

TILT

MICROLOISIRS

**3615 TILT : gagnez
un Portfolio Atari!**



J. TESSEYRE

MICRO + CAMESCOPE + MAGNETOSCOPE :
découvrez la Desktop Video • PC Show de Londres :
plus de 150 nouveautés • Softs: Sherman M4, West
Phaser • Archimedes 3000 : le premier
32 bits concurrent du ST et de l'Amiga

M 3085 - 71 - 24,00 F





FORGOTTEN WORLDS*

CAPCOM

Disponible sur: CBM 64/128,
SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD
Cassette et Disquette. ATARI ST, CBM
AMIGA & IBM PC - Disquette.

DES SUCCES DU TONNERRE DE U.S. GOLD



VIGILANTE*

U.S. GOLD

Disponible sur: CBM 64/128,
SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD
Cassette et Disquette. ATARI ST, CBM
AMIGA & IBM PC - Disquette.



ATARI ST/AMIGA EN VENTE MAINTENANT



THE GAMES SUMMER EDITION*

EPYX

Disponible sur: CBM 64/128,
SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD
Cassette et Disquette,
IBM PC - Disquette.



INDY* - The Action Game

**LUCASFILM
GAMES**

Disponible sur: CBM 64/128,
SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD
Cassette et Disquette. ATARI ST, CBM
AMIGA & IBM PC - Disquette.

Photos d'écran à partir de formats d'écran variés.



4 JEUX DU TONNERRE
TABLEAU DE LA GLOIRE

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L. B.P.3, Lot Nr. 1, Z.I. de

TOUTES LES DESTINES AU
TABLEAU DE LA GLOIRE DE U.S. GOLD !!

Mousquette 06740 Châteaufort de Grasse, France. TEL: 93427144



TILT MICROLOISIRS

2, rue des Balais, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48 23 46 21. Télex : 643932 Edimordit
Abonnements : tél. : (1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottiere

Directeur artistique
Jean-Pierre Adélaïde

Secrétaire de rédaction
Dominique Chavaol

Chefs de rubrique
Mathieu Bercou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Szoback, Jean-Philippe Delalande

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographie
Françoise Jalouane

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Sylvie Barthe, Isabelle Boyer, Eric Cabreri, Daniel Claret, Pierre Fouillot, Jacques Harbon, Olivier Hautecoulle, François Hermelin, Alain Houghou-Lancour, Jusu, Olivier Scomps, Brigitte Soudehrot, Laurent Tourmaide, Jérôme Tessiere, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreux, Alex Zenoou.

MINITEL 3615 TILT

Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Balais, 75009 Paris, Cedex 09

Tél. : (1) 48 23 46 21.

Directeur de la publicité
Claire Vézine

Chef de publicité
Sylvie Haesens

Assistante
Claudine Lefebvre

Édition
Sophie Lhuers

Ventes

Service Abonnement, Chef des ventes

29, 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 (aérien/bateau).

L'avis avis : nous remercions. Les abonnements

doivent être effectués par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 virements BP 53

97522 Perthuis, Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud avec Catherine Brindray

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Clod Vallat

ÉDITEUR

"Tilt Microloisirs" est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A. au capital

de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans à compter

de 19 12 1980. Principal associé : Sébastien

Silège social : 2, rue des Balais, 75440 Paris Cedex 9

Président Directeur général : Francis Morel

Directeur délégué : Jean-Pierre Rogier

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication

photographique Tilt est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans

"Tilt Microloisirs" sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont

disponibles Tilt Service Abonnements 2, rue des Balais, 75440 Paris Cedex 09.

Tous exemplaires de Tilt peuvent être convertis sous adresse BDF par

compte. Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de "Tilt",

2, rue des Balais, 75440 Paris Cedex 09.

Un tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Conversion : Jérôme Tessiere avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Rogier

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1989

Photocomposition et photographie : R.E.I., 94700 Maisons-Alfort.

Imprimeries : Tilt, Tilt Impression, 77200 Tencay

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

SOMMAIRE

N°71



INDISPENSABLE ! JEUX ET MICROS LE GUIDE 90

Ne manquez surtout pas, dès le 17 novembre, un hors série exceptionnel ! Répertoire indispensable des 1500 jeux testés cette année, le Guide 90 de Tilt vous permettra également de découvrir les Tilt

d'or qui récompensent les vingt-cinq bests de l'année, sélectionnés par la rédaction. Au menu également un comparatif des meilleurs softs de jeux d'échecs, plus de 1 000 adresses utiles et un banc d'essai comparatif de tous les ordinateurs.

16 AVANT-PRÉMIÈRES Le graphisme premier d'Interphase,

en surfaces pleines, vous projette à grande vitesse et avec une animation d'une fluidité prodigieuse dans un monde informatisé en trois dimensions (ST). La première simulation française de char, *Sherman M4*, très réaliste, porte la double casquette de jeu d'action et de simulation/stratégie (ST, PC). *Héro's Quest*, jeu de rôle signé Sierra, n'est que le premier épisode d'une longue saga (PC). *Opération Thunderbolt*, second d'une série commencée avec *Opération Wolf*, se joue évidemment de deux. Et des previews spécial Sierra...

30 TILT JOURNAL Morosité au PCS de Londres

Personnal Computer Show en demi-teinte avec peu de réelles nouveautés au niveau du matériel, mais de nombreuses annonces de logiciels. Tilt vous en présente plus de 150 ! Une machine de rêve : le nouvel *Archimedes 3000*, l'ordinateur 32 bits le moins cher du marché ! Le test du plus petit PC du monde, le *Portfolio* d'Atari. Et les informations glanées par les reporters de Tilt...

52 ARCADES Golden Axe, un jeu magique,

associe une action infernale à une aventure éfrénée. Dans le même style, *Nastar* allume moins la passion. *Plotting*, un jeu de réflexion à la *Tetris*, repose les nerfs entre les deux batailles. Quant à *Flying Hawk*, il ne vole pas bien haut.

54 HITS Shadow of the Beast, éblouissant,

déroule d'étonnantes scrollings en une stratégie dépeuplée qui place tout le plaisir dans la découverte — comprenez qui peut ! *Batman*, un jeu d'action à se faire péter le joystick, est extrêmement varié et agréable à l'œil. Réflexes fulgurants et volonté de vaincre sont les seules règles de *Shufflepuck Cafe*, un jeu beau et simple à la fois. Les autres hits à découvrir : *Shinobi*, *Dynamite Dux*, *M1 Tank Platoon*, *Fiendish Freddy's*, *West Phaser*, *Chess Master 2100*, *Sim City*, *Wonder Boy III*...

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

78 ROLLING SOFTS. Les pires « blaireaux »

côtoient quelques joyaux qui ont été des hits sur d'autres ordinateurs. La plupart des jeux testés ici se placent cependant dans une honnête moyenne, pour ne pas dire qu'ils sont médiocres.

96 DOSSIER Allons d'enfants de la partie...

Les wargames exigeaient autrefois une longue initiation : notes interminables, études stratégiques et mêmes historiques. Une nouvelle génération de jeux permet à tout un chacun de pénétrer en douceur dans ce monde passionnant.

110 CREATION Le Salon de la Musique

à consacrer la suprématie du ST, talonné par le PC. Mettez un orchestre dans votre ST avec *FM Melody Maker* et une boîte à effets dans votre *Amiga* avec *Real Time Sound Processor*. Un comparatif PAO : *First Publisher* contre le *Journaliste*. Utilitaire et programmation : *Revolver*, *Compilateur GFA 3.0*.

122 INITIATION Rencontre du 3^e Clip.

Devenir réalisateur de clips vidéo : un rêve qui n'est pas impossible. Les incrustations, les effets et les trucages sont réalisables avec un PC, un ST ou un *Amiga*. Découvrez le matériel apte à créer les titres et à mêler images vidéo et images informatiques.

136 SOS AVENTURE La chasse à l'homme prend

de plus belle avec *Manhunter 2* : après avoir nettoyé les bas-fonds de New York, vous opérez à San Francisco. *Kingdoms of England*, entre wargame et jeu de rôle, vous propose la conquête de l'Angleterre du Moyen Âge. L'abbaye hantée de *Ooze* doit, en principe, déclencher le frisson de l'épouvante.



Sherman M4, une simulation de chars à la française.



Shadow of the Beast (Amiga) ou la magnificence des décors.

144 MESSAGE IN A BOTTLE Les plans de Citadel

vous donneront un bon coup de main pour ne pas vous perdre. Vos indices salvateurs aident les moins courageux et les moins patients à se sortir des situations les plus désespérées.

151 SESAME Juju, un amoureux des bêtes,

a fabriqué un logiciel pour amuser son chat. Il vous en présente le listing qui, par pur hasard, met en pratique la théorie des esprits expliquée dans le numéro précédent.

154 TAM TAM SOFT L'actualité de la micro,

ses soubresauts, ses innovations, ses perspectives, mais aussi ses failleuses, ses ratages et même ses scandales : des nouvelles brèves mais primordiales !

156 FORUM Questions et réponses

sur des problèmes pratiques, avis sur les grands principes avec, dans ce numéro, une longue lettre critique sur le journal et les réponses de la rédaction...

160 PETITES ANNONCES Ventes, achats, échanges.

Des affaires à faire et des informations à échanger.

164 INDEX Tous les logiciels de ce numéro

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

“VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE”

SHERMAN

M4

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combats de chars de la 2^e guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

36 15 LORI!
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 199F à 249F SELON MACHINES

81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18


LORICIEL



Starsoft vous offre l'appel.

STARSOFT LES LOGICIELS 4 ÉTOILES

Table listing software titles and prices under 'PROCHAÎNEMENT' and 'AMSTRAD CPC'.

Table listing software titles and prices under 'MATHÉMATIQUES'.

OFFRE SPECIALE 10% pour toute commande de 3 logiciels

MEMBRES DU CLUB... 24 h sur 24 7 jours sur 7

Table listing software titles and prices under 'HIT PARADE'.

TRÈS SOFT LES CADEAUX! POUR UNE COMMANDE DE

Table listing software titles and prices under 'ATARI'.

Table listing software titles and prices under 'COMPLATIONS'.

Table listing software titles and prices under 'HIT PARADE'.

Table listing software titles and prices under 'EDUCATIF'.

Table listing software titles and prices under 'HIT PARADE'.

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

Table listing software titles and prices under 'AMIGA'.

Table listing software titles and prices under 'COMPLATIONS'.

Table listing software titles and prices under 'JOYSTICKS'.

Table listing software titles and prices under 'NEWS'.

Table listing software titles and prices under 'PC ET COMPATIBLES'.

Table listing software titles and prices under 'COMMODE'.

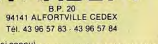
Table listing software titles and prices under 'NEWS'.

Table listing software titles and prices under 'PC ENGINE NEC'.

Table listing software titles and prices under 'CONSOLES'.

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

BON DE COMMANDE N° 511 (libellé en lettres majuscules) à retourner à:



9414 ALFORVILLE CEDEX Tel: 43 96 57 83 - 43 96 57 84

Form for 'Payer par Carte Bancaire' with fields for card type, number, name, and signature.

Form for 'MODE DE RELEMENT' with options for Cheque and Mandat Postal, and a 'TOTAL' box.

* Paiement par Mandat International LUNQUEMENT. ** Réduction de 10% ne s'applique pas sur les promotions !...

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD

DRAKKHEN



ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

INFOGRAAMES
34, rue du 7^e Mars 1945
91000 PALAISEAU Cedex
Tél. 39 00 00

3615
INFORMATION

Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.
La Magie va s'éteindre.
Les visages et les corps se transforment.
L'Œil 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 !

INFOGRAAMES



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

THRILL TIME

JEUX INFORMATIQUES CRÉÉS PAR

GOLD 1	CASSETTES			DISKS		
	SPEC	COMM	AMS	COMM	AMS	ST
GOLD 2	SPEC	COMM	AMS	COMM	AMS	ST
PLAT 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	AMS	ST
PLAT 2	—	—	—	—	—	—

elite
GOLD

Collection

PLATINUM

Collection



Q: OU POUVEZ-VOUS TROUVER:

28 titres de première classe, spécialement sélectionnés comprenant 6 conversions les plus raffinées de jeux de machines à sous, la plus grande simulation de boxe au monde, 4 jeux tirés des meilleurs films du grand et du petit écran, la version informatique du jeu de société le plus populaire, la place la plus longue au hit-parade, 8 fois numéro un au hit-parade des sondages publics et pour compléter le tout, 2 des meilleures simulations de conduite jamais vues??

R: DANS LA COLLECTION "THRILLTIME" BIEN SUR!!

Sans aucun doute votre meilleur placement cette année, les collections "THRILLTIME" sont somptueusement emballées et enregistrées sur des cassettes Gold et Platinum de première qualité. Chaque titre est enregistré sur une face individuelle (pour assurer une sécurité et longévité maximum) et vous trouverez une documentation détaillée dans la brochure comprise dans l'emballage. Dans le cas où vous ne seriez pas satisfait, sachez que la collection "THRILLTIME" vous fait une offre spéciale pour des vêtements de sport (voir page suivante pour détails).

OFFRE SPÉCIALE
DE VÊTEMENTS
DE SPORT
VOIR EMBALLAGE
POUR DÉTAILS



Special Sierra

Ce prolifique éditeur américain fait preuve d'un dynamisme de battant ! Fin 1989, huit titres viendront enrichir le catalogue de Sierra.

On connaît le succès qu'obtiennent les jeux d'aventure Sierra auprès du public. Conscients de leur réussite, les responsables de cette marque prestigieuse s'entendent pas d'en donner sur leurs lauriers. Les prochains titres en préparation en apportent la preuve. Après l'aventure pure et simple, Sierra se lance dans la création de jeux de rôle et d'aventure/simulation. Le jeu de rôle **Sorcerian**

Pour **Hero's Quest**, précipitez-vous sur son avant-première dans ce numéro de Tilt. Vous y lirez tous les détails sur cette aventure/rôle.

Code Name : Ice Man est la première aventure/simulation de Sierra. Écrit par Jim Walls, le scénariste de **Police Quest**, ce jeu semble très prometteur. Vous avez pour mission de sauver un ambassadeur américain (Tiens, ça



Colonel Bequest de Roberto Williams.



Code Name : Ice Man (PC).



Hoyle's Book of Games.



Hoyle's Book of Games.



Hoyle's Book of Games.



Colonel's Bequest (PC).



Hoyle's Book of Games.

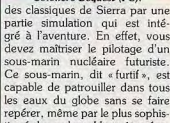


Colonel's Bequest (PC).

est un best-seller japonais produit par Nippon Falcom. Sierra l'adapte avec son savoir-faire habituel pour les marchés occidentaux. L'immense saga de Sorcerian comprend quinze épisodes ! Les différents scénarios sont accessibles aussi bien aux novices qu'aux aventuriers confirmés. Vous aurez, par exemple, à retrouver un talisman volé et combattre Médusa, celle dont le regard change tout en pierre. Bref, de l'action et une superbe aventure à résoudre. Sorcerian sort sur PC et compatibles, ST, Amiga, Mac et IGS.



Colonel's Bequest (PC).



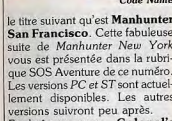
Conquest of Camelot (PC).



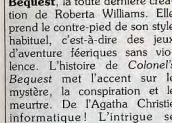
Conquest of Camelot : la synthèse.

lement tenu de combattre tout vaissau de guerre ennemi présent dans le secteur où vous opérez. L'intégration d'une telle séquence dans un jeu d'aventure a nécessité le perfectionnement de l'outil de travail Sierra : le Sierra

leur de synthèse est, parait-il, plus puissant que celui des aventures précédentes. La sortie de Ice Man est prévue sur PC et compatibles. Les versions ST, Amiga, IGS et Mac suivront. Nous ne nous attarderons pas sur



Manhunter San Francisco.



Conquest of Camelot (PC).

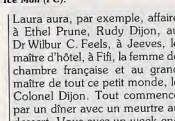


Conquest of Camelot (PC).

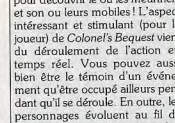


Conquest of Camelot (PC).

près de la Nouvelle-Orléans des années vingt. Comme dans King's Quest IV, le personnage principal est une jeune femme nommée Laura Bow. Les autres personnages sont tous des suspects potentiels dans ce polar-aventure.



Laura Bow.



Laura Bow.



Laura Bow.



Laura Bow.

moment où ils sont assassinés ! Pour finir, des éléments tels que la découverte d'un trésor datant de la guerre de Sécession peuvent intervenir au cours de l'enquête. On attend avec impatience la sortie de Colonel's Bequest.

Conquest of Camelot, comme vous l'avez deviné, évoque la légende du roi Arthur. Narrée mille et une fois, cette légende nous révoit sous la forme d'un jeu d'aventure graphique animé en 3D, bref, un Sierra. La quête du Graal vous mène du haut des remparts d'un château, Camelot, à la Terre sacrée en passant les mers les plus tourmentées. Vous retrouvez les héros de cette saga mythique : Arthur lui-même ; Gwennyher, sa femme ; sire Lancelot et le puissant Merlin. Excusez-moi, l'épée des rois, à l'heure où vous sortez des mauvais pas. Ah ! cette quête du Graal s'annonce bien palpitante. **Conquest of Camelot** sera tout d'abord disponible sur PC et compatibles. Les versions ST,

le dernier titre, **Hoyle's Book of Games**, donne à Sierra l'occasion de remettre au goût du jour des jeux de cartes très populaires aux Etats-Unis. Seront-ils d'un intérêt quelconque pour le marché européen ? Nous le testerons dès qu'ils seront disponibles (sur PC, ST, Amiga, IGS et Mac).



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.

Amiga, IGS et Mac suivront. **Leisure Suit Larry III** sera bientôt disponible ! Et oui, Larry remet ça avec, en prime, une grande première ! En effet, il n'est plus seul, son alter ego... féminin est de la partie. Le nom de cette char-

manche créature est Passionate Patty. Dans **Leisure Suit Larry III**, le joueur campe à la fois les rôles de Larry et Patty ! En fait, vous passez d'un personnage à l'autre selon les situations. Les auteurs assurent qu'en y jouant on a l'impression de vivre deux jeux d'aventure à la fois. Du sexe, de la drague et surtout de l'humour en perspective. La commercialisation de ce titre est prévue pour cet automne.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.

Voilà, le tour des produits Sierra pour cette fin d'année 1989 est bouclée. Vous savez tout ! Il ne vous reste plus qu'à attendre la sortie de ou des titres qui vous intéressent. Bonnes nuits blanches !

Dany Boulauck

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Interphase

Ce logiciel allie stratégie, action et aventure. Voyagez à l'intérieur d'un ordinateur afin de déjouer un système de surveillance électronique.

Dans le monde futuriste d'Interphase, le travail n'existe plus. Les machines et autres robots hyper-sophistiqués ont pris le relais. Les humains n'ont plus qu'une seule occupation, les loisirs. Leur passe-temps favori : rêver. En effet, avec les fulgurants progrès de la technologie, l'homme peut rêver à la demande. N'importe qui peut enregistrer ses rêves sur des *dreamtracks* (sortes de cassettes) et les revoir à volonté. Détail intéressant, ces enregistrements agissent sur les cinq sens ! Par exemple, l'homme qui « vit » un rêve où il mange perçoit l'odeur et le goût de la nourriture ! Plus étonnant encore, on peut également « vivre » les rêves d'autrui. Les dirigeants de l'industrie du loisir, conscients de la puissance d'une telle invention, tentent de l'utiliser pour dominer le monde. Ils emploient des rêveurs professionnels dont les rêves sont vendus au public. Le succès commercial du projet est retentissant. Des millions de consommateurs se précipitent sur ces *dreamtracks*. L'affaire devient grave lorsque Chadd, un des rêveurs professionnels, découvre qu'on mani-

rève, dans un building nommé le Dreamtrack Corporation. Ce bâtiment est étroitement surveillé et défendu par un système sophistiqué de caméras et de robots, gérés par un ordinateur central. Chadd pirate l'ordinateur (non sans problème) et se connecte sur le réseau. Pendant ce temps, son amie se présente à l'entrée du building et attend... Elle vous attend !
Votre objectif : guider la jeune fille



Attraction d'un composant : exercice délicat.



Attaque de l'ordinateur.



Détruyez cette porte.



Détruyez le composant nuisible.



Gare aux collisions !



Une animation rapide et fluide.



Contact de la jeune fille.



Plan du building.



Évitez les câbles.

pule ses rêves. Son dernier rêve risque d'agir sur la volonté de ses concitoyens et d'en faire des marionnettes faciles à contrôler. L'aide d'une amie, Chadd décide de récupérer le *dreamtrack* de son

à travers le building en utilisant l'Interphase qui vous permet de visualiser en 3D les données informatiques que traite l'ordinateur. Vous pouvez ainsi agir sur les mécanismes qui protègent le bâtiment. Votre jeune compagne ne peut rien faire sans votre intervention. Vous devez impérativement la mener sans encombre jusqu'à l'endroit où se trouve le fameux *dreamtrack*. En outre, vous devez vous défendre contre les systèmes de protection de l'ordinateur qui considère l'Interphase comme un intrus. Il tentera, par tous les moyens dont il dispose, de le détruire. Avec un scénario aussi passionnant, on n'a qu'une envie : se précipiter sur le ST pour charger la disquette ! La préversion mise à notre disposition nous a permis d'apprécier certains aspects du jeu. *Interphase* se présente comme un jeu d'action/aventure doté de graphismes vectoriels, faces pleines. La vitesse et la fluidité de l'animation sont tout à fait



Certains composants vous sont bénéfiques.

surprenantes. Les temps de réaction aux mouvements de la souris sont instantanés, quels que soient la vitesse de l'animation et le nombre d'objets présents à l'écran ! La prise en main est

rapide : presque toutes les commandes se font par l'intermédiaire de la souris. Nous attendrons la version définitive pour un avis sur la jouabilité et l'intérêt de jeu. Dany Boolauc

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 au 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 _____

Desire recevoir une documentation sur :
l'Euro PC* les ordinateurs AT la liste des revendeurs

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Operation Thunderbolt

Une prise d'otages force Roy, le super-soldat d'Operation Wolf à reprendre les armes. Cette fois-ci, il n'est plus seul, Hardy est avec lui !

Après le succès commercial d'Operation Wolf, Ocean tente le banco avec l'adaptation du jeu d'arcade Operation Thunderbolt. Le scénario de ce dernier reprend le thème d'Operation Wolf : la prise d'otages. Le 4 février 1988,

l'atterrissage du DC-10. Hélas, l'écho radar de l'avion piraté disparaît à Calvia, sur le continent africain. Le président des États-Unis demande au général Kadam, chef d'état de Calvia, de libérer les otages et de livrer les terroristes,



Début de l'opération.



Taille du sprite en arcade.



Taille du sprite sur ST.



Méfiez-vous de cette vedette!



Attitudes d'un des terroristes.



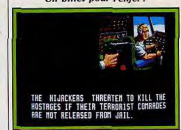
Un billet pour l'enfer!



THE HENCHMENS THREATEN TO KILL THE PRISONERS IF YOU DO NOT RELEASE THEM.



A COMMERCIAL AIRLINER IS HIJACKED.



La prise d'otages.



Un sbire de Kadam (ST).



Séquence en 3D sur Amiga.

un DC-10 en partance pour Boston quitte Paris à 19 h 30. Des terroristes du Moyen-Orient sont à bord et prennent passagers et équipage en otage. Ils exigent la libération de vingt-trois des leurs, retenus dans une prison occidentale. Ils accordent dix heures aux autorités concernées pour obtenir, délai après lequel ils tuent les otages un par un ! Les meilleurs spécialistes antiterroristes sont sur la brèche. Les hommes de l'American Delta Force, du GS-69 ouest-allemand et du SAS britannique (ils ont oublié le GIGN!) sont prêts à intervenir dès

ce qui est catégoriquement qu'il ex... une relation quelconque entre son pays et les terroristes. Par ailleurs, il menace de déclencher la guerre à quiconque tenterait d'envahir son pays. Partagé entre le refus de négocier avec les terroristes et la crainte de provoquer une crise au Moyen-Orient, le président n'a plus qu'une solution. Il décide de faire appel à la CIA pour tenter de résoudre l'épineux problème posé par Kadam. Le chef de la CIA suggère au président d'organiser une opération clandestine qui n'impliquerait pas

les intérêts américains. Le super-soldat pressenti pour remplir cette mission impossible n'est pas un inconnu : il s'agit du héros de Operation Wolf! Devant la difficulté de la tâche, Roy, le super-

soldat, décide de faire appel à un de ses fidèles compagnons du Viet-nam, Hardy, qui accepte d'être à ses côtés pour mener à bien l'opération Thunderbolt. Ce scénario de la version arcade est

GREAT COURTS

Blue Byte



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 Sparring-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coup droit, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures ballons. Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem... si vous êtes prêts.



Photos d'écran sur Amiga.

ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

UBI SOFT

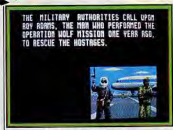
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM

Photo des FPSX et de la machine par de vente

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL



On fait appel à Roy.

d'Ocean. Tout d'abord, ils ont renoncé à conserver sur micro la même taille de sprites sur la version arcade. D'où un gain de vitesse assez conséquent dans le scrolling et l'animation. Imaginez le travail qu'ils ont dû abattre pour redessiner tous les sprites ! Ils se sont même payé le luxe d'affiner les graphismes jugés trop grossiers



Dans le désert.



Contrôle fréquent des avaries.

CIA FILE	
TOP SECRET	TOP SECRET
NAME: ADAM	NAME: JONES, HARDY
TYPED: MERCE	TYPED: MERCENARY
FORMERLY: GREEN	FORMERLY: GREEN, BERETS
(S)	(SSFG)
WAR CAREER: VIETNAM, NICAR.	WAR CAREER: VIETNAM, CONGO, CHILE.
CONGO, OPERATION	ZAIRE, ANGOLA, LEBANON.

ROY GOES INTO ACTION ONCE MORE, THIS TIME WITH HIS FRIEND HARDY JONES.



Les jeeps de reconnaissance.



Connaitre ses points forts.

fidèlement repris sur la version micro. Le système de jeu est identique à celui d'Operation Wolf avec toutefois un petit plus : la possibilité de jouer à deux simultanément. A l'aide de leurs joysticks, les joueurs tirent sur tout ce qui bouge (à l'exception des otages). Ils butent niveaux qui constituent le jeu ont posé pas mal de problèmes aux programmeurs

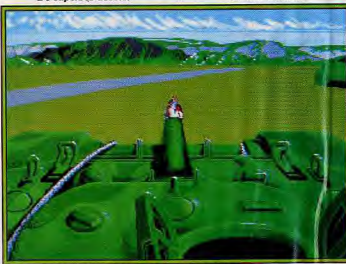
sur la version arcade. Par ailleurs, ils avouent fièrement n'avoir rencontré aucun problème pour les séquences en 2D avec scrolling horizontal. En revanche, ils s'arment les cheveux sur les séquences en3D dont l'animation n'est pas assez fluide à leur goût. La sorte de ce logiciel est prévue pour la fin 1989 sur tous les formats. Dany Boelback



De superbes décors.



En état d'alerte.



Un mélange de graphismes sectoriels et de sprites.



Défendez le pont !

Sherman M4

C'est la première véritable simulation française de char. L'orlicel espère damer le pion aux Anglo-Saxons avec ce logiciel, étonnant de réalisme. Ce sont les Anglo-Saxons qui ont ouvert le feu dans le domaine des simulations de tanks. La sabbé fut non seulement nourrie mais également de qualité. Il suffit de jeter un œil sur des produits tels que Abrams Battle Tank d'Electronic Arts, Microprose Tank Simulation ou encore Conqueror pour être convaincu. Vous pouvez tirer les premiers messieurs les Anglo-Saxons, la réplique française va tonner. Ce tir à boulets rouges va surprendre les amateurs du genre (du moins nous l'espérons). Il s'agit de Sherman M4, la simulation de char signé L'orlicel. Le pro-

duit se caractérise par le réalisme très poussé des différents scénarios proposés. Sherman M4 vous place aux commandes d'un char pendant la Seconde Guerre mondiale. Trois types de combats sont proposés. L'attaque est illustrée par l'histoire du débarquement dans le Nord. La défense est le thème du scénario des Ardennes avec l'ultime assaut des blindés nazis. La comparaison des deux tactiques (attaque/défense) est praticable dans le scénario du Désert avec, en prime, les problèmes de ravitaillement. Chaque bataille regroupe cinq missions qui

exemple, vous pouvez diminuer ou accroître le niveau de réalisme, selon que vous désirez l'utiliser comme un jeu d'action ou de simulation/stratégie. Plusieurs véhicules sont sous votre contrôle. Dans le scénario du débarquement, vous dirigez quatre tanks et le même nombre de jeeps. Ils servent de véhicules de reconnaissance. Un tank se pilote « manuellement » ou obéit aux ordres de déplacements que vous lui donnez. Choisissez remarquable dans le dernier cas, le tank se déplace d'une manière « intelligente ». Il évite les obstacles et attaque les ennemis qu'il rencontre sur sa

UNE LAME DE TITANE UN COEUR D'ACIER

STRIDER

U.S. GOLD Ltd., (France) S.A.R.L.,
 B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
 06740 Châteauneuf de Grasse,
 France. Tél. 9342744

SPECTRUM Cassette
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA,
IBM PC

GAPCOM™

© 1989 Capcom Co. Ltd.
 Fabrique sous licence
 de Capcom Co. Ltd., Japon.
 Strider™ et Gapcom™ sont des
 marques de Capcom Co. Ltd. Fabriqué
 et distribué sous licence par U.S. Gold.

U.S. GOLD

UN HOMME, UNE EPEE - UN MONDE LIBRE

"Strider c'est l'un des tous meilleurs jeux de l'année 1989." - AMSTRAD 100%

"En course pour la meilleure adaptation de l'année." - GENERATION 4.

