives, Zendick réussit enfin à détruire son maître en faisant appel aux puissantes forces de l'ombre. Ses condisciples, sans ressources, sont rapidement menés. Dès lors, la folie de Zendick ne connaît plus de limites, il projette de

détruire l'univers à l'aide de cristaux afin de le reconstruire à sa guise ! Les Bloodwych bannis se rendent rapidement compte du danger et convoquent (par des moyens magiques) les seize derniers champions de Trazère. Les mages devins prennent ensuite possession de leur corps. Vous êtes un de ses aventuriers, possédé par un Bloodwych, le dernier espoir de Trazère. Votre objectif : trouver les cristaux cachés dans quatre tours et investir la cinquième où se cache Zendick. Vous devez l'éliminer, puis bannir un démon du chaos qu'il a invoqué. Ce jeu de rôle entièrement graphique et animé, s'inspire largement du système de jeu du fabuleux Dungeon Master qu'on ne présente plus mais



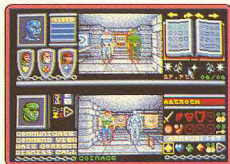
Les deux joueurs tentent de se rencontrer. Utilisez la fonction Call pour vous orienter.



Phase de recrutement.



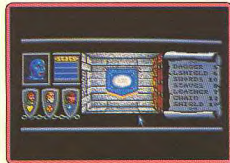
Ecran de jeu en solitaire.



Les groupes sont face à face.



Choix de votre champion.



Lisez les inscriptions.

Bloodwych est plus qu'un simple clone. C'est le premier jeu de rôle où l'on trouve des parties en solitaire ou à deux. C'est en utilisant cette dernière option que nous avons commencé le test (la démarche à suivre est identique en solitaire).

L'écran se divise en deux, la partie supérieure étant octroyée au premier joueur et la partie inférieure au second. Les deux joueurs sélectionnent, tout d'abord, leurs héros parmi les seize champions. Quatre classes sont disponibles : mercenaire (combat), mage (sortilèges), aventurier (personnage multiclassés) et archer/assassin. Les caractéristiques sont classiques comme, par exemple, force, intelligence, agilité. Une fois choisis, les personnages accèdent au hall des champions où se promènent les quatorze autres aventuriers. Les joueurs peuvent recruter d'autres champions pour former leurs groupes (un groupe comprend quatre champions).

Un système de communication, similaire à celui d'Ultima IV et V, vous permet de converser avec ses compagnons d'aventure potentiels. Par exemple, il suffit de cliquer sur le mot *communicate* pour établir le contact avec la personne désirée. Vous pouvez lui demander de s'identifier, *identify*, le recruter, *recruit*, commercer avec lui, *trading* (la liste n'est pas exhaustive). La commande *wait* (attendre) permet de donner l'ordre à un personnage de votre groupe de rester en arrière. Si vous voulez le ramener au sein du groupe, cliquez sur *call* (appeler). A noter que cette commande *call* s'avère très utile en mode deux joueurs. Chacun d'eux peut l'utiliser dans le cas où les deux groupes se perdent de vue. Un message apparaît aussitôt chez l'autre, l'informant sur la provenance du cri.

A l'instar de *Dungeon*, l'écran principal offre une vision subjective du jeu, celle du leader de groupe. Tout est intégralement géré par le joystick : contacts, explorations, gestion d'objets, combats, etc. Mais nous vous conseillons d'utiliser le clavier pour les déplacements des personnages (option heureusement prévue pour le jeu à deux).

Dans une partie proprement dite, on retrouve tout



Resuscitez vos morts.

ce qui a fait le succès de *Dungeon Master* : déplacements en 3D, combats avec effets visuels (armes et sorts), énigmes, trappes et boutons secrets, etc. Oui, c'est presque une copie conforme de *DM*. La différence : un copain et son groupe d'aventuriers sont là pour partager les mêmes dangers ! En outre, on peut également communiquer avec les monstres ! Toute la stratégie de combat et d'exploration s'en trouve changée. Les deux équipes peuvent se partager les tâches ou agir ensemble. Les personnages évoluent dans un décor riche en couleurs et en détails. Les combats sont fréquents et difficiles, même à deux ! Quant aux énigmes, elles soutiennent efficacement l'intérêt des joueurs.

Bloodwych présente un intérêt de jeu indéniable. Les innovations y sont certainement pour quelque chose. Nous regrettons la qualité très moyenne des graphismes et de l'animation, qui ne grève heureusement pas l'intérêt de jeu. L'utilisation des joysticks, sans être un handicap, n'est pas une idée judicieuse. Néanmoins, les inconforts du genre y trouvent leur bonheur.

Dany Booklauc

Type	rôle
Intérêt	17
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	C



CASH & CARRY MICRO

CASH & CARRY MICRO

37, rue des Mathurins

75008 PARIS



Tous nos Prix sont TTC

**POUR A2000
EXTENSION 8 M.O.**

Peuplée 2 M.O.

4590 TTC

code P18

POUR A500 & 2000

LECTEUR 5"1/4 1380 Frs

Code P15

20065 - PERFECT SOUND (F) 830 TTC

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)

Par Kit de 512K 800 FRs Ttc

code R590

**AMIGA
500**
+

PRISE PERITEL

Prix CCM

3490 Frs

Code 1001

**AMIGA
500**

+ 512K (+horloge)

+ Moniteur Couleur HR

+ Joystick

+ Tapis souris

Prix CCM

7490 Frs.

Code 1002

Périphériques et accessoires

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur A1010	1050
10007	Prise Péritel	150
10008	A501 (extension 512K)	1290
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Mps 1230	1480
10011	MPS 1500 C	1990
10012	A590 Disque dur 500	4990
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10017	Extension Spirit 0K	1500
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	1650
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20014	BENCHMARK MODULA 2	1100
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate I.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D	650
20020	ANIMATE 3D	990

JEUX

30005	DOUBLE DETENTE	210
30006	Kingdom of England	240
30007	Super Scramble	160
30008	La Légende du Djel	210
30009	NIL	270
30010	DOMINATOR	215
30011	Rola HOT	215
30012	Permis de tuer	190
30019	KULT	210
30020	SILK WORM	205
30024	BLOODWYCH	225
30013	SPACE HARRIER	199
30014	SUPER HANGON	240
30015	DRAGON'S LAIR	340
30016	BLOOD NINJA	225
30017	BLOOD MONEY	265
30018	SAVAGE	199
30023	F16 COMBAT PILOT	219

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Téléphone : _____

N° VISA/CB : _____

Date Expiration : _____

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA		Frais de port	
		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier, nos Clients reçoivent avec, leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc... qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc.) sont livrés en PORT DL. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRs au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.

GARANTIE : Les micros et périphériques sont garantis 1 an pièces et main d'œuvre. Les logiciels sont déchargés si defectueux dans un délai de 3 semaines après la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES.



Message in a bottle

Mister Poke

Silkworm (Amiga)

Un super cheat mode pour Silkworm. Maintenez la touche HELP, puis appuyez sur le bouton de tri pour commencer la partie. Non seulement vous disposez maintenant de vies illimitées, mais, si vous appuyez sur les touches I à 0, nous passez aux tableaux de 1 à 10. Simple et efficace.

Savage (toutes versions).

Savage est un excellent jeu d'action, mais il est loin d'être facile. Si vous êtes frustrés de ne pas pouvoir jouer le niveau 2 et le 3, qui est le meilleur, voici les codes.

niveau 2: SABAITA (SQBQTTQ en azerly). **niveau 3:** PORSCHE.

Vigilante (Amiga)

Cette excellente conversion d'arcade n'est pas trop difficile et, si on s'accroche, il est possible d'atteindre le dernier niveau sans trop de problème. Mais, si vous n'y arrivez pas, voici un cheat mode très utile. Faites une partie et, une fois dans le tableau des scores, tapez GREEN CRYSTAL (GREEN CRYSQL en azerly). Vous pouvez maintenant obtenir des vies supplémentaires avec F1 et passer au niveau suivant avec F8.

Last Ninja II (C 64)

Nous vous avons déjà donné la solution de ce chef-d'œuvre de l'arcade/aventure dans le numéro 65, voici maintenant un poke qui vous permettra d'obtenir des vies illimitées. Ce listing étant assez long, il est conseillé de le sauvegarder afin de l'utiliser de nouveau.

0 PRINT CHR\$(147)

10 FOR I=304 TO 431:READ A\$

20 L=ASC\$(RIGHT\$(A\$,1)):R=R55:

30 R=ASC (RIGHT\$(A\$,1)):R=R55:

IF R<5 THEN R=R+7

40 V=(L*16)+R:C=C+V:POKE I,V:NEXT

50 IF C<>14491 THEN PRINT

*DATA ERROR-END

60 PRINT:PRINT+SYS 373 TO

START*

100 DATA A9,AD,8D,50,92,A9,

3C,8D,5E,17

120 DATA 9D,3C,03,CA,10,F7,A2,

12,4C,F3

130 DATA 3F,A5,EC,29,OF,AA,

BD,54,03,8D

140 DATA 50,03,BD,5A,03,8D,51,

03,A9,AD

150 DATA 8D,FF,FF,4C,F3,F5,52,

52,6C,99

160 DATA BB,0F,92,8F,7C,8A,8B,

90,00,20

170 DATA 2C,F7,38,A9,AB,8D,B1,

03,A9,8A

180 DATA 8D,B2,03,A9,69,8D,B3,

03,20,6C

190 DATA F5,A9,99,8D,40,F2,A9,

01,8D,41

200 DATA F2,20,BF,03,60,A9,BF,

8D,B2,03

210 DATA A9,03,8D,B3,03,A9,30,

8D,09,14

220 DATA A9,01,8D,0A,14,4C,64,

F1,FF,FF

Alain Huyghes-Lacour

TKC

Dans **Francis Bruno's Boxing** sur CPC, quel est le code de Peter Perfect ?

Voici les codes des boxeurs qui le précèdent :

Fling Long Chop : 9J6109NL9

Andra Punchedou : BDAIOML8B

Triboul Trouble : MH4INFTCAfrenche

et : LBSIOBRCS

Antidodean Andy : A15INLNL7

Pour **Nemesis**, je voudrais un programme d'insensibilité aux chocs et des vies infinies. Pour **Dragon Ninja**, des vies et de l'énergie infinies. Dans **Renegade**, vous pouvez taper à distance, il faut juste mettre V=5 au lieu de V=3, piste 15, secteur 48, adresse 0040 et V=9 au lieu de V=3 même piste, même secteur, adresse 00A0.

Dans **Tiger Road**, comment éliminer les têtes de dragons ? Merci.

PIT AMSTRADIEN

Dans **Nemesis**, prends l'option deux joueurs, abandonne le premier joueur et ne joue qu'avec le second. Lorsque

tu changeras de niveau et perdras toutes les vies, reprends l'option deux joueurs et tu recommenceras au niveau où tu t'es arrêté. Voici un petit programme pour avoir des vies infinies sur **Haunted Hedges** :

10 memory & 3FFF

20 Load Hedges

30 Poke & 8837,199

40 Call & 81B0

A moi. Des vies infinies pour **Tiger Road**. Des pokes pour **Predator**.

SYLVAIN

Dans **VAULT**, quel dit le protozork quand tu lui apportes le troisième crâne que tu as gagné ? Dans quelle salle se trouve JULDZ ? Que dit un aspirant quand tu lui rends ce que tu viens de lui voler ?

PHILIPPE

Comment réutiliser le 4^e tableau des **Goonies** ? Comment ajouter des heures jusqu'à l'infini dans **Captain Goodnight** ?

ROY AS THE COBRA

Voici quelques pokes de vie infinie pour C64. **Albert Baker** : poke 42109,181. **River Raid** : poke 18089,173. **Cobra** : poke 13506,173. **Lode Runner** : poke 33174,173. **Madness** : poke 33280,173. **Last Duel** : pour le 1^{er} joueur : poke 33631,173 ; pour le second : poke 33712,173.

Thunderblade : stage 1 : poke 8500,173 poke 13135,173 poke 13622,173

stage 2 : poke 8191,173 poke 11936,173 poke 12423,173

stage 3 : poke 8217,173 poke 11917,173 poke 12404,173

stage 4 : poke 7988,173 poke 11694,173 poke 12180,173

Comment passer le 3^e tableau de **Bombuzal** ?

FREDERIC SEGAFAN

Dans **Maze Hunter** au début du jeu, avant de prendre le bâton rouge, mettez-vous devant et attendez qu'il y ait des ennemis et alors, seulement, saisissez le bâton, vous aurez une vie en plus. Il y a un select round à la page de présentation, appuyer en haut à gauche et sur les deux boutons en même temps.

Dans **Lombard Rally** sur Atari et Amiga pendant la course appuyer sur Escape. Des renseignements sur **Out Run**.

NICO

Pour Chico (n°68), dans **Karateka**, il faut s'approcher de la grille, s'arrêter devant et donner un coup de pied pour que la grille se baisse. Ensuite, pendant que celle-ci se relève, avancez et vous passerez. Dans **Pirates**, comment arriver à la fin du jeu avec un niveau élevé (être le marchand le

plus riche par exemple) ? Merci d'avance.

C'EST PECE

Sur CPC, dans **Army Moves II**, à la fin du stage 6 vous entrez dans la base, ressortez vite. À l'extérieur se matérialise une porte livrant un accès plus simple au coffre. Dans **Spindizzy**, comment activer le cheat mode ? Sur ST le cheat mode d'**Afterburner** : faire une pause, taper Thunderblade puis 6 ; quelques missiles ; T : plus d'armes ; (niveau suivant) ; niveau précédent ; N : 1 vie.

NICOLAS ST FAN

Dans **Jeanne d'Arc**, voici les montants maximum pour vendre les objets anglais :

Duke de Bedford 4 000 000 ; Duke de Warwick : 2 000 000 ; Duke de Gloucester : 2 000 000 ; Captain Falstaff : 1 000 000 ; Comte de Suffolk : 1 000 000 ; John Talbot : 1 000 000 ; Cardinal de Winchester : 1 000 000.

Pour **Falcon** sur ST pour avoir 500 guns et 8 aim 91s appuyer sur control et X. **Peter Beardley's Soccer** sur Amiga, appuyez continuellement sur le bouton de tri, cela pose problème si les adversaires veulent tacler.

Sur **Dragon Ninja** sur C64 taper le listing puis run

10 data 103,176,189,133,252,25,

210,31,247,83,43,120

20 data 52,88,43,120,52,88,223,

194,254,140

30 data 105,161,252,169,149,188,

126,172,11,97,127

40 data 198,52,200,126,85,75,94,

141,214,56,177,63,227

50 data 154,100,63,42,37,47,70,

107,156,216,32,114

60 F or N = 320 to 378 : read ZA :

X = X + A : poke N,A : Next N

70 Jf X = 7255 then sys 320

80 print « erreur de data »

AXEL PK MANIAQUE

Dans **King Quest I**, comment trouver les trois trésors, que le roi vous demande de ramener ? Dans **Infiltrator** comment trouver les documents secrets ? Dans **Ultima III** que faut-il faire ? Merci.

FABIEN ATARISTE

Dans **Predator**, après avoir capturé l'extra-terrestre, je ne sais plus quoi faire ? A quoi sert le radio ? Dans **Tiger Road** que faut-il faire au neuvième

tableau pour passer la tête de mort qui vous espère ? Merci.

FRANÇOIS,

LE POOR SEGA MASTER

Dans **Phantasy Star** où peut-on trouver des bonbons pour le gouverneur ? Sur la planète Palma, où trouver un véhicule ? Où se trouve le professeur Lureno sur Palma ? Merci.

HERVÉ

Pour **Wasp/Spellmix** (n° 67), dans **Purple Saturday Day**, pour gagner au Tronic Slider, harcelé ton adversaire en le frappant dès qu'il a un peu d'énergie. Il sera furieux et te poursuivra, attends alors qu'il ait beaucoup d'énergie et fais demi-tour, accéle et force-lui dessus de face. Il perd son énergie à chaque choc et toi tu la gagnes. Dans **Voyager 10**, quelqu'un pourrait-il me dire comment envoyer des messages radio et comment dialoguer avec les personnes. Je me pose sur une planète pleine de canons ennemis, impossible de les détruire. Je n'arrive pas à savoir d'où vient le message radio, ni à me déplacer sur le sol de la planète, Merc.

BRUNO PUJOL

Dans **Legend of Zelda**, nous sommes deux à être bloqués au même endroit depuis plusieurs mois : nous avons les neuf fragments du Triforce, détruit la princesse Zelda, après avoir tué le ganon et commencé le deuxième parcours. Nous avons découvert les labyrinthes 1 (boomerang en bois), 2 (sifflet), 3 (boomerang magique). Nous aimerions savoir si on a oublié un élément dans un des trois labyrinthes. Où se trouve le quatrième labyrinthe ? Merci d'avance.

STEPH AND DAV

Help us ! Qui pourra nous donner pokes, hidouilles, renseignements dans **Night Hunter et Dragon's Lair**, gagnera notre estime. Dans **Dragon's Lair**, comment passer entre les roches du milieu ?

ANONYME I

Dans **Barbarian II**, sur ST, comment ouvrir les portes à hères du donjon, après avoir pris la clef, Merc.

JIG LE FOU

Dans **Pandora**, comment faire pour désactiver les champs d'énergie qui nous empêchent de passer ?

PIERRE SOGNO

J'aimerais avoir des renseignements sur **Alien Syndrome** sur ST, j'arrive à atteindre beaucoup d'otages du premier niveau, mais est-il possible de ralentir le timer, afin de réussir à libérer tous les otages et de passer au deuxième niveau ?

LAURENT FELTEN

J'aimerais des codes de vies infinies pour **Ikari Warriors, Opération et Thunderblade**.

MATTHIEU DES ANTILLES

Dans **Tiger Road**, sur ST, est-il possible de reprendre une partie à l'endroit où l'on s'est arrêté ?

GUY

Sur CPC, j'aimerais des pokes pour **The Living Day Lights, Games Over II** afin d'avoir des vies infinies ou de l'énergie illimitée. Dans **l'Affaire Vera Cruz**, je réussis la première partie, mais pas la seconde. Help ! Pour **Infiltrator**, si le joyard R est allumé, un missile avec guidage radar va vous atteindre, appuyer alors sur C. Si le voyant H est allumé, c'est une missile à infrarouge, appuyer alors sur H pour les faire disparaître.

JEAN-YVES

Sur PC. Je vais à mon tour aider les bloqués du joystick autant qu'ils ne piètent leurs yeux en occifant des insartines devant leur pudique bécanne qui risquerait de s'en mordre les circuits. Toutes ces bidouilles sont à faire si possible avec le grand magicien, le seul dieu que tout traqueur explore, le roi de la disquetologie (science et étude de la disquette) : PCTOOLS. (Un autre éditeur peut aussi faire l'affaire : NDLR).

Times of Lore (immortalité) : chercher dans LORE.EXE la chaîne 80 3E 58 2D 00 75 03 à remplacer par C6 06 58 2D C0 EB 03.

Arkamoid (immortalité) : chercher dans E.EXE la chaîne FE 0E 4A 02 74 0B à remplacer par C6 06 04 02 04 90.

Bob Winner (pseudo-immortalité) : chercher dans BOB.EXE la chaîne A0 B6 27 3C 13 74 à remplacer par E9 B8 00 3C 13 74 ; mais aussi 05 FF 01 00 00 00 00 00 00 00... à remplacer par 05 FF 01 A0 B6 27 C6 06 93 38 09 E9 3D FF. C'est un peu long mais ça peut être utile : vos vies resteront au moins à huit mais les tests en fin de tableau sont obligatoires.

GEORGES ALAIN

Dans **Rambo II**, je me trouve face à une porte électrifiée à la section 1 et, pour continuer, il me faut la franchir, mais c'est impossible. J'ai essayé tous les objets que Rambo porte sur lui... Je suis découragé. Dans la notice, on dit que les gants en caoutchouc vous protègent contre les décharges électriques. Mais je ne trouve pas ces gants. Merc.

COYOTTE HILARE ET TITANIC CYBORG

Dans **Batman** : que faut-il faire ? Pour **Voyagers du temps**, comment prendre l'objet qui est sous l'oreiller, dans la chambre ? Où trouver le téléporteur ? Comment ouvrir l'armoire cadavresée ? Tous les renseignements sont les bienvenus.

ARNAUD ALESSANDRA

Sur ST, voici des codes de vies infinies (pour effectuer ces changements,

se munir d'un éditeur de secteur) : dans **Thundercats**, rechercher la série d'octets 600C379000470E8 et la remplacer par 600C600400047058 ; dans **Bionic Commando**, éditer le fichier Bio Nic.Dat et, en \$A4, mettre \$0006 à la place de \$0080 ; dans **Buggy Boy**, pour rallonger de deux minutes le temps, secteur 22, ligne 270, colonne 3, remplacer l'octet \$46 par \$70 ; dans **R-Type**, ouvrir le fichier R-Type.Dat, rechercher 33FC00050001 et remplacer par 33F37FFF0001 ceci 3 fois dans le même fichier ; dans **Trantor**, chercher la chaîne 79005A0000 dans le leader et la remplacer par 7900FF0000 ; dans **Luxor**, en \$2106 remplacer 04790001 par 00790000, et en \$236A remplacer 04790002 par 04790000 ; dans **Beyond the Ice Palace**, éditer le fichier Ice.Prg et mettre en \$3AA les octets \$6008, en \$19D l'octet \$07. J'aimerais avoir des vies infinies pour **Opération Wolf**.

ANONYME II

Sur PC dans **Leisure Suit Larry II**, comment fait-on pour construire la bombe sur le cratère du volcan ? Je suis à bout. Merci d'avance.

BLACK PANTHER

Sur ST, dans **Barbarian de Palace Software**, voici les commandes. Vers le haut : saut ; vers le bas : accroupi ; vers le haut à droite : protection du corps ; vers le haut à gauche : protection de la tête ; vers le bas à droite : roulade en avant ; vers le bas à gauche : roulade en arrière. Avec le bouton vers le haut : coup à la tête ; vers le bas : coup dans les jambes ; vers le haut à droite : coup de tête ; vers le haut à gauche : toile d'araignée ; vers le bas à droite : coup de pied ; vers le bas à gauche : coup au-dessus de la tête. Dans **Barbarian de Psygnosis** : tapez au début du jeu : 04-08-59 puis Return. A moi, pour **Cybermind** qui peut me donner des menus de passe, je ne connais que Riddle pour le stage 11 et Cyborg pour le stage 21. Des vies infinies sur **Nebulus, Titan, Iss, Krypton Egg**. Sur Sega y a-t-il des Round Select pour **Rastan** ? Merci.

BRUNO LE SEGAMANIAQUE EN FOLIE

Dans **R-Type**, au 7^e niveau, se mettre en bas à gauche en faisant attention de ne pas se cogner, une fois arrivé à une décharge. Une fois que tout se sera calmé, il ne vous reste plus qu'à ramasser les bonus en bas. Au 8^e niveau, lorsque vous serez devant Bydo, il faut se mettre près de la bouche en faisant très attention à la tornade. Lorsque la bouche s'ouvre, lancer le droide, dégagez-vous vite et tirez

sans arrêt. Qui peut me donner des trucs pour **Space Harrier 3D et Thunder Blade** ? Que veut dire le message lorsqu'on le fait 7437481 au test son dans **Space Harrier 3D** ? Comment détruire le Paladin dans **Zordil the Sword** ? Des trucs pour **Miracle Warriors**, please.

MAGNUS

Dans **The Colony**, quel génie a réussi à survivre plus de trente secondes dans le cube ? Cet être exceptionnel pourrait-il me donner son truc ? Dans **Uninvited**, pour éliminer la scarlett, il faut chercher la bouteille « no ghosts » dans le débarras du haut, redescendre, l'ouvrir et verser le contenu sur elle. Pour les loutus de la chapelle, il faut dire à la porte : « instantan illuminaris abraxas ». Pour ouvrir la seconde porte de la chapelle, il faut dire à la tête : « space heafon abraxas ». Dans la chapelle, si on retire la croix de l'autel, celui-ci se déplace et découvre une sortie. La clef des armoires fermées se trouve dans une chaise du salon. Avec la hache, on fait la chaise pour ouvrir la boîte de liège, il faut la jeter au feu. On allume une bougie à l'aide des allumettes du débarras de la cuisine puis on met le feu aux bûches du salon. Maintenant à moi. Comment donner de la nourriture au diabolon afin qu'il me donne sa clef ? Comment éviter le fantôme lorsque l'on sort par la seconde porte de la chapelle ? Comment faire sortir le fantôme (pièce à côté de la cuisine : on tourne la langue) afin d'accéder au coffre-fort ? Comment tirer l'araignée du trou noir (chapelle : nouvelle issue ?) Comment faire le mélange or-argent-mercure pour obtenir une clef ? J'ai le mercure, mais où trouver l'or et l'argent ? A quoi sert l'annulette ? Merci à tous ceux qui auront la béménence de m'aider.

OLIVIER

Dans **Bio Challenge** sur Amiga, que doit-on faire pour vaincre le gardien du 1^{er} niveau ? Dans **Interceptor F-18**, quel est le but de la 3^e mission ? Merci.

LOULOU BECANE

Voici quelques pokes. Javes : poke 19555,0 sys 2961
Ninja Massacre : poke 13700,00 sys 2062
Ninja Commando : poke 10457,173 sys 14848
Dominator : poke 2293,165 sys 2110 reset sys 2110
Silkwoorn : poke 4624,32 poke 4625,16 poke 4626,08 poke 2064,169 poke 2065,03 poke 2066,141 poke 2067,22 poke 2068,79 poke 2069,141 poke 2070,23 poke 2071,79 poke 2072,96 sys 2336.

NOUS SOMMES N°1 CHEZ NOUS



Grâce à notre puissance d'achat, vous êtes privilégiés dans les pays de l'Adour où nous sommes leader.

PROMO :

ATARI 1040 STF **3.990 TTC**
MONITEUR COULEUR THOMSON
Hte Rés. **1.490 TTC**

● BAYONNE ● PAU ● TARRES

BASE 4

La micro facile

43, av. J.L. Laporte
64600 ANGLÈT - **59.52.47.51** 11, Rue Samanzet
57, bd Laccassade 64000 PAU
65000 TARRES - **62.51.36.13** Tél. **59.83.78.78**

Oxxonian : pike 16194,165 (vies)
pike 15982,165 (temps) pike
16145,0 (tractions) pike 16085,133
pike 16108,0 (poussées) sys 8192.
Navy Moves 1^{re} partie : pike
5851,173 sys 3584. 2^e partie pike
40906,173 (vies) pike 40885,173
(flammes) pike 40784,173 (tirs) sys
7088.

Je cherche des pokes pour **Thing On Spring** et **Super Scramble**. Sur Amiga, le code pour la seconde partie de **Navy Moves** est 786 169. Pour avoir des vies infinies dans **Vigilante**, il suffit de taper Green Crystal dans les High scores puis F1 pour augmenter le nombre.

FABRICE THE SEGAHELP

A Cédric (n° 68), dans **Black Belt**, pour tuer Rita, envoie-lui un grand coup de pied, lorsqu'elle vole. Puis donne-lui des coups de pied et de poing. Pour Wang, attaque avec des petits coups de pied et achève-le avec des coups de poing.

ANONYME III

Dans **Fist**, le décor change-t-il ? Que faut-il faire dans **Thanatos**, des pumas m'attaquent devant le troisième château ? Comment attraper les gouttes de couleur dans **Wizball** ? Peut-on avoir de l'énergie dans **Airwolf**, **Predator**, **Antirad** ? Merci.

CYRILLE

Pour Skull (n° 68), dans **Renegade** voici un pike pour avoir du temps infini : pike 41114,165 sys 41931. Pour Big Chamoulot (n° 68), les autres codes d'**Eliminator** sont Doinok, Enigma, Flipme, GeeGee, Handle, Icicle, Jamin, Kikong, Lapdog et Mikado pour le dernier niveau. Pour l'exorciste, dans **Gauntlet II**, il n'y a pas de dragon. Que faut-il faire dans la **Panthère Rose** ? Avez-vous des pokes pour **Off-Shore Warrior** ? Comment passer les tentacules dans **Salamander** ?

DAVID

Je suis bloqué dans **Millennium**. J'ai envoyé un Glazers sur la ceinture d'astéroïdes qui est riche en minerais, dont j'ai besoin pour coloniser les planètes. Mais une fois l'orbite autour des astéroïdes achevée, je ne trouve plus le Glazers et je ne sais où cliquer pour le retrouver et prendre les minéraux.

CAID

Pour Skull dans **Renegade**, pour battre la grosse Bertha, il faut s'en éloigner. Elle te court après. Dès qu'elle est proche, saute et donne-lui un coup de pied. Les autres prises sont bonnes elles aussi, mais elles lui enlèvent moins d'énergie. A moi, dans **World Games**, comment réussir le Log Rol-

ling ? Dans **Hypersports**, comment passer l'épreuve d'haltérophilie ? Dans **Game Over**, comment finir la 2^e partie ? Dans **Western Games**, comment traire la vache et danser ? Dans **California Games**, comment fait-on pour la waltz pipe et le flying disk ? Des pokes pour **Asphalt**, **Billy la Banlieue**, **Knack Out** sur CPC ? Merci.