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

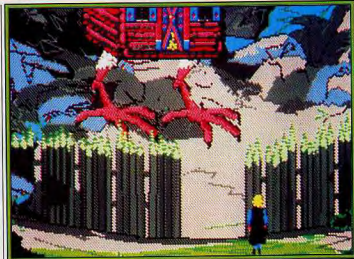


Visez juste.

route. De plus, il utilise au mieux les possibilités qu'offre le terrain (routes, ponts, etc.). Le joueur peut passer sans transition d'un tank à l'autre. Il peut même assister passivement, de l'intérieur du cockpit, aux évolutions d'un tank qui exécute un ordre. Les tanks ennemis bénéficient également d'une « intelligence » qui en fait de redoutables adversaires. Ils peuvent vous harceler, défendre un

point hautement stratégique, le détruire si nécessaire (pour entraîner votre progression), surveiller une zone. Bref, ils proposent des challenges intéressants. Graphiquement, le jeu surprend agréablement avec ce mélange de sprites et de graphismes vectoriels, surfaces planes. La fluidité de l'animation est déjà très réussie sur la préversion que nous possédons. Il est encore prématuré de juger de la jouabilité (joysticks) ou du réalisme de la simulation. La version définitive, annoncée pour novembre ou décembre 1989, apportera certainement de multiples améliorations et changements. Des versions sont prévues sur PC, ST et Amiga. Nous attendons ce programme avec impatience.

Dany Boulaack



Des créatures bien étranges, voire dérivantes.

tion intéressante! » De plus amples renseignements sont obtenus auprès des villageois visiblement apeurés par un danger qu'ils n'osent pas affronter. Des brigands pillent régulièrement leur village en leur laissant à peine de quoi subsister. Ils recherchent donc un homme capable de résoudre leur problème. Vous acceptez avec joie le challenge car l'inaction commence justement à vous peser. Sans trop dévoiler le scénario, disons que cette chasse aux brigands ne constitue qu'une infime partie du jeu. Vous découvrirez, par exemple, que les brigands ont enlevé la fille d'un puissant baron... Le début de l'aventure commence comme un jeu de rôle traditionnel. Laurie et Cory Cole, les créateurs de *Hero's Quest*, précisent que le joueur a le choix entre trois professions. Vous pouvez être un guerrier, un magicien ou un voleur. Les règles qui régissent le comportement des

personnages de cette histoire possèdent la simplicité des scénarios de Donjons et dragons. On peut être bon, mauvais ou neutre (les initiés appellent cela un alignement). Le héros possède toujours un alignement de bon, voire de neutre. La création d'un personnage biclasse est possible et même fortement recommandé. Vous pouvez terminer le jeu, quelle que soit la profession choisie, mais il faut savoir qu'une partie jouée en temps que voleur est totalement différente de celle vécue par un guerrier, par exemple. Ainsi, l'aventure aboutit à un dénouement différent selon la profession choisie. En outre, chaque profession donne accès à des endroits qui lui sont exclusivement réservés, d'où l'intérêt de créer un personnage biclasse. Libre au joueur de terminer la quête en guerrier, puis de reprendre une partie en jouant le rôle de magicien. Concrètement, *Hero's Quest*

Hero's Quest

C'est le premier jeu de rôle/aventure de Sierra sur PC. Quand on connaît le succès du fabuleux *Neuromancer* on se frotte les mains.

Ce titre fait partie de la nouvelle gamme des jeux d'aventure Sierra. *Hero's Quest* concrétise la volonté des dirigeants Sierra de présenter au public des produits toujours plus séduisants. Ce besoin constant de se renouveler passe par l'innovation et l'amélioration des techniques de réalisation. *Hero's Quest* est un des premiers jeux d'aventure/rôle que les maîtres de l'aventure graphique s'approprient à commercialiser. L'histoire débute au moment où les Hautes-Alpes font encore partie du monde de la magie. Magi-

ciens et sorciers, chevaliers et brigands se partagent cette terre où le fantastique est aussi banal qu'un fait divers. Ainsi vont donc les choses dans le pays de Spielberg, réputé pour sa grande beauté. D'épaisses forêts, un superbe glacier qui alimente rivières et lacs constituent le décor des événements qui vont suivre. Au cours d'un de vos innombrables voyages, vous découvrez un village à l'entrée duquel se trouve un écriteau. Tout passant un peu curieux peut y lire un étrange message : « Cherchons héros ! Rémuné-



Une partie du jeu se passe dans le wilderness.



Combattez pour améliorer vos aptitudes.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

FÊTE SES 10 ANS... à des prix fous

Bientôt sur vos machines

	Atari ST	Amiga	CPC
BATMAN (LE FILM)	175 F		95/143 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F	249 F	99/149 F
THE STRIDER	199 F	229 F	95/149 F
CABAL	199 F	219 F	95/149 F
BEAST (PSYGNOSIS)	249 F		
HARD DRIVING	189 F	249 F	
KICK OFF			99/149 F
DRAGON SPIRIT	189 F	249 F	
INDIANA JONES ADVENTURE	249 F	249 F	
GREAT COURT	249 F	249 F	
GHOSTBUSTER 2	199 F	239 F	99/149 F
SUPER WONDERBOY	199 F	249 F	99/149 F
CHAOS STRIKE BACK	175 F		
KNIGHT FORCE	249 F	249 F	135/175 F
BEACH VOLLEY	189 F	229 F	
FERRARI FORMULA 1	229 F	249 F	
BOMBER	249 F	249 F	
BARBARIAN 2 (PSY)	225 F		

La sélection Game's au meilleur prix

	CPC disque	CPC disque	CPC disque	CPC disque	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	Amiga	Amiga
DOUBLE DRAGON	179 F	139 F											
RICK DANGEROUS	CPC disque	179 F	139 F										
SHINOBI	CPC disque	179 F	139 F										
LES JUSTICIERS	CPC disque	199 F	179 F										
BLOOD WYCH		ST	299 F	219 F									
STUNT CAR		ST	249 F	214 F									
XENON 2		ST	299 F	219 F									
KICK OFF		ST	309 F	239 F									
POPULOUS		ST	289 F	223 F									
RICK DANGEROUS		ST	249 F	199 F									
INDIANA JONES ADVENTURE		ST	269 F	219 F									
BATMAN		Amiga	269 F	219 F									
BEAST		Amiga	399 F	239 F									

(Dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30-11-89.)

LES PLUS GAME'S

Une revue gratuite pour tout logiciel acheté. Tous les jeux sont garantis échange.

SEGA

PISTOLET SEGA + GANGSTER TOWN ... A 279 F AU LIEU DE 508 F

SHINOBI	299 F	279 F
DOUBLE DRAGON	299 F	279 F

CALIFORNIA GAMES	299 F	279 F
VIGILANTE	299 F	279 F

Cagnes-sur-Mer
67, rue du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint-Quentin Ville
Tél. 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél. 34 65 18 81

AVANT
PREMIERE

TILT JOURNAL



Des décors toujours plus fouillis.

se présente comme un jeu d'aventure graphique animé en 3D. Là, pas de surprises, on reste bien dans le ton des Sierra. L'aspect jeu de rôle se retrouve dans le jeu proprement dit. Le combat et la pratique de la magie, par exemple, sont des éléments clés d'une partie. Les aptitudes du personnage n'évoluent que grâce à la pratique de ces arts. À la différence des jeux de rôle classiques, l'amélioration des aptitudes ne se constate qu'à l'usage (système similaire à celui de *Dungeon Master*). Soucieux de satisfaire tous les types de

jeux, les auteurs de *Hero's Quest* l'ont conçu dans cet esprit. Il peut être joué comme un soft d'aventure/arcade même si les combats obéissent (plus ou moins) aux règles de Donjons et dragons. Ogres et trolls, par exemple, sont prêts à vous donner la réplique dans les affrontements à l'arme blanche. Le jeu sera seulement plus long et plus difficile à finir. Ceux qui préfèrent une interaction plus poussée peuvent choisir de converser avec les personnages rencontrés (quand c'est possible) ou apprendre à maîtriser la magie. Afin de maximiser le maximum d'initiative au joueur, la trame du scénario d'*Hero's Quest* est à 75 % non linéaire, les 15 % restant concernant le dénouement final. À l'instar des jeux de rôle tels que *Bard's Tale* et *Dungeon Master*, vous pourrez utiliser votre personnage dans les épisodes suivantes (il y en aura, c'est sûr).

Dany Boolauck



Des graphismes d'une beauté rarement atteinte.



Une cité à la Blade Runner.



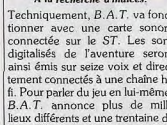
Passez tout au peigne.



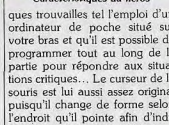
À la recherche d'indices.



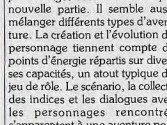
Caractéristiques du héros



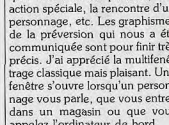
Atmosphère lourde et fascinante.



Douce lumière des alcôves.



Beauté d'un décor futuriste.



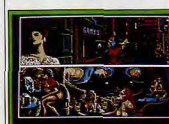
L'ordinateur de poche.

B.A.T.

La paix de la Terre repose sur le Bureau des affaires temporelles. L'agent de B.A.T. que vous personifiez doit déjouer les pièges de Vangor.

B.A.T. ou le Bureau des affaires temporelles, est un organisme chargé de veiller sur la paix de la Terre. Un de ses agents va partir en guerre contre l'infâme Vangor

groupe Computer's Dream, et plus précisément d'Olivier Cordoleani pour les graphismes, d'Évelyne Lange et Philippe Derambure pour la programmation et enfin d'Oli-



qui tente de couper l'alimentation en énergie de la planète... Une partie signée Ubi Soft, à mi-chemin entre le jeu de rôle et l'aventure policière, avec en sus quelques scènes d'action... B.A.T. est la toute dernière création du

groupement. B.A.T. va fonctionner avec une carte sonore connectée sur le ST. Les sons digitalisés de l'aventure seront ainsi émis sur seize voix et directement connectés à une chaîne hi-fi. Pour parler du jeu en lui-même, B.A.T. annonce plus de mille lieux différents et une trentaine de personnages redéfinis à chaque nouvelle partie. Il semble aussi mélanger différents types d'aventure. La création et l'évolution du personnage tiennent compte de points d'énergie répartis sur diverses capacités, un atout typique du jeu de rôle. Le scénario, la collecte des indices et les dialogues avec les personnages rencontrés s'apparentent à une aventure policière. De plus le joueur fait face à des scènes d'action (on parle même d'un simulateur de vol « arcade »...). Enfin, le maniement exclusivement « souris » de la partie place B.A.T. dans la famille des aventures/icônes. On peut, de plus, de même, quel-



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

Explosif !

Retrouvez Micromania sur FR3 dans l'émission SAMDYNAMITE tous les samedis à 20 h 30.

EXCLUSIF !

ST-AMIGA
DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOOD WYCH,
BLOOD MONEY...
DISC DEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...

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

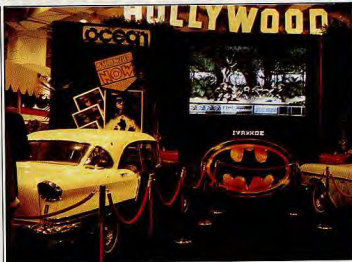
**PRINTEMPS
HAUSSMAN**

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**



Le négo-stand d'Ocean.

PCS 1989. L'entrain des premiers Personal Computer Shows n'est qu'un pâle souvenir. Y-a-t-il un essoufflement dans ce secteur ? Non, la raison de ce calme relatif est lié au succès même de cet événement. Les éditeurs n'y trouvent pas leur compte et s'y intéressent un peu moins qu'avant. L'existence de salons moins onéreux tels que European Computer Show y est pour quelque chose. Pourtant, la vitrine n'est pas décevante, des tonnes de nouveautés sont au rendez-vous et dans tous les styles. De nouvelles machines dévoilent leurs plus beaux atouts. Bref, il y avait de quoi arperner les couloirs de Earl's Court de Londres pendant les cinq jours qu'a duré le show.

Le Personal Computer Show cru 1989 s'est caractérisé par une sorte de morosité. Les éditeurs ont tendance à y trouver plus d'inconvénients que d'avantages. Participer en tant qu'exposant au PCS sous-entend un engagement financier important. La location d'un stand coûte environ 250 000 ! Beaucoup hésitent devant un tel investissement mais la dynamique qu'engendre ce type d'événement est trop importante pour la profession. Aussi, plusieurs éditeurs ont préféré prendre des suites dans les hôtels avoisinants. C'est moins cher et on profite de la présence de toute la profession. La prise de pouls qu'autorise le PCS n'est guère encourageante. Le marché accuse un ralentissement des ventes (hard et soft). Des sociétés parmi

les plus prestigieuses connaissent de grosses difficultés financières. On cite comme exemples Epyx et Mediagenic. Bref, le moral n'est pas au beau fixe. Mais les règles qui régissent l'univers d'un marché dit étroit se vérifient une fois de plus. Ce qui fait le malheur des uns fait le bonheur des autres ou l'inverse. Accolade, Interplay, FTL, Ocean et US Gold (la liste n'est pas exhaustive) affichent un sourire radieux. Côté hard, ça va plutôt bien. Amstrad, Commodore, Acom et Atari sont présents. Rien de nouveau chez Commodore, on met l'accent sur l'Amiga 2000 pour la professionnelle et l'Amiga 500 pour le jeu. Chez Amstrad, présentation de la nouvelle gamme compatible PC : le 1286 et le 1386. Ces machines seront livrées avec écran (carte

Personal Computer Show:



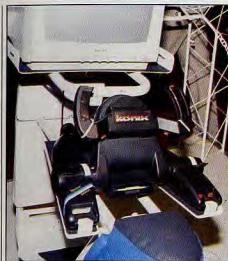
Lancement de Drabkon. Le nouveau jeu de rôle d'Infogames.

tiède



Doug Bell de FTL.

VGA incluse) à un prix légèrement supérieur à un Amiga 500 à configuration équivalente. Atari met le paquet sur le Portfolio (le PC de poche). Mais les fournisseurs décrochent dans un coin de l'imense stand deux Atari TT 030/21. Architecturé autour d'un 68030, le TT offre 2 Mo de RAM extensible à 8 Mo. Le modèle standard est également équipé d'un disque dur 30 Mo. La basse résolution couleur affiche 320 x 200, 640 x 480 en moyenne résolution couleur et 1280 x 960 en haute résolution noir et blanc. Son prix dépasse les 20 000 € et il sera disponible en novembre 1989 ! L'Atari portable Stacy 4 est également présent (voir Tilt n° 70 page 29 pour plus de précisions). Côté console, on nous avait annoncé que la Konix



La fameuse console Konix...



...qui a failli nous poser un lapin !

serait présente. Las ! le premier jour le stand Konix est désespérément vide. Le jour suivant les consoles et un fauteuil sont bien là. Mais les machines ne fonctionnent pas ! Petit bidou pour Konix. On se « console » en prenant quelques photos des machines. Quant aux éditeurs de jeux, ils ont fourni leurs armes avec le soin qu'on leur connaît. Peu de programmes ont vraiment retenu notre attention. Nous avons particulièrement apprécié X « out », le shoot-them-up de Rainbow Arts. Ne ratez surtout pas la sortie de ce logiciel sur Amiga. Ce programme va encore plus loin que Denaris. Jugez plutôt : le scrolling horizontal est très fluide avec 50 images/seconde, 50 sprites apparaissant simultanément à l'écran, 32 couleurs, huit niveaux (160 écrans au total) ! De son côté, Elite développe actuellement une version Nintendo de Dragon's Lair pour le marché américain. Le verra-t-on en Europe ? Affaire à suivre.

Viens ensuite LE grand moment pour des fans de jeux de rôle que nous sommes. Il s'agit de notre rencontre avec l'équipe des créateurs de Dungeon Master ! Pas la moindre trace de Chaos Strikes Back ! Néanmoins, Doug Bell (le programmeur), Russ Boellhauf et Wayne Holder (les designers) ont subi le feu nourri des questions posées par les journalistes de Tilt. Figurez-vous que Dungeon Master devait être, au départ, un jeu simple d'attente ! Doug Bell avait en tête de faire un logiciel où les situations seraient aussi proches que possible de la réalité. Les essais se succédaient et ils aboutirent finalement au système de jeu qu'on connaît. Seule la gestion des objets a été rapiquée de Sur-

dog le premier jeu FTL (excellent jeu de rôle) est excellent jeu de rôle et à mesure. L'idée d'un jeu de rôle et du donjon fit rapidement son chemin. L'énorme retard de la sortie de Dungeon Master (deux ans) s'explique par les problèmes de programmation. Les principaux éléments de jeu de rôle étaient prêts dès les premiers mois de

développement. En revanche, la nécessité de pousser le réalisme au maximum n'a pas facilité les choses. Dough explique : « Le programme doit gérer tous les objets et les monstres du donjon. Si vous êtes au cinquième niveau et qu'un monstre se balade au troisième. Ce monstre sera toujours là si vous revenez, même après des heures de jeu. Pas

d'appel au lecteur de disquette pour le faire apparaître ! Évidemment, le programme, au risque de ralentir le jeu, ne peut tout contrôler. Aussi, les monstres sont autonomes, ils se déplacent à leur guise mais d'une manière rationnelle. Le programme principal ne fait que marquer leurs positions dans le donjon ! Autre problème : les objets lancés par les aventuriers. La diversité de ces objets empêche le programme de tous les répertorier et contrôler. La solution fut de dire tout objet lancé se nomme X au départ. L'objet ne reconnaît sa nature et sa consistance qu'au moment où il rencontre un obstacle. Autrement dit l'objet X devient Y (soit une flèche) ou Z (soit une boule de feu) ».

Le même système est utilisé dans Chaos Strikes Back. En parlant de Chaos Strikes Back, Doug se rappelle le retard de sa sortie par le temps qu'il prit la réalisation de Dungeon Master sur Amiga. La sortie du Dungeon Master Hit Disk a également pris du retard. Ça a été un peu décevant, sorti avant la fin de cette année. « Prévenez vos lecteurs qu'il faut conserver leurs disquettes de sauvegarde, nous dit Wayne, ils en auront besoin pour utiliser leurs personnages dans Chaos » Chaos sera aussi grand que DM et sera aussi long à finir. Mais le challenge sera encore plus grand. « On meurt vite dans Chaos », disent-ils en souriant. Dans DM, il y avait surtout des puzzles. Chaos fait appel à une logique encore plus poussée.

— Une dernière chose pour nos lecteurs sur Chaos ? — Oui, ils auront une peur bleue de descendre dans les trappes, même avec une corde ! » assure Dough. Rires de l'équipe. Le futur jeu FTL ? Un programme d'épouvante oui, aux dires de Wayne Holder et Doug Bell, ça donnera une sainte frayeur à ceux qui osent y jouer ! Voilà en ce qui nous a plu au PCS. C'est plutôt maigre comme résumé. Le fait est que la plupart des jeux présentés (certains sont excellents au demeurant) étaient déjà connus. Bref, nous nous attendions à avoir de grosses et agréables surprises. Ce ne fut pas le cas mais on s'en plainait pas, le Personal Computer Show a tenu ses promesses. C'est-à-dire offrir un lieu de contact privilégié avec les éditeurs et une occasion unique de prendre le pouls du marché.

Dany Boaluck



L'Atari TT et la puissance du 68030.



L'Atari portable nommé Stacy 4.

TILT JOURNAL

Le Personnel Computer Show semblait plus calme que l'année dernière. Moins d'exposants pour le soft et peu de nouveautés marquantes. Mais s'il y avait moins de jeux nouveaux, on trouvait encore plus de jeux d'arcade que l'année dernière. Les bornes d'arcade étaient présentes sur la plupart des stands : on se serait cru au salon des jeux d'arcade, plutôt qu'à celui de la micro. Le standard US Gold, par exemple, présentait une vingtaine de machines d'arcade, mais pas un seul jeu sur micro n'était visible. Quand on dispose d'une conversion aussi réussie que *Strider*, je me demande bien pourquoi on ne la montre pas. Le stand Ocean ressemblait également à une salle d'arcade, seul un écran géant montrait quelques courts extraits de jeux sur micro. Trop c'est long ! Un salon de la micro sans jeu sur micro, ça ne veut plus dire grand-chose.

Quant au hard, les Anglais semblent enfin se décider à passer aux 16 bits. Le ST et l'Amiga sont bien partis, avec un léger avantage pour ce dernier. En revanche, les consoles furent les grandes absentes de ce salon. Un beau stand Konix, pour célébrer une console pas tout à fait prête, et une présence assez discrète pour Sega. Nintendo n'était même pas représenté et la NEC était invisible.

En ce qui concerne les jeux, j'ai apprené en vain des kilomètres de moquettes pendant deux jours, à la recherche de la perle rare. Il y avait quelques nouveautés et certaines n'étaient pas mal du tout, mais rien de vraiment exceptionnel. Il y avait bien un superbe *Dragon's Lair*, caché dans l'arrière boutique d'Elite. Mais pas touché ! C'est pour la Nintendo seulement, aucune version micro, parce que Nintendo ne veut pas. Et même si vous avez une console, à la vitesse à laquelle les cartouches arrivent en France, il ne faut pas y compter avant 1995. Il y avait aussi *X-Out*, un shoot-them-up de Rainbow Arts, qui est très prometteur. Le concept est intéressant : au départ on a une somme d'argent avec laquelle on achète vaisseaux et équipements. On peut tout miser sur un seul vaisseau suréquipé, ou en acquérir plusieurs. Et à la fin de chaque niveau, on peut tout revendre pour s'équiper différemment, en fonction des caractéristiques du niveau suivant. L'idée est plaisante et la réalisation semble digne de Denaris.

Puis, alors que je n'y croyais plus, j'ai enfin vu la lumière le troisième jour. Dans une pièce isolée, je découvre avec stupeur un dessin animé qui tournait sur ST et Amiga. C'était *Space Ace*, la suite



Terrarium (Amiga).



Space Ace (Amiga).



X-Out (Amiga).



Drekken (ST).



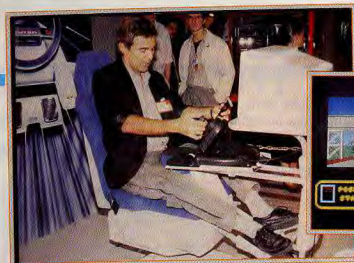
Tusker (C 64).



Budokan (PC).



Continental Circus (Amiga).



Bikers (Konix), et la configuration complète de la Konix.



Star Ray sur Konix.



Unreal (Amiga).



F-29 Relator (Amiga).



Gates of Jambala (ST).



Chambers of Shaolin (Amiga).



Vaux (Amiga).



Terry's Big Adventure (ST).



Goldrunner III (Amiga).



Bomber (PC).



Wolfpack (PC).



Hard Drivin (ST).



Lost Ninja II (Amiga).



Vette (PC).



East & West (Amiga).



Dragon Wars (C 64).



Necronom (Line).



Person Pinball (Amiga).



Tradere (Amiga).



Democles (ST).



Roller Coaster (ST).



Blue Angels (PC).



Lords of Doom (ST).

MICROMANIA

HIT PARADE Tous Ordinateurs

NY de en Mois	TITRE	Mois Des
1	BATHAN (le film) Ocean (Amirod, ST, Amigo)	NEW
2	DOUBLE DRAGON Virgin (Amirod)	NEW
3	LES JUSTICIERS (Dragon Nite, Robinson, Roméo & Ocean (Amirod, ST, Amigo)	1
4	NEW ZEALAND STORY Ocean (Amirod, ST, Amigo)	3
5	INDIANA JONES (cours) US Gold (Amirod, ST, Amigo)	2
6	FORGOTTEN WORLDS Capson (Amirod, ST, Amigo)	4
7	WICLIANTE US Gold (Amirod, ST, Amigo)	5
8	INDIANA JONES (cours) US Gold (ST, Amigo, PC)	11
9	LA COLLECTION Ocean (Amirod)	NEW
10	BARBARIAN 2 Falcoz (Amirod, ST, Amigo)	10
11	ROBOCOZ Ocean (Amirod, ST, Amigo, PC)	8
12	THE GAMES SUMMER EDITION Epyr (Amiro, ST, Amigo)	NEW
13	SHINOBU Night (Amirod, ST, Amigo)	NEW
14	XENON 2 MEGABLAST Ocean (Amirod, ST, Amigo)	13
15	DRAGON NINJA Ocean (Amirod, ST, Amigo)	12

NOUVEAUTES A SURVEILLER

- LES VOYAGEURS DU TEMPS (Le Mancoz) Dalphine Cuenca/Alphas (ST, Amigo)
- THE STRIDER Capson (Amirod, ST, Amigo)
- CABAL Ocean (Amirod, ST, Amigo, PC)
- LES VAINQUEURS: Forgotten words, Thunderbolt, Tiger Road, Dark Deal, Starquest, US Gold (Amirod, ST, Amigo)
- 12 JEUX FANTASTIQUES Standard, Super Scramble, Skate Straz, ... Ocean (Amirod)

Vente par correspondance
93.42.57.12

Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

3 NOUVELLES BOUTIQUES MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

- CENTRE COMMERCIAL GALAXIE PRINTERS ITALIA**
Niveau 1, Région Musique-Micro
75013 PARIS Métro Place d'Italie
Tél. 43 81 11 50 - Poste 414
- PRINTEMPS NATION**
2122, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41
- CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2**
Niveau 1, Région Musique-Micro
Tél. 39 46 10 85

L'énorme masse de nouveautés et le manque de place dans nos colonnes, nous a posé un cruel dilemme. Devait-on faire une sélection des meilleurs titres ou rester fidèle à notre souci d'exhaustivité ?

Nous avons préféré retenir cette dernière possibilité. Nous avons donc répertorié, sous forme de tableau, des jeux présentés au Personal Computer Show. La plupart d'entre eux sortent vers la fin de cette année ! Le choix sera difficile pour des joueurs passionnés.

ÉDITEUR	NOM	APPRECIATION	SORTIRA SUR	DATE
ACCOLADE	Cycles	Un simulateur de course de motos.	PC	fin 89
ACCOLADE	Eye of the Storm	Une simulation de vol en hélicoptère.	PC	octobre 89
ACCOLADE	The Blue Angels	Une simulation de vol acrobatique — ne pas confondre avec celui de Merotris —	PC	novembre 89
ACCOLADE	The Day of the Viper (Amiga, ST)	Un jeu d'arcade/aventure.	PC	disponible
ACTIVE SALES	Damocles	Le nouveau jeu des concepteurs de Mercenary.	AMIGA, ST	disponible
ACTIVE SALES	Earth (PC)	Un simulateur de vol dans le genre Flight.	PC	16 BITS
ACTIVISION	Fighting Soccer	L'adaptation du jeu d'arcade SNK.	N.C.	n.c.
ACTIVISION	Galaxy Force	Un jeu d'arcade.	N.C.	n.c.
ACTIVISION	Overboard II (ST)	Un shoot'em up sympathique inspiré du film bien connu.	N.C.	n.c.
ACTIVISION	Power Drift	Il s'agit de l'adaptation du jeu d'arcade Sega de même nom.	AMIGA, C 64	n.c.
ACTIVISION	Super Wonder Boy	Une adaptation de la version console Sega ? Est-ce bien raisonnable ?	AMIGA, ST	novembre 89
BLADE SOFTWARE	Lunar Squad	Un wargame graphique comparable à Breath.	AMIGA, PC, ST	disponible
CDS	Connect Four	Un jeu de	AMIGA, PC, ST	disponible
CDS	Colossal Chess X	Un grand programme d'échecs.	PC ET AUTRES	disponible
CDS	Daily Double Throes Racing	Une course de chevaux.	AMIGA, ST	disponible
CDS	Indiana Stryker	Un classique sept ans.	AMIGA, PC, ST	disponible
CDS	European Superleague	Un programme qui nous propose de gérer une équipe de football.	TOUS FORMATS	novembre 89
CDS	Tank Attack	Un wargame.	AMIGA, ST	disponible
CDS	World Snooker	Un jeu de billard.	AMIGA, ST	disponible
DISCOVERY	Hydra II	Qui ne le connaît pas.	ST	n.c.
DISCOVERY	Hydra III	La suite du précédent.	AMIGA, ST	n.c.
DISCOVERY	Sword of Sodan II	Un jeu amnésique de Sword of Sodan en évitant.	AMIGA, N.C.	n.c.
DOMARK	Dragon	Un football américain fanéme joué par des robots.	N.C.	n.c.
DOMARK	Dragon Spirit	Enfin, l'adaptation du jeu d'arcade Tengen !	AMIGA, ST	n.c.
DOMARK	Escape from the Planet of the Robot Monsters	Un shoot'em up.	TOUS FORMATS	fin 89
DOMARK	Hard Drive (ST)	Cette adaptation du jeu d'arcade est-elle vraiment superbe !	TOUS FORMATS	n.c.
DOMARK	Spider Spectrum	A suivre.	TOUS FORMATS	n.c.
DRAGONWARE	Ship of Adventure	Un jeu de rôle présenté en avant-première dans les numéros 66 et 68 du Tilt.	AMIGA, PC, ST	48 90
ELECTRONIC ARTS	Starflight	Ce jeu de rôle galactique séduit sur PC, amuse sur d'autres machines.	AMIGA, C 64	fin 89
ELECTRONIC ARTS	Tales of the Twilight	Que nous avions présenté dans le numéro 70 et terminé.	AMIGA, ST	immminente
ELITE	Dog of War	Un jeu à la Atari Wars jouable à PC.	AMIGA, ST	immminente
ELITE	Dragon's Lair	Attention les yeux... ça promet !	PC/NINTENDO	fin 89
EMPIRE	Empire	Eden la version Atari.	N.C.	n.c.
EMPIRE	Mr. Doom's Revenge	Adaptation de B.D. avec Captain America et Spiderman. Graphismes superbes.	N.C.	n.c.
EMPIRE	Space Ace	La suite de Dragon's Lair avec des graphismes superbes de Don Bluth.	AMIGA, ST	n.c.
EMPIRE	Soccer	Une simulation de football avec différents des suites.	TOUS FORMATS	n.c.
EMPIRE	T.I.M.E.	Une aventure amnésique qui traite de voyages temporels.	AMIGA, ST	n.c.
EMPIRE	Team Yankee	Une simulation de tanks de genre Tank Platoon mais en plus simple.	TOUS FORMATS	n.c.
FREIBRD	Banquet (C 64)	Un jeu de dérivé du Japon dans lequel la stratégie joue un rôle certain.	TOUS FORMATS	n.c.
FREIBRD	Chameleon	Une simulation sportive qui mélange quatuor arts, manna.	TOUS FORMATS	n.c.
FREIBRD	Quartz	Un superbe shoot'em up à scrolling multidirectionnel.	AMIGA, ST	disponible
FTL	Chase Stripes Back (ST)	Enfin, la suite de Dungeon Master !	ST	décembre 89
GRANDSLAM/THALON	Champions of Britain	Un jeu de kung-fu simulé par une animation très réaliste.	AMIGA, C 64, ST	octobre 89
GRANDSLAM/THALON	Dragon Flight	Un superbe jeu de rôle à Tilt Bis n° 59.	AMIGA, PC, ST	fin 89
GRANDSLAM/THALON	The Seven Gates of Jambala	Un jeu d'aventure/anecdote dans un monde de magie et de monstres.	AMIGA, C64, ST	novembre 89
GREMLIN	Axel's Hammer	Tout simplement un jeu de genre Mario Bros.	AMIGA, PC, ST	fin 89
GREMLIN	Empire	La suite de Defender.	AMIGA, ST	novembre 89
GREMLIN	Slade	Pour les fans de skateboard ad à VTT (vidéo tout-terrain).	AMIGA, ST	novembre 89
GREMLIN	Switchblade	Un classique jeu d'action.	AMIGA, ST	novembre 89
GREMLIN	Three Days	Pour les amateurs de jeux à bandes et donc de l'échec !	AMIGA, C 64, ST	disponible
GREMLIN	Ultimate Golf	Un classique jeu.	TOUS FORMATS	disponible
HEWSON	5th Gear	Un jeu de voitures.	TOUS FORMATS	n.c.
HEWSON	Macmania	A suivre.	AMIGA, ST	coûtant 90
HEWSON	Neon	Pour les amateurs du premier.	TOUS FORMATS	n.c.
HEWSON	Outnathu	Un grand d'action/stratégie.	N.C.	décembre 89
HEWSON	Paradise	Une reprise d'un grand succès sur C 64.	AMIGA, ST	coûtant 90
HEWSON	Star	Un nouveau programme très prometteur du créateur de Nebulus.	N.C.	n.c.
HEWSON	Steel	Un shoot'em up.	N.C.	n.c.
HEWSON	Stomped II	La suite de première.	AMIGA, ST	coûtant 90
HERIRAN	Utopia (Amiga, ST)	Un jeu d'économie de commerce graphique.	AMIGA, ST	disponible
INFORMAGES	Drakler	Un gigantesque jeu de rôle.	ST ET AMIGA	48 89/90
INFORMAGES	E.D.	Un jeu dérivé et original.	ST ET AMIGA	fin 89
INFORMAGES	North and South	Un jeu de stratégie fort amusant.	ST ET AMIGA	240 disponible.
INTERPLAY	Dragon Wars (Apple, C 64)	Un classique aux animations spectaculaires notamment en VGA.	AMIGA, PC	n.c.
LINÉ	Rater	Un jeu de stratégie entièrement graphique au scénario très riche.	AMIGA, ST	n.c.
LINÉ	30 secondes, 100 écus et 200 types de monstres ! Un shoot'em up superbe.	AMIGA, ST	n.c.	
LINÉ	Knights	Un programme de commerce galactique comparable à M.D.E.	AMIGA, ST	n.c.
MELBOURNE HOUSE	Demon's Tomb	Un jeu d'adaptation sur 16 bits.	AMIGA, ST	n.c.

MELBOURNE HOUSE	Quarterback	Une simulation de football américain.	TOUS FORMATS	fin 89
MICROEVAL	Goldminer III	Un shoot'em up sur 3D...	AMIGA, ST	novembre 89
MICROEVAL	La suite de Quarterback dans laquelle vous contrôlez un commando.	TOUS FORMATS	n.c.	
MICROPROSE	Red Storm Rising	Un simulateur de sous-marin.	AMIGA, ST	fin 89
MICROPROSE	Starflight	Un jeu de stratégie basé sur un jeu de correspondance très connu aux USA.	PC	coûtant 90
MICROCASTLE	Yenohobbe	Une adaptation, pour deux joueurs, d'un jeu d'arcade de Billy Midway.	PC, ST	disponible
MINDSCAPE	Flanndri Travels	Magnifique...	TOUS FORMATS	n.c.
MINDSCAPE	Harley Davidson	Une course de motos à travers les USA.	TOUS FORMATS	n.c.
MINDSCAPE	Sport Blue (ST)	De Chris Gray, entraîneur toutes les courses de motos !	AMIGA, PC, ST	mars 90
MINDSCAPE	Star Trek V: The Final Frontier	Une adaptation du dernier film de la série des Star Trek. Fascinant, non ?	PC, jeu AMIGA, MAC	n.c.
MIRRORSOFT	Blade Warrior	Un arcade/aventure.	TOUS FORMATS	novembre 89
MIRRORSOFT	Dynamic Debugger	Un jeu de plates-formes.	AMIGA	novembre 89
MIRRORSOFT	Edible 90	Un jeu d'action.	ST	décembre 89
MIRRORSOFT	Harpoon	Simulation navale.	PC	décembre 89
MIRRORSOFT	Interphase	A suivre.	N.C.	n.c.
MIRRORSOFT	Terminator	Un jeu d'arcade/aventure.	AMIGAn	novembre 90
MIRRORSOFT	Thane Park Mystery	Un jeu d'arcade/aventure.	ST	décembre 89
MIRRORSOFT	Vette (PC)	Une superbe course de voitures dans les rues de San Francisco.	AMIGA	décembre 89
MIRRORSOFT	Woback	Simulation navale.	PC	décembre 89
MIRRORE	Batman	Un jeu d'action inspiré du film bien connu.	TOUS FORMATS	n.c.
OCEAN	Chase Hot	Cette course de voitures très attendue arrive !	TOUS FORMATS	fin 89
OCEAN	E-20 Relator (Amiga)	La préversion de ce simulateur de vol est compléte.	AMIGA, ST	disponible
OCEAN	Conquête sept City au Van-Nam	Stratégie, action et aventure sont là !	N.C.	n.c.
OCEAN	Operation Thunderbolt	Un jeu d'action.	N.C.	n.c.
PSYGNOSIS	Baal	Enfin, sur d'autres machines...	CPC, PC	n.c.
PSYGNOSIS	Balloon	Un classique.	C 64, PC	n.c.
PSYGNOSIS	Barbarian II	Un jeu d'action très attendu.	AMIGA, ST	décembre 89
PSYGNOSIS	Blood Money	On decline, on decline, sur d'autres ordinateurs.	ST	fin 89
PSYGNOSIS	Newemind	Un jeu de réflexion.	AMIGA, PC, ST	n.c.
PSYGNOSIS	Shadow of the Beast (Amiga)	Un superbe jeu d'action. Voir le test dans les bits de ce trimestre.	AMIGA, PC	décembre 89
PSYGNOSIS	Shys	Un jeu d'action/stratégie.	AMIGA, ST	n.c.
RAINBIRD	Carrier Command	De nouvelles versions pour ce jeu d'action/stratégie.	C 64, PC	fin 89
RAINBIRD	Chameleon	Une simulation étonnante, militaire et politique.	TOUS FORMATS	n.c.
RAINBIRD	Fish Contact	Jeu de stratégie.	AMIGA, PC, ST	n.c.
RAINBIRD	Midwinter	Jeu de stratégie.	AMIGA, PC, ST	n.c.
RAINBIRD	Suaveiro	Jeu d'action.	AMIGA, PC, ST	n.c.
RAINBIRD	Towers of Babel	Un programme d'action/reflexion.	AMIGA, ST	n.c.
RAINBIRD	UMS II	Un wargame encore plus ambitieux que son prédécesseur...	AMIGA, MAC, PC, ST	n.c.
RAINBOW ARTS	East & West: Berlin 1948	Un jeu d'aventure ayant pour thème l'espionnage.	AMIGA, PC, ST	novembre 89
RAINBOW ARTS	Rocky Ball	Un jeu de tir.	TOUS FORMATS	n.c.
RAINBOW ARTS	X-Outs (Amiga)	Puis quel que Dynasty ? 160 couleurs, 32 niveaux, scrolling huit plans, etc.	AMIGA, PLUS TDS1	novembre 89
SEGA	Space Harrier II (Saga 16 bits)	Dans l'attente de la version de la console.	N.C.	coûtant 90
SHADES	Scramble Sprint	L'adaptation d'un jeu d'arcade Sega.	N.C.	n.c.
SHADES	Space Harrier II	A suivre de très près.	16 BITS	n.c.
SHADES	Tony's Big Adventure	Un programme dans le genre Mario Bros.	AMIGA, C 64, ST	novembre 89
SIMULMONDO	500 cc Manager	Une course de motos avec graphismes 3D surfaces plates.	AMIGA, C 64, PC	début 90
SIMULMONDO	Super Manager	Un simulateur de tennis.	AMIGA, C 64, PC	disponible
SPECTRUM HOLOBYTE	Track (PC)	Un simulateur de kart d'essai.	PC	disponible
SUBLOGIC	ATP (PC)	Vous proposez de prendre les commandes d'un Boeing ou d'un Airbus.	AMIGA, PC, ST	début 90
SUBLOGIC	Utopia (Amiga, ST)	Un simulateur de vol multi-avions sur un Boeing 747.	AMIGA, ST	fin 89
SUBLOGIC	UFO (PC)	Apprenez à piloter une soucoupe volante.	AMIGA, ST	immédiate
SYSTEM 3	Last Ninja II	Les versions 16 bits sont superbes !	AMIGA, ST	semestre
SYSTEM 3	Myn	Un jeu d'action aux superbes graphismes avec scrolling multidirectionnel.	8 BITS PLUS 16...	n.c.
THALAMOS	Amindaly	Un grand jeu d'action/reflexion.	AMIGA, PLUS	n.c.
THALAMOS	Amindaly	Le meilleur Shoot'em up sur C 64 est enfin adapté sur d'autres machines.	AMIGA, CPC, ST	n.c.
THALAMOS	Amindaly	Il s'agit en fait de la version 16 bits de Quares, réalisé par Dupes.	AMIGA, ST	n.c.
THALAMOS	Stray	Un jeu de réflexion.	C 64	n.c.
THALAMOS	The Search of Sharla	Premier jeu adapté/avancé de cet éditeur spécialisé dans le Shoot'em up.	TOUS FORMATS	n.c.
THE ERKSE	Snoopy	Un programme issu du personnage de B.D. adapté de superbes graphismes.	N.C.	décembre 89
THE ERKSE	The Punisher	Inspiré de B.D., ce jeu d'action est la première d'une série de jeux.	N.C.	fin 89
THE ERKSE	X-Men	Un jeu d'action mettant en scène des super-héros Marvel.	TOUS FORMATS	n.c.
THRILLER	Lords of Doom	Un jeu d'aventure au système de jeu inspiré de celui de Dungeon Master.	AMIGA, PC, ST	potentiel 90
TITUS	Dark Castle (Amiga)	Un combat multijoueur en scène des temps futuristes.	PC, ST	immédiate
TITUS	Dark Castle (PC)	Un jeu d'action se déroulant sur différentes périodes temporelles.	AMIGA, CPC, ST	immédiate
TITUS	Wild Street (Amiga)	Un break'em-up dans le genre Vigilante.	PC, ST	disponible
TITUSOFT	1st Person Pip	Un fichier vu du dessus avec représentation de 3D des déplacements.	AMIGA, PC	n.c.
TITUSOFT	Bentley Hills (PC)	Un jeu d'action inspiré du film Le jeu de Beverly Hills.	TOUS FORMATS	n.c.
TITUSOFT	Robo-Caster Rumbler	Un Shoot'em up assez original en 3D.	AMIGA, C 64, PC, ST	disponible
UBI SOFT	Great Gaurds (Amiga)	Voilà les hits du prochain numéro.	AMIGA	disponible
UBI SOFT	Chivalry (Amiga)	Un jeu d'arcade/vieilles très remarqué du fait de la beauté de ses dessins.	N.C.	immédiate
US GOLD	Chivalry (Amiga, ST)	Est-il si bon que les autres ?	N.C.	immédiate
US GOLD	Moonsaber	Incorner Michael Jackson dans une série de jeux d'action.	TOUS FORMATS	n.c.
US GOLD	Turbo Outrun (C 64)	Que dire à ce jeu qui est très prometteur.	TOUS FORMATS	n.c.
US GOLD	Ultimate Circus	Une course de F1 issue d'un jeu d'arcade Tilt.	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Double Dragon II	Proposez de meilleurs graphismes que le précédent.	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Ninja Warrior (Amiga)	Un excellent break'em-up pour deux joueurs.	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Shadowline II	La suite du shoot'em-up bien connu.	AMIGA, ST	disponible
VIRGIN	Shogun (C 64)	Un jeu à suivre avec les versions 16 bits.	AMIGA, ST	n.c.
VIRGIN	Speedway Assassins	Un combat sur deux, dans le genre de Lam and for die.	AMIGA, ST	n.c.
VIRGIN	T-Raid	Un combat en voiture.	AMIGA, ST	disponible

Archimedes : la nouvelle generation

Assez peu coûteux en regard de ses performances, l'Archimedes ne perce toujours pas hors Grande-Bretagne. La version bas de gamme est-elle en mesure de faire évoluer la situation ?

Tout le monde ou presque connaît l'Archimedes 3000, ordinateur sérieux, coûteux, à la limite réservé aux professionnels. Mais, l'Archimedes c'est désormais une gamme complète. De R 140, une console Unix distribuée seulement en Grande-Bretagne, au récent A 3000, Acom attaque tous les segments du marché de la micro avec des machines à compatibilité ascendante.

Familial et 32 bits.

Le parallèle avec la gamme Amiga (de 500 au 2500) Unix est d'ailleurs troublant. Du reste, le A 3000 est un peu à l'Archimedes ce que le 500 est à l'Amiga : une machine destinée au marché familial aux performances théoriquement dignes de machines bien plus onéreuses. L'Archimedes 3000 est structuré autour d'un microprocesseur ARM 32 bits à technologie RISC cadencé à 10 MHz. Il dispose en standard de 1 Mo de RAM (extensible en interne) et de 512 Ko de ROM. Basic, système d'exploitation, mégatexte graphique et autres modules sont en machine dès la mise en route. Pas la peine de charger tel ou tel module complémentaire avant grever d'aller à la mémoire utilisateur. Celle-ci est, toutefois épuisée de la mémoire vidéo. Divers coprocesseurs basés sur la même technologie que l'ARM sont présents (enregistreurs, gestion de mémoire, son et images). Résultat, une palette de 4 096 couleurs, un mode graphique de 640 par 256 en 256 lignes si l'on utilise une carte vidéo, ce, le double avec un multisync. En matière de sons, l'A 3000 propose 8 canaux sur 9 octaves, le tout en stéréo. Notez que la machine dispose de deux petits haut-parleurs pour la restitution des sons mais qu'une sortie pour chaîne haute-fidélité est présente.

Côté mémoire, on dispose d'un lecteur de disquettes 5 pouces et demi de 800 Ko formatés. La machine propose une interface imprimante Centronics, un bus

d'extension externe ainsi qu'un port souris situé sous le boîtier (pire que le ST!). Bref, les évolutions sont mineures par rapport au 310. Signaux toutefois que l'interface série est en option et que le 3000 est de 10 % plus rapide que son prédécesseur. On le voit, le tableau est alléchant, d'autant plus que le système pro-



L'Archimedes 3000, d'indéniables qualités graphiques et musicales.

pose des capacités multitaclée... Tout cela pour un peu moins de 100 000 F TTC. Ce prix est élevé, c'est incontestable surtout si l'on considère le 3000 comme une machine de jeux en concurrence avec les ST et autres Amiga 500. Toutefois, l'Archimedes se place plus en rival de machines telles que le II GS ou les compatibles de milieu de gamme. Et il est certain que lorsque l'on prend en compte les performances pures de ces machines, on est amené à se poser bien des questions...

Périphériques et programmes

L'imagerie populaire veut que l'Archimedes soit dépourvu de programmes et de périphériques. Quelle méconnaissance de l'univers Acom ! Dans le giron de cette firme, diverses compagnies tierces assurent de nombreux développements. Inconnus des possesseurs d'Atari ou d'Amiga, les noms de Computer Concept, Minerwa Software, Silicon Software, Clares, Watford et autres évoquent

immanquablement pour l'amateur d'Archimedes divers programmes tels que traitements de texte, logiciels de DAO et de 3D, création de platine électronique, gestion de fichiers, etc. Et surtout, les fanatiques des manettes de jeux ne sont tantint déçus par le manque de shoot-them-up et autres jeux. Mais tel n'est pas le

Broadcasting Corporation dont son dépourvus les autres machines de la gamme. Cela démontre la volonté de A 3000 de succéder au BBC Model B, machine courante dans les écoles d'outre-Manche et utilisée par la BBC pour ses émissions d'initiation à l'informatique. La percée en Grande-Bretagne du A 3000 et de l'ensemble de la gamme Archimedes est en grandement facilitée. Il en est autrement sur les autres marchés. Premièrement, l'acquis d'une base installée n'existe qu'en Grande-Bretagne. Deuxièmement, la politique d'Acom se distingue par diverses particularités, à l'origine de cette impression, selon l'adage qui veut que tout ce qui est petit est joli. Mais cette impression est confortée par ses formes douces et sa couleur d'un gris chaud. L'écran rabattable, à cristaux liquides, affiche en bleu sur fond gris clair 8 lignes de 40 caractères.

British only ?

En outre, les remises accordées aux représentants étrangers sont ridicules par rapport à celle consenties aux revendeurs britanniques. D'où des prix à l'export relativement élevés. Le seul enseignement à tirer de tout cela est qu'Acom fait vraiment le minimum pour sa machine en dehors de la Grande-Bretagne. Cela ne favorise guère sa percée en dehors d'un cercle très restreint d'Américains. C'est d'autant plus regrettable que les qualités de l'Archimedes sont indéniables. Mais, face aux rivaux concurrents qui sont les ST et Amiga ça ne suffit pas. Ça ne suffit plus ! La place de l'A 3000 est assurée en Grande-Bretagne. Qu'en sera-t-il ailleurs ? La réponse appartient à Acom... Mathieu Brioué

No problem

Distributeur de logiciels et extensions en Grande-Bretagne, la société Microdealer International Ltd. a fermé ses portes récemment. Cet événement laisse le lecteur francophone de Tilt parfaitement indifférent. Toutefois, l'éditeur d'outre-Manche Microdeal veut éveiller tout amant de ce dernier tierce fonction à préciser que Microdeal poursuit ses activités. La société se porte bien et annonce six nouveautés pour et autour octobre 1989. Il n'y a donc pas lieu de confondre Microdeal (l'éditeur qui se porte bien avec Microdealer (le distributeur) en faillite. Dot acte. M.B.

Portfolio : petit mais costaud !

Atari a réussi son pari de miniaturisation : le Portfolio fonctionne à la perfection. Mais, son prix attractif ne masque-t-il pas que son intérêt, sans extensions, est fureusement limité ?

Mignon est un adjectif qu'on applique rarement à un ordinateur, surtout un PC ! C'est pourtant le qualificatif qui monte automatiquement aux lèvres de ceux qui voient pour la première fois le Portfolio d'Atari. Sa petite taille (20 x 10 x 3 cm), son petit clavier, son petit écran, son petit lecteur de cartes sont sièrement à l'origine de cette impression, selon l'adage qui veut que tout ce qui est petit est joli. Mais cette impression est confortée par ses formes douces et sa couleur d'un gris chaud. L'écran rabattable, à cristaux liquides, affiche en bleu sur fond gris clair 8 lignes de 40 caractères.

Les touches du clavier sont souples et répondent assez bien aux sollicitations. L'espace est assez large pour qu'un doigt normal n'écrase pas plusieurs touches à la fois. Il est cependant tout à fait impossible de taper avec tous les doigts aussi vite que sur un clavier normal. Compte tenu de ses dimensions, le clavier ne comprend que 63 touches, donc pas de pavé numérique, mais deux touches supplémentaires : une touche fonction et une touche Atari. À l'intérieur, le Portfolio abrite un micro-processeur 8088 à 4,92 MHz exploité par Ms-Dos 2.11, ce qui en fait évidemment un com-

patible PC. La mémoire vive est de 128 Ko et possède la particularité de conserver les données. Le Portfolio est alimenté par piles, et comme il faut bien prévoir leur remplacement, les données sont conservées pendant quelques minutes même si vous les ôtez. Une ROM de 256 Ko contient le système d'exploitation et cinq logiciels qui transforment le Portfolio en mini-bureau de poche. La présence d'une calculatrice ne fera pas crier au miracle. Ni l'agenda ni le carnet d'adresses. Ce sont des éléments qu'on peut se procurer facilement n'importe où et pour pas cher. Une mention quand même pour le carnet d'adresses qui, épaulé par un minuscule haut-parleur, compose directement les numéros de téléphone. Mais seulement si votre téléphone est connecté sur un standard à fréquence vocale. L'éditeur de texte (notez qu'Atari a eu l'idée d'appellation de traitement de texte), s'assemble plutôt à un bloc-notes. Les notes prises sont stockées en ASCII, format bien utile pour les transferts. Le format de stockage des fichiers du tableau

(127 colonnes, 255 lignes), le dernier des cinq logiciels, est un format WKS, le format de Lotus, 1.2.3. Tout cela donne un micro portable autonome capable de rendre bien des services.

Un bureau de poche

Mais le Portfolio n'est pas un ordinateur solitaire. Il communique avec les autres ordinateurs de son engence, les PC. La transmission des données, voilà l'important. Sur le côté droit du Portfolio, une légèreté protubérante dissimule un cache qui, une fois ôté, révèle un bus d'extension. Celui-ci accepte des interfaces qu'il faut acquiescer en plus. Pour le moment, il n'existe deux : parallèle Centronics (490 F) ou série RS 232C (690 F). C'est par là que vont s'écouler les informations, soit vers une imprimante, soit vers un autre PC. Le Portfolio recèle dans sa ROM, décidément bien garnie, un logiciel de transfert et l'interface parallèle est livrée avec un logiciel correspondant pour le transfert de communication de micro à micro peut ainsi s'effectuer indifféremment dans les deux sens.

TILT JOURNAL

Le *Portfolio* peut aussi être relié à un ST. Pour l'instant, cela ne concerne que les fichiers ASCII et seulement par l'interface série. Mais un programme de transfert sur Atari ST, qui permettra de transférer les fichiers au moyen de l'interface parallèle, est en cours de développement.

Il existe un autre moyen d'éten-

dre les capacités de la machine : sur le côté gauche, une fente bée dans l'attente d'être comblée. On l'alimente avec des cartes de la taille d'une carte de crédit. Deux familles de cartes peuvent y s'insérer : des cartes RAM et des cartes ROM. Les premières d'une capacité de 32, 64 ou 128 Ko, et s'utilisent exactement comme des dis-

quettes. Une pile minuscule garantit la sauvegarde de ce qu'on a pu y inscrire. Un lecteur de cartes, non encore disponible, pourra ensuite être connecté dans un slot d'extension de PC. Le seul inconvénient de ces cartes RAM est leur prix, respectivement 590 F, 990 F et 1490 F. Les ROM sont nettement moins onéreuses : 290 F pour 64 Ko, et 590 F pour 128 Ko. L'inconvénient, cette fois, est que, destinée à recevoir des programmes fixes, elles ne sont utiles que si l'on possède un programmeur de cartes, lequel n'est pas encore disponible.

L'ambition d'Atari, est d'attirer surtout ce que, dans le jargon des gens de marketing, on appelle les grands comptes, c'est-à-dire les entreprises qui achètent les machines par centaines. Chaque employé aurait ainsi un terminal personnel qu'il pourrait relier ensuite aux ordinateurs de bureau. Le pari n'est pas stupide quand on sait que le moindre portable coûte 10 000 F et que le prix, pour les plus beaux,

peut dépasser les 60 000 F. Alors, toutes les espérances sont permises pour un compatible à 3 000 F ! Mais le grand public — c'est-à-dire vous — est aussi visé. A ce niveau, les perspectives sont plus hasardeuses. Les étudiants, peut-être, ceux qui aiment se faire remarquer seront sûrement intéressés. Qu'on ne s'y trompe pas, le *Portfolio* paraît être une bonne machine. Après avoir promené ce « plus petit PC du monde » dans ma poche pendant une semaine, je n'ai pas noté de défaut, ni de panne. Les transferts sur un autre PC et sur imprimante fonctionnent et un programme en turbo Pascal tourne parfaitement. Le problème est que, pour un non-professionnel, l'utilisation quotidienne du *Portfolio* s'apparente au gadget de luxe, même pour 3 000 F. Nous pouvons espérer que le succès du *Portfolio* dans les entreprises fera suivre à son prix, dans le futur, la même courbe descendante que celui des calculatrices dans le passé.

Jean-Loup Renault



Le *Portfolio* dispose d'un clavier correct et d'un écran assez lisible.

Branché !

Loricel lance le west phaser, un pistolet pour les principaux micros du marché. Le connecter n'est cependant pas toujours évident...



Un authentique six coups.

Vous le savez, Loricel lance un pack nommé West Phaser. Il s'agit d'un ensemble fonctionnant sur diverses machines offrant un pistolet — comparable à ceux fonctionnant sur les consoles Sega et Nintendo — ainsi qu'un programme. Pour la suite, on annonce la venue de logiciels utilisant ce pistolet. Alors que ses homologues d'autres marques évoquent la science-fiction, il nous ramène au temps passé de la conquête de l'Ouest américain. Par ailleurs, il possède un câble plus court que celui du pistolet Sega (environ 1,5 mètre).

Le problème que nous avons ren-

contré lors du test de ce pack concerne le branchement du phaser sur le PC. La prise du pistolet est un RS 232 (interface série) avec connecteur 25 broches de type femelle. Les utilisateurs de PC qui voudront acquérir le west phaser doivent donc étudier de près l'arrière de leur machine afin de vérifier si leur connecteur de sortie est bien compatible avec celui du pistolet. L'ordinateur doit disposer d'une prise 25 broches de type mâle (picots métalliques apparents). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez acheter un adaptateur mâle/femelle ou 25/9 broches pour connecter le phaser directement sur une prise souris (9 broches). N'oubliez pas enfin que le west phaser ne fonctionne pas sur les PC VGA ou écrans à haute fréquence (vert et ambre par exemple). En outre, et c'est valable pour toutes les machines, il est recommandé de vérifier le réglage « luminosité » de l'écran. Ce dernier doit être poussé à un niveau élevé afin d'obtenir une précision de tir suffisante.

Olivier Hautefeuille

Le graphiste du mois



Retour en force des 8 bits dans le concours de graphisme, avec ces dessins réalisés par Hervé Vassallo, 17 ans, sur un Amstrad CPC 128, à l'aide de l'excellent OCP Arts Studio !

APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"

Le retour de Jérôme Lange

MYSTÈRE ACTION EXOTISME

Écrans ATARI ST

MAUDIT ISLAND

Lankhor
ABRAHAM

ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle
92140 CLAMART

289 F Prix Conseillé Atari et Amiga

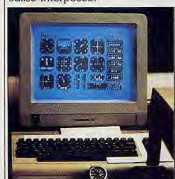


Volez autrement

Tout le monde connaît Flight Simulator III sur PC. D'un genre différent, LAS 86 propose à l'utilisateur de voler en aveugle... ou presque!

L'évolution de la technologie et l'intégration de plus en plus grande des composants électroniques nous permet à l'heure actuelle d'avoir des machines performantes associées à des logiciels de simulation de vol proches de la réalité. L'exemple le plus convaincant est bien évidemment Flight Simulator III.

Au fil du temps, les résolutions vidéo s'affinent, les déplacements sont moins saccadés et les possibilités offertes par les programmes toujours plus surprenantes (atterrissages sur de nombreux sites connus, options multiploeurs, etc.). Si toutes les attentes ludiques sont amplement satisfaites, rien n'est plus désagréable, lors d'une navigation aux instruments, que de s'apercevoir que la piste n'existe pas! Ne riez pas, sur Flight III, l'aérodrome de Pointoise-Cormelles n'est présent que par balise interposée.



Las 86 sur C 64

Ainsi est apparu sur le marché un logiciel de simulation de vol aux instruments.

Las 86 puisque c'est son nom, permet la navigation, en temps réel, entre douze terrains de la région parisienne (et additif nord ouest). Plus qu'un simple jeu, il est livré avec les vraies cartes de navigation aérienne. Le pilote s'en-

traîne aux jeux du vol IFR — aux instruments — sans aucune référence visuelle extérieure.

Une fois les paramètres de vol initialisés (direction et intensité du vent, turbulences, radio et balises réelles diverses), les conditions de décollage, d'approche et d'atterrissage seront identiques à la réalité. Tout les instruments d'un Cessna 180 sont représentés, mais avec une autre disposition. Contrairement à Flight Simulator la version actuelle du LAS 86 n'autorise aucune communication radio avec les tours de contrôle ou les centres d'informations en vol (AFIS). Pour les amateurs de sensations fortes un générateur de pannes aléatoires est prévu. Certains instruments peuvent disparaître au moment le plus critique pouvant aboutir à un crash. Mais, l'humour des commentaires vous fera très vite oublier cette défaite face à la machine.

Pour évaluer vos capacités de navigateur, l'adjonction d'une table traçante sur laquelle vous aurez préalablement dessiné la carte de la route choisie, indiquera à tout moment votre position et le tracé réel du cheminement de l'avion.

Quelques options supplémentaires sont disponibles comme une touche Freeze (pause) ou Move (déplacement rapide d'un point à un autre).

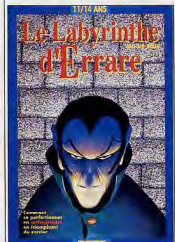
A noter également la possibilité de voir les signaux lumineux de la piste en phase d'atterrissage mais uniquement à une altitude inférieure à 200 pieds (61 mètres!).

Le remplacement du joystick classique par une reproduction d'un vrai volant d'avion tel le MAXX, rendra l'ensemble encore plus réaliste (Las 86, importé par G.S. conseil, existe pour C 64 et compatibles). Rosario de Sanctis

Nathan a tout

Le nom de la société Nathan est plus familier aux élèves des collèges qu'aux accros du joystick. Nathan fournit en effet le plus gros de sa production à l'Education nationale. Si sa machine de prédilection fut longtemps la presque défunte Thomson, il y a quelques temps déjà que le PC a pris sa place. Il n'empêche que les logiciels Nathan, étaient souvent synonymes d'ennui.