F.A.N. 464

Quelques conseils pour **Skateball**. Avant toute chose, il faut savoir que tirer en diagonale est payant à tous les coups. Pour les niveaux 1... niveau 5 : avancez le joystick vers l'avant, avant de voir votre joueur, ainsi vous gagnerez pratiquement à tous les coups d'envoi. Pour le niveau 1, lorsque votre joueur arrive au niveau de l'arc de cercle (du terrain adverse bien entendu), orientez votre joystick en haut et à droite simultanément, longez le mur en le frôlant, attendez d'être pratiquement au bout du terrain pour tirer (repérez-vous grâce au trait sur le mur) en diagonale. Par les niveaux 2 et 3, après l'envoi, frôlez les obstacles sur la gauche du joueur (vers le mur). Pour le niveau 4, attendez d'avoir passé les obstacles et agissez comme au niveau 1. Pour le niveau 5, allez à gauche des obstacles, dès que vous avez le ballon, n'attendez pas, le peu de temps gagné vous permettra de tirer. Pour le niveau 6, laissez votre joystick et attendez que l'ordinateur soit un peu avant la ligne médiane. A

Qui n'a jamais fait une bonne affaire au marché aux puces ?

ChIPOKaZ

Le big broker.

42 08 12 90

4 boulevard Magenta 75009 Paris

98 46 02 85

8 rue Jean-Marie (à Stn. 29200) Brét

ce niveau du terrain, poussez votre joystick vers l'avant, jusqu'à ce que vous le renversez. Vous aurez l'agréable surprise de le voir s'emparer sur la boule. Peut-être pas très sportif mais efficace. Pour le niveau 7, agissez comme pour le niveau 5, mais passez au ras de la fosse, c'est le seul niveau où la méthode ne fonctionne pas à tous les coups. Pour le niveau 8, agissez comme au niveau 1. Pour le niveau 9, passez entre les fosses puis orientez-vous en haut et à droite jusqu'au bord du mur et tirez. Pour le niveau 8, ne touchez pas le mur. Pour le niveau 10, agissez comme aux autres niveaux. Pour le niveau 11, comme le 9. Le niveau 13 est délicat, agissez comme pour les autres, mais là vous n'avez que peu de place. Ensuite, les niveaux sont les mêmes. A moi. Des trucs pour **Pharaon**, je suis coincé dès le premier niveau. Merci.

PETER THE SEGAFAN

Dans **R-Type**, les trois options ne vous mènent peut-être pas très loin. Mais il est possible d'en rajouter : après le Game Over, l'écran avec le compte à rebours apparaît, faites alors tourner le Control-Pad dans le sens des aiguilles d'une montre assez vite et vous obtiendrez des crédits (vous ne pouvez pas en mettre à l'infini). Si vous faites tourner le Control-Pad dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous obtiendrez le music test.

BIG BOSS

Dans **Denaris** sur C64, comment tuer le 2^e poisson au niveau 9 ? Y a-t-il des pokés pour ce jeu et **Exploiting Fist II** ?

AXEL ET ALEXANDRE

Nous sommes coincés dans **Lucifer's Realm**, nous les vieux aventuriers du clovier. Comment réussir à ne pas perdre la lampe qui glisse de nos mains huileuses après avoir franchi la grotte des Châtes-sous ? Où se trouve ce maudit Hiver afin de lui donner le disque ? Peut-on franchir la porte gardée par l'assassin d'Abraham Lincoln ? Aidez-nous.

THE PEGASUS

Quel est le chemin à suivre dans **Rambo III** pour trouver le colonel Trauman au 1^{er} niveau ? Dans **Castle Warrior**, y a-t-il une technique pour anéantir le monstre final du 1^{er} niveau ? Dans **Navy Moves**, à quoi servent les ordinateurs de la base ? Dans **Kult**, peut-on rejoindre la grotte à partir de la mare des Delios. Help me please.

DIDIER

Dans **Fish**, j'aimerais savoir à quoi sert le poster qui se trouve à proximité de l'Abbey. J'ai trouvé une pièce scellée

(atlar room) dans laquelle il faut une gourgouille. Elle se trouve au-dessus du ruined transept, où l'on peut se rendre grâce au banc tourné dans la ruine naved. Mais je n'arrive pas à prendre la gourgouille. Help. Dans les **Portes du temps**, prenez les lunettes, la carte plastique, le shaker... Aller au sas de sortie, mettez les lunettes et lisez la carte. Vous verrez le code qu'il faut taper. Une fois sorti, utilisez le shaker sur le bloc de glace, vous ferez ainsi une rencontre primordiale. Vous pouvez maintenant utiliser les portes du temps. Pour accéder au château d'Ecosse, il faut aller chez les Incas et utiliser les paralysoiseurs sur le prêtre. Vous trouverez alors un costume et une flûte de pan. Retournez en Ecosse et jouez un air au lutin.

ROGER WILCO & FETHI

Dans **Police Quest I**, vers la fin du jeu, après que Morgan m'ait parlé du Black Book, je bloque. Je sais qu'il y a quelque chose à faire dans l'entrepôt de carton de l'hôtel, mais je ne sais pas quoi ? Merci.

JOHN

Dans **Legacy Of The Ancients**, j'ai récupéré les quatre bijoux. Je n'ai plus qu'à trouver la forteresse, a priori en faisant emmener par Pégase. Comment lui parler, c'est-à-dire où se trouve le diamond coin ? Si celle-ci se trouve dans le 4^e Jewel Dungeon, où puis-je trouver un autre ruby coin pour y retourner ? Merci.

OLIVIER

Dans **Bard's Tale** sur ST, je cherche la case contenant le carré d'argent ? Les mots de passe pour accéder au 4^e niveau de la Tour de Mangar. Merci.

UNKNOWN

Dans **Hybris**, démarrez le jeu puis entrez, commandez et cliquez le bouton Feu, quand le jeu commence. Attendez quelques instants puis appuyez sur F10. Dans **Arkanoid II** sur l'écran High Scores, entrez le nom Debbie S pour avoir des vies infinies. Dans **Dragon's Lair**, pour voir tous les tableaux en mode démo, appuyez simultanément sur Esc R = L N 7 (clavier azerty) vous pouvez rentrer le code à n'importe quel moment du jeu et Dirk continuera seul à défier tous les pièges.

LO THE STBOY, PCBOY, AMBOY

Dans **Zombi**, ne pas laisser traîner les cadavres que vous venez d'abattre. Tout sert. Faites attention. Si vous regardez l'horizon, vous trouverez la solution à vos problèmes. Dans le **Maître des âmes**, de tous les membres de votre équipe, il faut désigner un

porteur de clefs. Le voleur connaît en général des astuces pour ouvrir une porte. Prenez les clefs de la cuisine et de la salle des gardes pour passer au second niveau. Les fioles à tête de mort redonnent des points de vie. Le sage est un personnage éclairé. Dormir est parfois une solution. Pour libérer le chien-loup, il faut aller à l'armurerie. Sur ST, dans **North Star**, pour des vies infinies, éditez avec un éditeur de secteur le fichier North.TOS et en \$290 mettez les octets \$7FFF à la place de \$0004.

A moi, dans **Orphée**, comment prend-on les clefs de rubis ? Dans **Top Secret**, comment entrer dans le cimetière, quel est le mot de passe et que doit-on écrire pour tirer avec le revolver, à quelle dame doit-on donner la fleur ? Dans **King's Quest I**, où est le bouclier ? Merci à la (la) Tiltman (woman) qui me répondra.

THOMAS

Pour **Capain Silver** sur console Sega, appuyer simultanément sur le sélecteur de direction (haut/droit) et sur les boutons 1 et 2, après un Game Over et vous recommencerez trois fois le dernier tableau joué.

POOL SOFT

Dans **Police Quest** sur PC, que faire sur les lieux de l'accident ? Dans **Crash Garett** sur PC, quelle est l'astuce pour réussir ? Que faut-il faire dans **Infiltrator** sur PC ?

OLIVIER LE CINGLE

J'aurais savoir si on peut avoir des vies infinies sur **Pac Mania**, **Thunder Blade**, **Tennage Queen**. Des pokés pour **International Karaté** sur ST.

COMMANDER MATHIEU

Voici quelques trucs en urac. **Four Hybris** : tapez Discovery suivi de la barre espace et vous aurez un tableau de bonus. **Elite** : avant le saut hyperspatial, passez sur la carte locale ou galactique, cliquez sur l'étoile la plus proche de vous (économie de carburant). Mettez maintenant le curseur sans cliquer sur votre destination finale. Appuyez sur H puis sur D, les coordonnées changent et en avant la musique ! Cela fonctionne sur Amiga et ST. Dans **Gold Rush** : allez devant votre maison près de la grille, tapez Use Key. Ensuite devant la porte : Use Key. Entrez près du bureau, tapez Close Desk, Look Paper, Take Statement, Look Statement, vers la table Look Album, Take Photos, sortez. Allez à la banque, 2^e guichet, Take Money, donnez le numéro, (statement), allez à la poste, Ring, Take Letters, Open Letters, Read Paper, sortez. Trouvez le notaire real estate, tapez Sell House, allez sur les docks, entrez dans le bâtiment, près des papiers,

Look Paper, allez chez vous, approchez le real estate, il vous parle et vous demande si le prix vous convient. Tapez yes. Filez au journal, près du Boss, Resign, ensuite chez Léonard, achetez un ticket. Ensuite au bateau, tapez Give Ticket, et hop en avant pour l'Ouest !

A moi, dans **Elite**, comment utiliser les fuel scoop ? Dans **Bio Challenge**, à la fin du 1^{er} niveau, je n'ai jamais assez de munitions. Dans **Netherworld**, je passe le 1^{er} niveau, mais après que faire ? Dans le **Manoir**, des aides sur Amiga. Dans les **Portes du temps**, comment entrer dans le château et la caerne. Dans **Defender of the Crown**, comment gagner dans les tournois ? Merci à tous.

FABIENNE

Dans **Kult**, pour trouver les cinq crânes et accéder au grade de divo. De profonds : (objet utile : corde), attendre, utiliser corde pour attraper crochet au lasso (ou pouvoir psi mouche), attendre, sauter sur monstre, attendre.

Le perdu : (objet utile : lanterne ou pouvoir psi hypervision), accrocher corde gauche, pousser levier, examiner creux.

En présence du scorpion : (objet utile : mouche en pierre), parler statue, ouvrir porte en face, parler, offrir mouche, embrasser, refuser, araignée bleue, sortir, mettre araignée rouge dans bouche ouverte, passer trappe. Les jumeaux : (objet utile : gobélet), inspecter fontaine, appuyer sur œil, remplir gobélet, aller saler serpents, ouvrir serpent gauche, aider gobélet dedans, prendre d^e, ouvrir serpent face, mettre d^e dedans, prendre porte face, lever la 1^{re} et 3^e main de la ligne du milieu, appuyer sur tête serpent, examiner graine, aller salle fontaine, examiner cube, soulever cube ayant un dessin identique à celui de la gravure.

Le mur : (objet utile : poignard), aller sur zone 3, aller sur zone 2, porte droite, monter sur marche, mettre poignard dans fente, prendre passage droite, plonger main dans trou. Un conseil : sauvegarder régulièrement la partie, surtout avant d'échanger un objet dans l'échangeur, cela vous permettra de recommencer si vous n'avez pas choisi le bon crâne. Deuxième partie

Prendre le passage des fidèles après avoir montré l'œuf. Aller dans le parvis. Grâce au brailleur d'esprit, endormir le potorozac barant le passage au-dessus à droite.

Entrer dans le passage, aller à gauche, examiner la gravure, appuyer sur l'œil, tétékinésie sur le levier, scanner et entrer par la trappe. Ensuite, toujours tout droit jusqu'à la caverne où se trou-

vent les deux personnages. A propos, la momie est-elle utile à quelque chose ? Je lui donne à boire et à manger, elle ouvre les yeux, puis que faut-il faire ?

Prendre le passage de gauche, puis toujours tout droit. On se trouve ensuite dans le réfectoire. Si l'on veut retourner dans la galerie, psy mouche sur la trappe.

Et après, je demande de l'aide car je suis complètement bloquée. Comment retrouver la deuxième statuette, comment libérer Tai Fai sans être attaquée par elle. Au secours.

ALAIN LE FRUSTRE

Dans **King Quest I**, j'arrive à trouver le coffre (facile), mais lorsque je ramasse le miroir, comment sortir du territoire des lutins (petites bestioles qui vénèrent les trèfles à quatre feuilles). D'autre part, que faire avec la chèvre, comment prendre l'instrument du bûcheron, quelle est la réponse à la question de l'ermite et surtout, comment trouver le troisième objet ?

Pour **King Quest II**, une fois la rivière empoisonnée traversée, comment arriver jusqu'à la porte du château sans se piquer sur une épine (et ainsi périr bêtement prématurément à la fleur de

l'âge alors que toute la vie nous attend et surtout une troisième clé) ? De plus, à quoi sert la grand-mère ?

J'en réfère donc aux plus hautes instances titiennes pour délivrer un fan des **King Quest** qui reste bloqué (à sa plus grande honte), et qui c'est déjà rongé tous les ongles, arraché tous les cheveux et qui a même insulté une malheureuse disquette, bien que la pauvre n'y soit pour rien (et je lui présente mes excuses publiquement).

ALAN, THE SIERRA EXTERMINATOR

Pour Laurent (n° 68), dans **King Quest III**. On n'a pas besoin d'apprendre la magie, du moment qu'on a le livre et les ingrédients.

Pour tuer Merlin, il faut le transformer en chat avec la formule du cat cookie. L'argent se trouve dans le repaire secret des voleurs ; dans le trou du gros arbre à la lisière du désert, mettre la main dessus et grimper sur l'échelle qui apparaît.

Acheter du salt, une empty pouch, du lard et caresser le chien dans le magasin.

Dans la taverne, quand il y a les pirates, leur payer le voyage, se diriger vers le bateau ancré et embarquer

pour un long voyage avec tout but l'île (ne pas s'embarquer sans la totalité des formules nécessaires).

Où se trouve le power supply à mettre dans l'ordinateur du vaisseau dans **Space Quest III**. Merci à ceux qui voudront bien me répondre.

WARLEY

Dans **M.G.T.**, à quoi servent les ballons transparents, qu'indique le plot à droite avec la tête de mort. Peut-on détruire les choses mobiles qui se trouvent dans les salles et enfin ce qui me paraît le plus important dans l'histoire, quel est le but de ce jeu ?

SEBASTIEN

Pour **Wonderboy** sur Sega, comment faire pour sortir du labyrinthe ? Les réponses seront les bienvenues.

Pour **Thunderbirds** sur Atari, quand on a fini de réparer l'ascenseur et la pompe à eau, quels personnages faut-il utiliser pour trouver les deux mineurs ? Où sont-ils ?