Tout cela va changer. Conscients de l'avance d'éditeurs comme Carraz ou Cockler, les dirigeants de Nathan ont décidé de mener l'offensive sur plusieurs fronts. Sur le fond, la révolution a déjà été entamée avec des logiciels qui sortent du domaine scolaire, tels les P.A.O. Le Journaliste ou Typo Flash (voir rubrique création). Elle se poursuit dans la même direction



Un jeu inspiré d'un livre ?

avec PC Globe 3.0, version actualisée d'un programme qui, pour moins de 500 F, convertit votre PC en une encyclopédie regroupant cent les pays du monde.

Dans la forme, l'évolution est double. En premier lieu, les éducateurs subissent un sérieux ravalement. Mélangé habilement jeu et pédagogie, ils se transforment en « éducatifs ludiques ». Le premier exemple de ce nouveau genre est Le Labyrinthe d'Erreur. Conçu à l'image d'un jeu de labyrinthe, le jeu est intéressant de noter que ce programme est tiré d'un livre qui existe réellement aux éditions Retz. Dans le même genre, on devrait bientôt

arriver The Lift, un jeu de plateau destiné à enseigner la langue de Shakespeare.

La deuxième évolution est au moins aussi importante. Vous n'êtes plus obligé d'acquiescer un PC pour profiter de l'éducation à la sauce Nathan. L'Atari ST accède au statut de machine édu-



cative comme les autres : tous les logiciels nouvellement sortis sont maintenant déclinés sur ST. Même l'Amiga se voit doter de versions spéciales pour Le Labyrinthe d'Erreur et Lift.

Le jeu pur et dur est lui aussi entré chez Nathan, en co-édition — tout de même — avec Cédric Vialon, Astérix et le coup du menhir est un jeu d'aventure graphique animé en 3D entrecroisé de scènes d'action qui voit le jour au moment de la sortie du dessin animé du même nom.

Si les éducateurs branchés (et les éduqués!) trouvent que tout cela est bel et bon, les adeptes des méthodes anciennes ont toujours des ressources disponibles : Nathan change, mais conserve une importance logithèque traditionnelle de qualité éprouvée : le volume Nathan, pas le nombre des années! Jean-Loup Renault

Amiga, la chute ...des prix!

Les affiches vantant les Amiga ont recouvert les murs pendant quelques semaines. Mais la publicité ne suffit pas pour faire vendre. C'est probablement pourquoi Commodore, pour la seconde fois cette année, baisse le prix de l'Amiga 500. Il passe officiellement à 3 990 F. Mais il semble que les revendeurs nient le droit de pratiquer des remises sur ce tarif, qui n'a qu'une valeur indicative. Certains devraient donc le vendre avec un rabais. A vous d'être vous souliers et de faire jouer la concurrence.

Commodore propose aussi un bundle (terme barbare indiquant que plusieurs objets sont regroupés en un seul lot) appelé à propos Starter Kit. Il est composé évidemment d'un Amiga 500, mais aussi de trois jeux (Miniature



Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles coulant en ruines "Mehrh-mois seulement un seul jour à la Maire, et vous allez voir ce que vous allez voir!" Maintenant, avec Sim City, le jeu pharaonique, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.



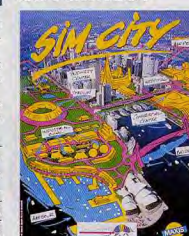
Qu'ils décrochent, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel. Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et nettoyez des quartiers entiers. Équilibrez votre budget, déclarez des impôts, spéculiez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



MAXIS INFOGRAMMES

SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année!



RIO DE JANEIRO 2019



Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis : Rio de Janeiro, Detroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'infos. C'est la clé de son succès. Sim City vous donne le droit de votre ville. Accrochez-vous maintenant! "Meilleurs jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD. 16 pages dans L'OSCAR le magazine japonais de jeux vidéo. Et dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.

**1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL**

WEST PHASER



* Prix public conseillé

**WANTED
\$ 5666**

**WANTED
\$ 6554**

**WANTED
\$ 7000**

**WANTED
\$ 9900**



ECRANS ATARI

**3675
LORI**

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

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

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



LORICIEL

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

TILT JOURNAL



Un cadeau à commander au Père Noël. Golf, Superski et Crazy Cars, d'un logiciel de dessin (Fusion Paint) et d'un traitement de texte (Kindwords). Le prix de ce Starter Kit, 4 290 F, le rend à notre avis extrêmement attrayant.

Jean-Loup Renault

L'Amiga s'expose

Attendait environ 30 000 visiteurs, le salon de l'ensembliste des pays d'Europe, Amiga 89 se pose en tant que premier salon dédié à l'Amiga en Europe. Sponsorisé par Commodore et Markt & Technik Verlag (un groupe germanique spécialisé dans l'édition de journaux informatiques), ce salon se tiendra du 10 au 12 novembre 1989 à Cologne en République fédérale d'Allemagne. Au programme : conférences, ateliers avec démonstrations de desktop video, applications musicales et autres. De nombreuses sociétés seront là afin d'exposer leurs produits. D'après les promoteurs d'Amiga 89, environ 25 % des exposants viennent d'Amérique du Nord. Nombre de produits seront donc présentés pour la première fois en Europe. M.B.

Epidémie

Encore un nouveau éditeur français ! Aux Logiciels Merveilleux, ALM, est spécialisé dans les utilitaires et applications professionnelles sur ST. Ainsi, ALM annonce la venue d'une version plus évoluée de DalI dont le prix devrait tourner aux alentours de 500 F. On nous promet de nouvelles fonctions, le support du STE et de sa palette de 4096 couleurs. Mais le DalI normal ne disparaît pas pour autant. Retourche a été développé par une

entreprise germanique nommée 3K. La version française de ce processeur d'image est prévue pour octobre 1989. En résumé, il est comparable à Z2 Lay Paint de Human Technology. Il fonctionne intégralement en tranié, est en mesure d'effectuer des agrandissements et des réductions. En outre, il s'avère fort rapide. L'existera en deux versions : l'une pour grand écran, l'autre pour moniteur classique.

TOYS 'R' US[®]

les prix ? chut !

Nous vous avons déjà présenté Toy's 'R' US (Tam tam soft de Tilt n° 70 page 148), le supermagasin ché du jouet. Les jeux pour Toy's 'R' US vont du Lego à la micro en passant par l'électronique de loisirs. Ce qui signifie, en clair, que le rayon micro présente toutes les nouveautés softs, les consoles Sega, Nintendo, les Amstrad CPC et un nombre impressionnant de synthés, mini-jeux portables, etc. Le tout à des prix « canons » ! Imaginer : Le VCS Atari est à 449,95 F, la Sega Master System + boîte 989,95 F, la Nintendo de luxe 1 669,95 F et le système de base 989,95 F. Un Amstrad CPC 6128 couleurs vous coûtera 3 500 F et un CPC 464 2 500 F. Pour les musiciens, le PT 37, 32 touches, à 399,95 F et surtout la guitare clavier synthé Yamaha (20 instruments, 20 rythmes, une prise MIDI, 32 touches) à 444,74 F, sont autant de bonnes affaires. Intéres-

Toujours en relation avec la PAO, ALM propose des packs de polices de caractères pour Calamus sur Atari ST. Ces derniers sont vendus 790, 1190 et 1 490 F. Autre logiciel : Universal File Selector, un accessoire de bureau facilitant la gestion des fichiers et des disquettes. Il est proposé à un peu moins de 300 F. Nous aurons l'occasion de reparler très prochainement de ces produits.

Mathieu Bristou

sant pour finir, un appareil photo tout terrain à 595 F, un jeu Sega à 119 F, une radio K7 TV à 789,95 F. Je ne vous parlerai pas du prix des softs : sachez simplement que, là encore, les bonnes affaires sont légion. Une politique de prix aussi agressive ne sera probablement pas facile à tenir par Toys 'R' US mais les responsables de la société sont confiants : l'ouverture du premier magasin, au centre commercial Vélizy 2, a été un succès magistral ; et les consommateurs que nous sommes ne se plaindront certes pas de pouvoir bénéficier de prix aussi avantageux... (Toys 'R' US : Centre commercial Vélizy II au sud-ouest de Paris ; centre commercial de Paris - nord, à Paris ; centre commercial Bordeaux-Lac ; centre commercial Auchan, à Noyelles-Godault, près de Lille ; centre commercial Auchan Plaisir, à l'ouest de Paris).

Les écrits restent

Flexidump est destiné à améliorer l'impression de vos images graphiques et éventuellement de certains textes. Il fonctionne indifféremment dans les trois résolutions et accepte les formats Neo (basse résolution uniquement, bien sûr) et Degas (toutes résolutions). Mais rien ne vous empêche de travailler sur une image d'un format différent. Pour peu que vous l'ayez auparavant recodée dans le format voulu. Si vous ne possédez pas le programme de transcodage, vous pourrez utiliser avec profit le snapshop fourni qui sauvegarde dans l'un des deux formats cités. Le programme accepte la plupart des imprimantes 9 ou 24 aiguilles, noir et blanc ou couleurs. Une fois votre image chargée, vous pouvez encore la transformer grâce à un certain nombre

DÉFILÉ	RETOUR	RETOUR À ZÉRO
NEC P801	NEC P801	NEC P801
EPSON 630	EPSON 630	EPSON 630
EPSON 635	EPSON 635	EPSON 635
EPSON 640	EPSON 640	EPSON 640
EPSON 680	EPSON 680	EPSON 680
EPSON 690	EPSON 690	EPSON 690
EPSON 720	EPSON 720	EPSON 720
EPSON 730	EPSON 730	EPSON 730
EPSON 760	EPSON 760	EPSON 760
EPSON 800	EPSON 800	EPSON 800
EPSON 850	EPSON 850	EPSON 850
EPSON 930	EPSON 930	EPSON 930
EPSON 940	EPSON 940	EPSON 940
EPSON 960	EPSON 960	EPSON 960
EPSON 980	EPSON 980	EPSON 980
EPSON 1020	EPSON 1020	EPSON 1020

Flexidump sur ST.

d'outils (mais il ne s'agit pas d'un programme de dessin professionnel dit). On peut ainsi sélectionner tout ou partie de l'image et lui faire subir retournement, inversion, symétrie horizontale, verticale ou globale. Quelques outils de dessin sont présents : rectangle, cercle, dessin à main levée, remplissage par couleur ou trame, modification de la palette. Les options d'introduction de texte sont assez riches : choix de la taille, du sens d'écriture, aspect des caractères (épais, grisé, souligné, contours, italique). Passons maintenant à l'impression elle-même. Le programme offre un choix de 6 à 8 densités en fonction des possibilités de votre imprimante. La densité 6, par exemple, travaille en quadruple densité soit 240 points par pouce. Ce qui n'est déjà pas si mal ! Outre le choix de la densité, vous pouvez opter pour un passage simple, double ou triple, ceux-ci s'effectuent avec un très léger décalage vertical pour améliorer encore la

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER

CAPONE
CRAZY SHOT
CRAZY SHOT



SPECIFICATIONS DU PHASER

Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC, ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.



81, rue de la Proclamation
92020 RUEIL-MALMAISON
TEL. 47.22.38.39 - TELEX 50137418

résolution apparente. Les résultats sur une imprimante NL10 en densité 7 et triple passage sont étonnants de qualité avec des noirs profonds, au prix bien sûr d'une impression très lente. Différentes options règlent l'impression. Side-way permet de choisir entre une impression horizontale ou verticale, Invert donne un aspect négatif à l'image, Mono traduit les différentes teintes en densité de points noirs (indispensable pour obtenir une impression lisible d'une image contenant différentes couleurs en demi-teintes) et enfin Enhance améliore le rendu d'impression des images digitalisées. Vous pourrez encore choisir la portion de l'image qui sera imprimée, définir le nombre de répétitions de l'impression sur une

même page (de 1 à 8) et l'espacement entre chacune, la taille de votre impression (jusqu'à 203,2 mm en horizontal et 10 mètres en vertical pour une bandelette par exemple) et la conservation ou non du rapport 1/1 (pour obtenir des cercles parfaits). Vous pouvez enfin sauvegarder votre image avec l'enregistrement de tous ces critères pour pouvoir l'imprimer ensuite directement du bureau GEM, sans avoir à repasser par le programme. L'aide en ligne (en anglais pour l'instant) est accessible à tout moment et se révèle claire et complète. Un excellent produit qui permet d'exploiter pleinement les capacités de son imprimante (disquette Arobace pour Atari ST; prix : D). Jacques Harbonn

Faites le plein !

Station, spécialisée dans la diffusion des freewares sur Atari ST, nous propose une série de nouveaux utilitaires. Programmapaint est un logiciel de dessin programmable. Il permet de dessiner et de faire de petites animations à l'aide de formules mathématiques. Il fonctionne en basse et haute résolution. Outre le dessin avec les outils habituels de création (main levée, rectangle, cercles, polygo-

nes, lignes) et la loupe réglable, et les options de travail ultérieur (perspective, ombrage, dédoublement, étiole, images en miroir), il propose le dessin à l'aide d'une vaste gamme de formules mathématiques. Les tracés effectués à l'aide de cette dernière option prendront beaucoup moins de place en mémoire (il est ainsi possible de sauvegarder jusqu'à 5 000 dessins simples sur une disquette simple face) et seront plus faciles à utiliser sous GEM basic. Un programme intéressant à plus d'un titre.

Auto-Ecole propose une vérification de vos connaissances du code de la route. Le programme dispose de plus de 280 questions

d'esthétique moyenne mais très clair. Un bon programme, d'utilisation facile grâce à la souris, qui permettra aux débutants de se familiariser avec cette phase capitale des échecs et aux joueurs

confirmés de se constituer facilement une bibliothèque d'ouvreries d'accès facile et didactique. Nous vous parlerons le mois prochain d'autres freewares. Jacques Harbonn

Les émulateurs nouveaux sont arrivés

On connaît depuis quelques années déjà les émulateurs Macintosh pour Atari ST. A son tour, l'Amiga s'y met.

Proposé par ReadySoft, éditeur de Dragon's Lair, A Max vous propose de transformer votre Amiga 500, 1000 ou 2000 en Macintosh de première ou seconde génération.

Un Mac dans votre Amiga

L'ensemble comprend deux disquettes et une cartouche que l'on connecte comme un lecteur de disquette. C'est dans cette dernière que l'on met en place les ROM Macintosh (64 ou 128 Ko). Celle-ci offre en outre la possibilité de connecter directement sur l'Amiga un lecteur de disquettes Apple. Ainsi, on est affranchi de l'obligation de transférer les programmes d'un format Mac à un autre. Mais, l'addition est majorée d'autant. Simple à mettre en œuvre, A Max propose divers paramètres facilitant l'utilisation de périphériques (imprimantes), les réglages de l'écran, la prise en compte de la quantité de mémoire présente. Ces paramètres peuvent être traités directement par le biais d'un auto-outil ou bien encore modifiés par une intervention manuelle de l'utilisateur en mode Amiga ou Mac.

Le principal problème réside dans la gestion de l'écran. En mode Entrelacé on se trouve en présence d'une image que l'on supporte difficilement. En mode Page, une commutation s'effectue par demi-écran ce qui s'avère étonnant à la longue. La solution ? Disposer du Flicker Fixer et d'un bon écran. Encore une fois la facture... Nous n'avons pu tester véritablement la bonne compatibilité de cet émulateur pour des raisons de dossiers systèmes incompatibles. Ceci montre que les problèmes sont les mêmes que

pour les premiers émulateurs sur Atari ST. Mais nous aurons l'occasion dans un prochain numéro de vous en dire plus sur ce produit.

Pour sa part, l'Atari dispose désormais d'un nombre impressionnant d'émulateurs en tout genre. Les plus récents sont PC Speed et Supercharger. Ce dernier étant le concurrent direct du premier. Du reste, il ne manque pas d'arguments. PC Speed se présente sous la forme d'une carte électronique que l'on soude directement sur le 68 000 de l'Atari. Plus simple à mettre en œuvre, Supercharger se branche sur le port disquette de la machine par le biais d'un simple câble. C'est simple comme bonjour et pas de danger pour la garantie. Ce mode d'installation est possible car Supercharger se présente comme un PC autonome. Il dispose d'un Nec V 30, de 512 Ko en standard extensible à 1 Mo et offre un emplacement sur la carte mère pour la mise en place d'un co-processeur mathématique. Pour sa part, l'Atari prend en charge l'affichage et les entrées/sorties. Résultat : une vitesse d'exécution située entre celle d'un XT et d'un AT. Livré avec MS-Dos en version 4.0, il accepte des programmes tels Lotus 1-2-3, dBase, Framework, PC Tools, et autres.

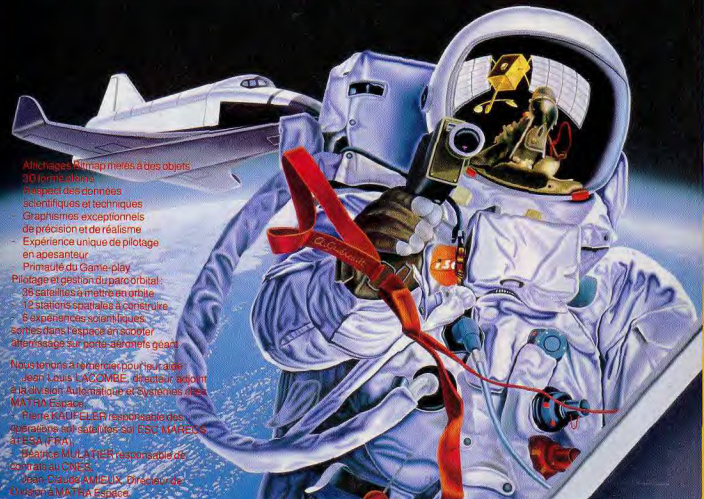
Supercharger entre PC et AT...

Utilisant le lecteur interne du ST, il supporte les lecteurs cinq pouces sans un quart ainsi que les disques durs du ST à raison de partitions d'au maximum 5 Mo. Il est en outre exécutable en autoboot. Le ST démarre comme un PC et est possible de retourner à partir du mode PC, en mode ST. Du reste, le prix du Supercharger est très compétitif. Son importateur (S.C.A.P.) l'annonce en version 512 Ko à un peu moins de 3 000 F TTC. Mathieu Briso



E.S.S.

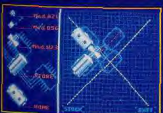
EUROPEAN SPACE SIMULATOR



- 11 modules de formation
- 10 disciplines scientifiques et techniques
- Graphismes exceptionnels de précision et de réalisme
- Expérience unique de pilotage en apesanteur
- Primaauté du Game-play
- Pilotage et gestion du parabolite
- 35 scénarios multienvironnements à situations spatiales à résoudre
- 6 expériences scientifiques
- 30 modules d'apprentissage et d'entraînement sur points d'atterrissage guidés

Nous tenons à votre disposition un atelier pour tous les logiciels de simulation de vol pour Atari ST et Amiga. Nous sommes spécialistes de la simulation de vol pour Atari ST et Amiga. Nous sommes spécialistes de la simulation de vol pour Atari ST et Amiga. Nous sommes spécialistes de la simulation de vol pour Atari ST et Amiga.

VIVEZ la PLUS GRANDE AVENTURE du SIÈCLE PROCHAIN



TOMAHAWK

ILS REVIENNENT !

TILT JOURNAL

Kid's School

Les quatre saisons de l'écrit

C'est sur un air de musique bien connue que nous entrons au cœur de ce programme et devinez lequel ? Mais vous découvrirez très vite que les morceaux de Vivaldi vous accompagnent tout au long de votre progression dans *Les 4 saisons de l'écrit* édité par Génération 5 et destiné aux enfants des cours élémentaire et cours moyen.



Les quatre saisons de l'écrit.

Soucieux de sensibiliser les plus jeunes à l'écriture, ce logiciel propose donc en première partie une initiation simplifiée au traitement de texte. Les explications sont claires, bien adaptées à l'utilisateur qui n'est pas noyé dans un océan de manipulations superflues. Le second module propose de travailler sur trois points essentiels pour la communication écrite : la ponctuation, les phrases en salade et le juste mot. A chaque épreuve, Gérard Pivert vous souhaite la bienvenue sur les notes de Vivaldi et à vous de retrouver la ponctuation perdue, de reconstituer un texte, ou encore de choisir le mot adéquat. Dans tous les cas, une bonne réponse est récompensée par des points, une mauvaise vous en retire. Un environnement graphique et musical agréable et des exercices divers et variés préparent l'enfant à la phase finale qui est la création de textes. L'ensemble est intelligent, progressif et les deux niveaux de difficulté permettent de toucher un auditoire plus vaste. Un programme convivial ! (Disquette Génération 5 pour Amstrad CPC et compatible PC)

Matière : français
Contenu pédagogique : ★★★★★
Inédit : ★★★★★
Prix : 16 C

Balade au pays de Big Ben

Encore un titre connu par nos fidèles lecteurs. Le roman de Lewis Carroll est une fois de plus prétexte à faire travailler nos chers élèves blondes. Ce logiciel destiné aux élèves de 6^e et 5^e, vous propose de vous conduire, entraî-

nés par la pétillante Alice, à travers le *Wonderland*. Balade éducative, haute en couleurs, qui vous donne l'occasion de tester vos connaissances en anglais, à travers les divers chapitres du roman. Contrairement à son prédécesseur, l'animation a été travaillée avec soin, et l'investigation se fait en cliquant sur la page écran les divers éléments du paysage. C'est au pied d'un arbre que *l'on rencontre l'écrit*. Le livre est près d'elle et la lecture peut commencer. Les exercices portent sur le texte, et un dictionnaire reste à la disposition de l'utilisateur à tout moment. Au fur et à mesure que l'on fait connaissance avec les protagonistes de l'histoire, une série d'épreuves est proposée. Alors laissez-vous porter, mais faites travailler vos petites cellules grises. Vous aurez même la possibilité de parfaire votre accent grâce à



Balade au pays de Big Ben.

la synthèse vocale. Dominage qu'elle ne soit pas mieux exploitée ! L'évaluation porte sur la compréhension, la grammaire et la phonétique et permet ainsi d'évaluer le travail. Une bande audio complète harmonieusement le tout (disquette Coktel Vision pour compatible PC et Atari ST).

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★★★
Inédit : ★★★★★
Prix : 16 C

Enigme à Oxford

Si ce titre vous dit quelque chose, ne vous y fiez pas ! Il vous présente le deuxième épisode de *Enigme à Oxford*, revu et corrigé par Coktel Vision. En effet, nous avions pu déjà suivre les aventures de Jonathan (voir *Tilt* n° 41) et nous le retrouvons dans ce thriller oxfordien destiné aux élèves de 4^e et 3^e. Tout commence ici par une visite circonstanciée d'Oxford. Vous pouvez découvrir les différents collèges en cliquant sur le plan et si vous avez de la chance, vous pourrez rencontrer des personnages susceptibles de vous faire avancer dans votre enquête. Car vous savez bien compris, l'enigme que vous avez à résoudre est le prétexte à l'apprentissage de la langue

anglaise. S'il est vrai que la présentation est plus soignée, ce programme bénéficie, en effet, des qualités graphiques de la machine, le contenu connaît lui aussi des changements importants. Les exercices proposés sont plus variés et portent sur la compréhension écrite et orale, et sur la phonétique. Le scénario lui-même est plus étoffé et permet d'obtenir des informations tant historiques que culturelles sur l'Angleterre et Oxford. Une bande audio permet d'entendre l'intégralité du texte dit dans le



Enigme à Oxford.

pur style... d'Oxford. L'ensemble constitue un programme agréable où le support ludique et graphique apporte incontestablement un plus (disquette Coktel Vision pour compatible PC et Atari)

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★★★
Inédit : ★★★★★
Prix : 16 C

Echolangues

Décidément, l'anglais est à l'honneur ce mois-ci ! Mais les programmes se suivent et ne se ressemblent pas forcément. *Echolangues* édité par Jéniko, appartient à cette génération de didacticiels dont la conception originale ouvre une nouvelle ère en matière d'apprentissage. En effet, ce programme



Echolangues.

s'appuie essentiellement sur la compréhension orale d'un texte. Livré avec une cassette audio qui regroupe neuf enregistrements de textes divers tels des contes, des légendes et des textes, il propose de travailler par étapes. La phase 1, dite grille d'écoute, propose, après une première audition, un questionnaire soigneusement élaboré qui permet d'attirer l'attention de l'utilisateur sur les points importants du document, et de tester sa

compréhension. Les réponses sont mémorisées en vue de la phase suivante où, après seconde écoute du texte, l'élève peut voir ses premières réponses et les corriger en cas d'erreurs. Un premier bilan fait alors état des réponses correctes et la phase 3 lui permet de reprendre les questions auxquelles il a mal répondues. Alors il est amené à réfléchir grâce à une analyse et un commentaire de ses réponses. Ainsi, tout au long du programme, la participation active de l'élève est sollicitée, dans l'objectif de le guider vers une compréhension plus fine. La présentation sous forme de tableaux est claire et le bilan, donné sous forme d'histogrammes, rend bien compte du travail accompli (disquette Jéniko pour compatible PC et Nanoréseau)

Brigitte Soudakof

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★★★
Inédit : ★★★★★
Prix : 17 D

INDISPENSABLE jeux et micros, le Guide 90

Répertoire indispensable des 1 500 jeux testés cette année, le *Guide 90 de Tilt* vous permettra également de découvrir les *Tilt* d'or qui récompensent les vingt-cinq bests de l'année, sélectionnés par la rédaction de *Tilt* — ainsi que la présentation des deux cents meilleurs softs actuellement disponibles. Au menu également un comparatif des meilleurs softs d'échecs, plus de 1 000 adresses utiles et un banc d'essai comparatif de tous les ordinateurs. Lequel choisir ? Comment être sûr de ne pas se tromper ? Où acheter dans les meilleures conditions ? Les réponses sont dans le *Guide 90 de Tilt*, en vente dès le 17 novembre 1989.



ACTIVISION

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. 16 1 (1) 46 36 39 00

Shufflepuck Cafe

AMIGA

Shufflepuck Cafe démontre que la recette d'un bon jeu n'est pas très compliquée : prenez un principe simple, garnissez de personnages de science-fiction, assaisonnez largement de couleurs et de graphismes, mélangez et saupoudrez d'une pincée d'humour. Ajoutez des options sans léziner et faites cuire sur Atari ou sur Amiga. A déguster bien chaud.

Broderbund. Réalisé par Christopher Gross ; musique et graphismes supplémentaires : Gene Portwood et Lauren Elliott, Infogrames.

Broderbund est un célèbre éditeur américain, à qui l'on doit des chefs-d'œuvre comme Lode Runner, Spelunker, Karateka, Whistler Brothers et bien d'autres. Ces dernières années, cet éditeur s'était fait assez discret et semblait boudier les 16 bits. On ne vit que deux programmes arriver sur ST : l'excellent Typixon Thompson et une décevante conversion de Karateka. Mais maintenant, Broderbund semble enfin décidé à développer de nombreux programmes sur 16 bits et, s'ils sont aussi réussis que

Shufflepuck Cafe, nous allons passer de bons moments à nos claviers.

Shufflepuck Cafe est le nom d'un tripot, qui se trouve sur une lointaine planète. Dans cette salle enfumée, le jeu favori des étranges consommateurs est le palet sidéral. Le principe de ce jeu est très simple : deux joueurs, placés aux extrémités d'une table, doivent envoyer un palet dans les buts de leur adversaire. On le frappe avec une palette (comme c'est original !), dont il est possible de modifier la taille. Selon que vous appuyez, ou non, sur le bouton de la souris, vous agissez sur la vitesse de rebond du palet ou sur la puissance de la frappe. L'une favorise une stratégie défensive, tandis que l'autre permet un jeu plus offensif. Mais dans tous les cas, vous pouvez modifier à votre convenance les paramètres de votre palette, même en cours de partie. De plus, il vous est également possible de corser le jeu en plaçant un obstacle sur la table.

Vous avez le choix entre neuf adversaires différents qui vont d'un robot, recommandé pour l'entraînement, jusqu'au champion local, que vous aurez bien du mal à vaincre. Parmi tous les adversaires, on découvre de savoureux portraits d'extra-terrestres, tout droit sortis de la célèbre scène du café de l'espace, dans



Chalotez votre adversaire...



Des règles simples pour un engagement acharné.



la Guerre des Etoiles. Chacun d'eux a ses propres traits, ainsi qu'un style de jeu particulier. L'un des plus amusants ressemble à un léopard et boit une coupe de champagne chaque fois qu'il marque un point. Très efficace en début de partie, son jeu perd en précision au bout d'un certain nombre de verres, vous permettant de rattraper votre retard. Vous serez peut-être tenté par les charmes de la princesse Bejin, mais vous aurez intérêt à vous entraîner sérieusement avant de



Des réponses très précises...



Une jeune femme aux pratiques imprévisibles.



Grognon, mais pas imbattable.

l'affronter, car elle a un style particulièrement tentant. Shufflepuck Cafe est un programme très amusant, qui bénéficie d'une excellente réalisation. Le graphisme est très réussi, avec d'agréables touches d'humour et l'animation est très précise. On peut juste regretter qu'il ne soit pas possible de jouer à deux. Un jeu pas comme les autres.

Alain Huyghe-Lacour

Type	action
Intéret	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C



L'alcool est mauvais pour les réflexes.

Version ST

Cette version est identique à la précédente. Un programme très ludique qui vous fera passer de bons moments.

A. H.-L.

Intéret	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Avis

Broderbund est décidément l'un des éditeurs les plus surprenants qui soient. En effet, malgré la grande morosité qui semble régner chez les concepteurs de jeux (presque tous à court d'idées), les auteurs du logiciel parviennent à transformer un jeu très simple en véritable chef-d'œuvre sur micro-ordinateur. Un superbe programme, plein d'humour.

Eric Caberia

Shinobi

AMIGA

Adaptation attendue de longue date, Shinobi ne tient pas ses promesses : la réalisation est vraiment médiocre. Heureusement l'action est là !
Virgin.