Qui pourrait me donner quelques codes pour les autres missions ?

Dans **Enduro Racer** sur Sega, à la pioche de présentation, faire : haut, bas, gauche, droite, et vous aurez un slect round. Merci d'avance.

JEROME, LE SEGA-PC - ATARIMAN

Dans **Castle Warrior**, comment vaincre Zandar ?

Dans **King Quest IV**, que faire de la plume trouvée sur l'île ? de l'os, de la pelle (où creuser ?), de la planche, de l'arc, de la flûte, du ver ?

Dans **Dungeon Master**, quelle est la meilleure équipe ?

Merci aux meilleurs joueurs que moi qui m'aideront à avancer dans ces aventures...

BRUNO L'AMSTRADISTE

Pour **Jaus** sur CPC, lors de la quête des objets nécessaires à la destruction du volcan, que faut-il faire face à la fille sexy, l'âne malchanceux et l'éolienne ? La dent de croco ne sert-elle que plus tard ?

Aidez-moi vite car malgré la découverte de certains objets, je sèche pour les autres !

Nous remercions **Black Panther** pour sa solution complète de **Morteville Manor**, **Jean-Luc Dubois** pour la

Quête de l'oiseau du temps, **Gilles Bénichou** pour **Explora II**, **François** et **Sébastien Chalmagne** pour **Space Quest III**.

ENFIN DISPONIBLE !

Le catalogue MICRO THOMSON pour MO5/MO6/TO7/TO8/TO9

Vous-y trouverez :

Tous les matériels encore disponibles pour les gammes MO/TO.

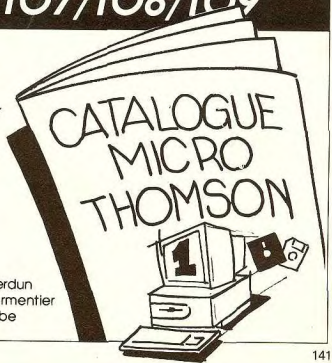
Tous les logiciels éducatifs, scolaires, et bien sûr toutes les nouveautés et les jeux introuvables.

Tous les périphériques existants et les matériels pour réseaux et Nano réseaux.

Envoi gratuit sur simple demande au 47 89 15 11 ou disponible dans nos points de vente :



- A COURBEVOIE : 124, Bd de Verdun
- A PARIS 11^{ème} : 113, Avenue Parmentier
- A PARIS 15^{ème} : 332, rue Lecourbe





Musique sur C64

Je voudrais tout d'abord te féliciter pour ta revue qui est super géniale (merci, NDLR). J'ai seize ans et je possède un Commodore 64. Je suis un fada de musique et j'aimerais savoir s'il existe des logiciels de M.A.O pour cette machine. Pourrais-tu me renseigner sur ces logiciels (s'ils existent) : nom, prix, où on peut les trouver, comment il faut brancher le synthé (prise MIDI indispensable ?). Pourrais-tu ensuite dire à Paul Piot ce que je pense de son article sur le C64 (guide des micros 89). J'aimerais savoir comment il s'y prend pour boussier trois C64 en l'espace de quatre ans ?

Anonyme

■ La réponse à votre question se trouve dans le n° 43 de Tilt (ça ne nous rajeunit pas !). Le séquenceur seize voies pour C64 s'appelle Score-Track, de C-Lab. Il est distribué par MPI (17, rue Duperré, 75009 Paris) et vaut moins de 2000 F. Vous aurez naturellement besoin d'une interface MIDI, disponible chez le même fournisseur. Quant à votre C64, ne vous inquiétez pas pour lui ! En faisant preuve d'un peu d'imagination et de raffinement sadique, vous parviendrez sans peine à lui faire subir le même sort que ceux de Paul Piot !

Vous avez dit compatible ?

J'ai acquis à sa sortie un micro compatible Zenith Easy PC. Je désirerais maintenant y brancher deux périphériques : une manette de jeux et un disque dur externe. Il semblerait cependant que ces extensions ne puissent être connectées directement au PC étant donné son architecture très fermée. Cet inconvénient aurait dû disparaître avec la sortie, promise par le constructeur, d'un boîtier

d'extension externe permettant le branchement de cartes courtes ou longues.

Ne pouvant obtenir de Zenith France les renseignements techniques concernant les possibilités et les normes du seul connecteur, qui pourrait convenir (connecteur 64 broches spécifique à l'Easy PC), je m'adresse à vous en dernier recours dans l'espoir que vous pourriez me donner quelques renseignements pour mener à bien cette entreprise qui, au départ, me semblait simple.

Georges Rouvrais

■ Votre cas illustre parfaitement les limites de la compatibilité en ce qui concerne les PC. L'Easy PC, comme le Tandy 1000 et cer-

qui se branche sur le fameux connecteur 64 broches. On trouve des joystick pour le port série, assez facilement aux Etats-Unis, mais hélas plus difficilement en France.

Votre exemple peut servir de leçon aux autres : quand vous achetez un PC, prévoyez le futur ! Assurez-vous dès le début que vous pourrez lui ajouter (ou retrancher) ce que vous voulez.

Lettre ouverte aux programmeurs

Cette lettre est surtout destinée aux programmeurs européens. Vous voulez lutter contre l'offen-

Faites l'amour, pas la guerre

Comme vous le savez, en espagnol, le féminin se termine en « a » et le masculin en « e ». Donc, C'est « amiga » et Atari devient « atare ». D'où j'en conclus que Amiga veut dire « amie » et atare (Atari) veut dire « attacher » ! C'est pour ça que j'ai fait ce poème :

Oh mon cher Atari
Toi qui es si joli
Toi qui es si gentil
Toi que tout le monde envie !
Toi qui es bien bâti
Toi qui es un génie
Dis-moi une chose
Juste une petite chose !
Je voudrais savoir
Avec un bon espoir

Quand tu t'accoupleras
Avec cette chère Amiga.
Vous êtes faits pour cela.
Ça serait très sympa !
Si Commodore
Avec son talent d'or
Et ce cher Atari
Avec sa mine enjouée
Voulaient le faire
Ça serait super !

Pierre Blanchou

tains autres, fait partie de ces ordinateurs qui, tout en étant parfaitement compatibles pour les logiciels, posent de gros problèmes à ceux qui veulent leur apporter des améliorations non prévues par leurs constructeurs.

Zenith envisageait, en effet, de mettre en vente un boîtier d'extensions pour l'Easy PC, qui ne dispose pas de plots d'extensions. Mais les perspectives commerciales s'avérant peu importantes, cette idée fut abandonnée. Plus question donc d'ajouter des cartes au Zenith Easy PC. Adieu les extensions externes ! Il ne vous reste qu'à acquérir un disque dur interne, obligatoirement chez Zenith. Mais attention, il vous coûtera environ 5000 F. Quant au joystick, l'affaire est plus délicate. Pas question de joystick analogique. Vous avez bien le port souris, mais ça ne marche pas tous les jours. Zenith propose toutefois, pour environ 1000 F, un boîtier port série avec 128 Ko de RAM

sive japonaise des consoles ? Alors, commencez par faire des adaptations d'arcade convenables (je possède un Amiga 500). Ce qui veut dire des écrans pleins, voire overscan (il y en a marre des barres noires en bas des écrans). Enlevez les noms des softs de l'écran et laissez-les pour les présentations. Perfectionnez l'animation (surtout sur l'Amiga, ce n'est vraiment pas compliqué d'y arriver), laissez la musique (là, en revanche, c'est parfait). De plus, suivez de près les conversions en veillant à la similitude. R-Type, par exemple, ressemble beaucoup à l'arcade, à part les couleurs qui ne sont pas franchement les mêmes (regardez les pages 80 et 81 du n° 68 de Tilt pour vérifier). Le graphisme est aussi modifié à outrance. On ne demande pas une « repompe » parfaite, ce serait impossible avec 512 Ko. Faites des softs sur deux disquettes. Halte-là, ne me ressortez pas les ennuis de

chargement des softs CinemaWare ; ils ne font pas des conversions d'arcade, eux !!! Est-ce un problème pour Operation Wolf ? Non ! Alors ? Et par pitié pour les possesseurs d'Amiga, ne faites pas de repiques intégrales des versions ST, alors que l'Amiga peut afficher 32 couleurs et possède un meilleur son. Y en a marre des couleurs qui pâlissent en passant de l'arcade aux ordinateurs. Je sais, vous allez me dire que si on fait des softs en overscan, ça posera des problèmes sur les formats NTSC aux Etats-Unis. Mais, eux, ont-ils adapté leurs softs à notre format d'écran ? Pourquoi le marché européen devrait-il subir cet inconvénient ? Espérons que 1992 résoudre ce problème...

P.S. : Amiga est un ordinateur masculin, il est d'origine américaine, pas espagnole.

Anthony Boucher

■ Vous semblez oublier dans vos comparaisons que même un Amiga n'a pas la puissance des cartes qui équipent les machines d'arcade, et qui comportent parfois plusieurs microprocesseurs. Des compromis s'imposent donc, et il faut parfois sacrifier tel aspect du jeu pour préserver tel autre. Cela dit, l'essentiel n'est certainement pas d'obtenir une imitation parfaite de l'original sur le plan visuel. Il importe davantage que l'intérêt du jeu demeure entier et que la « jouabilité » ne souffre pas de la conversion.

Le virus de la peur

Un nouveau virus aurait fait son apparition sur Amiga. Celui-ci ne se « contenterait » pas de détruire la disquette mais s'attaquerait à la mémoire en la court-circuitant. Tout ce que je puis dire est qu'il ne porte aucun nom ou signe permettant de le repérer. Il n'agirait qu'après s'être copié plusieurs fois (même procédé que le virus SCA). Son action est simple : il détruit irrémédiablement la ROM en la court-circuitant, et est à prendre au conditionnel, mais deux amis ainsi que moi-même en avons été victimes. Après son action, vous avez en face de vous un écran vert et la diode rouge du témoin de mise en marche se met à clignoter. Quant à moi, ancien passionné ▶

AMIE

LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS. 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENS. 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ. 3" 1/2
3 850 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ 100 DISQ. 3" 1/2
6 590 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS 3" 1/2 externe 5" 1/4 externe	PROMO 900 F 1700 F	DISQUE DUR A 500 20 Mo GRAPHIQUE VIDEO DIGIVIEW GENLOCK GST 30XP GENLOCK MAGN SCANNER PRINT TECHNICAL Ad HANDY SCANNER type 4 TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4 TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3 CAMERA HV 720 OBJECTIF SCHNEIDER MONITEURS A 1084 EIZO MULTISYNC	4 990 F 1 890 F 4 650 F 18 500 F 4 990 F 3 990 F PROMO 3 990 F 7 990 F 3 350 F 950 F 2 990 F 4 990 F
---	---------------------------------	--	---

LOGICIELS

GRAPHIQUE-VIDEO-ANIMATION Animagic Deluxe Paint III Digitpaint 3 Photon Paint 2.0 Provideo Plus Provideo Fonts Sculpt 4D Sculpt 4D Junior Turbo Silver P.A.O. ET BUREAUTIQUE Excellence FR Kindwords FR Professional Page 1.2 FR Pegetream	750 F 850 F 850 F 990 F 4 490 F 980 F 4 500 F 1 300 F 1 440 F 2 350 F 530 F 2 990 F 2 000 F	EDUCATIFS La Bosse des Maths 8-5-4-3 Mathex 6 à 3 Folle lecture Don Quichotte Balade au pays de Big Ben Enigme à Oxford Vise pour Hyde Park Myprint Associe Mémorisa Bierre Trinius Trivial Pursuit	200 F 290 F 250 F 250 F 250 F 250 F 410 F 260 F 260 F 260 F 260 F 280 F
---	---	---	--

**OPÉRATION REPRISE AMIGA 500
POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000**

CADEAU **PROMO**
10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !
-50%* **PROMO**
-40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES COMMANDEZ
43.57.48.20

Plus d'AMIE

- GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 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.

* Après acceptation de dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

3615 AMIE		
VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
11 500 F

PROMO
AMIGA 2000
+ 2^e LECTEUR
10 400 F

PROMO
AMIGA 2000
+ EXTENS. 2 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
+ DISQUE DUR 30 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
+ EMULATEUR XT
12 990 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2 Hard card 30 Mo autoboot	1 400 F 5 990 F	Extention 2 Mo Emulateur XT Emulateur AT Carte accélératrice Flyker Fax	6 790 F 5 490 F 11 000 F 14 800 F 5 500 F
--	--------------------	---	---

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D SWIFT 24	1 790 F 4 490 F	EPSON LX 400 LQ 400	2 090 F 3 990 F
STAR LC 10 LC 10 Couleur LC 24-10	1 990 F 2 490 F 3 490 F	MANNESMAN TALLY MT 81	1 750 F
		COMMODORE MPS 1230 MPS 1500 couleur	1 550 F 2 290 F

PROMO

DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
Par 100 7,50 F l'unité
Par 50 8,00 F l'unité
Par 10 8,50 F l'unité

PROMO

BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

COMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1 990 F



de l'Amiga, j'ai décidé de m'en détacher. Je trouve bien dommage de la part de certains groupes, eux aussi passionnés, de créer de telles saletés qui ne peuvent que nuire à la réputation d'une si belle machine. Les virus sont devenus une mode, ils font même vendre certains magazines qui, par le simple fait d'écrire « Tout sur les virus informatique », arrivent à doubler leurs ventes ! Cette mode n'aura réussi qu'à dévaloriser l'image de l'informatique et à affaiblir sa fiabilité.

Ph. Lejeune, Belgique

■ *Il y a encore pire que le virus : c'est la peur du virus, qui gâche le plaisir des joueurs et fait douter de tout et prendre les petites pannes pour des attaques malignes. Soyez rassuré, aucun virus ne peut provoquer de court-circuit dans la ROM de l'Amiga.*

Recherche graphiste désespérément

J'ai un très gros problème, et vous pouvez m'aider : cela fait des mois et des mois que je recherche désespérément un graphiste sur Atari ST pour la réalisation d'un *soft*. Nous sommes déjà deux sur ce projet : un ami musicien français et moi, le programmeur. Il ne manque plus qu'un graphiste... Le projet est sur pied depuis environ six mois. Depuis lors, j'ai épluché les petites annonces de contacts, en espérant en voir une venant d'un graphiste, mais malheureusement sans résultat. Apparemment, ce sont des spécimens très rares. C'est pourquoi je fais appel à vous pour que vous passiez mon avis de recherche dans votre courrier des lecteurs.

François Peters, 42, avenue de la Bourse, 1350 Limal, Belgique.

Libérez Briztou

J'ai lu récemment la lettre d'Alexe et sa réponse venant d'un lecteur soucieux de la préservation d'Acidric Briztou. A l'heure où la Terre peine à tourner sous le poids de milliers de logiciels « fartelus » et d'arnaques en tous genres (j'ai nommé *Thunder Blade* et *Afterbur-*

ner comme exemples micro, parmi d'autres), voulez-vous nous crucifier notre Saint-Sauveur ? Acidric est-il le seul de l'équipe à regarder un jeu avec l'esprit lorsque vous, visés bébés, êtes hypnotisés par les animations graphiques ou sonores (il est vrai qu'un jeu comme *Dragon Ninja* ne peut être jugé sur la qualité du scénario) ! Acidric Briztou est-il si peu productif en articles, ou le liguez-vous au fond d'une cave, coincé entre un *Oric* et *ZX81* empoussiérés ?

Comme le savent tous les utilisateurs de micros ludiques, un jeu a une durée de vie limitée pour l'acheteur. Au bout d'un certain temps, il entraîne lassitude puis indifférence. Le logiciel est « ludiquement mort » (le Grand Archimède ait son âme !) Aussi est-il de votre devoir de mettre le lecteur en garde. En plus des caractéristiques que vous utilisez pour définir un *soft* (type, intérêt, graphismes, animation...), ajoutez donc la durée moyenne de vie, et si possible, laissez Acidric la déterminer pour chaque logiciel. Merci au conditionnel.

Vincent Crochet

■ *Soyez rassuré, Acidric Briztou n'est pas ligoté au fond d'une cave, cela vaut d'ailleurs peut-être mieux pour la cave. Dans la nôtre, il n'y a que les bourgognes qui soient aligotés. Quant à votre suggestion de noter la durée de vie présumée d'un jeu, elle est intéressante mais difficile à mettre en pratique. Nous essayons, autant que faire se peut, de donner des éléments d'appréciation concernant cette durée de vie. Mais en fait, elle dépend essentiellement de la patience de chacun et de facteurs subjectifs difficilement quantifiables. Pour Acidric Briztou, la durée de vie « ludique » d'un jeu dépasse rarement dix secondes. Alors...*

Accoupler deux Amiga ?

Je vous écris car j'ai devant moi un problème que vous seuls pouvez résoudre. Je possède un Amiga et mon voisin en a un aussi (étrange coïncidence, non ?). Nous voudrions les connecter ensemble pour obtenir un Amiga de 2 mégas (sachant que chaque Amiga possède 1 méga de mémoire), et si possi-

ble un Amiga tournant avec deux 68 000 (un 136 000 ? NDLR). Est-ce possible ? Je pense que mon problème pourrait en intéresser plus d'un.

Emmanuel Cach, Grenoble

■ *J'entends des ricanements dans le fond. Votre idée serait-elle si saugrenue ?*

Disons seulement qu'elle n'est pas à la portée de l'amateur moyen.

Pourtant, nous avons eu vent d'un projet d'accouplement de deux Amiga afin d'en étendre la palette et la résolution.

Une entreprise travaille actuellement la question. Affaire à suivre...

Journalistes pirates ?

C'est un scandale ! Les éditeurs de *softs* font confiance aux revues micro en leur envoyant les précieuses previews de leurs nouveaux jeux et, bien souvent, les journalistes sont les premiers à répandre ces dernières sur le marché du piratage ! Et je vais vous en apporter quelques preuves... Avant tout, j'ai pris soin de ne nommer aucun magazine, afin de vous encourager à faire paraître cette lettre dans un prochain *Tilt*.

Si je m'attaque ainsi à cet côté sournois de la presse, c'est parce que j'ai, moi aussi, récemment été victime de cet acte audacieux mais ignoble. En effet, durant plus de douze mois, j'ai réalisé les graphismes d'un logiciel qui vient de sortir. Comme tous les éditeurs, nous avons envoyé une version finale — à 95 % — dudit jeu, à toutes les revues informatiques deux mois avant la sortie. Mais par méfiance, notre programmeur a soigneusement caché sur le disk un code, différent pour chaque revue, ce qui nous permettait, en cas de « fuite », d'identifier le magazine « source ». Plus tard, après avoir mis la main sur une copie de notre *soft*, le code nous révéla le nom du canard auquel il avait été destiné. L'heureux élu est un magazine prétentieux et crétin que je n'hésiterais pas à dénoncer si j'étais certain que ma lettre paraîsse... Autre exemple : une autre revue écrivait que le casse-briques *Crystal Hammer* était édité par Blizzard. Si le journaliste avait testé une ver-

sion originale de ce jeu, il n'y aurait pas vu apparaître le mot *Blizzard* dans la bonne raison que ce groupe n'a pas édité le *soft*, mais l'a « déplombé » ! Voici une autre preuve que les magazines possèdent des copies pirates : annonçant la sortie d'un jeu, *Vindex megatrainer*, le journaliste, pas bien fin, aurait dû éviter d'ajouter dans son article le mot *Megatrainer*, qu'il avait lu dans l'intro pirate qui devait sans doute précéder le chargement du jeu. (Je précise que ce mot signifie que les pirates ont ajouté à un jeu des tas d'options du genre vies illimitées, qui permettent, en gros, de finir le jeu les yeux fermés...) Cependant, que ces canards se rassurent, je les lis tous les mois et les apprécie grandement (sauf le magazine X of course...). Pour finir, *Tilt* est à mon avis la revue micro-ludique la plus complète et la plus « clean » au monde (à ma connaissance...), et croyez-moi, j'ai essayé plus d'une revue étrangère ! Je ne dis pas cela pour faire bien, ni pour adoucir cette lettre quelque peu agressive, mais car je le pense sincèrement comme tous mes amis. En espérant la parution prochaine de ce courrier, je souhaite très longue vie à *Tilt* !

Un fidèle tilté

■ *Nous comprenons parfaitement votre indignation, qui rejoint la position que nous avons constamment soutenue dans ce journal au sujet du piratage. Il est indispensable que les éditeurs de jeux et les journaux spécialisés puissent travailler en confiance. Les magazines de micro, qui reçoivent parfois des versions non définitives et non protégées, doivent donc être particulièrement prudents et vigilants. Les journalistes sont-ils des pirates ? Nous pensons quant à nous que ce phénomène n'a pas l'importance que vous semblez lui accorder. Que des journalistes à l'affût d'informations aient connaissance de copies pirates n'a rien de choquant, cela fait partie du métier. Qu'ils testent et critiquent des versions de provenance douteuse est en revanche beaucoup moins acceptable sur le plan déontologique, ces versions pouvant être sensiblement différentes des logiciels définitifs commercialisés. Il peut en résulter un préjudice pour l'éditeur comme pour l'acheteur.*

Premier Salon de La Micro: une véritable exposition pour tous les micros

Est-on condamné à se rendre de l'autre côté de la Manche ou du Rhin afin de visiter un véritable salon de micro informatique, se demande l'amateur français de microloisirs.

A en croire le groupe Montbuild, ce n'est plus la peine.

Voici venir l'ère du Salon de la Micro.

Organisé par le groupe Montbuild, le Salon de la Micro se tiendra du 13 au 15 octobre 1989 à l'espace Champerret à Paris. Le but de ce nouveau salon, issu du Festival de la Micro et de la volonté de Montbuild de réaliser un PCS à la française, est de devenir la première exposition en matière de micro au pays de Molière. Parvenir à ce but n'est pas des plus simples, on s'en doute. Coïncé entre des salons de marques - Apple Expo, Amstrad Expo et Forum Atari -, et les véritables ténors tels le Sicob ou le Personnel Computer Show de Londres, le Salon de la Micro se doit de trouver une approche différente pour percer... On imagine tout de suite la difficulté de la chose! Mais, certains créneaux ont été désertés par certains...

Le Salon de la Micro aborde l'ordinateur personnel au sens large du terme

L'objectif de Montbuild est donc de créer un salon spécifiquement consacré à la micro informatique, contrairement au Sicob, et proposant l'éventail le plus large possible des divers standards du marché, ce que ne peuvent faire les expositions réservées à telle ou telle marque de machines. En outre, le Salon de la Micro aborde les ordinateurs personnels au sens large du terme. Seront présentés les machines familiales et leur environnement mais aussi des ordinateurs plus sérieux tels les compatibles à base de 286 ou de 386, destinés par exemple à l'éducation et aux petites entreprises. Ce large panorama évoquera à coup sûr certains souvenirs aux anciens de la micro. Qui ne se souvient en effet des Sicob de la grande époque

avant l'interdiction aux visiteurs qualifiés de "jeunes" par les organisateurs? Qui ne se souvient des Micro Expo, lieux privilégiés pour la présentation des nouveaux ordinateurs familiaux à une époque où le marché français proposait une vingtaine de standards? Certes, la situation actuelle n'est pas tout à fait comparable mais le public de base reste le même. C'est pourquoi le Salon de la Micro se divise de deux parties: l'une sérieuse et professionnelle, l'autre plus grand public et tournée vers les microloisirs. Evidemment, certains stands se trouvent à la frontière de ces deux univers. Ainsi, Commodore présentera des compatibles mais aussi la gamme Amiga. Côté Atari, on pourra grâce à divers partenaires de la filiale française de l'entreprise des Tramiel découvrir le STE, le Portfolio, etc. Fanatiques de jeux d'aventure, AHLiens de l'arcade, Acidriciens de la critique ne désespérez pas! Vous ne serez certainement pas déçus! Divers éditeurs de jeux seront en effet présents.

Au menu: petits utilitaires et jeux développés par d'anciens pirates...

Nouveau venu, E.A.M présente deux programmes développés par les ex-pirates d'Ackerlight. En outre, divers utilitaires sur PC, Atari et CPC seront présentés. Chez Infogrames, parmi les nouveautés proposées retenons: Drakken, un jeu de rôle, North and South, pour les amateurs de stratégie, Sim City, un simulateur de construction de villes, E.D, un jeu d'exploration. Autre éditeur français présent, Microïd. On nous promet Blue Angel,

Highway Patrol II, Chicago 90 sur 16/32 et Eagle's Rider. A l'occasion du Salon de la Micro, Ubi Soft doit présenter la version finale d'Iron Lord, BAT sur toutes machines, et un tennis sur ST, Amiga et PC nommé Great Courts. Virgin Loisirs n'est pas en reste. Outre Shinobi, on nous annonce Ghostbusters ainsi que le pistolet pour Amstrad CPC. Cette présentation donnera lieu à un championnat de tir sur CPC et console Sega.

Le First European Videogames Championship est au Salon de la Micro

A propos de championnat, n'oubliez pas que le First European Videogames Championship co-organisé par Tilt fera ses premières armes au Salon de la Micro. La sélection pour l'équipe française se fera le samedi 14. La finale européenne aura lieu le dimanche 15 octobre. En outre, le 14 octobre 1989 de 14 à 16 heures, les journalistes de la rédaction de Tilt seront présents pour répondre à toutes vos questions. Thème principal de cette conférence: le piratage avec rencontre avec des pirates et des éditeurs défendant leur point de vue. Les journalistes de Tilt commentent... Signalons d'autre part la tenue de deux autres conférences le vendredi 13 octobre 1989. La première est organisée par Micro Systèmes. Elle a pour thème le piratage en milieu professionnel. La seconde, organisée par le magazine Vente Informatique, propose de faire le point sur la distribution.

Démonstrations, conférences, attractions, jeux et forums thématiques

Diverses attractions seront proposées tout le long du salon. Jeux, forums thématiques sont en effet prévus au programme. Tout cela semble indiquer que le Salon de la Micro tente de se donner les moyens de ses ambitions. Rappelons qu'il se tiendra du 13 au 15 octobre 1989 à l'espace Champerret à Paris. La première demi-journée est réservée aux professionnels de la micro informatique (journalistes, distributeurs, revendeurs, etc.). La seconde est plus spécifiquement orientée vers le monde de l'éducation. Les deux autres journées sont ouvertes au plus grand nombre. Petit tuyau: vous pouvez obtenir une réduction de 10 F sur le prix d'entrée. Pour cela munissez-vous du présent numéro de Tilt (numéro 70 d'octobre 1989) et présentez-le à la caisse.

L T I

47 31 49 38

LA MICRO INFORMATIQUE AU NORD DE PARIS

DES OFFRES SURPRENANTES!

**TOUS
LES MONITEURS
COULEUR EN
PROMOTION AUX
PRIX L.T.I**

**TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
EN LOGICIELS POUR ATARI ET AMIGA.**

L.T.I. c'est le choix le plus complet de matériels Atari, Star, Amiga, Commodore PC, et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalents.

L.T.I. répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.

L.T.I. c'est aussi de nombreux services (Ex. : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants.) et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos besoins.

L.T.I. c'est la rapidité des délais, sous 48 h votre programme chez vous. Sur place, vous pourrez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.

A bientôt.

BON DE COMMANDE

L.T.I. 6, rue Médéric 92110 CLICHY

ATARI 520 ST ⁺ + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	3 490 F
ATARI 520 ST ⁺ + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	4 990 F
ATARI 1040 STF + 10 DISKS + 1 TAPIS SOURIS	4 490 F
ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR + TRAIT TEXTE ..	6 740 F
ATARI MEGA ST1 + MONITEUR MONOCHROME.	6 345 F
MEGA PAGE - ST1 + SM 124 + TRAIT TEXTE + P.A.O. + FORMATION	7 649 F
ATARI MEGA ST2 + SM 124 + TRAIT TEXTE	11 800 F
AMIGA 500 + CABLE PERITEL + 6 JEUX + 1 JOYSTICK	3 890 F
AMIGA 500 + A 501 (EXTENSION 512 KO) + CABLE + 6 JEUX	5 250 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 6 JEUX ..	6 790 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10	6 290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC	2 250 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC	2 590 F
STAR LC 24-10 + CABLE CENTRONIC	3 490 F
LECTEUR DF ATARI	990 F
LECTEUR DF AMIGA	990 F
10 DISQUETTES DE MARQUE SF	95 F
10 DISQUETTES DE MARQUE DF	120 F

TI 70

A RETOURNER A - L.T.I - 6, rue Médéric 92110 CLICHY

Designation de l'article	Pour achat logiciels		Cat	C	D	Qté	Prix article	Montants
	Ref. MARCHE UTILISE	SOFTS						

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 3 000 F

FRANCE : SOFTS 20 F - MATERIEL 70 F
Port : DOM-TOM : SOFTS 50 F - MATERIEL AVION : 250 F

FRAIS DE PORT

CARTE PLURIEL CARTE AURORE CARTE BLEUE CHEQUE BANCAIRE à l'ordre de L.T.I DEMANDE DE CREDIT CREG TVA 18,60 % sur PC, MEGA
et LASER (arrondi au franc inférieur) TOTAL A PAYER

NOM Prénom Adresse VILLE CODE POSTAL SIGNATURE OBLIGATOIRE

Téléphone N° Carte AURORE, PLURIEL OU BLEUE DATE D'EXPIRATION LIVRAISON DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

"Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'œuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé _____
 Logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____
 Prénom _____
 Age _____
 Adresse _____

Téléphone _____
 Je certifie que le dessin ci-joint est une œuvre originale et non une copie.
 Date: _____
 Signature: _____

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 _____
 2 _____
 3 _____
 4 _____
 Type d'ordinateur _____

Facultatif

Nom _____
 Adresse _____
 Téléphone _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à
 TILT Rédaction,
 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS

- POPULOUS
- Electronic Arts
- SILKWORM
- Virgin Games
- BARBARIAN II
- Palace Software
- DRAGON NINJA
- Ocean
- DOUBLE DRAGON
- Melbourne House
- VIGILANTE
- U.S. Gold
- DUNGEON MASTER
- FTL
- FALCON
- Electronic Arts
- RVF Honda
- Microstyle
- FORGOTTEN WORLDS
- U.S. Gold

BOUTIQUES

- FALCON
- Spectrum Holobyte
- POPULOUS
- Electronic Arts
- BLOOD WITCH
- Mirrosoft
- KICK OFF
- Titus
- DRAGON NINJA
- Ocean
- RICK DANGEROUS
- Microstyle
- LES JUSTICIERS
- Infogrames
- XENON 2
- Mirrosoft
- CRAZY CARS II
- Titus
- BLOOD MONEY
- Mirrosoft

Erratum

Dans le numéro 69 de Tilt, une erreur s'est glissée dans le tableau récapitulatif des publications reçues pour notre concours PAO. L'adresse communiquée pour BE'ST Contact, organe du club BE'ST dédié aux Atari ST, est erronée. Les coordonnées de ce club, où il est possible de se procurer leur bulletin, sont: BE'ST, M.Vidal, La Finelière, 17430 St-Coutant.