Qui ne connaît pas cet excellent jeu d'arcade de Sega, de la même veine que Rolling Thunder. Il devait réaliser la conversion de ce jeu, mais cette société ferma ses portes avant d'avoir eu le temps de le publier. On se demandait ce qu'il allait advenir de ce projet quand, quelques mois plus tard, Virgin annonça la reprise de cette licence. Une conversion de Shinobi, réalisée par l'éditeur ateluel nous



Frappez vous le bouclier, c'est plus sûr !

devois le superbe Superkoury, voilà qui semblait prometteur... mais on a parfois des surprises ! Un expert en arts martiaux, initié aux techniques de combat des ninjas, décide d'en finir avec plusieurs gangs, spécialisés dans le trafic d'enfants. Vous affrontez de nombreux adversaires, que vous abattez d'un coup de pied bien placé, mais vous pouvez également leur lancer des shuriken. A la manière de Rolling Thunder, vous passez à volonté d'un plan à un autre. Chaque enfant libéré vous permet d'augmenter votre armement et, une fois qu'ils sont tous libérés, vous passez au secteur suivant. A la fin du niveau vous affrontez le chef de la bande, qu'il faut atteindre à plusieurs reprises sur son point faible. Avant de passer au niveau suivant, vous avez accès à un tableau de bonus. Dans cette scène, représentée en 3D, vous devez empêcher des ninjas de parvenir jusqu'à vous, en visant juste, avec vos shuriken. Après la superbe version de la console Sega, on espérait beaucoup de cette conversion, mais on est plutôt déçu. Heureusement, l'action reste prenante, mais avec un jeu d'arcade aussi réussi, il est difficile de faire autrement. La réalisation, en revanche, laisse à désirer. La grande faiblesse de ce programme vient du graphisme, indigne d'un Amiga. Les sprites sont de bonne taille, mais ils sont mal dessinés et le héros a plus l'air d'un manchot que d'un ninja. De plus, la mise en cou-



Un ninja attaque, vous êtes mort...



Les bandits roulent la caisse.



Sur un fond de Marilyn, le ninja rôde dans la cité.

leurs n'est pas du meilleur goût. Quant à l'animation, elle est honnête, mais on est bien loin de la souplesse et de la rapidité de la version Sega. Un grand jeu d'arcade comme Shinobi aurait mérité un meilleur traitement. Seule l'action est suffisamment prenante pour nous faire oublier la pauvreté de cette réalisation. Mais les nombreux joueurs, attachés à la qualité du graphisme, risquent de boudier ce programme.

Alain Huyghe-Lacour

Type	arcade
Intéret	14
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	A-C

Il faut libérer les enfants.

Dynamite Dux

ATARI ST

On trouve de drôles d'oiseaux dans le monde de la micro : *Dynamite Dux* est de ceux-là. Sorte de Woody Woodpecker au caractère teigneux, il est sans cesse confronté à des adversaires qui semblent sortis d'un dessin animé.

Conception Sega

Dans le précédent numéro de votre magazine préféré, nous vous avons présenté la conversion de *Dynamite Dux* pour la console Sega. À peine le numéro était-il bouclé, que la version ST arrivait à son tour. C'est agaçant, mais l'actualité ne se com-

mande pas. Il faut bien parler à nouveau de ce programme qui ne manque pas de charme sur ST, d'autant plus que cette version présente quelques différences notables avec la précédente. Ce jeu d'arcade est l'œuvre de Sega et il faut bien reconnaître qu'il n'a vraiment rien à voir avec les autres programmes de cet éditeur. *Dynamite Dux* présente les aventures d'un drôle d'oiseau, qui ressemble beaucoup à Woody Woodpecker. L'action se déroule dans différentes villes peuplées de créatures délectables. C'est un plaisir de retrouver l'humour des grands classiques américains. On s'amuse beaucoup de voir le héros faire de grands moulinets avant de frapper un adversaire



Un uppercut frappant.



Pistolet à eau contre monstre de feu.



Des missiles à tête chercheuse.



Des créatures délectantes.



Dynamite Dux : un jeu d'action au graphisme très inspiré des cartoons américains.



avec un énorme gant de boxe, ou quand il tire sur un monstre avec un pistolet à eau. Les capacités du ST mettent bien en valeur le graphisme original de ce programme. Plus encore que dans la version Sega, on a l'impression de regarder un dessin animé. En revanche, on peut regretter la lenteur de l'animation. Mais le principal avantage de cette version tient au jeu à deux, comme dans le jeu d'arcade. Il faut absolument y jouer avec un copain, pour s'offrir une bonne crise de fou-rire. Cet

humour dérivant est très rafraîchissant, et nous change un peu des combats trop classiques des jeux d'arcade. Joueurs sérieux et coincés s'abstenir.

Alain Huyghues-Lacour

Intéret 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Version CPC

La version CPC est très réussie graphiquement et le jeu est plus rapide que sur 8 bits.ommage que la fenêtre graphique soit si petite.

A. H.-L.

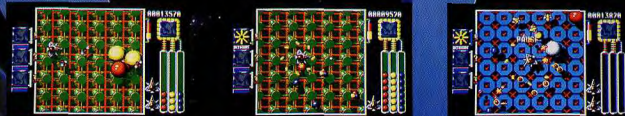
Version CPC.
Intéret 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B

Avis

Ce logiciel présente indiscutablement d'agréables notes d'humour (coups de poing tournoyants, grimaces de votre personnage), néanmoins cela ne saurait suffire à en faire un logiciel attractif. Le programme s'enfoncé en effet dans la mièvrerie et les lieux communs. Rapidement ennuyeux.

Eric Cabieta

QUARTZ



Votre objectif, affronter et détruire des formations d'ennemis en tous genres. Vous serez face à des monstres plus affreux les uns que les autres – des aliens répugnants, des serpents vicieux, des tempêtes de météores, des particules atomiques – qui sont là pour vous détruire. Votre but est de survivre à ces attaques mortelles.

Quartz est un véritable défi pour votre esprit et votre adresse. Très riche en couleur avec des superbes effets sonores et graphiques.

Quartz, le dernier hit Firebird!



M1 Tank Platoon

PC

Une simulation de bataille de chars qui associe harmonieusement le graphisme, la stratégie et l'action : vous dirigez plusieurs tanks dans des missions difficiles.

Microprose. Programmation : S. Spanburg, D. Dennies ; graphisme : A. Hendrick, S. Spanburg ; bruitages : K. Lagace, J. Mc Conkey.

M1 Tank Platoon de Microprose possède trois atouts : le réalisme de sa simulation (graphismes et animation), la stratégie de son jeu (un vrai wargame) et la difficulté de ses assauts (de l'action !). C'est aujourd'hui le simulateur de combat guerrier le plus réaliste, le plus complet et le plus beau de toute la ludobibliographie PC. Quant à le comparer aux programmes qui tournent sur ST et Amiga, c'est en mode AT/VGA qu'il gagne encore la bataille. Le simulateur de l'année ? Peut-être !

Graphismes et animation. Le rendu graphique de ce simulateur profite de deux qualités essentielles : la richesse des vues proposées et le réalisme du décor extérieur. Pour ce combat, vous dirigez plusieurs forces et notamment quatre blindés dont

vous avez directement le contrôle. En début de partie, le joueur va presser la touche F9 pour visionner un blindé en vue 3D extérieure. La touche F10 permet, à tout moment, de regarder chacun des tanks sous n'importe quel angle. Les quatre chars d'assaut se mettent en ligne, en « V » ou se dispersent sur le terrain de manœuvre... Il vous suffit alors de sélectionner le tank de queue pour voir les quatre blindés sur l'écran... Génial ! Ensuite, le pilote choisit un tank et passe en vue cockpit. Là encore, il va pouvoir tourner autour des autres blindés, les suivre, reprendre à tout moment le contrôle de tel ou tel engin pour modifier sa vitesse, sa trajectoire. Ajoutez à cela le mode Touraille (zoom, vision infrarouge, etc.), le mode Poste de combat pour le tir



Un combat singulier...



Le champ de bataille dans son ensemble.

de l'un de vos quatre chars. C'est beau, c'est précis, c'est magique, surtout en EGA, ou en VGA (comptez, les dégradés...). Le gameplay est simple mais son relief est réaliste. Quant à la représentation graphique des chars, hélicos, camions, etc., seul le mode CGA déçoit les amateurs de 3D surfaces pleines. Sur PC, je n'avais jamais vu auparavant de soft aussi complet.

Stratégie. Il est temps maintenant de lancer votre première offensive. Comme pour tous ses simulateurs de vol (de F19 à F15), Microprose apporte un soin particulier au choix et au déroulement de votre mission. La difficulté du jeu est dosée selon quatre styles de missions : cibles statiques ou mobiles, affrontements simples et campagne complète. A cela s'ajoutent quatre niveaux de difficulté, de novice à expert. Munis au joystick, des menus vous permettent de modifier votre armement, de suivre l'évolution de chaque homme en fonction du poste de combat qu'il occupe (conducteur, tireur, etc.) et de ses points d'expérience en la matière (sauvegarde des équipes). Vient ensuite le descriptif de la mission, très précis lui aussi, qui montre sur la carte les différents cibles, les conditions météo, la puissance des forces ennemies (animations, zooms des points stratégiques sur la carte...). Cette préparation superbe de détails est à suivre de très près si vous voulez remporter la bataille...



PINBALL MAGIC

149 F K7/ 199 F DISK*

La nouvelle Génération de Flapper



3618 LOR

12 TABLEAUX HALLUCINANTS!



LORICIEL

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

POUR ATARI, AMIGA, PC, CPC

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



Vue de la touraille d'un char...



... et de la cabine de pilotage.



■ MBT	H60A3
ARMORED SUPPORT	
105mm GUN	LASER SIGHTS
MACHINEGUNS	ACTV ARMOR
	POOR MBLT
STATUS: OPERATIONAL LDR	
CURRENT ORDERS	
HALTED	AT OBJECTIVE
SMOKE OFF	ENGAGE FRONT
FIRE AT MILL	
CONTAINS NO INFANTRY	
A ADV FAST	F FIRE AT MILL
S ADV SLOW	C CEASE FIRE
H HALT	E ENG FRONT
B ECKUP	D ENG REAR
* SMOKE ON	* ENG LEFT
* SMOKE OFF	* ENG RIGHT
FT-NXT UNIT	FB-NXT ELEMENT
SUPPORT SUPPORT 3	
SUPPORT 4	

M1 Tank Platoon est en même temps un jeu d'action et un jeu de stratégie.



Voilà venu le temps du combat. M1 Tank Platoon est un simulateur particulier car il se manie aussi bien comme un programme classique (simulateur aérien par exemple) que comme un wargame. Le joueur commence par diriger ses unités sur la carte. Il suffit de pointer au joystick et il impose quelle unité pour la faire avancer vers un cap précis. A droite de la carte (zoom très puissant), l'engin sélectionné est détaillé avec son armement, efficacité de tous les postes de combat, dommages subis, etc. Ensuite, le pilote va jongler entre cette vision « carte », la vue « suivi extérieur 3D » ou les vues internes d'un char (cockpit, tourelle, etc.). Bien sûr, il n'est vraiment pas facile au début de diriger en même temps quatre tanks, deux hélicos, les unités d'artillerie ! Le soft est heureusement très bien conçu et l'emploi simultané du joystick et du clavier vous transformera vite en virtuose de la stratégie guerrière.

Un premier combat. Rien de tel qu'un exemple pour détailler la richesse des combats de M1 Tank Platoon: Forces américaines contre unités russes. Mission de jour, plus légère... Votre hélicoptère survole l'ennemi (il est dirigé à partir de la carte). Votre tank numéro 1 est placé au sommet d'une colline, le numéro 2 derrière une batisse qui le protège des tirs d'artillerie adverse. Une pression sur la touche « carte », vous lancez vos blindés 3 et 4 en arrière-garde, vitesse réduite et tir automatique enclenché. En vue 3D extérieure, le tank 1 se met en mouvement. Il va déclencher une offensive sur le flanc ouest des positions ennemies, attirant ainsi toutes les unités de tir. Dès que l'offensive commence, vous prenez le contrôle du numéro 2 et choisissez le poste de tir. Zoom sur l'ennemi, calcul automatique de la portée du tir et feu à volonté... Le ciel est vite déchiré de tirs de missile, un hélico passe dans le champ de vision de la tourelle du blindé numéro 4, les mirages soviétiques bombardent votre base... le jeu laisse dans cette position délicate et rendez-vous au QG pour la distribution des décorations !

Olivier Hautefeuille

Type... simulation de combat de chars/wargame
Intéret... 18
Graphisme... ★★ (CGA), ★★★★★ (EGA)
Animation... ★★★★★ (VGA)
Son... ★★★★★ (XT), ★★★★★ (AT et plus)
Bruitages... ★★★★★ (sans carte sonore)
Difficulté... 10

Comparatif M1 Tank Platoon / Abrams Battle Tank (ECA)

A la base, les deux softs sont quasiment semblables (décor, richesse des vues, missions, etc.). En revanche, le fait de contrôler plusieurs chars donne tout



Abrams Battle Tank.

de suite l'avantage à M1 Tank Platoon. Même chose pour la qualité graphique de la carte et de son zoom, pour le vision 3D et le tir des cibles aériennes ainsi que la sauvegarde de l'expérience de vos équipes. Le seul atout en faveur d'Abrams BT est l'identification des cibles visées absente dans la bataille Microprose.

Batman

AMIGA

Un jeu d'excellente facture, avec des épreuves colorées et très variées qui plairont aux bafans des jeux d'action.

Ocean

Il est enfin terminé ! Inutile de vous décrire le brouhaha qu'a causé l'arrivée des disquettes dans les locaux de la rédaction. Chargement de la baldisquette... superbe page de présentation et superbe musique ! Restons quand même médiant et voyons la suite. Le jeu se décompose en cinq phases. La première (Axis chemicals) fait référence à la



Course de voiture vers la batcave.



Coupez les ballons remplis de smilex avec les ailes du batwing.



Première partie: dans l'univers chimérique.

(à mon avis), la course en Batmobile. Vous devez fuir le joker tout en évitant les barrages de police. Il faut rouler à toute vitesse et zigzaguer entre les voitures qui encombrant les voies (superbe scrolling !). Une flèche vous indique constamment la direction à prendre. A intervalles réguliers, vous devez tourner à gauche ou à droite. Vous vous en doutez, la Batmobile ne prend pas un virage comme une vulgaire voiture ! Lancez votre batcrochet pour accrocher le réverbère placé à l'entrée du virage. Votre bolide pivote et prend le virage à angle droit ! Attention, si vous ratez le premier virage, vous pouvez encore vous rattraper avec les deux virages suivants. Sinon c'est le barrage policier à la fin de la

séquence du film où Batman rencontre Jack pour la première fois. Il s'agit d'un classique de jeu de plate-forme où Batman doit atteindre Jack et le jeter dans une cuve remplie de composants chimiques. Jack devient alors le « Joker » ! L'objectif est simple mais pour y arriver, c'est une autre paire de manches ! Les hommes de main de Jack sont là pour le protéger. Armés de bombes ou de mitraillettes, ils vous harcèlent sans arrêt. Pour se défendre, Batman peut lancer des batprojectiles sur ses agresseurs ou esquiver les attaques. En outre, Batman peut lancer ses bat crochets pour passer d'une plate-forme à l'autre.

La deuxième phase est sans conteste la plus belle

DOUBLE DRAGON II



DOUBLE DRAGON II: UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES À S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX. CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barcette
75 013 PARIS 13^e
TÉL. (1) 42.78.98.99



VROOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

et, dans un deuxième temps, il prend la forme d'une créature monstrueuse, qui lance des têtes grimaçantes dans votre direction.

Chaque niveau est différent : le décor, les créatures, le monstre et les transformations de votre personnage ne sont jamais les mêmes. Dans le second niveau, vous vous transformez en un dragon, qui lance des rayons d'énergie. On est conquis par cette débâche d'effets spéciaux, d'autant plus que cette conversion est très réussie. Ce n'était pas une tâche facile que d'adapter ce pro-



Retrouvez les cosmétiques empoisonnés.

partie. En cas, de réussite, vous accédez à la phase suivante c'est-à-dire la Balceva. Sous la forme d'un masterrmind, vous devez retrouver les produits cosmétiques qui forment le terrible poison qu'est le smilex. Attention, vous avez peu de temps pour trouver les trois bons produits! Ce problème résolu en route pour le vol en Batwing. Vous pilotez votre jet entre les immeubles de Gotham city. Le but de la manœuvre consiste à couper, à l'aide de vos ailes, les cordes qui retiennent des ballons remplis de gaz smilex. Les heurts et autres maladroites finissent par mettre le feu aux ailes de la Batwing, la fin est proche. Dans la séquence finale, Batman doit atteindre la sommet d'une cathédrale où se trouve le joker. On retrouve ici un jeu de plate-forme comparable à la première partie (axe chimiques). Les hommes



Deuxième partie: dans le cathédrale.

de main sont encore à pour vous berner la route. De plus, certaines plates-formes ont la fâcheuse tendance de disparaître sous vos pieds! On peut dire qu'Océan a mis le paquet pour nous sortir un beau logiciel d'action. La variété des épreuves est un atout non négligeable. Nous avons apprécié la qualité des scrollings, les fonds sonores et la beauté des graphismes. Les séquences avec la Batmobile et la Batwing sont démenties (quelle vitesse!). On ne s'en lasse pas. Dany Boolalaïc

Type	action
Batterie	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★★★ C

Altered Beast

AMIGA

L'affrontement entre le bien et le mal est prétexte à des scènes de violence et d'horreur avec effets spéciaux dignes d'un film d'épouvante. Guerrier ressuscité par un sorcier, vous subissez vous-même des transformations inquiétantes.

Activision. Programmation : Jeff Gamon ; graphisme : Mark computer graphics ; musique : Uncle Art.

Altered beast est un grand jeu d'arcade marquant par sa démesure. C'est le thème éternel de l'affrontement entre le bien et le mal, qui est traité dans le plus pur style de l'horreur fantasy. Vous tenez le rôle d'un guerrier, rattrapé d'entre les morts par un sorcier. L'action commence dans le cimetière, à l'instinct où vous jalissez de votre tombe. Dès les premières secondes de jeu, on est captivé par l'ambiance très particulière de ce programme. Des morts-vivants, la tête sous le bras, sortent de terre pour vous arrêter. Vous les repoussez à coups de pieds et de poings, et leurs os volent à travers l'écran. Vous reprenez votre progression, après avoir brisé des blocs de pierre qui vous barrant le chemin. Tandis que d'autres créatures tout aussi inquiétantes arrivent dans toutes les directions. De petits dragons vous attaquent par le haut, tandis que d'autres morts-vivants tentent de vous encercler. Dans la mêlée, des membres arrachés et des os brisés roulent sur le sol. Les amateurs de gore seront comblés par cette débâche de violence (c'est vraiment une histoire d'os! NDLM).

En fait, ce programme est traité comme un film fantastique, à grand renfort d'effets spéciaux, très spectaculaires. Lorsque vous abattez certaines créatures, une sphère d'énergie apparaît. Vous devez la récupérer



Un combat de titans.



Les créatures étranges du troisième niveau.



Des monstres du marais.



Le dragon nimbé d'éclairs flamboyants.



L'ennemi en perd la tête!

PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d'inscription dans la boîte

- Animation qualité arcade
- Gestion 3D de la route (Montée, descente, élargissement) et rétrécissement)
- Son digitalisé et relief sonore
- Consommation d'essence, usage pneu et moteur, arrêté au stand
- Mode Arcade et Simulation
- Entraînement possible
- Championnat avec qualif.
- Sauvegarde d'un championnat en cours
- Connexion entre machines (locales ou à distance)

NOËL : ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR - 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART
199 F Prix Conseillé Atari et Amiga



Altered Beast : un jeu démesuré digne des meilleurs films d'épouvante.

gramme spectaculaire sur micro. Mais Activision s'en est fort bien tiré, en collant le plus possible au jeu d'arcade. Le graphisme est excellent et l'action s'accompagne d'effets sonores très impressionnants.

De plus, comme dans le programme original, il est possible de jouer à deux. C'est un beat-them-up qui fera date et il sera très difficile d'aller plus loin, dans la violence.

Alain Huyghe-Lacour

Type	arcade
Indétri	17
Graphisme	*****
Animation	*****
Brillages	*****
Prix	C

Version ST

La version ST d'Altered Beast est identique à la précédente. Des effets spectaculaires pour un beat-them-up qui décoiffe.



Vous solité transformé en loup-garou.

Indétri	17
Graphisme	*****
Animation	*****
Brillages	*****
Prix	C

Aviz

Alain a réussi à me persuader que ce logiciel était plus intéressant que l'armada de programmes de ce type. En effet, bien que son thème n'ait rien d'ori-



gine prend le relais. Le passage d'un trapèze à l'autre exige un timing rigoureux, d'autant plus que vous devez calculer votre saut de manière à traverser un cercle de flammes. Après ce numéro périlleux, vous serez lanceur de couteaux. Votre assistante est attachée sur une cible, qui tourne sur elle-même, et vous devez crever des ballons sans la toucher. Ensuite, vous devenez funambule et vous allez vite réaliser qu'il n'est pas du tout évident de conserver son équilibre en marchant sur une corde. Pour terminer, vous faites un dangereux numéro d'homme-canon. Vous devez placer la cible et régler l'angle du canon, en fonction de la quantité de poudre utilisée par votre pulpeuse assistante. Après chaque numéro, les juges vous attribuent une somme d'argent, en fonction de



Les juges donnent des notes et des claques!



Il serait dommage de mal éteindre...

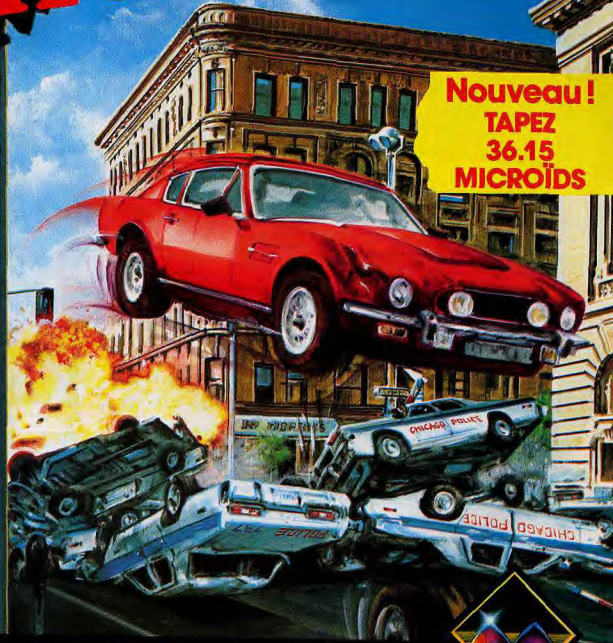


L'infâme Freddy ne vous fait pas de cadeau.

la qualité de votre performance. Vous aurez beau coup de mal à garder votre sérieux devant des personnages aussi farfelus. Certains s'endorment, tandis que d'autres se balancent des claques, mais, de toute façon, ils ne vous feront pas de cadeaux. Il n'est pas facile de réussir ces numéros, d'autant plus que Freddy fait tout pour vous faire échouer. Cet arc-en-ciel clown qui a mal tourné attend que le cirque ferme ses portes, pour faire construire un immeuble sur son emplacement. Vous pouvez être sûr qu'il va

A intercepter par tous les moyens... CHICAGO 90

**Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS**



**36.15
MICROÏDS**

**les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement**

"Hold-up dans la 12^e rue ! Attention, les suspects sont armés et dangereux. Ils doivent être interceptés par tous les moyens avant leur sortie de Chicago. Je répète... PAR TOUS LES MOYENS !!"

Dérapages, cascades, accidents et bavures... rien ne vous sera épargné ! CHICAGO 90 : un jeu d'action intense aux émotions fortes garanties, un jeu de stratégie où il vous faudra décider très vite...



MICROÏDS

Service Informations
12 Place de l'Église
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00



De somptueux graphismes pour un cirque bourré d'humour.



L'homme-canon et son assistante aussi.



Vous vous faites taper sur les doigts.

vous jouer de drôles de tours. Par exemple, lorsque vous plongez, il tente de modifier votre trajectoire à l'aide d'un ventilateur. C'est un véritable danger public, qui ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Si vous ne réalisez pas vos numéros assez rapidement, il s'arrangera pour que vous allez vous écraser sur la piste ou que votre canon explose alors que vous êtes encore dedans. Fiendish Freddy's présente de superbes graphismes et une animation de qualité. C'est l'une des plus belles réalisations que l'on ait vu sur un Amiga, mais il y a le revers de la médaille. Comme dans Roger Rabbit ou Dragon's Lair, il faut supporter d'interminables phases de chargement entre deux séquen-

lisme d'un 007 (cf. Tit' n° 57 page 17). Loricel's défonce aujourd'hui le défi pour les meilleurs gâchettes de la micro. **West Phaser** vous nomme chasseur de prime et vous envoie dans l'Ouest crazi, face aux plus grands desperados de l'époque. Le nouveau pistolet phaser de Loricel's ouvre aussi le feu sur le célèbre Capone (Amiga) et s'utilise dans un nouveau logiciel de tir à gogo... De nombreux autres softs sont prévus par la suite. Package somptueux dans lequel réside votre nouvelle arme: le phaser de Loricel's est une réplique du six-coups traditionnel. Vous connectez le périphérique à la prise RS 232 de votre PC, vous étalonnez l'appareil et en avant pour l'aventure. **Westphaser** va vous emmener sur tout le territoire américain où une douzaine de dangereux bandits sèment la terreur. Un tir ajusté sur l'affiche *Wanted* de l'un d'eux vous engage à capturer le hors-la-loi « mort ou vil ». Vous faites route à cheval sur la carte pour enfin atteindre le lieu de votre premier combat. Les tableaux qui s'ouvrent alors sont statiques mais très bien dessinés. Un saloon, le fond d'une mine d'or ou la place de la ville. Le décor est soigné, très proche d'un dessin BD style Lucky Luke. Tout est calme dans ce saloon du Colorado quand

ces. De plus, les changements de disquettes sont très fréquents et, si vous n'avez pas un second lecteur, c'est pénible. En dépit de ce grave défaut, c'est un programme très amusant. On sera particulièrement séduit par son humour. Mais si on rit beaucoup, il faut également s'accrocher pour réaliser de bonnes performances, car certains numéros sont particulièrement difficiles. Le cirque était déjà le thème de *Circus games* et de *Circus attractions*. Mais ces programmes ne font vraiment pas le poids en face de *Fiendish Freddy's*. Les épreuves sont du niveau des *Games d'Epyx*, avec l'esprit en prime.

Aban Hughues-Lacour

Type : multiépreuve
Intéret : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : D

West Phaser

PC CGA, EGA

Chasseur de prime du Far West armé d'un pistolet light phaser vous pourchassez les desperados.

Loricel's. Programmation : V. Baillet et P. Richez ; graphisme : M. de Flores, I. Gaidon, R. Martens et P. Tesson ; musique : M. W.
L'aventure avait commencé à la rentrée 88 avec la sortie du Light Phaser, le pistolet d'Actionware, qui dégomma les gangsters de Capone avec tout le réal-



Un gangster vient de dévaliser la banque...



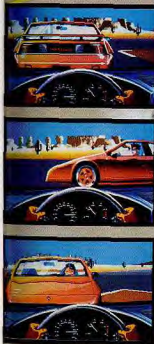
Le dernier méchant à abattre.

soudain... l'un des joueurs de poker se lève, renverse sa chaise et vous fait face... La lutte sera chaude. Les attaquants bondissent de tous les points de l'écran. Certains apparaissent derrière une porte, d'autres surgissent juste devant vous, d'autres encore naviguent l'écran en roulé-boulé avant d'improbablement tirer. L'apparition des adversaires est plus passionnante que sur Capone. En effet, ils surviennent plus ou moins loin de vous, certains tout premiers au fond de l'écran, d'autres monstrueux au premier plan... cibles faciles mais qui font tout de même sauter ! Le phaser, lorsqu'il est bien calibré, est d'une précision remarquable. Bien sûr, vos munitions sont complètes mais si vous arrivez à descendre les petits

HIGHWAY PATROL II

La poursuite infernale

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

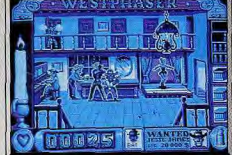
Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à l'ombreau ouvert, il me restait peu de temps pour l'Interceptor, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être féroce... HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière. Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...



MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00



West Phaser: une cheuchuee dans l'Ouest à poursuite des malfaiteurs.



Bagarre dans le saloon.



L'effluveuse n'est pas dans le coup.



Visiez le Mexicain, pas la petite fille!

de sautes d'images ou de déplacement de sprites saccadé. Autre atout, l'originalité et la variété des personnages. Entre les gangsters ou il faut éliminer affaillant les honnêtes gens qu'il faut épargner ou la danseuse qui se dévoile au moindre coup de feu. Le joueur assiste dans ce jeu à des missions d'une rare vitalité. Ajoutez à cela le réalisme du tir phaser, l'angoisse du manque de munitions et l'apparition finale du bandit que vous recherchez, de quoi garantir angoisse et sueurs froides! Sans le west phaser, ce soit serait déjà un bon jeu de tir cible. Avec le pistolet en main, il attend sans problème le rang des best de la fusillade, au même titre que Copone. Ce dernier soit est d'ailleurs distribué à nouveau sur Amiga pour votre nouveau pistolet phaser. Inutile de présenter le scénario de ce hit (cf Tilt n° 56). Avec le pistolet de Loricels, la jouabilité du programme est exemplaire, même si l'on regrette qu'il soit impossible de lutter à deux sur le même écran, nous attendons enfin la sortie de Crazy Shoot (toutes machines), un programme qui vous invite à tous les stands de tir d'une fête foraine et de Pow sur Amiga. En espérant que les nombreux programmes prévus par Loricels vont suivre... Bonne chasse!

Olivier Hautefeuille
 Type : tir sur cible mouvante
 Intéret : 17
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : ★★★★★
 Bruitages : ★★★★★
 Prix : logiciel + phaser : environ 400 F

Chess Master 2100

PC

Alliant une représentation 3D superbe et surtout très claire, des options variées dont certaines inédites et un niveau de jeu particulièrement agressif, cette nouvelle version de Chess Master se place parmi les plus grandes.

The Software Toolworks. Réalisation : Michael E. Duffy, Jon Mandel, Norman Worthington.

Cette nouvelle version de Chess Master a subi une révision en profondeur portant tant sur les options que sur le niveau de jeu lui-même. Le jeu tourne sur tout PC équipé de 512 Ko de RAM mais une mémoire plus étendue est indispensable pour avoir accès aux commentaires parlés qui ponctuent chaque coup. De très nombreuses cartes graphiques

sont supportées : CGA, EGA, VGA, MCGA, Hercules et même Tandy. L'échiquier est présenté au choix en deux ou trois dimensions, avec rappel éventuel des coordonnées. En EGA, le mode 3D est d'une clarté indéchiffrable, les pièces se détachant parfaitement les unes des autres quelle que soit la position. De plus, il est possible de faire pivoter le



Vue en 2D avec toutes les options.