ST plus rapide

Hypercache-ST remplace le microprocesseur du ST par un... 68 000! Ce dernier est toutefois deux fois plus rapide que celui monté d'origine: il est cadencé à 16 MHz. D'après l'importateur, cette carte permet d'obtenir un gain de performances en calcul de l'ordre de 100%. Le prix est d'un peu moins de 3 000F en version de base. Synergie&Communications, BP 29, 77 570 Chateau-Landon.

Accord

Signature d'un accord de distribution entre deux éditeurs français: certains produits développés par Microïds seront distribués en Europe -sauf en France- par Infogrames. Cela intervient peu après la restructuration du groupe Infogrames et montre la volonté de Microïds d'accrocher son effort à l'export.

Sega annonce

Alors que la Sega 16 bits devrait arriver en France de manière officielle en avril-mai 1990, Virgin Loisirs et Sega Enterprises voient d'un mauvais oeil les importations parallèles de cette console pratiquées par certains. Ainsi, Sega et Virgin tiennent à informer d'éventuels acheteurs que ces modèles importés de manière non autorisée par Sega ne sont pas compatibles avec les téléviseurs européens et ne sont pas conformes aux normes électriques françaises. Elles ne font donc l'objet d'aucun SAV officiel.

Autrement dit, les acheteurs de ces consoles "illégalés" ne recevront aucune aide de la part de Virgin Loisirs en cas de panne. En outre, il semblerait que le prix de la Sega 16 bits importée régulièrement soit inférieur à ceux pratiqués par les parallélistes.

Ram 4 Mb: ça y est!

L'industrie des semi-conducteurs vient de nouveau d'effectuer un bond en avant. Jusqu'ici on connaissait les circuits mémoire 1 Mbits. Désormais, il faut aussi compter avec les 4 Mbits! C'est IBM qui a réussi l'exploit de lancer une fabrication de ce nouveau type de mémoire, coiffant ainsi au poteau les géants nippons de l'électronique. La réponse de ces derniers ne devrait pas tarder: Sanyo annonce une puce 16 Mbits dans un avenir très proche.

Des jouets...

Spécialiste américain du jouet sous toutes ses formes, Toy "R" US arrive en France. Disposant de 400 magasins aux Etats-Unis, implantée notamment en Grande-Bretagne et en RFA, cette firme disposera en France de cinq magasins d'ici la fin octobre. Le principe de vente est calqué sur celui des hypermarchés. Ici, 18 000 jouets sont référencés et proposés en libre service. Pas de vendeurs, pas de conseils mais des prix serrés. Les magasins a l'enseigne Toy "R" US disposent en outre d'un rayon micro. Côté matériel, seule la gamme Amstrad CPC et périphériques associés est disponible. En revanche, la partie logicielle propose les hits sur CPC, ST, Amiga et ordinateurs compatibles avec l'IBM PC. Les premiers magasins seront situés à Velizy et Parinor. Viendront ensuite Bordeaux Lac, Noyelles-le-Godaud et Plaisir dans les Yvelines.

On embauche!

Le réseau de distribution Victor cherche 360 personnes! Les postes se répartissent ainsi: 250 commerciaux et 110 techniciens. Si vous désirez en savoir plus, connectez-vous sur le serveur télématique Victor au 48-75-10-10.

Le Forth avec vous

Adulé par certains, détesté par d'autres, le Forth est l'un des rares langage à être standardisé. L'éditeur français EAM annonce la venue de Le_forth pour PC. Au programme: compatibilité standard 83, gestion des graphismes et des co-processeurs de calcul, génération d'un code directement exécutable. Pour plus d'informations: EAM, 28 ter, rue de Plaisance, 94130 Nogent-sur-Marne.

L'image au salon

Destiné plus particulièrement aux professionnels de l'imagerie numérique, le salon Imagica -images informatiques et CAO- se tiendra à Lyon du 24 au 26 octobre 1989. Au programme, de nombreuses conférences aux sujets variés et la possibilité de faire le point sur les applications concrètes de l'informatique graphique. Pour plus d'informations: Chambre de commerce et d'industrie de Lyon, 3, place de la Bourse, 69289 Lyon Cedex 02.

La micro au super

Grande première: il existe désormais en France une grande surface réservée à la micro-informatique. Situé à Velizy, dans la banlieue parisienne, Realsoft est un espace de 1500 m² en libre service. Plus particulièrement destiné aux PME/PMI, Realsoft propose tout, absolument tout, de l'ordinateur jusqu'aux livres, papier pour imprimante et jeux sur PC. Enfin, le Next pointe le bout de son nez!

LA BOUΤIQUE
MICRO AVENUE
C'EST FANTASTIQUE!

Toutes les nouveautés à de super prix dans l'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, Amiga, PC, CPC.

1 LOGICIEL ACHETÉ =

L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages !

2 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club + 1 abonnement gratuit de 6 mois à une des meilleures revues de micro-informatique* !

* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club + l'abonnement de 6 mois* + Un super jeu à cristaux liquides de poche*

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

MICRO AVENUE l'espace spécialiste du Soft.
58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODERUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKKEN, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...

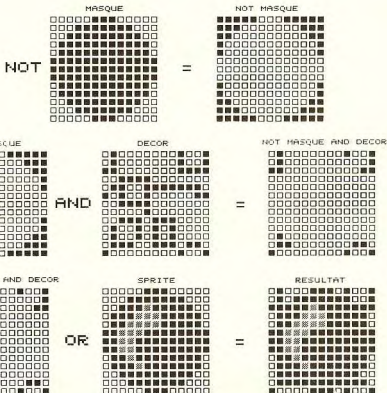
Les opérateurs les plus connus sont OR, AND, XOR. Remarquons que NOT n'est pas un opérateur, mais qu'il inverse les informations d'entrée (ne pas confondre avec XOR !). Arrêtons tout! Que vient faire le raisonnement booléen dans le sésame? Je répond tout simplement par SPRITE! Eh oui, les sprites utilisent cette logique... Vous comprenez maintenant son importance: la logique booléenne va nous aider à comprendre le comment du pourquoi de la formation d'un sprite.

— LOGIQUE ? —

Voici, pour vous mettre en appétit, la combinaison pour afficher un sprite sur un décor sans que celui-ci s'y confonde ("enfant" diront certains):

(NOT masque AND décor) OR sprite. Mais ne nous emballons pas... La suite, avec listing à l'appui, au prochain numéro!

JUJU



Shoot Again!

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38



**12 NOUVEAUTES
POUR NINTENDO !!!**
ADAPTATEUR, 299 FR\$

**CONSOLE NEC + CHAN & CHAN
2 250 FR\$**
CD Rom + Street fighter, 3 249 FR\$
-Joystick XE 1 pro, 850 FR\$
-Joypad turbo, 299 FR\$
-Adaptateur 5 joypads, 299 FR\$

**OUVERTURE DU CLUB NEC.
DECOUVREZ TOUTE LA LOGITHIQUE
NEC A PARTIR DE 60 FR\$**

De 350 fr\$ à 475 fr\$ la cartouche pour PC Engine

Alien crush, Chan & chan, Cyber cross, Deep blue, Dragon spirit, Drunken master, Dungeon explorer, Energy, F1 pilot, Fantasy zone, Final lap, Galaga 88, Gunhed, Honey in the sky, Rastan, Moto roder, Nectaris, Ninja warriors, P47, Pac land, Power versting, Power golf, Power league base ball, R-type I, R-type II, Shubbino man, Son son II, Space harrier, Tales of monster path, Tiger heli, Victory run, Wataru, Winning shot, Wonder boy II, Wonder momo, World court tennis, World stadium baseball, Yaks...

**WONDER BOY III
SUR CD ROM EN
DEMONSTRATION**

PREVIEWS:
Power drift, Tiger road, After burner II, Altered beast et Out run (sur CD Rom), Robocop, Batman, Shinobi, The strider, Ghost'n ghouls, Equinox stories, Bloody wolf, Formation armed...



VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : 40 38 02 38

VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

NINTENDO											
Adaptateur	299	Fantasy zono II	395	Gradius II	395	Konmi world	395	Operation wolf	395	PREVIEW : Castlevania II	
		Fudomyobra	395	Great tank	395	Life force	395	Star war	395		
Dragon spirit	395	Goemon II	395	Gryzor	395	Mighty atom	395	Track & field II	395		
SEGA											
Console + Hang on	990	Jeux :		Vigilante	299	Nouveautés :		American pro	299	Alex kid III	299
Lunettes 3D	290	Bomber raid	299	California games	299	baseball	299	Wonder boy III	299	Ghost buster	299
light phaser	349	Rastan	299	Cyborg hunter	299	Galaxy force	299	Casino games	299	Wanted	299
Control stick	129	Altered beast	299	Times soldier	299					Spell caster	299

1170 **BON DE COMMANDE** à découper puis à retourner à **SHOOT AGAIN**, 145 rue de Flandre, 75 019 Paris

Nom : Veuillez m'envoyer le matériel suivant : Règlement par chèque à l'ordre de **SHOOT AGAIN** + frais de port (jeu 25 fr\$/console 60fr\$)

Adresse : Règlement en contre remboursement, frais de port (jeu 40 fr\$/console 80 fr\$)

..... Pour un montant de :

Ville : Code postal : + frais de port de soit

GRATUIT POUR LA CONSOLE NEC

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 192).
Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.
 Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____
 PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____

TÉL. : _____

VENTES

AMSTRAD

Transfère vos fichiers (Asc, B, Pops Turbo Pascal, D, Base, etc.) sur IBM (MS Dos) à Amstrad CPC, avec un simple programme. Exécuté pour 198. **Patrick BOCK**, 15, rue de Roubaix, 97520 Grosbaillevictrouff.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur complet + nbre jeux. Très peu servi. Le prix : 3.000 F. **Alain SACLIER**, 107, av. de Saint-Guen, 79017 Paris. Tél. : 42.28.22.88.

Vend CPC 6128 couleur, très bon état + nbre jeux + joystick Pro 5000 + manuels + boîte rangement. Le tout cédé à 2.500 F. **Fabrice BELZACO**, 4, place Oberivert, 93800 Epayans-sur-Seine. Tél. : 48.41.53.18.

Vend Amstrad PC 1612 SD couleur jeu garantie. Le prix : 4.900 F. **Thierry MORNET**, 26, rue C. G. Clemenceau, 95229 Aigleux-sur-Vie. Tél. : 51.22.55.15 (après 19h).

Vend CPC 6128 + moniteur couleur + synth. vocal + originaux + disquettes + revues spéciales Amstrad. Le tout : 2.800 F. **Olivier BOLLAT**, 45, avenue de Général-de-Gaulle, 92240 Le Hay-Les-Roses. Tél. : 46.46.42.44.

Vend Amstrad PCW 8526, en 88 + impr. + log. graphique + trait. texte + multipan + D. Base III + disq. vidéos. Le prix : 3.800 F débarras. **Olivier BIDON**, 13, rue des Aulnes, 93800 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 43.34.33.45 (après 19h).

Vend CPC 6128 + 3 joystick + radio-réveil/horloge MP 3 + module Amstrad sous garantie + nbre jeux. Le tout : 4.500 F. **Théo**, revues en cadeau. **Alexis JACQUET**, 25, rue de Montesson, Le Parc Monceau, 91900 Jouy-en-Josas. Tél. : 74.71.67.70 (après 19h).

Vend Amstrad CPC 6128 monochrome + joystick (Boss King new) + Pétrel MP 2F + 100 jeux utilisables. Le tout en parfait état de marche : 1.500 F. **LAURENT**, 84198 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.61.11.02 (entre 20h et 21h).

Vend Amstrad CPC 6128 couleur + 200 jeux sur disquette + manette de jeu ZV2 + magazines (le 1er tiré) : 3.500 F. **Achat 1988**, Pascal SAVAAT, Nempont-St-Pierre, 31, route nationale, 92008 Brink. Tél. : 21.81.20.28.

Stop affaire ! Vends CPC 6128, très écran couleur + 1 joystick + nbre logiciels + guide + 1 livre de priq. Le prix sacrifié pour 1.999 F. **Cyril CANIVET**, 19, allée des Fraîsiers, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 96.11.27.81.

Vid CPC 464 + écran coul. + 100 jeux édit. très bon état. Vends à 1.700 F. **Vidé Sega** + 3 jeux bon état : 800 F. **PAUL**, Tél. : 42.27.73.31.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 60 disq. jeux + utilisables + sans CP/M 62K 2.2 + manuels. Le tout, très viable. Le tout en très bon état : 2.500 F. **Fédéric RICHER**, 13, rue de Cardale, 93500 Pantin. Tél. : 48.46.63.80.

Vends CPC 6128 couleur + nbre jeux utilisables + imprimante DMP 2180 + nbre livres + revues + bureau TV. Le tout : 3.000 F. (à débiter). **Eric FORSTIER**, 4 La Culture 4, rue Cardon, 79200 Boulogny. Tél. : 39.69.67.28.