On peut revoir un coup.

UNE COMPILATION SANS PAREILLE

SEGA THUNDER BLADE™

- HIT dans TILT.
- TILT & OS&S.
- AMSTRAD 100% - 74% : "Une fois rentrée dans le jeu il est difficile d'en sortir."
- TOP du MICH dans MICKOWENS.
- GEN C&S dans GENERATION 4.

TIGER ROAD™

- HIT dans TILT : "Les fans d'arcade se laisseront tenter de suite prendre au jeu."
- GEN HIT dans GENERATION 4.
- GEN HIT dans GENERATION 4 : "Tiger Road est dans la perfection dans le style arcade-combo à l'ère du horizontal."
- AMSTRAD 100% : "Un développement joli, Tiger Road se caractérise par un scrolling d'une rapidité étonnante..."

LAST DUEL™

- HIT dans TILT. 16/20 "Un shoot 'em up original et efficace."
- AMSTRAD 100% : "Un jeu de tir qui est un véritable succès."
- GEN d'OS dans GENERATION 4.

BLASTEROIDS™

- AMSTRAD 100% - 79% : "Un soft de shoot 'em up qui est un véritable succès."
- TILT 17/20.

FORGOTTEN WORLDS™

- AMSTRAD 100% - 85% : "Beaucoup d'entra vous vont la faire des parties d'entrée grâce à un soft particulièrement bien pensé, Bravo!"
- MICKOWENS : "C'est une remarquable adaptation du jeu de table."
- TOP du MICH dans MICKOWENS.
- GEN C&S dans GENERATION 4 - 74%.
- HIT dans TILT. 17/20.

LES VAINQUEURS



THUNDER BLADE™



TIGER ROAD™



LAST DUEL™



BLASTEROIDS™



FORGOTTEN WORLDS™

LE CHAMPION DES ...

... COMPILATIONS DE JEUX

Les plus grands noms et les plus grands jeux ont été réunis dans une compilation hallucinante. Vous comprenez alors pourquoi nous l'avions appelée "LES VAINQUEURS".

U.S. GOLD!

AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA
 Cette compilation © 1989 U.S. Gold Limited
 Tous droits réservés.



plateau de jeu pour jouer avec les noirs en bas ou pour observer le jeu latéralement. Les pièces type Staunton sont bien dessinées et rien ne vous empêche d'en créer d'autres sous *Deluxe Paint*. Le programme pratique bien évidemment toutes les règles d'échecs, peut jouer contre lui-même ou servir d'arbitre entre deux adversaires humains (contrôle de la validité des coups). L'enregistrement des déplacements s'effectue au choix au clavier ou par entrée des coordonnées de départ et d'arrivée, au joystick ou mieux encore à la souris. De très nombreuses options complètent le jeu de base. Ainsi les débutants disposent d'un mode professeur où le programme leur fournira une aide souvent judicieuse. Deux autres options intéresseront les débutants : Legal leur permettra de connaître tous les déplacements autorisés d'une pièce, tandis que Threatened rappellera les pièces en prise (bien utile pour éviter de perdre bêtement une pièce importante non protégée). Toujours pour les débutants, le programme propose différentes solutions pour d'ailleurs être combinées pour abaisser le niveau de jeu : annulation de la bibliothèque d'ouverture ou de la réflexion du programme pendant votre analyse, et style *coffeehouse* où le programme est loin de jouer le miel



Chess Master 2100 : une version offrant de nombreuses possibilités, adaptée à tous les joueurs, du débutant au maître.

décimal, un point correspondant à un pion. Les horloges informent du temps écoulé pour chaque camp. Les plus avancés pourront choisir le jeu en aveugle, l'interdiction de déplacer une pièce autre que celle touchée en premier (règle réelle des tournois) et le style est où le programme ne joue que le meilleur coup trouvé. Différents accompagnements sonores sont offerts, depuis le simple « bip » ponctuant les coups jusqu'aux commentaires parlés, en passant par d'agréables musiques. Le programme propose encore une innovation de taille. Il se charge d'évaluer votre ELO (système de classification officielle) en fonction de vos résultats à différents niveaux.

Cette évaluation est, bien sûr, approximative mais se révèle assez juste. Avec une imprimante en ligne, on peut obtenir, sur papier, sa position ou tous les coups joués. *Chess Master 2100* offre un très large éventail de niveaux de jeu : temps de réponse moyen par coup, temps maximum pour jouer un certain nombre de coups (mode tournoi classique), spécification de la profondeur de recherche requise, temps total pour la partie, temps égal où le programme calcule son temps de réflexion sur le vôtre et enfin temps infini pour les problèmes. Chaque méthode propose des choix étendus. Les débutants disposent encore de la création d'une position (avec contrôle de la validité) et d'un mode Résolution de mats. Qu'en estil du niveau de jeu lui-même ? Eh bien, il a été fortement amélioré par rapport à l'ancienne version. La bibliothèque d'ouvertures est riche désormais de plus de 150 000 positions avec des ouvertures modernes et des lignes s'étendant suffisamment loin pour éviter de mettre le programme en situation critique en sortie de bibliothèque. En milieu de partie, le programme se montre encore plus agressif et est capable de combinaisons variées et redoutables. De plus, l'aspect stratégique, souvent délaissé dans les programmes d'échecs, a été revu et le programme ne se laisse plus amener si facilement dans une mauvaise position. Les finales ont subi aussi une amélioration importante. *Chess Master 2100* pratique

sans problème la règle du carré et de l'opposition et connaît toutes les figures de mat. En conclusion, cette nouvelle mouture de *Chess Master* se place au niveau des plus grandes, tant par ses graphismes 3D superbes et très clairs, que par ses options d'une grande richesse, ou son niveau de jeu (notre en français, disquettes). Jacques Harbon

Type	_____ échecs
Intérêt	_____ 18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brigitages	★★★★★
Prix	_____ C

Sim City

MACINTOSH

Simulation originale, *Sim City* vous propose de gérer une ville comme maire et urbaniste. Dur mandat ! Un excellent exercice pour devenir le maître du monde...

Maxis. Conception : Will Wright.

La grande famille des simulations s'ouvre à un nouveau genre : l'élaboration d'une cité moderne. *Sim City* vous propose de devenir le maire ou l'urbaniste d'une ville. Le programme vous laisse le choix de construire votre propre ville sur un terrain de votre choix ou utiliser un des scénarios catastrophe du jeu. Dans le dernier cas, *Sim City* vous propose de gérer une ville qui subit ou va subir une catastrophe telle qu'un tremblement de terre, un raz-de-marée ou l'attaque d'un gigantesque monstre ! Vous disposez d'un temps limité pour résoudre le problème de la ville. En cas de réussite, le clé de la cité vous est attribuée sinon c'est le banissement ! Nous vous recommandons de gérer, dans un premier temps



Des menus particulièrement garnis.



Une belle ouverture en 2D.

leur coup qu'il a trouvé. Enfin, le mode Pratique d'ouvertures leur sera fort utile pour apprendre de manière plus agréable et surtout plus visuelle cette phase capitale des échecs. La reprise des coups joués peut se faire sans limitation jusqu'au début de la partie. À l'inverse, il est possible de rejouer des coups revus ou de faire rejouer une partie automatique au rythme désiré (option bien utile pour admirer les parties célèbres fournies sur la disquette). Le programme offre une visualisation complète de sa ligne de réflexion, avec le nombre de positions examinées, la profondeur atteinte, la ligne en cours d'étude ainsi que la meilleure ligne trouvée jusqu'à présent, sans oublier une évaluation claire en mode

TANT QU'IL Y AURA DES ZÉROS



Arcade-Action
Pilote de combat
Duels Helicats-Zéros
La Guerre du Pacifique
Pionnage de Navires Japonais
Bombardement de Bases Nippones
Versions Amiga-Amstrad CPC-Atari ST
IBM PC et compatibles-Tandy-Cartes EGA CGA ...

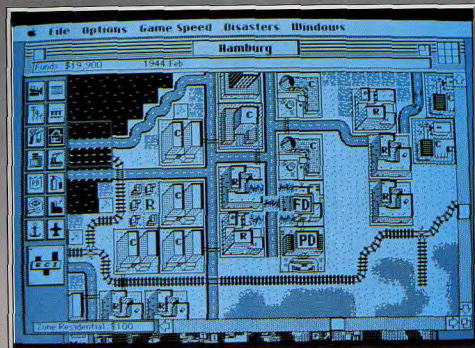
WINGS FLIGHT



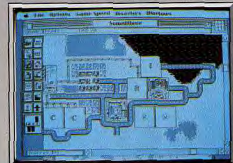
Bruderbund

81, Rue de la Procession
92500 Rueil-(1) 47 52 00 30

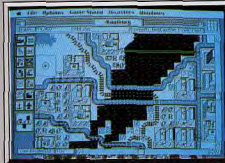




L'important est de créer une infrastructure routière très fluide.

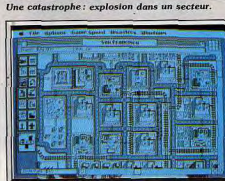


Phase de création de site.

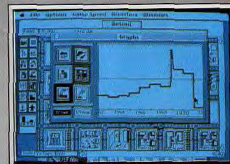


Les parties résidentielles sont sous-utilisées.

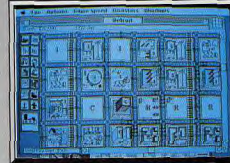
une ville de votre création. L'objectif : convaincre les Sims, les habitants de cet univers, de venir s'y installer. Pour ce faire, votre ville doit offrir suffisamment de zones résidentielles, industrielles et commerciales. En cas de réussite, votre ville grandit jusqu'à devenir une mégapole. Selon le niveau de difficulté, le joueur dispose d'un capital allant de 5 000 \$ à 20 000 \$. Première phase : le choix d'un site favorable à l'installation et l'expansion d'une ville. Deuxième phase : placer les zones indispen- sables à la viabilité de la cité. Commencez par les zones résidentielles puis les zones commerciales et industrielles. Placez les zones industrielles à distance respectable des zones résidentielles (pour éviter que les habitants ne souffrent de la pollution !). Dans tous les cas, l'établissement d'un générateur d'électricité reste la grande priorité. Ajustez ensuite vos taxes au taux désiré. Il ne faut surtout pas effrayer les Sims avec des impôts trop élevés. Attendez quelques minutes (l'équivalent de quelques mois pour les Sims), vous verrez les immeubles apparaitre dans le village. Tous les ans un panneau affiche le bilan de vos actions. Augmentez les taxes si les rentrées d'argent sont insuffisantes. Des incendies trop fréquents ? Augmentez le nombre de stations de pompiers. Chaque année, les Sims réclament toujours plus et protestent contre le chômage, la pollution, les impôts, etc. Vous avez tous les moyens



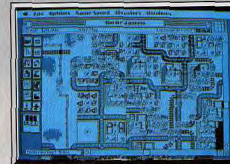
Scénario catastrophe : San Francisco.



Surveillez la criminalité et la pollution.



Une ville qui ne semble pas plaire aux Sims.



Le danger des réactions en chaîne.

Sim City ! Dans la réalisation d'un tel produit, on ne s'attend généralement pas à un exploit technique mais plutôt à un système de jeu clair et convivial. La règle se confirme une fois de plus. Il suffit de cliquer (avec votre souris) sur des icônes. Les bruitages digitalisés sont très agréables. Voilà donc un superbe logiciel de stratégie/simulation pour vos nuits blanches ! Bientôt disponible sur Amiga.

Dany Brodaurck

Type	stratégie/simulation
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



SKIDOO

DEVENEZ CHAMPION DU MONDE DE SCOOTER DES NEIGES



Pour participer aux courses du championnat, vous partez pour 6 mois de raid dans les forêts solitaires du Grand Nord canadien.

- Soutien financier de combats de skidoo.
- carte télesite du Nord-Est canadien indispensable au raid
- superbes paysages à parcourir en toute liberté.
- parcours de course différents.
- chasse aux caches pour survivre

SEUL LE MEILLEUR VAINCRA LE GRAND DÉSERT BLANC.



Shadow of the Beast

AMIGA

Ce logiciel marche sur les plates-bandes des jeux d'arcade : un décor de rêve, des couleurs dignes de l'Eden, et une musique superbe. Autant d'atouts pour oublier la stratégie simpliste. Un jeu craquant pour les fans du joystick.

Psygnosis. Conception et programmation : Reflections ; musique : David Whittaker.

L'histoire du héros de *Shadow of the Beast* commence par une tragédie. Un enfant, presque un bébé, est enlevé par d'inquiétants personnages, les Mages de la Bête. Ils le séquestrent dans leur temple, nommé Necropolis. Là, il est accueilli par les Mages des ténèbres, guerriers-prêtres de la Bête. Pendant des années, d'étranges poisons et autres découvertes lui sont administrés. L'enfant grandit... mais il n'est plus un homme quand il arrive à maturité. Le traitement qu'il a subi l'a transformé en un monstre-querrier, doué d'une extraordinaire puissance physique. Il devient l'esclave des Mages. Or, un jour, il découvre la vérité, son passé, sa mutation. Fou de rage, il décide de se venger de ses maîtres ! Vous avez pour objectif de traverser des régions

hostiles afin de parvenir au repaire de l'ennemi à combattre... qui sait ? La Bête elle-même peut être. Votre personnage peut sauter, donner des coups de pieds et de poings. Il peut également se baisser. Peu résistant, votre héros meurt s'il est touché plus de douze fois en combat. Fort heureusement, des poisons de force, placés aux bons endroits vous permettent de vous refaire une santé. Et vous en aurez besoin, une grande variété de monstres et des pièges sont là pour égarer votre petite promenade ! En outre, vous avez tout intérêt à récupérer les objets tels que des clés, torches ou armes que vous découvrez. Sans ces dernières, vous n'avez aucune chance de survivre. Le jeu ne comporte pas véritablement de niveaux. Votre personnage évolue dans un

monde fantastique, peuplé de monstres et d'obstacles, tout aussi effrayants les uns que les autres. Chaque séquence, toute celle du château, des cavernes ou des plaines, met vos nerfs à rude épreuve ! Toutefois, au bout de quelques parties, on se rend compte que monstres et pièges apparaissent en se déclenchent aux mêmes endroits. Il suffit donc d'anticiper, exercer délecté qui demande de la mémoire et du doigté.

Shadow of the Beast est un jeu d'arcade/aventure dont le thème et le système de jeu sont très classiques, voire banales. Seulement voilà, il s'agit d'un produit Psygnosis. Chaque sait que les concepteurs de cette société britannique aiment se surpasser. Ils espèrent nous surprendre, on le sera à moins ! *The Shadow of the Beast* est un exploit technique, un défi qui veut dire : « Voilà ce que nous savons faire ». Les treize niveaux de scrolling différentiel sont d'une étonnante fluidité. Les graphismes sont démentés (128 couleurs à l'écran !). La taille des sprites n'ont rien à envier à ceux des bornes d'arcade. Les fonds musicaux de David Whittaker sont superbes. Reste l'intérêt de jeu qui fait les frais de ces exploits techniques. Une stratégie des plus simplistes suffit pour passer les divers obstacles. Cela dit,



Cette main surgit sur votre passage.



Ayez l'œil sur les monstres de Beast !



Ces cornes peuvent vous faire perdre la vie.



128 couleurs à l'écran et 13 niveaux de scrolling différentiel : du travail d'artiste.



Exploration d'une caverne mystérieuse.

la diversité des situations compense largement le manque d'agressivité des monstres. Et puis, *The Shadow of the Beast* est un beau, très beau jeu. En définitive, on prend un réel plaisir à « dégommer » tout ce qui bouge rien que pour voir les graphismes de la séquence suivante. Naturellement, la durée de vie d'un tel soft n'est pas très grande. Excluevemment recommandée aux amateurs du genre.

Dany Boubaud

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



COMMANDO

BIENTOT EN VENTE

AMIGA

TM Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation

ATARI ST

TM © 1987, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94086. All rights reserved

Commodore Amiga screenshot



Commodore Amiga screenshot



BIENTOT EN VENTE

Steve Bak, auteur des très célèbres jeux "Goldrunner" et "Zaxxon" a obtenu l'usage d'Elite, célèbre des meilleurs jeux d'arcade les plus récents classés.

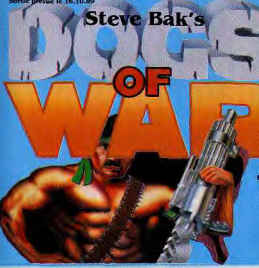
Il a écrit "Commando" pour proposer la crème des jeux dans le genre tactique.

Le but est de contrôler les unités de base (les "troops")

"Commando", Steve a conçu les scénarios et l'action comportent certaines caractéristiques qui ont été remarquées :

- Typologie de deux postes en temps réel.
- Importants systèmes de tactique de manœuvres armées multiples.
- Action d'attaque violente.
- Partiellement automatisé.
- Conçu pour être utilisé avec les possibilités offertes par les ordinateurs à la fois dans les limitations obligatoires de ceux à 8 bits.

Sortie prévue le 16.10.89



Release date: Europe 16th Oct.

© 1989, Elite Systems Ltd.



© Capcom U.S.A. Inc. 1989
© 1989, Elite Systems Ltd.

EUROPEAN RELEASE DATE
13TH NOV. '89

URI SEPT. | VOI, FELIX ELITE, 8000 CHATEL,
PARIS, FRANCE. TEL 01 31 11 89 00

elite

Wonder Boy III

CONSOLE SEGA

Des lieux mystérieux, des attaques flash, des êtres monstrueux, les surprises ne manquent pas dans ce jeu qui veut mettre ses pas dans les traces de Mario Bros et autres Zelda.

Cartouche Sega.

Au moment même où Wonder Boy II est enfin adapté sur micro, les heureux possesseurs de la console Sega disposent déjà du troisième volet de cette grande série. Tous les épisodes de cette saga sont réussis et, à chaque nouveau programme, le jeu gagne en profondeur. Contrairement aux programmes précédents, Wonder Boy III n'est pas une conversion d'un jeu d'arcade, mais une création originale, réalisée spécialement pour la console.

L'aventure commence alors que Wonder Boy s'enfonce dans les souterrains d'un château, à la recherche d'un redoutable dragon. Après s'être débarrassé de quelques gardiens, il entre enfin dans la tanière du monstre et le combat s'engage. Le dragon est un redoutable adversaire, qui crache des boules de feu dans votre direction. Vous devez sauter, au moment précis où il s'approche, afin de le

frapper à la tête, la seule partie de son corps qui soit vulnérable. Il faudra le blesser à plusieurs reprises pour en finir avec lui. Heureusement que votre niveau d'énergie est au plus haut. Cette scène qui pourrait être la fin d'une aventure, n'en est que le début. Alors que vous ramassez quelques pièces d'or, durement gagnées, une boule de feu vous frappe de plein fouet et vous voilà transformé en dragon. Le seul moyen de conjurer le sortilège du dragon consiste à retrouver une épée magique. Il ne vous reste plus qu'à quitter le château, qui s'écroule autour de vous, afin de partir à la recherche de cette fameuse épée.

Devenu dragon, vous crachez du feu pour vous débarrasser de vos adversaires. Votre quête vous mènera jusqu'à des villages, des tours, des cavernes et même au fond des mers.



Arrêtez-vous dans les boutiques.



Pasné parmi les palmiers...



Wonder Boy, transformé en dragon, à la recherche de son identité.



À mi-chemin entre arcade/aventure et jeu de plates-formes, Wonder Boy III s'inscrit dans la lignée des grands programmes de la console Nintendo, comme Super Mario Bros ou Zelda. Sans attendre la perfection de ces classiques, il est suffisamment passionnant pour vous procurer de longues heures de jeu. Contrairement aux précédents épisodes, l'action n'est pas linéaire. Vous devez explorer des lieux très variés. En revanche, certains secteurs ne sont accessibles que si vous êtes en possession d'une clef. Wonder Boy III bénéficie d'une réalisation de qualité et l'intérêt de jeu ne faiblit pas un seul instant.



Sur une tour, infernal!



Une grenouille ne fait pas le printemps.



Au fond des mers.

grâce à une parfaite jouabilité et à une grande variété de décors. C'est un jeu d'une grande richesse, qui vous réserve bien des surprises et vous ne vous en lasserez pas rapidement. De plus, un système de codes vous permet de reprendre le jeu, sans avoir à tout recommencer depuis le début. À côté de ses grands jeux d'action pure, Sega s'entoure, avec succès, à des programmes plus ambitieux. Indispensable.

Alain Huyghe-Lacour

Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

P47



Bienvenue à bord de votre monomoteur, le Republic P47 Thunderbolt.

Dans cette superbe reproduction du célèbre jeu d'arcade de Jaleco, vous vous retrouverez en pleine Seconde Guerre Mondiale en train de piloter l'avion le plus aimé de la US Air Force.

Votre mission: nettoyer toutes les régions que vous survolez de vos ennemis, augmenter votre puissance de feu à chaque opportunité et rester en vie. A travers cette action non-stop, prouvez votre valeur dans le nouveau must firebird.

Disponible sur Amstrad, C64, Amiga, Atari ST et IBM PC.

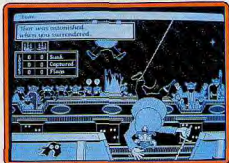
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris, Tel: (1) 45 26 44 14

ROLLING SOFTS

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

■ Ancient Art Of War At Sea

Macintosh, disquette Broderbund
Digne successeur de *Ancient Art Of War*, ce soft ne sacrifie pas la stratégie à la stratégie. Beaux graphismes, animations amusantes et bande son respectable (musique



Type **simulation de tennis**
Intérêt *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix C

et voix digitalisées). On a du mal à réaliser qu'il s'agit bien d'un wargame ! Cette fois-ci, c'est sur mer que se déroule la bataille. Dirigeant une flotte, vous devez détruire tous les porte-drapeaux ennemis ou voler une couronne dans leur port d'attache. Le tout en temps réel et entièrement à la souris. Fonds, vent, poursuites et abordages sont bien sur les ingrédients de la stratégie. Le programme vous offre douze scénarios, six adversaires et un éditeur de parties. Bref, de quoi occuper durablement les amateurs. Un excellent programme qui devrait même séduire les réfractaires (disquette double-face ; notice en anglais. Attendez sur ST et Amiga).

Olivier Scamps

Type **wargame**
Intérêt *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix E

■ Tennis Ace

Console Sega, cartouche Sega
L'aspect de cette nouvelle simulation de tennis sur Sega fait penser à *Passing Shot*.



Type **action / stratégie**
Intérêt *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix B

Olivier Hautefeuille

■ Watchout

Amiga, disquette MBC



Watchout se situe à mi-chemin entre *Skwawk* et *Gauntlet*. Votre personnage va découvrir un très vaste terrain de jeu (labyrinthe en vue aérienne), collecter des bonus, des armes, éviter de très nombreux ennemis...

Ce jeu privilégie la stratégie plutôt que l'action et mise à fond sur la juste coordination de l'emploi des armes offensives et moyens de défense. Impossible de vaincre au premier essai. C'est en recommençant sans cesse que le passio- niste d'action/stratégie avancera toujours plus loin. La stratégie et la complexité de *Watchout* m'ont vraiment séduit. Dommage que les décors de ce logiciel ne soient pas plus liés. On aurait apprécié un labyrinthe plus élaboré et des couleurs moins "primaires". Un coup de chapeau enfin pour l'environnement sonore, qui est simple mais très « ambiance ». A voir.

■ The Games Summer Edition

ST, Epyx
Le troisième volet de la série *Summer Games*, vous propose huit nouveaux olympiques. Certains sont vraiment nouveaux, tandis que d'autres sont des reprises, traitées différemment.



Type **stratégie**
Intérêt *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix B

■ Gridiron!

ST, disquette Bethesda Softworks

Gridiron! est une simulation de football américain, qui privilégie les aspects stratégiques de ce sport. Il est possible de jouer



à deux et vous disposez d'un grand choix de tactiques différentes. De plus, on peut parfaitement modifier cette tactique en cours de la partie. Cette simulation est très complète, mais ses auteurs n'ont visiblement pas fait beaucoup d'efforts de présentation. Le terrain est vu de dessus et les joueurs sont représentés par des cercles de couleur ce qui n'est guère stimulant. De plus, la notice (en anglais) est assez complexe. Ce n'est pas le programme idéal pour s'initier à ce sport. Le *TV Sports Football* de Cinemaware est autrement plus séduisant.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Blood Money

ST, disquette Psygnosis

Ce shoot-them-up pouvant se jouer à deux a déjà été présenté en version Amiga dans le *Titil* n° 67. Les créateurs ont réussi un

excellent équilibre entre action et stratégie. Il est capital de récupérer de l'argent pour améliorer votre équipement car, avec celui dont vous disposez au départ, vous aurez du mal à aller bien loin. Il est tout de même recommandé de viser juste pour faire face aux ennemis variés. La version ST diffère sur plusieurs points. Tout d'abord elle ne fonctionne qu'avec les nouvelles ROM. Ensuite, si l'animation reste toujours aussi fluide, elle est nettement plus lente. Du coup, le jeu en soloitaire devient nettement plus accessible que dans la version Amiga mais le jeu à deux risque d'être un peu trop facile. Les orachismes restent



superbes et l'accompagnement sonore de qualité.

Jacques Harbnon

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

■ Turbo

Amiga, disquette Micro ilusions
Turbo est une course de voitures que l'on peut jouer à deux. Vous devez détruire les autres véhicules, en utilisant les armes que



vous ramassez en cours de route, mais prenez garde à ne pas écraser les piétons lors de la traversée de la ville. *Turbo* ne brille ni par son originalité, ni par la qualité de sa réalisation. Une partie à deux joueurs peut présenter quelque intérêt, mais si vous êtes seul, vous risquez de vous endormir au volant.

Alain Huyghues-Lacour

Type **stratégie**
Intérêt *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix C

■ Mr Hell

Amiga, disquette Firebird

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade d'Irem, vous contrôlez un hélicoptère. Il faut progresser dans un labyrinthe qui défie en scrolling multidirectionnel, en affrontant des hordes d'aliens. Vous devez ramasser des cristaux, qui vous permettent d'acheter des armes supplémentaires. Derrière le joli graphisme de *Mr Hell*, se cache un shoot-them-up difficile. L'idée de détruire les blocs, pour se procurer des cristaux, est intéressante. Mais la seule véritable innovation de ce jeu repose sur son



graphisme. C'est un programme agréable, mais si vous n'en achetez qu'un ce mois-ci, mieux vaut craquer pour *Xenon 2*.

Alain Huyghues-Lacour

Type **Shoot-them-up**
Intérêt *****
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix C

■ H.A.T.E.

ST, disquette Gremlin

H.A.T.E. est un remake de *Zaxxon*, le célèbre shoot-them-up de Sega. La principale innovation de ce programme est que vous pilotez un vaisseau spatial ou un tank, selon les niveaux. Autre aspect original, si vous ne disposez que d'une seule vie, vous récupérez en chemin des objets qui correspondent à une vie supplémentaire. Ce n'est pas une mauvaise idée de s'inspirer de ce grand classique et je connais plus d'un joueur qui serait heureux de retrouver un bon programme de ce type sur 16 bits. Malheureusement le jeu n'est pas très réussi. Le bon vieux *Zaxxon* de la console Coleco et le *Super Zaxxon* du C 64,



LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE



"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — TILT MAGAZINE

"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - Génération 4

"... on peut difficilement faire mieux." — MICRO NEWS

DELPHINE SOFTWARE 150, Bd Haussmann 75008 Paris - Tél : 49.53.00.03 - Fax : 42.89.19.22 / Distribution : S.F.M.I (16) 92.34.36.00

étaient autrement plus excitants que ce pauvre remake. La réalisation est assez médiocre, ce qui n'arrange rien.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	9
Intérêt		9
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		C

★ Xenon 2 Amiga, disquette Image Works



Xenon 2 est un shoot-them-up à scrolling vertical, dans lequel vous pouvez acheter (ou vendre) des armes impressionnantes. Vous voyagez à travers le temps, dans cinq niveaux construits autour d'un thème central. En dépit de quelques trouvailles, ce programme assez classique vaut surtout par l'extraordinaire qualité de sa réalisation. Les Bitmap Brothers n'ont pas fait les choses à moitié. C'est un miracle, ils ont transformé mon Amiga en une machine d'arcade. Aucun amateur de shoot-them-up, ou de belles réalisations, ne pourra ignorer ce chef-d'œuvre (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	Shoot-them-up	18
Intérêt		18
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		C

★ Stormlord Amiga, disquette Hewson

Dans ce jeu d'arcade/aventure, fortement inspiré d'heroic fantasy, Stormlord parcourt différentes régions à la recherche des fées emprisonnées par une reine démoniaque. Vous devez déjouer de nombreux pièges, affronter toute sorte de créatures et utiliser à bon escient des objets disséminés dans le paysage. De plus, la version 16 bits apporte une très belle scène : au lieu de sauter, vous êtes emporté dans les airs par un aigle. Impressionnant.

C'est un jeu difficile, mais fort intéressant. Si l'utilisation des objets ne pose pas trop de problèmes, il n'en va pas de même pour la partie action. Vos adversaires sont très rapides et seuls des réflexes à toute épreuve vous permettront de vous tirer d'affaire. Certains joueurs pourraient être

ROLLING SOFTS



rabûtés par la difficulté de l'action, mais la beauté de la réalisation est très stimulante.

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Paper Boy Atari ST, disquette Elite

Vous devez livrer des journaux aux commandes de votre bicross en prenant garde



de ne pas mettre pied à terre. Paper Boy est un bien étrange programme. Il aura, en effet, fallu plus de quatre ans pour qu'il soit adapté sur ST et Amiga. La version ST du programme bénéficie de graphismes agréables et colorés. Toutes les spécificités du jeu d'origine se retrouvent dans cette adaptation (chiens fous, ouvriers usant de marteaux piqueurs). Les animations sont rapides et les bruitages corrects. Les années ont néanmoins fait leur travail d'usure puisque le programme est quelque peu désuet et naïf.