Vend Amstrad CPC 464 couleur + 200 jeux ou possibilité d'échange contre manette de tout type et tout état. Prix : 1.200 F. **Christophe SMOLEN**, 8, rue Cornelle, 93290 Tremblay-Len-Guestes. Tél. : 48.46.58.80.

Vends jeu Amstrad 6128 (Polaris, Pac-Man, etc.) valeur réelle + de 6.000 F cédé à 2.900 F. En cadeau une boîte de jeu. **Philippe ESNAULT**, 17, rue des Riches, 91330 Yvernes. Tél. : 45.69.22.99 (surval).

Vend Amstrad CPC 6128 + CMP 464 + joystick Konix + 200 jeux + boîte rangement disquette. Le prix : 3.000 F à débiter. 163, boulevard de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 34.76.24.82 (sur soiré).

Vends Amstrad 6128 couleur datant de juillet 1988 avec manuel + 105 jeux + 4 copieurs + carton d'emballage pour 1989. **Yves VERDIER**, 12, allée Bellevue, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.62.40.

Vend Amstrad CPC 464 avec moniteur coul. + nbre joystick + synth. vocal + 3 voy. l'Épiqueur. Le tout : 300 F. **Yves**, 100 F. **Alexandre TOURNIER**, 5, rue Vegrinaud, 79013 Paris. Tél. : 48.61.59.78.

Vend Amstrad CPC 6128 (1988) + 100 jeux ou plus entre autre + rangement + 2 joystick + revues + K7 vierg. 2.600 F. **Alexandre TOURNIER**, 5, rue Vegrinaud, 79013 Paris. Tél. : 48.61.59.78.

Stop ! Vends Amstrad CPC 6128 coul., état neuf (87 + 1 joystick + nbre jeux 1160 synth.) + table + 1 box zébré charg. + 2 boîtes rang. et le prix : 3.500 F. **Fabrice RONGIONE**, 24, rue de la Villette, 93780 Drancy. Tél. : 48.36.26.16.

Vend Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 270 jeux + livre d'initiation + 1 joystick + guide. Le tout 400 F. Le prix : 3.500 F. **Bernjamin SELAM**, 2, allée de Montfermeil, 93340 La Raincy. Tél. : 42.41.34.32, ap. 17 h 30.

Pour Amstrad, vends DMP 2000 + housse, tél. : 800 F. lecteur 5 p. 1/4 + 350 disquettes : 2.000 F à débiter. Montel + Pentel + Xerox 8017, log. machine + disq. : 180 F. **Lionel DALMAS**, Quartier Saint-Etienne, chemin des Pâtres, 83230 Le Buisson. Tél. : 94.20.61.74 (après 19h).

Vid Amstrad CPC 6128 couleur + 31 originaux + manuels. Le prix : 2.700 F. **Thierry MADET**, cinéaste Notre-Dame, 93106 Montcaumon. Tél. : 76.05.19.55.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquette DDP-1 + nbre jeux + revues + manuel d'initiation. Le tout en très bon état : 2.500 F. **Fédéric RICHER**, 13, rue de Cardale, 93500 Pantin. Tél. : 48.46.63.80.

Vends Amstrad CPC 464 sous garantie + jeux. Le prix : 1.500 F. **Sébastien YVON**, chemin de l'Orme-Aux, 78600 Ablis. Tél. : 30.59.02.81.

Vend Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome + 55 jeux, tous des originaux. Le tout pour 2.200 F. **Stéphane COURBON**, 4, rue des Papillons, 62228 Carvin. Tél. : 21.32.71.22.

Vends jeu pour Amstrad CPC 464 : Ship Shot, World Cup, Miami Vice, C. 2000, Street Hawk, Top Gun, Gahen, Street Circuit, Le tout : 1.000 F. **Philippe CHANET**, 5, rue Octavie-Mabrou, 94500 Bèlize. Tél. : 67.31.01.37.

APPLE

Apple IIGS : vends lecteur 5" 1/4. Prix à débiter. **Gérard FERRAT**, 14, rue du Champ-de-Mars, 97200 Ste-Anne. Tél. : 88.28.24.28.

Vends Apple IIe 128 K, carte de Chat Mauve + joystick + synth. + écran monochrome + carte imprim. SSC + nbre log. et livres : 3.900 F. **Pierre-Henri FLAMAND**, Chement-Gard, 16410 Diges. Tél. : 45.63.63.09.

Vend Apple IIe 128 Ko, 2 lecteurs monit. mono., joystick, AppleLink + doc. Prix : 3.500 F. Tél. le soir. **Philippe SIRE**, 21, place des Colonnades, 78900 Valois-le-Bretonneux. Tél. : 30.04.62.15.

Vend Apple II + écran mono. + lectures ext. + 150 disq. + util. + joystick. 1.400 F. Vends aussi écran couleur CTM 644 pour Amstrad : 2.000 F. **Sébastien VIVIER**, 74, avenue du Général-Gaillard, 93200 Pierrefitte. Tél. : 48.27.87.82.

Vend Apple IIC bon état, monit. mono., nbre jeux, joystick, souris, villejo, support moniteur, livres, disq. d'initiation. Prix : 6.000 F à débiter. **Christophe CHALESSIN**, 5, ch. J.-B. Poyrenne, 93520 Jougnef. Tél. : 78.16.16.88.

Vend Apple II + moniteur couleur + accus + joystick + imprim. + nbre jeux + moussé pant. + Apple Work + le tout 7.000 F. **Mathieu GERMAIN**, 25, rue des Alpes, 92500 Tremblay-Les-Gonesses. Tél. : 48.61.14.80.

Vend Apple IIc + mon. mono. + Pétrel + mp. scribe + disq. disq. externe + accus + nbre log. + manuels + joystick. Prix : 6.000 F. **Emmanuel BARRERA**, 64, bd du Jardin-Evolutio, 98000 Monaco, Monte-Carlo. Tél. : 92.30.62.76.

Vend Apple IIGS coul., 1983, 3"5 et 5"25 + livres (tablets, manuels...) + nbre jeux util. (avec disq.) + 2 extensions + joystick. Le tout impeccable : 6.500 F. **Jean-Joe HER**

COT, 71, rue de Fashbourg-Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : 42.68.8677 (avant 19h).

ATARI

Vend 520 STF avec garantie (avec écran couleur + 150 jeux). Le tout : 4.700 F. **Patrick GALLON**, 66, route de Gargos, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.32.11.94.

Vend 520 STF double face, étendu à + 1 mega + Freeboot + divé 5714 Lumina + programme en tout genre. **Pierre-Olivier LOSTRE**, 3, avenue de la Marse, 9400 Cédral. Tél. : 40.87.82.82.

Vend 520 STF double face gonflé à 1 mega + disquettes + joystick + livres, emballage d'origine. Prix : 3.000 F à débiter. **Youssef AZZOUZ**, rue Marcoussis, 94009 Créteil. Tél. : 48.39.58.17.

Vend Atari 520 ST + 2 joystick + nombreux jeux. Le tout : 2.800 F. **Fredéric DEWYNNE**, 61, rue de la Ville, 75002 Paris. Tél. : 48.61.11.25.

Vend Atari 520 ST + souris bon état. Prix : 1.000 F. **Nicolas GOUDROY**, 3, avenue des Cèdres, 77105 Lognes. Tél. : 66.17.72.23 (après 19h).

Vend Atari 520 STF + réducteur + kit minitrit + émulateur PC + Mac + jeux. Valeur totale : 5.700 F. Vendo : 2.500 F avec garantie de 10 mois. A bientôt ! **Eric DARSIN**, 25, rue de Saint-Riquier, 98001 Aïti-Haut-Cochon. Tél. : 22.82.82.94 (après 20 h).

Vend 800 XL + lect. disq. + lect. K7 + tabl. tactile + 500 jeux sur disq. + 6 jeux K7 + 8 jeux cart. + 2 boîtes rang. + 2 joystick + 2 disques vidéos. Prix : 1.950 F. **ABRAHAM ANROULT**, 2, impasse des Bourneux, 95500 Cergy. Tél. : 30.30.52.80.

Vend 520 STF new roms + nbre. jeux, utilit. (30, ex.) : GFA, Raytrace, Emuromac + os88a + lang. B, C, ASS, GFA) + boot + tape + livres B) + autres. Prix : 5.000 F (usageur). **Hossain SAIDY**, 12, avenue Franklin-Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : 42.26.83.43.

Vend Atari 520 ST + 15 logiciels + tapis souris + joystick + mega + disq. Le tout : 3.500 F. **Christophe CILLET**, 8, rue Jean-Robert, 4° étage, 79113 Paris. Tél. : 48.38.43.54.

Vend Atari 520 STF DF (à venir) ISS = prog.) + nbre livres. Le tout : 4.500 F. **Thierry GAGNÉ**, école maternelle Ginney, 79330 Saint-Laurent. Tél. : 48.67.58.32.

Vend 520 STF (16) (Bitbit + nouv. rom + moniteur couleur 1224 + serris + 571 log.) : 3.500 F. **Christophe GOUVAZE**, 4, rue Pierre-de-Ronsard, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.71.91.97.

Vend 520 STF + nombreux jeux et utilisables + imprimante LX 8000 Epson avec + bouquins. Le tout très bon état. Valeur neuf : 10.000 F. cédé : 5.000 F. **Charles CASASSIS**, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 45.87.58.71.



AMIGA

lecteur externe 3" 1/2	990
lecteur externe 5" 1/4	1490
écran couleur multisync	5900
disque Am 1000/30 Mo	4900
carte disque dur PC 20 Mo	2900
lecteur GVP autoboot	N.C.
Genlock, Flicker Fixer	
Scanner, Logiciels	N.C.

AMSTRAD

TOUTE LA
GAMME
EN PROMOTION

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO

IMPRIMANTES

Star LC 10	2290
Star LC 24-10	3490
MPS 1230	1550
Deskjet HP	6990

PHASE

GALERIE "LE SQUARE"
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00

M^e Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500	
Amiga 2000	
lecteur externe A 1010	1190
lecteur interne A 2010	1490
extension A 501	
carte XT + lecteur 5" 1/4	3550
carte AT + lecteur 5" 1/4	9400
2 Mo interne A 2058	6390
écran 1084 S	2900

PHASE EXPOSE

PHASE EXPOSE
AU SALON DE LA MICRO
13/14/15 Espace Champerrat
STAND H 12

CADEAU SUR PRESENTATION DE CETTE PUBLICITE

Vends Atari 520 STF DF, nouv. roue + écran couleur SC 1234 (valeur 2900 F) + nbx jeu, vidi, 1 GFA + souris Arco + joystick. Le tout 134,4 - 4500 F. **MARCEL DOLMAIRE, 3, allée Fleming-Alexandre, 95150 Taverny. Tél: 30.40.94.27.**

Vends 520 ST + 2^e lecteur DF DD + moniteur couleur + souris et son tiple - imp. + boisse + jeux + util. Le tout pour un prix sacrifié (faites prop.). **Jean-Baptiste LETETRIER, 29, rue Pierre-Enrie, Saint-Prix (25 km de Paris). Tél: 34.16.41.68.**

Vends Atari 520 STF anciens roms + lecteur double face + monit. couleur + joystick + nbx log. 134,4. Le tout: 3500 F. **Aymeric THOUBAT, 4, voie du Bois, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél: 69.30.15.71.**

Vends pour Atari ST monit. haute résol. couleur SC 1234: 2200 F. Monit. monochrome SM 124: 1100 F. Deux scbs en v. **Michel TELLIER, 6, rue Jean-Rouin, 95600 Eaubouffe.**

Vends disquettes de L.A. qualité, pleine: 9 F l'une. Vends Atari 520 STF DF + 2 supports jeux + souris + 2 manettes pro + tapis. Le tout: 1590 F. **Laurent NOLDES, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél: 60.84.26.83.**

Vends Atari 520 ST lecteur double face + moniteur 1094 + jeux originaux. Prix: 5000 F. **Gérard THULLIO, 6, allée Pierre-Brossolette, 95400 Villiers-le-Bel. Tél: 39.92.20.62.**

Vends Atari 1040 ST moniteur coul. + nbx jeux et utilit. (GFA, Basic, Artisoft) + livres et revues. Le tout: 6500 F. **Bernard LEBECQ, 49, rue Alphonse-Daudet, 94050 Carnet. Tél: 98.37.28.81.**

Vends Atari 520 STF avec-garantie + nbx log.: 2400 F. Imprimante sous-garantie IBM Tcvnosa (compatible): 1300 F ou le tout: 3400 F. **Serge MARTIN, la Rose des Sables, Bld. D1, 82600 Fréjus. Tél: 94.53.49.52.**

Vends Atari mega 11 + monit. coul. SC 1234 (garantie mal 90) + joystick + nbx jeux et utilitaires + livres + boisse de

protection. Prix: 7500 F. **Didier LASSALLE, 16, rue des Ursulines, 92200 Saint-Denis. Tél: 48.09.92.44.**

Vends Atari 520 STF DF 3/89 + Urea, F16, World Snooker, Billard, Test Drive + manette 8018, sous originaux. Prix: 2500 F. **Patrick GUILLIN, 21, place de Gascoignes, 78119 Maurepas. Tél: 30.51.49.26.**

Vends Atari 520 STF 11 Mo + SM 125 + impr. SMM 804 + DD 20 Mo + logs + livres + 30 disquettes. Prix: 8500 F à déb. contact après 17h. **Florent BOUJIC, 30, rue Bernard-Ortiz, 93100 Vanuise. Tél: 97.48.20.14.**

Vends Atari 520 ST (sans 88) avec nouvelle toner et lecteur DF + joystick + nbx jeux + 10 originaux (Batman...) + monit. couleur. Prix: 4500 F. **Laurent BRETONNIERE, 78,66, avenue Albert-I^{er}, 92500 Rueil-Malmaison. Tél: 47.51.81.98.**

Vends Atari 520 DF + moniteur couleur + 150 disks + free boot + joystick + manettes sous-garantie. Prix: 5000 F. Le tout

en très bon état. **Guillaume CHAILLOU, Tél: 40.40.08.35.**

Vends Atari 800 XL + 7 cartouches + livres + joystick. Le tout à b. à c. **6049 290 F. Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél: 40.20.18.20.**

Vends Logiciels originaux pour Atari XL, XE en K7 et emulac. **Karl SIGISCOAR, 9, allée Fleury, 38110 Utzès. Tél: 76.83.22.65.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + nbx jeux (95) + livres. Le tout L.b.à. c. **6049 290 F. Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél: 40.20.18.20.**

Vends double face Atari ST 520. Prix: 3300 F arrivée 1989. **Bahad MANOUCHKIN, 6 chemin des Palmiers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél: 93.75.01.65.**

Vends ou échange logiciels DF et SF pour Atari 520 STF à prix raisonnables... **Cherche Cad 30 avec notice. A bailoter! Stéphane LEMOINE, 18, rue de Corneille, 75009 Paris.**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAR

- LOGICIELS et PÉRIPHÉRIQUES POUR SINCLAR QL, SPECTRUM 48 + 48 / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE pour QL et SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48 + /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES et LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

ATARI ST et AMIGA

- Commande directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant +
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone: International + 44 - 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



PETITES ANNONCES

Vends jeux Amiga 500 org. 1.b.6. Sudan, Rabbit, Dragon, Niji, Tangah, Indiana Jones, Arcade entre 100 et 160 F et aussi jeux Amstrad 407. **Claude OLLIVIER, la grande Plaine Bat. 43, bd des Amaris, 93100 Toulon. Tél.: 94.27.44.76.**

Vends 500 du 02/06/89 avec souris, jyoys et 14 org. (Dolbe Pair 2, Falcon, TD2, etc.) 1.b.6. Prix : 7 000 F - cédé pour 4 000 F ! **Axel BOUVET, 4, rue du Hamon, 93540 Mennecy. Tél.: 64.57.33.86.**

Vends 500 + mon. coul. 10845 + logs + réseau disks + boîte + jyoys + tapis + mouse. Le tout et garantie : 5 500 F. **André MAILLET, 57, rue St-Jean-Claude, Paris. Tél.: 42.02.71.84.**

Vends A 500 + externe, imprimante 500 K + moult, couleur + très réseau log. org. L'emplacement 6190 F. **Robert SQUJET, résidence La Brèche, 4, rue des Archéves, 94000 Créteil. Tél.: 43.95.46.61.**

Vends Amiga 500 + moniteur coul. haute résol. + réseau jeux + boîte de racc. pour 3.5 p.p. 1.b.6. Le tout : 5 500 F. **Didier BENAIS, 26, rue Eiffel, 78700 Couffaines-Saint-Honorine. Tél.: 39.19.84.44.**

Vends Amiga 500 coul. + défilement + ext. mémoire 1 mégas extensible à 2 mégas + 2 imprimés + log. + livres. Prix à débattre. **Valérie 12 000 F. Bruno DOBBING, 148 bis, rue M. Ripioles, 91500 Paray-vieille-Poste. Tél.: 68.38.94.88.**

Vends Amiga 500 + jyoys + moult. coul. + imprim. coul. sur LC10 + réseau logs (Trait. texte + dessin + musique) + jyoys, vidéo : 15 000 F. **Gérard JOUBERT, 93100 Noisy-le-Grand. Tél.: 43.03.80.46.**

Vends Amiga 500 + 80 disks pleins + moniteur coul. + jyoystic + livres. Le tout : 6 500 F sur Paris uniquement. **David Artuz, Tél.: 42.41.28.90.**

Vends org. pour Amiga : Demarc, Forgotten Worlds, Starlight II, Crazy Cars II. Prix intéressant, cherche contacts sur Amiga. **Cyril PAILLARD, 19, rue des Digitalis, 91700 Itteville. Tél.: 64.93.08.38.**

Vends pour Amiga 1000 extension mem. Golem 2 Mo pleins à 1 Mo : 3 500 F et pour 1000/500 disque sur SMD 30 Mo. Neuf pour 2 900 F. **Djigobéze vives, Richard JOSSE, 36, rue Sainte-Anne, Tél.: 96.70.95.78.**

Vends copieur pour Amiga 70 F pièce peut être échangé contre disks 3"1/2 vengés rapide et durable. **Fredrick PETIT, 18, rue de la Lison, 1290 Bruxelles, Belgique. Tél.: 02.76.15.78.**

Vends réseaux log. et jeux Amiga 500 très bas prix. Donne liste ou res. gratuit. **Guillaume FRANCOIS, 11, rue François-Lavieille, 93100 Cherobourg. Tél.: 33.93.08.52.**

COMMODORE

Vends C 64 + 1541 + jyoys (3) + disks + imprim. + revues. Le tout : 3 500 F (urgent). **Sébastien CANTINI, chemin Beaupaire, 91140 Dourdan. Tél.: 64.58.84.42.**

Urgent : ensemble C 64 + moult. coul. + 1541 + lect. cassette + 2 jyoystics + réseau jeux + dis. vengés + livres et accés. Prix : 3 500 F. **Jean-Marc BATOR, 6, rue de l'Inscription Parisiennes, 94000 Chisy-le-Roi. Tél.: 46.81.82.26.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + jyoystic + cart. Rob-com + une centaine de disquettes. Le tout 1 900 F. **Pascal NIETO, 117, boulevard Félix-Faure, 93100 Aubervilliers. Tél.: 43.52.66.41 après 19 h.**

Vends jeux pour Commodore C 64 et C 128 bas prix et recherche cartouches (Action Replay V Mk3 S) à bas prix. **Jean-Marc LOUVEZ, 36, rue Emile-Zola, 93147 Douchy. Tél.: 43.52.66.41 après 19 h.**

Vends C 64 new + lect. de K7 + livres + réseaux jeux + péritel + pal très peu servi parât. état. Prix : 1 000 F. **Axel BEAUDENON, 17, allée de Tous-Vents, Ondreville-sur-Ezonne, 45300 Puteaux. Tél.: 38.39.15.34.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + moniteur couleur + câble péritel + réseaux logiciels (K7, dis.) + réseaux TB + jyoystic. Prix : 4 000 F. **Dominique BARBLU, 30, rue Gaston-Watson, 60460 Prey-sur-Oise. Tél.: 44.27.70.47.**

Vends C 128 + lect. dis. dis. 1571 + imprimante MPS 803 + moult. coul. 1361 140/100 (col.) + réseau jeux. Prix : 3 500 F. **Eddy BEDMINISTER, route aux Pains, 94160 Villejuif. Tél.: 48.78.23.28 (18 h-20 h).**

C 64 new + 1541 new + boîte de rangement 70 disks + réseaux jeux dont Demarc, Barbarian II, Balman, Grand Prix Circuit... Le tout 1.b.6. : 3 500 F. **Yannick KLESIAS, las Montados, 30140 Anduze. Tél.: 66.61.77.62.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + jyoystic + réseaux jeux sur disq. et K7. Le tout en 1.b.6. : 2 000 F. **Yann VIALET, 128, parc de Carrouge, 77230 Saint-Marcel. Tél.: 61.03.04.50.**

Vends domaines renouvelés sur votre C 64 (sur K7 et dis.). **Michaël BRUNROUCC, 713, rue du Docteur Roux, 95810 Horn. Tél.: 20.92.85.94.**

Vends C 64 + 1541 + interface + doc. + réseaux jeux 1.b.6. 2 500 F Amstrad PC 1512 DJ couleur + booster + jeux et logiciels + souris et doc. 7 000 F. **Roger FERNANDEZ, 1, allée Van-Gogh, 91190 Le Blanc-Mesnil. Tél.: 45.27.71.30 après 19 h.**

Vends C 64 + lect. K7 1531 + lect. dis. 1541 + jyoys + prise per. + réseaux jeux + livres pratiques + manuels. Le tout 1.b.6. 2 800 F. **Fabrice COULOUZ, 7, square du Trioux, 95400 St-Malo. Tél.: 95.32.17.02.**

Vends C 64 pal avec capot + 1541 + MPS 803 + freeze frame + réseaux disks + surprises pour musique somme de 3 000 F. **Pascal PAPON, 26, allée Apollinaire, 92726. Tél.: 43.84.05.20 après 19 h.**

Vends C 64 + 1541 + réseaux jeux peut être vendu séparément. Prix à débattre. **Christophe PABON, bd Romain-Rolland, Ste Geneviève, 93, 13019 Marseille. Tél.: 91.78.44.02.**

Vends revues, ou sépa à l'épave de C 64 + 1541 II + lecteur K7 + jyoys recopies + manuels + 15 jyoystic. Prix à débattre. **Vincent DAMERVALLE, 31, rue des Tamans, 91400 Longjumeau. Tél.: 96.96.59.25.**

Vends 128 D lecteur 1571 imprimé + péritel très peu servi 2 600 F à débattre. **Marcel RICHARD, 3, allée du Général d'Evry, 91000 Courcouronnes. Tél.: 64.97.12.78.**

Vends pour C 64 : moniteur couleur lite des. 1702 + 1541 + 1530 + 3810 + 500 disks + boîtes de rang. - kit de net. - K7 + livres. Le tout 1.b.6. 8 000 F à déb. **Marc VIGIER, 7C, esplanade du Pharo, 13007 Marseille. Tél.: 91.55.16.13 les week-end.**

Stop affaire ! Vends C 64 + 1541 + mon. coul. + 1530 + écran 400 log. + disks vengés : 3 000 F seulement ! **Johann DELATTRE, 15, rue Neuve, Vincennes, 95000 Cergy. Tél.: 34.43.83.48.**

Stop affaire ! Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + jyoystic + très réseaux jeux + boîte de rangement + housse + livres. **Sylvain édit. Le tout : 2 200 F. Sébastien BRACQ, 26, rue d'Henri-Langelet, 92028 Puteaux. Tél.: 27.79.60.38.**

Vends CPC 404 moniteur coul. + lect. D7-D1 + jyoystic + réseaux jeux origin. (dont new) K7 D7 + doc le tout en 1.b.6. : 3 000 F. affaire à saisir. **Bernand HUBERMAN, 4, rue du 10-Juin-1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 43.78.72.83 après 19 h.**

Vends C 64 + lect 1541 + lect 1530 + 50 disq de jeux

+ 10 disq vengés + synthétiseur vocal + TV. Le tout : 3 100 F sur sans la TV 2 800 F. **Hugo BEAULIEU, 18, rue des Giriards, Commen Lecloux, 77171 Sourdun. Tél.: 64.80.87.82.**

Attention ! Vends lect. dis. 1541 + réseau jeux sur disq. : 9 000 F + C 64 + lect. K7 1530 + réseaux jeux + obus + prise TV : 800 F (arrangement région parisienne). **Vincent MORIEAU, école des Faveures, 91130 Ris-Orangis. Tél.: 60.06.91.36.**

Vends Amiga 2000 kit PC XT monitor 10845 garantie 20 mois matériel neuf prix : 17 000 F sans monitor, 11 000. **Etienne JOY TEXEIRA, 4, av. Racine, 71600 Roissy-en-Brie. Tél.: 42.02.71.84.**

Vends Amiga 500 ext. mon. perfect imprimante ordinateur 120 D disks. **Stéphane DECROQUY, 6, rue Louis-Port, Auchy-au-Bois, 62190 Lillers. Tél.: 21.66.61.72.**

Vends C 64 + 400 1541 + ordinateur péritel. Le tout pour 2 000 F. **Stéphane COURBON, 4, rue des papillons, 62203 Carvin. Tél.: 21.27.71.22.**

Vends C 64 + lecteur disq. jyoys + utilitaires + jyoys + HP + livres + cartouches + moniteur 10". **Occase unique ! Prix : 2 250 F. Samuel LAWRYNIC, 16, rue St Exupéry, 78140 Velry Villacoublay. Tél.: 38.16.19.19.**

Stop amagot ! Vends C 64 + lect. disq. 1541 + jyoys + utilitaires + réseaux jeux complets. Le tout pour 1 000 F frais de port non compris. **Loïc VEICHE, 20, rue René-Gaie, 90000 Dives. Tél.: 25.34.47.36.**

Vends A 500 + A 501 + drive ext. + tapis + jyoystic. Vends aussi disquette 20 pour 800 F. 200 disquettes 3 500 F avec logiciels revues. **Séparé pour. Jean-Charles. Tél.: 48.23.13.49.**

Vends Amiga 500 + moult. 1084 + jyoys + souris + 30 disks. Le tout en très bon état et sous garantie. **Prix : 5 000 F. André MARIE, 27, rue de Fromenson, 77167 Bagnoleux-sur-Loing. Tél.: 64.26.92.96.**

Vends A 500 peint. + 3 jyoys + livres + jeux Lit I. Cap. Crazy cars et II. + 1 Sculpt 3D + abstruses revues en très bon état : 5 000 F. **Philippe DERT, 3, rue Alfred Dreyfus, 78218 St-Cyr l'Église. Tél.: 38.58.20.06.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + moult. + réseaux disq. Le tout pour 2 500 F à débattre + cadeau ! **Jean-Pierre HERIN, 27, rue du Chemin-de-Fer, 91300 Bruny-sur-Saint-Georges. Tél.: 43.82.34.36.**

Vends C 64 + 1541 + lect K7 réseaux progr. + livres 1 500 F. **Christe Amiga - 3 000 F. Alain LOUVOA, 22, par-**



NAZA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO

PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NAZA.

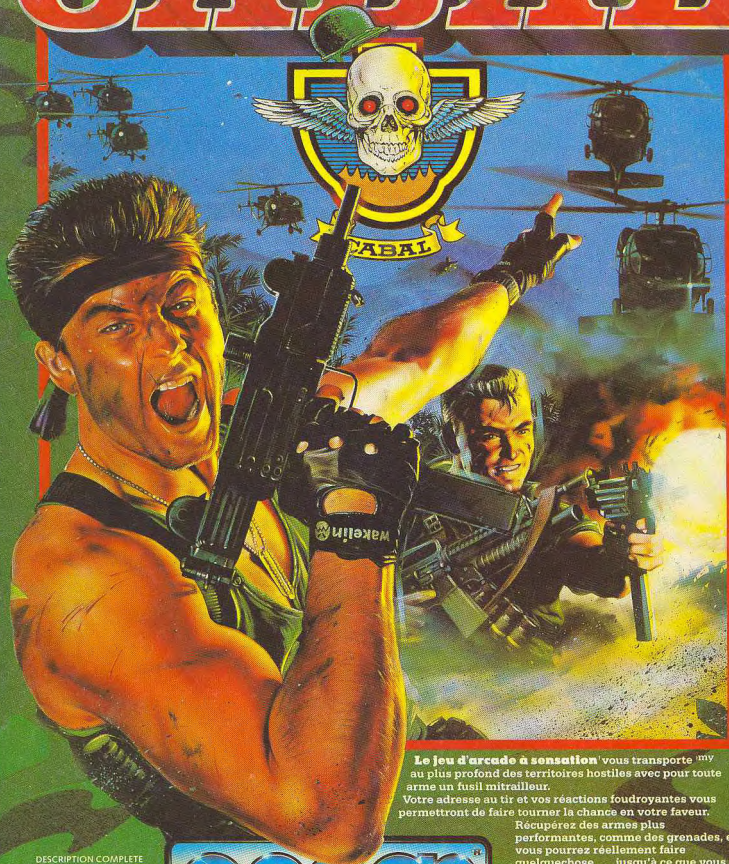


BE 118

NAZA
électronique

36.14 CODE NAZA

CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte ^{en} au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur.

Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.

Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelque chose... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA

REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43390675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43390675

ocean[®]