Eric Caribea

Type	action	11
Intérêt		11
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		C

Ikari Warriors Console Nintendo, cartouche SNK

Vous affrontez des armées entières pour tenter de libérer un général fait prisonnier par l'ennemi. Cette conversion d'arcade de SNK peut se jouer à deux. Ce programme déjà ancien est un classi-



que de la console Nintendo. Le graphisme a quelque peu vieilli, mais l'action reste passionnante. Ce jeu rapide et difficile gagne à être joué à deux. Pour tenir compte du style propre à cette console, SNK a ajouté des sautes secrètes et quelques bonus cachés, qui ne figureraient pas dans le jeu d'arcade (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade	13
Intérêt		13
Graphisme	*****	
Animation	*****	
Bruitages	*****	
Prix		D



★ Psycho-Fox Console Sega, cartouche Sega

Psycho-Fox est un jeu de plates-formes très amusant, qui s'inscrit dans la lignée de Super Mario Bros II. Vous dirigez un renard, qui peut se changer en hippopotame, en tigre ou en singe. Il faut explorer vingt et un mondes, peuplés de drôles de créatures, en rassemblant de nombreux bonus.

Psycho-Fox est un programme très riche, dont le graphisme est digne d'un dessin animé. Le jeu dispose d'un scrolling multidirectionnel qui donne au personnage une grande liberté d'action. A cela s'ajoutent de nombreux gags notamment quand le renard frappe ses adversaires. Vous ne viendrez pas rapidement à bout de tous ces mondes, d'autant plus que chacun vous offre le choix entre plusieurs itinéraires. Une réussite (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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

AUTOCOLLANT
FERRARI
GRATUIT AVEC
LE SOFT



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)



Ferrari

FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION



Alpha Mission

Console Nintendo, cartouche SNK

Ce shoot-them-up à scrolling vertical est la conversion d'un jeu d'arcade de SNK. Vous affrontez des hordes d'aliens et vous ramassez des bonus, qui vous permettent d'acquiescer des armes supplémentaires. Les shoot-them-up sont très rares sur cette console, l'arrivée de ce programme signé par l'un des grands noms de l'arcade est donc un événement. Enfer et damnation, ce n'est qu'un shoot-them-up de série B! Il est laid, il est lent, enfin il est nul. Oubliez-le et faites donc une bonne partie de *Grand Prix*, c'est vraiment autre chose (notice en français).

Type shoot-them-up
Intéret 5
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitages ★★
Prix D

Strider

CPC, disquette Capcom



Armé d'une épée laser, un guerrier athlétique se lance à l'assaut d'un pays d'Europe de l'Est, afin de renverser le tyran qui règne par la terreur. Toute vraisemblance avec des faits réels serait évidemment fortuite, comme on dit.

Strider est un grand jeu d'arcade et il faut bien reconnaître que la version CPC est très réussie. Le graphisme est excellent, en dépit d'un manque de variété dans les couleurs, et le scrolling multidirectionnel est surprenant. Quelques scènes ont disparu et il n'est pas possible de faire des glissades avant, mais le jeu reste le même, pour l'essentiel notamment les sauts périlleux de

ROLLING SOFTS

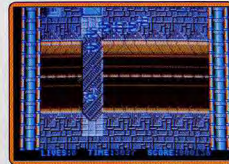
Strider, qui sont vraiment très spectaculaire. Aucun fan d'arcade ne pourrait résister à un tel programme (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type arcade
Intéret 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B

Future Sport

ST, disquette Actual screenshot



Armée d'une sorte d'arbalète, vous devez traverser labyrinthe truffé de pièges et peuplé de créatures agressives. Malgré son titre, ce programme ressemble plus à un shoot-them-up qu'à une simulation sportive. Les pièges sont toujours à la même place et la plupart de vos agresseurs sont également prévisibles. Seul l'un d'entre eux apparaît sur l'écran de façon aléatoire. Il faut mémoriser tout cela, car vous aurez du mal à survivre en ne comptant que sur vos réflexes. Les premières parties sont assez frustrantes, mais si on passe ce cap difficile, on se laisse vite prendre au jeu.

Alain Huyghues-Lacour

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

Virus

PC tous écrans, disquette Firebird

Comment résister à la notoriété de ce soft célèbre pour son animation 3D galopante! Anciennement *Zorch* sur Archimède, puis *Virus* sur ST et *Amiga* (Til n° 57 et 61), ce programme vous place aux commandes d'un engin bien difficile à piloter. A la souris, au joystick ou au clavier, vous pressez le turbo pour prendre de l'altitude et pénéchez l'appareil en avant/arrière ou gauche/droite pour virer. Je n'ai jamais vu une animation aussi rapide et souple sur PC! Le décor, relief et végétation d'une planète futuriste, coule sous vos yeux ébahis. Le pied! Bien sûr, toute la stratégie de *Virus* se résume à ce pilotage délicat et le tir à gogo sur des ennemis qui surgissent sur



l'écran du radar. J'en connais qui vont se lasser... Pourtant, voici un logiciel que je vous conseille vivement, d'abord parce qu'il m'a passionné, ensuite parce qu'il est trop rare de voir une bonne animation sur PC. Ne laissez pas passer l'occasion!

Olivier Hautefeuille

Type combat 3D
Intéret 16
Graphisme ★★★★★ (EGA on +)
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B

Hoyle

PC tous écrans, disquette Sierra On Line

Sierra nous offre ici un multiprécieux qui regroupe six jeux de cartes, rami, jeu de solitaire, huit américain, etc. Vous choisissez vos adversaires selon leur niveau de difficulté et la partie commence. Le jeu est managé à la souris. Il est quasi impossible de faire une fausse manœuvre sans que vos coéquipiers vous expliquent la voie (ou vous) à suivre. Le soft vous offre, de plus, les règles de chaque jeu au menu déroulant.



Graphismes très clairs, animation des personnages (sourire, dégoût, etc.) et bruitage musical varié (le soft accepte toutes les cartes sonores PC). *Hoyle* est un bon « petit » programme, captivant si l'on aime le genre. Seul défaut, si vous pouvez jouer contre les célébrités de Sierra telles Larry, héros de *Leisure Suit Larry*, est impossible de combattre un humain. Damage. Olivier Hautefeuille

Type réflexion, jeux de cartes
Intéret 13
Graphisme ★★★★★ (EGA)
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix ★★★★★



LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance... les exploits du héros cape et du diabolique JOKER™. "BATMAN™ c'est d'abord une B.D., un film magique, un jeu passionnant!" COMICS USA.



■ Passing Shot

ST, disquette Image Works

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega est une simulation de tennis, assez particulière. Le service est représenté en 3D et lors des échanges, le terrain est vu de dessus. C'est vraiment une drôle d'idée de ne représenter qu'une partie du terrain, qui défile en scrolling. De plus, cela fausse le jeu. Si vous ne montez pas constamment au filet, votre joueur n'apparaît sur l'écran que lorsque la balle arrive sur lui, ce qui vous laisse bien peu de temps pour vous positionner. Enfin seul le jeu en double est possible. Assez décevant ! (notice en français) Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	9
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	★

Version Amiga

La version Amiga présente des couleurs plus nuancées et la bande sonore est bien meilleure que celle de l'Atari, avec des digi-



taillisations vocales convaincantes. Mais hélas, le jeu souffre des mêmes défauts, qui sont des problèmes de fond, que ceux de la version ST. A.H.L.

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

Version C 64

La version C 64 présente de bons graphismes et l'animation est sensiblement plus rapide que sur 16 bits. Mais à quoi bon acheter ce soft puisqu'il existe déjà de mil-

ROLLING SOFTS



leurs programmes de tennis sur cette machine. A.H.L.

Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B



Version CPC

La version CPC est moins réussie que la précédente, en ce qui concerne le graphisme et l'animation. A.H.L.

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

■ Menace

PC, disquette Psygnosis

Le jeu d'arcade qui avait fait les délices des



possesseurs d'Amiga fait une entrée remarquée dans le monde austère du PC. La trame du jeu n'a pas changé, vous devez, là aussi, détruire un nombre toujours plus grand d'agresseurs. Les graphismes du logiciel en mode VGA sont agréablement colorés. Les animations donnent des résultats satisfaisants en ce qui concerne les

scrollings. A noter cependant que cette qualité d'animation peut être imputée à la machine utilisée pour le test : un Compaq 386SX dont la vitesse d'horloge est de 16 Mhz alors qu'un PC XT de base tourne à 4,77 Mhz. Eric Cabrera

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

■ Twinworld

Amiga, disquette Ubi

Twinworld est un jeu de plates-formes dans lequel vous devez parcourir vingt-quatre secteurs truffés de pièges et peuplés de créatures agressives. En chemin, vous ramassez des bonus, des munitions et des



objets qui améliorent vos performances. Les bons jeux de plates-formes sont rares sur 16 bits et celui-ci tombe à point. Il y a quelques emprunts à Super Mario Bros, mais c'est loin d'être désagréable. On explore de nombreux mondes et on appréciera particulièrement les séquences sous-marines. Avec des jeux comme Skweek ou Twinworld, les éditeurs français semblent amorcer un retour vers des programmes simples, mais très ludiques. On en recommande. Alain Huyghues-Lacour

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

■ Safari Guns

ST, disquette New Deal

Productions

Vous participez à un safari en Afrique, mais il n'est pas question de tirer sur ces superbes animaux, menacés de disparition. Vous vous contentez de les photographier. En revanche, vous pourrez faire des cartons sur les contrebandiers qui prolifèrent dans ces régions (tirer, même sur des salauds, est un crime. NDSR). Le thème de Safari Guns est original et l'idée est sympathique. Mais on a bien du mal à se prendre au jeu. Ce ne sont pas les bonnes intentions qui sont à l'origine des meilleurs jeux et il est bien plus amusant

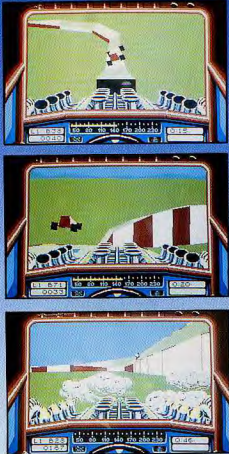
AMSTRAD COMMODORE ATARI ST AMIGA



STUNT CAR RACER

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

DISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64



Micro-Style



de casser de l'alien, que de sauver les espèces menacées. C'est la dure loi du jeu (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	****
Animation	_____	****
Bruitages	_____	****
Prix	_____	C

Version Amiga

La version Amiga est identique à la précédente. Et le chargement est d'une lenteur qui ne correspond pas à une qualité de réalisation. C'est amusant le temps de quel-



ques parties, mais on risque de s'en lasser très rapidement.

A.H.L.

Intérêt	_____	10
Graphisme	_____	****
Animation	_____	****
Bruitages	_____	****
Prix	_____	C

Dungeon explorer

Console NEC, carte Hudson soft

Ce programme, fortement inspiré de Gauntlet, vous propose d'explorer quatorze donjons peuplés de créatures agressives. Il est



ROLLING SOFTS

possible de jouer à cinq simultanément, avec des personnages dotés de caractéristiques différentes.

Les clones de Gauntlet ne se comptent plus, mais celui-ci est vraiment le meilleur. La finesse du graphisme et la précision de l'animation contribuent pour beaucoup au plaisir de jouer. Et puis, il y a quand même quelques innovations : chaque donjon comporte plusieurs étages reliés par des escaliers et un système de codes vous évite de tout reprendre depuis le début, à chaque nouvelle partie. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	action
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	****
Animation	_____	****
Bruitages	_____	****
Prix	_____	D

Bloody wolf

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Data East, vous tenez le rôle d'un commando chargé de libérer des prisonniers. Armé d'un fusil mitrailleur et de quelques grenades vous affrontez des armées enne-



mies, ainsi que des hélicoptères et des sous-marins.

Le thème n'est pas très original et le graphisme est assez moyen, mais la recette fonctionne. Ça bouge très vite, les commandes sont un modèle de précision et on se laisse tout de suite prendre au jeu. C'est la meilleure conversion d'un jeu du type Commando. Bloody Wolf fera craquer plus d'un fan d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	****
Animation	_____	****
Bruitages	_____	****
Prix	_____	E

Waterloo

Amiga, disquette PSS

Au premier abord, c'est la représentation graphique du jeu et son maniement souris qui séduiront l'amateur de wargame traditionnel. En 3D, le champ de bataille qui vous entoure peut être visionné sous des angles différents. Mais si la notice traduite en français facilite la prise en main de ce logiciel,



il faudra de longues heures de préparation avant de comprendre la stratégie de ce fameux combat. Bien que très visuel, Waterloo s'adresse finalement aux plus purs amateurs du genre. Seuls ces derniers tireront profit de la richesse impressionnante du soft. A voir dans ce dernier cas seulement. Les néophytes se référeront à notre dossier consacré aux wargames.

Olivier Hautefeuille

Type	_____	wargame
Intérêt	_____	14 (pour amateurs)
Graphisme	_____	****
Animation	_____	-
Bruitages	_____	-
Prix	_____	B



Version Atari ST

Impossible de définir une différence entre les versions Amiga et ST. Les remarques sur cette dernière sont les mêmes que celles énoncées plus haut : un jeu de qualité pour les professionnels du wargame.

Intérêt	_____	14 (pour amateurs)
Graphisme	_____	****
Animation	_____	-
Bruitages	_____	-
Prix	_____	B

3615 TILT

Il y a toujours une rubrique Bidouilles à votre service.

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

Posez vos questions à notre animateur spécialiste.

24 h/24 h. Mot clé : HELP

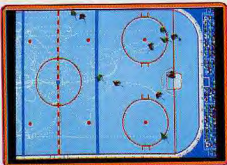
ROLLING SOFTS

EXHAUSTILT!

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques hits ou rolling softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et le splendide Super Ski (PC).



Rick Dangerous (PC).



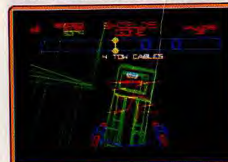
Gretzky Hockey (PC).



Space Racer (ST).



Star Wars: Return of the Jedi (ST/Amiga).



Castle Warrior (Amiga).



Crystal Castles (CPC).



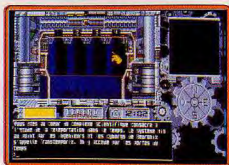
Jack Nicklaus (C64).



Human Killing Machine (PC).



Daily Double (CPC).



Les Portes du temps (ST).

AVIS	LOGICIEL/MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A contraire	BAAL Diquette Pygmaïote	PC	Action	*****	*****
A contraire	BEAM Magic Bytes	C 64	Action/Tir/élan	*****	*****
A contraire	BEAM Mig Byte	ST	Action/Réflexion	*****	*****
Bof!	CASTLE WARRIOR Delphine Schwere	Amiga	Action	***	***
Nul	CRYSTAL CASTLES Roxette	CPC	Action/Stratégie	***	****
Bof!	DAILY DOUBLE CDS	PC	Sport	****	****
Bof!	DAILY DOUBLE CDS	ST	Sport	****	***
Bof!	DAILY DOUBLE CDS	Amiga	Sport	****	***
Bof!	GEMINI WINGS Virgin	Amiga	Shoot-them-up	****	*****
Bof!	HEAVENLY GLOBES Epos	CPC	Action	****	*****
Bof!	GRETZKY HOCKEY Beckhead	Softworks	Sport	****	*****
Nul	HUMAN KILLING MACHINE US Games	PC, CGA, EGA	Action, combat voix latérale	***	*
A contraire	JACK NICKLAUS Accolade	Commodore C 64	Golf	****	****
A contraire	MEADOWS GOLF Microprose	PC	Foot	****	*****
A contraire	MONTY ON THE RUN Lispsoft	CPC	Plates-formes	****	*****
Nul	NEW ZEALAND STORY CDS	CPC	Arcade	**	***
Bof!	PERMS OF TIJER Donark	Amstrad CPC	Action/stratégie	****	****
HTT	LES PORTES DU TEMPS Legend Software	Atari ST	Aventure/Idée	*****	*****
A contraire	RICK DANGEROUS Diquette Farelid	PC	Action/aventure	*****	*****
A contraire	SHARLOTTE RENTS Lockstep	PC	Completion	*****	*****
HTT	SKATE OR DIE Electronic Arts	PC	Multi-éprouves	*****	*****
A contraire	STAR WARS TRILOGY Amiga/ST	Compilation action	dépend du titre	idem	idem
HTT	SUPER SKI Microdis	PC, CGA, EGA, VGA	Sport, ski	***** (VGA)	***** (AT +)
Bof!	TOM ET JERRY Mig Byte	C 64	Action	****	*****

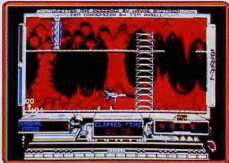
BRAIAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
****	14	C	Vous êtes à la tête des guerriers du temps, votre tâche est simple vous devez rendre au seigneur Baal le démon et les hordes de sbires. L'adaptation sur PC du logiciel donne de bons résultats en mode EGA. Les animations sont fluides et les bruitages acceptables.
****	12	B	Beurre et miel vous attendent dans la jungle de Zanzibar. Vous devez tuer des gorilles pour des reports later, que vous ne pouvez franchir. De plus, Beurre est un peu économe affectif envers les sbires de Zanzibar. Vous devez leur offrir des présents sous peine d'être dévoré. Un programme assez original.
****	12	C	Beurre présente un agréable dosage entre action et réflexion. Il faut tuer les gobéurs d'énergie, en étant de nombreux adversaires qui ne vous facilitent pas les choses. 27 tableaux de plus en plus difficiles, pour les amateurs de casse-tête. Mais les fans d'action n'y trouveront pas leur compte.
*****	11	C	Castle Warrior sur Amiga est proche de la version ST (TIT n° 68). Si la console D6, ce soft ne m'a pas plus séduit sur Amiga que sur ST (cf. test de la page n° 69, page 78). Les graphismes sont peu pratiques pour apprécier l'approche de l'ennemi. Bruitages et musiques supérieures.
****	7	A	Vous incarnerez un petit ouï qui doit le posséder et de ramasser des éléments dans un labyrinthe en trois dimensions, car malgré le grand nombre de créatures magiques qui y rôdent. Les graphismes du programme sont pauvres en couleurs. Les animations sont redondantes et les bruitages inadéquats.
****	10	C	Tous les turbulents amateurs de micro rejoignent à cet argent. Vous y verrez un programme de simulation de courses de chevaux. L'intérêt du jeu réside dans le fait que vous pouvez faire des paris sur les différents chevaux, répartis dans une quarantaine de courses. Néanmoins amusant.
****	9	C	En faisant des paris intelligents vous parviendrez rapidement à augmenter vos gains. Le jeu n'est pourtant pas très prenant car vous tenez un rôle essentiellement passif lors des courses. Les graphismes et les animations de ce logiciel ne marquent pas nos mémoires.
****	9	C	Comment dans le version ST vous disposez d'un grand choix de chevaux à traverser un paysage tout fait de montagnes. Les graphismes du logiciel sont légèrement en dessous des possibilités de la machine, et les animations ne sont viables que lors des courses auxquelles vous assistez en spectateur.
****	9	C	Cette conversion d'un jeu d'arcade est un shoot-them-up à scrolling vertical des plus classiques. Je ne connais pas le programme original, mais je doute que les graphismes soient aussi simples. On joue jour à deux, mais on peut également ne pas y jouer du tout.
****	10	A	L'adaptation de l'ancien Ghost and Gobline en format « budget » ne débale pas aux addictions de ce jeu d'arcade. La thèse est classique : vous êtes un jeune chasseur qui doit tuer une princesse d'un « gros méchant ». Les graphismes sont pauvres en couleurs, mais les animations acceptables.
****	9	C	Encore un hockey de plus, me direz-vous ? Eh bien oui, de plus il n'y a rien de particulier. A noter cependant l'excellente qualité de la paramétrage du jeu (un hockeyeur capable sinon patin en plein milieu de votre écran). Les graphismes sont petits et vus de dessus. Les animations sont correctes.
**	14	B	HGM sur PC est un véritable flacon. L'animation des personnages est bien trop accélérée sur AT (amalgam sur XT) et les personnages ne naissent dans le décor trop faibles. Tous se redressent à l'écran et il est impossible de leur donner une véritable personnalité.
**	15	B	Voilà un très bon golf, classique, mais qui utilise au maximum les performances du C 64. Completion, entraînement, deux scénarios sur la face B de la disquette. Jack Nicklaus ne possède que deux « petits » défaits. Mes bruitages sont limités à l'appartenance de écrans est assez lente (8 bits).
****	13	C	Avec l'intensité d'un jeu de foot sur PC, les heures de heures croquent de se transformer en abrutissements grâce au jeu de l'équipe des Pirates. Ce logiciel déplace de particularités telles que la prise en compte de données climatiques (pluie) ou le passage au ralenti de certaines actions. Un bon soft.
****	13	A	Monty on the Run est un grand classique des 8 bits. Hâlé à la pile réduit. A mi-chemin entre un jeu de plates-formes et de l'arcade/aventure, c'est un programme difficile et pénible. Si vous n'êtes pas le chasseur, pas y essayer. Mais attention, vous devez vous enlever vos dents.
****	10	B	Après les sur Amiga, ST et PC (TIT n° 69, page 78) arrive sur PC. Graphiquement, le jeu est réussi. Mais l'animation est si calme qu'il est possible d'entendre les balles un peu trop facilement. Si le jeu reste varié, on ne retrouve pas l'urgence et la difficulté du jeu. Dommage... O H
****	14	C	Cette version ST des Portes du temps est un tout petit identique à la version Amiga (interface dans le TIT n° 64 page 108). Une aventure/idée bien conçue, soutenue par des bruitages de qualité, mesurable et de plus réutilisée en français. En bref, un bon soft classique.
****	14	C	Vous devez pénétrer successivement dans un temple antique, une tombe égyptienne et une forêt enchantée. Vous disposez d'une panoplie d'armes pour vous défendre (épée, bâton, revolver). L'intérêt du jeu réside dans les pièges plus ou moins pervers. Le soft est techniquement bien réalisé.
*****	15	C	Une étrange compilation de tous bons jeux de Lockstep. Malgré le titre, rien de très original. Malgré tout un bon shoot-them-up sur Space Racer est une superbe course de moteur futuriste. Ces jeux s'ont en commun qu'ils offrent une bonne simulation 3D, mais chacun d'eux est insalubre.
****	15	B	Skate or Die vous propose cinq épreuves de skateboard, toutes plus réalistes les unes que les autres. La course contre la montre et la Jam à deux jokers, sont des phases d'entraînement. La version CPC bénéficie de graphismes très fins, mais lésés en mono-écran.
****	16	C	Trois disquettes pour renouer le tabloïdisme épique de la Guerre des étoiles. Consultez les articles sur Star Wars, Empire Strikes Back et Return of the Jedi (TIT n° 55 et 56 et 59). Si vous ne connaissez pas les événements de ces films, attendez-vous à être très déçu.
****	16	C	Cette nouvelle version de Super Ski sur PC offre un nouveau look, le jeu en VGA. Sur une configuration bien sûr très intéressée, ce jeu est aussi souple que poli. Ce titre demeure un hit, pour la simple raison qu'on ne lui connaît aucun concurrent direct vraiment intéressant.
****	8	B	C'est un véritable bijou de logiciel en ce qui concerne la qualité de son scénario graphique et des dessins animés. Les graphismes sont excellents, mais on ne se laisse pas distraire par un jeu d'effets, il est plus qu'un jeu d'effets, avec un personnage qui réagit aux commandes. A.T.H.



Daily Double (Amiga).



Super Ski (PC).



Baal (PC).

PROGRAMMES

POCKET SOFT



DATE DE SORTIE	TITRE DE LA PRODUCTION	EQUIPE REALISATRICE
14-10-89	POCKET SOFT	INFOGRAMES

SLOGAN

UNE COLLECTION DE STARS !

EFFETS SPECIAUX

100% ACTION
QUALITE DE JEU EXCEPTIONNELLE
SUPER GRAPHISMES ET BRUITAGES

ACTEURS

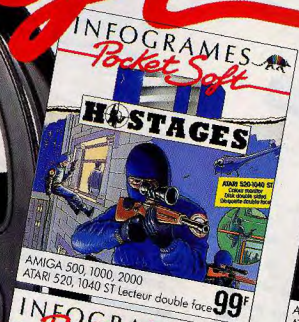
ACTION SERVICE
HOSTAGES
SPIDERTRONIC
TRAUMA
WANTED
WARLOCK QUEST

PRIX

NOTES DU METTEUR EN SCENE

C'EST PAS DU CINEMA !

99



**ACHETEZ AUJOURD'HUI,
PAYEZ EN FÉVRIER !!! ***
* CREDIT CREG 90 jours TEQ

VIDEOSHOP
GRUPE ALLIANCE

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

**LA MICRO AU MEILLEUR PRIX !
LE SERVICE EN PLUS !!!!**

Achetez
un second téléviseur
avec votre micro !!!!



AMSTRAD

GAMME LOISIR :
CPC 464 - livré avec 1 pistolet, 6 jeux, manette, câble de téléchargeant
monochrome couleur
2 790
2 690
CPC 6128 - livré avec 50 jeux + manette
monochrome couleur
2 690
3 690
Station Amstrad : permet de transformer votre moniteur en téléviseur
990
Imprimante 464-6128 : livrée avec le traitement de textes
TEXTOMAT
Clavier musical
1 690
990

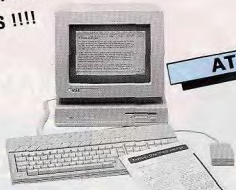
GAMME PC 1512 :
Gamme livrée avec INTEGRALE PC, PC 1512 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160
monochrome couleur
7 990
9 490

GAMME PC 1640 :
PC 1640 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160
monochrome Hercules couleur ECD
10 990
12 490

Toute la gamme PC 1640 disponible à des prix défiant toute concurrence ! Consultez notre matériel !

GAMME PC 2096-2296 :
PC 2096 + disque dur 30 MO + imprimante DMP 3160 + logiciel WORKS
monochrome couleur
11 990
12 990
PC 2296 + disque dur 40 MO + imprimante 24 Aig. LQ 3500
monochrome couleur
16 990
17 990

GAMME PPC :
Gamme livrée avec la fabuleux tableur « QUATTRO » + 1 écran PPC GRATUIT !
4 990
6 490
5 990
7 490
9 990
10 990



ATARI

GAMME 520 STE : livrée avec 10 jeux + manette
520 STE PERITEL
520 STE + TV COULEUR PAL/SECAM
520 STE + moniteur couleur SC 1425 + imprimante STAR LC 10 couleur
3 490
4 990
6 990

GAMME 1040 STF :
1040 STF PERITEL
1040 STF MONOCHROME
1040 STF COULEUR
OFFRE BUREAUTIQUE : 1040 STF MONOCHROME + Imprimante CITIZEN 120 D + PACK BUREAUTIQUE
3 990
4 990
6 990
5 990

GAMME MEGA STI :
MEGA STI + SM 124 (monochrome)
MEGA STI + SC 1224 (couleur)
MEGA STI + SM 124 + logiciel MEGAPAGE + imprimante STAR LC 10
6 490
7 490
7 990

GAMME POCKET :
POCKET ATARI
MALETTE POCKET : POCKET ATARI + interface parallèle + imprimante DICOMIX + malette
2 990
6 990

EXCLUSIF !!!

La machine multicompatible du marché !!!

ST-MAC-PC

ATARI 1040 STF + émulateur Mac « SPECTRE » + émulateur PC « PC SPEED » + disque dur 30 MO au prix incroyable de 13 900

**DISQUETTES 3,5 OF 80
6,50 F.L. unite**

**36.15 Code Vds
Par mailnet:
toutes les nouveautés,
les astuces, domaine public**

COMMODORE



**Catalogue complet
Contre 3 timbres à 2,20 F.**

IMPRIMANTES

**UN CHOIX ET DES PRIX
... IMPRESSIONNANTS !**

En matière d'imprimantes, nous avons sélectionné pour vous tout un choix difficile à cerner sur le marché. En effet, il existe trois types d'impression principaux :
- Matricielle 9 ou 24 aiguilles
- Jet d'encre
- Laser

Comment choisir ? Dans nos magasins nous vous y aidons en vous consultant selon l'utilisation que vous allez en faire et en vous apportant pour chacune des imprimantes proposées un exemple d'écriture ou de graphisme. Et puis, si comme nous l'explique Thomas, vous ne croyez que de ce que vous voyez, eh bien essayez les sur place ou faites un tirage de vos textes ou de vos graphismes en libre service !!!

GAMME AMIGA 500 :

AMIGA 500 PERITEL + 10 jeux + manette + logiciel graphique
COFFRET STARTER KIT : AMIGA 500 + traitement de textes + 3 jeux (Crazy Cars - Miniature Golf - Super-soft)
CONFIGURATION COULEUR (avec moniteur TV PAL/SECAM)
COFFRET HOME OFFICE : AMIGA 500 + 5 logiciels de traitement de textes, PAO, graphisme
CONFIGURATION COULEUR
DIGIWEW + logiciel DIGIWRITE 3
OFFRE GRAPHISME : STARTER KIT + imprimante STAR LC 10 couleur
3 890
3 890
5 490

STAR :
LC 10 9 " 80 " 144 Cps
LC 10 couleur 9 " 80 " 144 Cps
LC 24-10 24 " 80 " 170 Cps
1 950
2 490
2 990

CITIZEN :
120D 9 " 80 " 120 Cps
MSP-15E 9 " 132 " 160 Cps
SWIFT 24 24 " 80 " 240 Cps
HQP 45 24 " 132 " 240 Cps
1 490
3 490
3 990
4 990

GAMME AMIGA 2000 :
OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX ETUDIANTS ET ENSEIGNANTS : VIDEO SHOP fait encore plus en vous offrant une fabuleuse imprimante STAR LC 10 avec l'une des configurations suivantes :
AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte XT 12 990
AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte AT 16 990



Le nouveau compatible PC qui, lui fera sûrement des EUROS !!!
Livré avec le fabuleux logiciel de Microsoft « WORKS »
EURO PC + moniteur monochrome + imprimante CITIZEN 120D 5 990
EURO PC + moniteur couleur + imprimante CITIZEN 120D 6 990
Formation collective sur logiciel « WORKS » assurée
NOUS CONSULTER !

NEC :
P 220J 24 " 80 " 140 Cps
P6 + 24 " 80 " 264 Cps
P7 + 24 " 132 " 264 Cps
3 490
5 990
7 990

MANESMANN-TALLY :
MT 81 9 " 80 " 156 Cps
MT 222 24 " 80 " 264 Cps
MT 905 Laser 14 990
1 590
5 990
14 990

HEWLETT-PACKARD :
THINKJET jet d'encre
DESKJET Laser
LASER JET 2 Laser
3 990
7 490
16 990

Toutes nos imprimantes bénéficient d'une garantie de 2 ans * pièces et main-d'œuvre. Une mise en œuvre ou une configuration peuvent être mise en place par nos techniciens.
* Sauf lots d'impression

SUR PLACE, NOUS EFFECTUONS TOUS TRAVAUX DE TIRAGES LASER, SORTIES COULEUR, SCANNER, TRANSFERTS DE FICHIERS. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE SERVICE !!!

Je passe commande à VIDEOSHOP du matériel suivant : T 71

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	MONTANT
* Port : 100 F par colis		TOTAL

Je choisis le mode de règlement suivant :
- Carte Bleue :
- Contre remboursement
- A crédit. Joindre : Fiche de paie
- Relevé d'identité bancaire
- Photocopie Carte d'identité

DATE: SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs)

BON DE COMMANDE

NOM : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____ Tél. : _____

Je possède un ordinateur, (marque) : _____

Je désire recevoir votre catalogue (joindre 3 timbres à 2,20 F).

Renvoyez ce bon à VIDEOSHOP - BP 105, 75749 PARIS CEDEX 15.

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!

AU CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal

AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - M° Métro Raspail

A L'OUEST : 7, rue de l'église - 92200 NEUILLY - M° Pont-de-Neuilly

MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI
de 9 heures à 20 heures sans interruption

(1) 42.86.03.44

**Nouveau magasin VIDEOSHOP !
Dans le XII^e arrondissement
260, rue de Charenton, 75012 Paris**

35 000 Français ont un filleul au bout du monde...

Il y a 8 ans, Pierre-Bernard LE BAS (H.E.C.) inaugurerait le principe du parrainage personnalisé d'enfants du Tiers-Monde. Aujourd'hui, grâce à l'association Aide et Action, plus de 35 000 enfants en Inde, au Togo, au Sénégal, au Rwanda, au Kenya ont en France un parrain ou une marraine qui s'occupe d'eux, qui pense à eux...

Une autre façon d'être parrain

Jean-Michel D., 30 ans, habite à Annecy. Ce jeune papa de trois enfants, après avoir parrainé un enfant au Kenya, est depuis quelques mois le parrain de Nikuze, une petite Rwandaise au visage rieur. « Quand j'ai découvert le principe du parrainage personnalisé, explique-t-il, j'ai été séduit par l'idée de donner sa chance à un enfant du bout du monde ».

Marie-Françoise D., médecin du travail à Lyon, est la marraine de Subramanian, un petit garçon de l'Inde du Sud. « J'ai été marquée par un voyage en Inde et j'ai voulu faire quelque chose de directement efficace ».

Comme Jean-Michel, comme Marie-Françoise, ils sont aujourd'hui en France plus de

35 000 à permettre à un enfant du bout du monde de suivre une scolarité primaire dans de bonnes conditions.

Le parrainage : un système original

Si Subramanian et Nikuze ont aujourd'hui un parrain ou une marraine qui a accepté de financer leur scolarité, c'est grâce à Aide et Action, une association née d'une « expérience personnelle », celle de son fondateur.

En 1978, Pierre-Bernard Le Bas, alors jeune diplômé H.E.C., part pour deux années de coopération en Inde. Deux années au contact d'une population d'une extrême pauvreté.

« A Bombay, se souvient-il, c'était inimaginable : des milliers d'enfants condamnés à

vivre, à travailler et à mourir dans leur bidonville. Installer des points d'eau, améliorer l'hygiène me semblait essentiel... mais l'expérience m'a fait comprendre que la seule chance réelle de développement est étroitement liée à l'éducation. Comment des enfants peuvent-ils en effet sortir du cycle infernal de la pauvreté s'ils n'ont pas – au moins – la chance d'apprendre à lire et à écrire ? »

En 1981, de retour en France, Pierre-Bernard Le Bas crée « Aide et Action » et lance l'ingénieux système du parrainage personnalisé. Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois. Un dossier de présentation de son filleul, avec une photo, lui est alors adressé. Par la suite, le parrain reçoit régulièrement des nouvelles de son filleul.

Une photo, un dessin, quelques mots...

Deux à trois fois par an, avec le commentaire de l'instituteur, un joli dessin, parfois même une lettre... c'est, pour chaque enfant, la façon de tenir au courant son parrain ou sa marraine de ses progrès. Le parrain peut aussi envoyer des cartes postales ou des

photos et ainsi, établir une relation personnelle avec son filleul.

Le parrainage dure le temps de la scolarisation primaire. Il permet à l'enfant de suivre sa scolarité dans de bonnes conditions : il permet aussi d'agir sur son environnement : alphabétisation, santé, eau potable, etc.

Dans son petit village près de Viralmatin, Subramanian, 7 ans, a aujourd'hui confiance en l'avenir. N'a-t-il pas écrit à Marie-Françoise, que, plus tard, il serait – comme sa marraine – médecin... Nikuze, qui a 9 ans, a désormais toutes les chances de sortir, elle aussi, du cycle infernal de la pauvreté.

100 F, qu'est-ce que c'est ? 100 francs par mois, une somme qui, ici, ne nous prive de rien d'essentiel (1400 francs illégaux en Inde ou en Afrique, c'est l'espoir rendu à tant d'enfants. Le parrainage n'est pas l'aide d'un jour, c'est un cheminement pendant plusieurs années entre un filleul et son parrain. Bien sûr, ce parrainage peut être interrompu à tout moment. Aide et Action s'engage alors à maintenir l'enfant à l'école.

Accepter de parrainer un enfant du bout du monde, c'est aider peut-être une petite fille comme Nikuze au Rwanda, ou comme Subramanian, ce petit Indien qui aimait tant devenir médecin à son tour. Aujourd'hui vous pouvez, vous aussi, rejoindre cette grande chaîne de solidarité mise en place par l'association Aide et Action. N'hésitez plus, parrainez un enfant du bout du monde. B.M.

Accepter de parrainer un enfant du bout du monde, c'est aider peut-être une petite fille comme Nikuze au Rwanda, ou comme Subramanian, ce petit Indien qui aimait tant devenir médecin à son tour. Aujourd'hui vous pouvez, vous aussi, rejoindre cette grande chaîne de solidarité mise en place par l'association Aide et Action. N'hésitez plus, parrainez un enfant du bout du monde. B.M.

Merci de remplir ce coupon et de le renvoyer à :

Aide et Action
78/80 Rue de la Réunion
75200 PARIS
Tél. (1) 43.73.52.36



COMMUNIQUE



DU 1^{er} CHAMPIONNAT EUROPEEN DE JEUX MICRO ET VIDEO

Le 1^{er} championnat européen de jeux micro et vidéo organisé par TILT (France), MICROMANIA (Espagne) et COMPUTER VIDEO GAMES (Angleterre) qui s'est déroulé les 14 et 15 octobre 1989 au Salon de la Micro a connu un grand succès auprès des lecteurs de TILT et de tous les « mordus » de jeux micro et vidéo... Nous publions aujourd'hui les résultats et les prix remis aux gagnants.

SELECTION DE L'EQUIPE DE FRANCE

1^{er} prix : 5 000 F à Marc ALVAREZ

2^o prix : 2 500 F à Fabrice WANG

3^o prix : 3 Louis d'or à Xavier FLAMANT

4^e prix : 1 Louis d'or à Guillaume NOIRET

5^e prix : 1 Louis d'or à Jean-François VERJAT

CHAMPIONNAT EUROPEEN

TEAM VAINQUEUR : l'Angleterre, équipe composée de Stuart CAMPBELL, Martin DEEM, Paul GLANCEY, Simon HADLINGTON, Julian RIGNALL.

Chaque joueur a reçu 3 000 F.

EN SECONDE POSITION, l'équipe française, citée ci-dessus.

EN TROISIEME POSITION, l'équipe espagnole composée de Roberto RODRIGUES TORRES, Miguel A. DIAZ MARTIN, Carlos R. HINCHALDO, Pedro HIDALGO MARTIN.

Le meilleur joueur européen est français ! Guillaume NOIRET a donc reçu en prime un chèque de 2 500 F.

BRAVO ENCORE A TOUS LES PARTICIPANTS ET RENDEZ-VOUS L'ANNEE PROCHAINE POUR LA 2^e EDITION DE CE CHAMPIONNAT.

Nos remerciements à AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, NINTENDO, SEGA, US GOLD, CAP COM et LORICIEL pour leur aimable collaboration.

UNE PHOTO, UN DESSIN, QUELQUES MOTS...
C'est ainsi que le parrain ou la marraine envoie régulièrement des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine reçoit également des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine peut aussi envoyer des cartes postales ou des photos et ainsi, établir une relation personnelle avec son filleul.

UNE PHOTO, UN DESSIN, QUELQUES MOTS...
C'est ainsi que le parrain ou la marraine envoie régulièrement des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine reçoit également des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine peut aussi envoyer des cartes postales ou des photos et ainsi, établir une relation personnelle avec son filleul.

UNE PHOTO, UN DESSIN, QUELQUES MOTS...
C'est ainsi que le parrain ou la marraine envoie régulièrement des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine reçoit également des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine peut aussi envoyer des cartes postales ou des photos et ainsi, établir une relation personnelle avec son filleul.

UNE PHOTO, UN DESSIN, QUELQUES MOTS...
C'est ainsi que le parrain ou la marraine envoie régulièrement des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine reçoit également des nouvelles de son filleul à son parrain ou sa marraine. Le parrain ou la marraine peut aussi envoyer des cartes postales ou des photos et ainsi, établir une relation personnelle avec son filleul.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action :
78/80, rue de la Réunion - 75200 PARIS

OUI, je désire parrainer un enfant du bout du monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action correspondant à mon premier mois de parrainage et je désire recevoir le dossier comportant la photo de mon filleul du bout du monde.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

150 F 300 F
 500 F ou plus.

Mme Mlle M. _____

En minuscules S.V.P. _____

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

Tél. _____

Profession (facultatif) _____

TILT 02

ALLONS Z'ENFANTS DE LA PARTIE!

Pas besoin de passer par Saint-Cyr ou West Point pour apprendre à diriger une armée : grâce aux micros, les jeux de guerre sont maintenant à la portée de tous. Alain Huyghues-Lacour, en grand uniforme, divulgue ses trucs pour battre César ou Napoléon.

Wargames: mode d'emploi

Ce type de jeu semble exister depuis la nuit des temps, sous une forme ou une autre. Il y a quelques siècles de cela, des passionnés recréaient déjà des batailles célèbres à l'aide de soldats de plomb. En remontant encore plus loin, on peut considérer que les échecs et le jeu de go sont les premiers wargames que l'on connaisse. Le principe est de mettre en présence deux armées ennemies, de force égale ou non, sur un terrain donné. L'affrontement peut se dérouler sur un simple champ de bataille, ou un pays entier, voire un continent. La

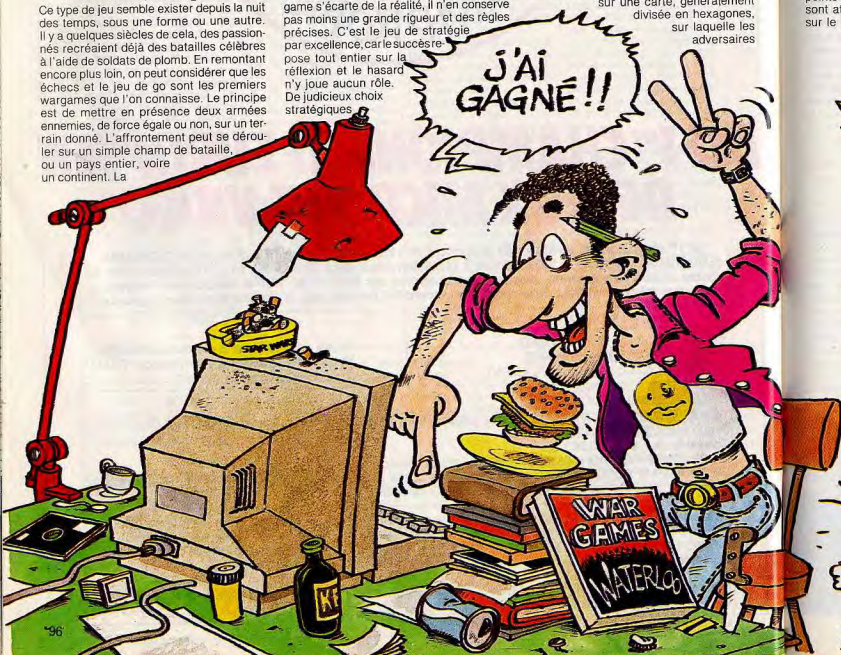
grande majorité des wargames reprennent une bataille célèbre de l'histoire, mais il existe également des créations originales inspirées de thèmes de science-fiction ou d'*heroic fantasy*. Mais même lorsqu'un wargame s'écarte de la réalité, il n'en conserve pas moins une grande rigueur et des règles précises. C'est le jeu de stratégie par excellence, car le succès repose tout entier sur la réflexion et le hasard n'y joue aucun rôle. De judicieux choix stratégiques

et une bonne estimation des intentions de l'ennemi sont les clés du succès.

Les jeux de plateau

Les wargames modernes se jouent à deux sur une carte, généralement divisée en hexagones, sur laquelle les adversaires

J'AI GAGNÉ!!



déplacent des unités, sous la forme de figurines ou de pions ornés de symboles. Les hexagones sont de différentes couleurs pour différencier la nature des terrains. Il est évident que le déplacement d'une unité est plus ou moins rapide selon le terrain traversé. Certains hexagones sont infranchissables car ils correspondent, par exemple, à une rivière traversant le champ de bataille. Les règles de ces programmes s'inspirent de principes communs, mais il existe de nombreuses variantes en fonction des époques généralement. Il est indiscutable qu'une bataille de l'antiquité ne se déroule pas de la même façon que les guerres napoléoniennes ou, à plus forte raison, qu'un conflit du XX^e siècle. L'évolution des armes et des moyens de transport, à travers les siècles, rendent impossible l'adoption d'une règle unique. Dans les wargames qui se déroulent au XX^e siècle, l'aviation joue un rôle déterminant. On ne la représente pas sur la carte, mais des points de support aérien sont attribués aux unités sur le terrain.



Les wargamers

Les joueurs sont des passionnés de tous âges, qui se consacrent aux wargames comme d'autres entrent en relation. Il existe de très nombreux clubs qui leur permettent de se retrouver pour livrer des batailles acharnées. La plupart des programmes sont réalisés aux Etats-Unis, où ils sont très populaires. Une bonne connaissance de la langue anglaise est indispensable pour un wargamer. En effet, les notices ne sont pas souvent traduites, bien que certaines boutiques spécialisées fournissent parfois à leurs clients des traductions photocopées.

Boutiques et revues

Les magasins qui vendent des wargames sont également spécialisés dans les jeux de rôle et

les jeux de société. La plus célèbre est la boutique Descartes qui a des relais dans de nombreuses villes de France. Temps libre est également une boutique bien connue des wargamers parisiens et il existe même des sociétés de vente par correspondance. A titre indicatif, le prix d'un wargame se situe entre 50 et 250 F. Quant aux magazines, on en compte trois. Deux d'entre eux se consacrent aux wargames, mais aussi aux jeux de rôle et aux jeux de société: *Casus Belli* et *Jeux et stratégie*. Ce dernier avait cessé de paraître l'été dernier, mais le titre a été racheté et il sera à nouveau dans les kiosques à partir d'octobre. Ces magazines sont fort bien faits et on y trouve fréquemment des wargames sous forme de cartes et de



pions à découper, ainsi que les scénarios et les tables de résolution de combats. Il existe également un magazine exclusivement dédié aux wargames, *Le Journal du stratège*. À mi-chemin entre fanzine et journal professionnel, il n'est distribué que dans les boutiques spécialisées. Contrairement aux deux autres, qui jouent plutôt un rôle d'initiation aux wargames, cette revue s'adresse uniquement aux spécialistes du genre et un néophyte serait bien en peine de comprendre une seule ligne.

Micro et jeux de plateau même combat ?

Divers facteurs font que wargames et micro diffèrent fait pour se rencontrer. Tout d'abord un micro est un adversaire qui est toujours disponible. S'il n'est pas difficile de trouver un partenaire pour faire une belote, c'est une autre affaire quand il s'agit de simuler une bataille historique. Les wargames sur micro sont très populaires aux États-Unis où les nombreux fans s'entraînent devant leur écran entre deux rencontres avec des partenaires compétents. C'est surtout pour cette raison que la grande majorité des wargames sur micro ne sont que des adaptations de jeux de plateau. On peut regretter que les énormes capacités d'un ordinateur ne soient pas mieux utilisées. Mais les programmes spécialisés des wargames sont rares et c'est un genre qui ne s'improvise pas. Dommage, car l'ordinateur permet des innovations très intéressantes. Par exemple, dans le *Waterloo* de PCS qui vient d'être publié, les ordres que vous donnez peuvent être mal compris et ils ne parviennent aux unités concernées qu'après un certain délai. Ce type d'innovation, difficilement applicable à un jeu de

plateau, va indiscutablement dans le sens d'un plus grand réalisme. En outre, l'ordinateur est l'instrument idéal pour gérer les combats entre plusieurs unités, en effectuant des instantanés et des calculs complexes en prenant en compte de nombreux facteurs.

En revanche, la grande faiblesse de l'ordinateur, par rapport aux jeux de plateau, repose sur la représentation du champ de bataille. Comment faire tenir la totalité du théâtre d'opérations sur un écran ? Il serait alors pratiquement impossible de distinguer les unités engagées en leur petite taille. Dans leur grande majorité, les wargames sur micro ne représentent qu'une petite partie du terrain sur l'écran et vous devez déplacer l'image pour découvrir les autres zones. Cela constitue un sérieux handicap, car le joueur ne peut avoir une vision globale de la situation, comme c'est le cas pour les jeux de plateau. Cela vous oblige à faire l'effort supplémentaire de mémoriser la position des unités dans chaque portion de terrain et à l'assembler dans votre tête à la manière d'un puzzle. On pourrait comparer cela à une partie d'échecs dans laquelle les joueurs ne pourraient voir plus de quatre cases à la fois. Ce n'est pas impossible, après tout certains joueurs d'échecs font des parties en aveugle, en se donnant les coordonnées de leurs déplacements, sur leurs mémorises sans avoir besoin d'un échiquier. Le second inconvénient de l'ordinateur c'est que, dans un tel jeu, la présence d'un adversaire en chair et en os est bien plus stimulante. Sans même parler de la complexité qui existe entre deux passionnés d'un type de jeu aussi particulier.

Un wargame ça use...

C'est un genre difficile qui exige de gros efforts de la part des joueurs désireux de s'initier. Première source de frustration : la notice. En effet, le néophyte qui achète son premier wargame « pour voir » et court chez lui se mettre à son clavier sera déçu. Il devra en effet commencer par étudier la notice pendant des heures, voire des jours, avant de pouvoir faire quoi que ce soit. Dur, dur ! De plus, les notices sont généralement aussi volumineuses que complexes et de nombreux débutants risquent fort de crever avant même de commencer à jouer. D'autant plus que, les wargames n'étant guère populaires dans notre pays, les notices sont rarement traduites en français, ce qui n'arrange pas les choses.

Si vous ne maîtrisez pas l'anglais, l'étude d'une

notice volumineuse à l'aide d'un dictionnaire risque d'être le plus mauvais souvenir de votre carrière de joueur... C'est l'enfer !

... mais c'est bon

Il faut vraiment s'accrocher pour assimiler le fonctionnement d'un wargame, mais si on va jusqu'au bout, on peut vraiment s'écarter. Je verse une larve d'émotion au souvenir de ma première victoire sur Rommel, lors du débarquement en Normandie (*Battle for Normandy* sur C64). Et même les défaites qui avaient précédé étaient très excitantes. Une fois qu'on a franchi le pas, un wargame est un jeu qui se vit avec beaucoup d'intensité et dont on ne se lasse pas rapidement. Y jouer c'est mettre le doigt dans un redoutable engrenage qui vous fait la tête et vous fait perdre toute notion du temps. Même moi, qui ni jure que par l'arcade, j'ai passé des nuits blanches à gérarder sur les plages de Normandie ou sur les champs de bataille de la troisième guerre mondiale. Je ne me rendais compte de l'heure qu'à la lumière du petit matin et j'allais m'écrouler sur mon lit... pour y dormir d'un sommeil agité en rêvant de troupes en déroute et de brillantes offensives. Vu de l'extérieur, on a l'impression qu'un wargame est un jeu lent et ennuyeux, mais si on s'en donne la peine, ce type de programme se révèle particulièrement riche en sensation fortes.

La nouvelle génération de wargames

Si vous n'avez jamais joué, faites donc une tentative car ce genre difficile ne manque pas d'intérêt. Pour une première approche il est important de faire le bon choix. Si vous commencez par des jeux complexes comme *UMS* ou *Waterloo*. A moins que vous ne soyez particulièrement doués, l'affaire risque de mal tourner et vous risquez de développer une véritable allergie à ce type de jeu. Le wargame est un genre à manier avec beaucoup de précautions. Si vous voulez conserver votre santé physique et mentale, l'ordonnance prescrit de commencer par des wargames « doux ». Récemment nous avons assisté à la naissance d'une nouvelle génération de jeux, bien plus simples d'accès et s'inspirant plus ou moins de ce genre. A des degrés divers, *Conflict Europe*, *Lords of the Rising Sun* et *Populous* participent au renouvellement du genre.

Concept et scénario

Conflict Europe est un wargame qui oppose les forces de l'OTAN à celles du Pacte de Varsovie lors de la prochaine guerre mondiale. Cinq scénarios très plausibles vous sont proposés : le conflit commence après deux semaines de tension et les troupes du Pacte sont sur leurs positions ; ou bien le conflit est déclenché subitement et aucun des deux camps n'est en position ; ou bien un traité a permis le retrait des armées nucléaires (leur utilisation déclencherait automatiquement une guerre nucléaire totale) ; ou bien l'option guerrière des états a été développée par les deux grands et tout missile sera détruit automatiquement à l'exception des armées nucléaires faciles de courte portée ; ou bien les Américains se sont retirés de la scène européenne et la Pologne ainsi que la Roumanie ont rompu avec le pacte de Varsovie. La grande variété de ces scénarios vous impose des stratégies adaptées à chaque cas, ce qui est un gage de longévité pour ce programme. La grande innovation de *Conflict Europe* est de présenter un wargame assez réaliste tout en simplifiant les procédures de fonctionnement. Ce programme fait l'impassé des problèmes de ravitaillement qui sont généralement l'un des facteurs déterminants de la plupart des wargames. Ces questions sont prises en charge par l'ordinateur, sans que vous ayez à vous en préoccuper. *Lords of the Rising Sun* met en scène deux seigneurs dans le Japon du XII^e siècle qui s'affrontent lors de la guerre du Gempei.



Populous (Amiga).



Sinbad (ST).

L'enjeu est de devenir le shogun (le maître du Japon), l'empereur ne jouant pas de rôle politique) et tous les coups sont permis pour y parvenir. Ce programme est assez proche d'un wargame, mais sa particularité repose sur la présence de nombreuses scènes d'action.

Cinématique avait déjà utilisé ce mélange d'action et de stratégie avec succès dans des programmes comme *Delender of the Crown* ou *Sinbad*. Toutefois les scènes d'action ne sont pas gratuites car elles influent beaucoup sur le déroulement de ce wargame.

Ainsi, l'habileté dont vous faites preuve en chargeant vos ennemis dans une bataille ou en tirant à l'arc lors du siège d'un château, modifie très sensiblement l'efficacité de vos troupes lors des prochains combats.



UMS (PC).



Waterloo (Amiga).



Populous est basé sur un concept d'une grande originalité qui, au premier abord, n'a rien à voir avec un wargame. Vous tenez le rôle d'un dieu qui contribue à la prospérité de ses adorateurs et à l'affaiblissement des « initiales ». *A priori*, la religion peut sembler déplacée dans le contexte de la guerre, mais il suffit de s'intéresser à l'histoire pour se rendre compte du rôle déterminant qu'elle a toujours exercé en ce domaine.

Les moyens

Dans **Conflict Europe** il ne s'agit pas d'une bataille traditionnelle se limitant aux troupes en présence, mais d'une grande campagne militaire avec des armées modernes disposant de moyens très sophistiqués. Les armes nucléaires et chimiques jouent un rôle très important. Toutefois, il faut y regarder à deux fois avant d'avoir recours à ces armes car cela risque fort de déclencher un processus irréversible qui mène à la des-

truction du monde. Il est beaucoup plus sage de baser votre stratégie sur l'utilisation de vos troupes et de tenter d'obtenir une supériorité aérienne sur le théâtre des opérations. Vous disposez également d'une certaine marge de manœuvre sur le plan diplomatique, mais son importance est limitée et ce facteur ne peut en aucun cas jouer un rôle déterminant sur le cours des événements.

Dans **Lords of the Rising Sun**, tous les moyens sont bons pour atteindre votre but. Bien sûr vous devez remporter des batailles et prendre les châteaux occupés par l'ennemi, mais la ruse et le diplomate jouent également un rôle très important. Il faut essayer de gagner à votre cause les seigneurs qui restent neutres. Attention, votre adversaire ne recule devant rien et il peut engager un ninja pour tenter de vous assassiner.

Dans **Populous**, le fait d'être un dieu vous donne des pouvoirs largement supérieurs



Lords of the Rising Sun (Amiga).



Populous (Amiga).

à ceux d'un quelconque chef d'armée. Vous avez donc à votre disposition un large éventail de catastrophes naturelles que vous pouvez déclencher à volonté pour affaiblir vos adversaires. Tremblements de terre et raz-de-marée vous permettent d'infliger de lourdes pertes à vos ennemis, mais bien sûr ils peuvent vous rendre la pareille. A côté de ces phénomènes spectaculaires, la citation d'un mirage ne paraît dérisoire, mais c'est pourtant un moyen efficace de se débarrasser d'un chevalier qui ravage vos terres. Ces chevaliers jouent un rôle déterminant dans **Populous** car il suffit de quelques-uns d'entre eux pour mettre le pays à sac.

Simplicité d'accès

Ces trois programmes ont un énorme avantage en commun : une notice pas trop épaisse et traduite en français. Bien que **Conflict Europe** soit un wargame assez complet, tout est conçu pour le rendre accessible. Le théâtre d'opérations est intégralement représenté sur l'écran et les différents terminaux (missions spéciales, armes nucléaires et chimiques, etc.) s'utilisent très simplement. Quant aux déplacements des unités, ils s'effectuent le plus simplement du monde par l'intermédiaire de la souris. **Conflict Europe** est indiscutablement l'un des wargames les plus ergonomiques qui aient vu le jour sur un micro. Si cette simplification peut choquer les spécialistes, il faut reconnaître que la réalisation est suffisamment habile pour que le réalisme du conflit n'en soit pas trop affecté. Les différents éléments qui n'apparaissent pas dans ce jeu (travaillisme, moyens de transport, etc.) sont gérés par l'ordinateur. Le jeu y gagne beaucoup en rapidité et il est possible de redéployer ses troupes sans les lourdes contraintes



Lords of the Rising Sun (Amiga).



Defender of the Crown (ST).

Hard Drivin'

LA TOUTE DERNIERE SIMULATION DE COURSES AUTOMOBILES

— qui laisse les autres loin derrière!
Comment voudriez-vous mesurer votre habileté à piloter une voiture de sport sur des circuits accidentés? Avez-vous déjà sauté d'un pont levé ou conduit à la verticale? Non, et bien à vous de jouer!
Ou alors la vitesse vous excite, dans ce cas, appuyez sur l'accélérateur, mettez le tube et essayez de garder la maîtrise de votre véhicule lors des virages contrôlés. A vous également de slalomer pour éviter les autres voitures.

Hard Drivin', disponible sur votre ordinateur personnel, n'est pas seulement le meilleur jeu que vous pouvez offrir mais aussi et surtout une nouvelle façon de piloter. Procurez-vous **HARD DRIVIN'** dès aujourd'hui et testez vos performances de pilote.



UN JEU EN 3D PRESENTE SUR VOTRE ECRAN

360° DE CASCADRES EXCITANTES AVEC DES LOOPINGS

DES SIFFIEMENTS DU PLUS HAUT NIVEAU



Disponible sur
IBM PC
Atari ST
Amiga
C64 (K7 disc)
Amstrad (K7 disc)
Spectrum

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

TENGEN
The Name in Co-op Conversions.

DOMARK

Disponible dans les meilleurs points de vente



Lords of the Rising Sun (Amiga).

d'intendance. Les débutants apprécieront. Il est à noter qu'il a été réalisé par PSS, qui est l'un des grands noms du wargame. Généralement, les programmes de cet éditeur américain sont d'un haut niveau, et ce wargame d'initiation bénéficie de sa grande expérience en ce domaine.

En ce qui concerne la simplicité d'accès de *Lords of the Rising Sun*, tout dépend de l'angle selon lequel on l'envisage. On peut le voir comme un wargame simple ou comme un jeu d'action/stratégie beaucoup plus complexe que la plupart des programmes de ce type (comme *Defender of the Crown* par exemple). Ce jeu fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion et il est parfois difficile de passer sans transition de l'une à l'autre. Si vous choisissez d'incarner Yoshitsune, vous ne serez pas obligé de participer aux scènes d'arcade et jouerez sur un plan purement stratégique. Mais ce serait dommage car c'est cette dualité



Populus (Amiga).

qui fait l'originalité du programme. Sans ces magnifiques scènes d'action, *Lord of the Rising Sun* ne serait plus qu'un wargame parmi tant d'autres. *Populus* est de loin le programme le plus simple d'accès de cette sélection. Il est assez surprenant de constater qu'un programme aussi riche, et d'une telle originalité, se révèle aussi simple d'utilisation. Il suffit de parcourir rapidement la notice pour saisir l'esprit du jeu et on peut attaquer une première partie sans attendre. C'est le type même de programme que l'on maîtrise en jouant et on se débrouille de manière satisfaisante dès la seconde partie. C'est à l'usage que l'on assimile vraiment le mécanisme du jeu et on parvient assez rapidement à adapter sa stratégie à une situation donnée. Le secret de cette



Populus (Amiga).

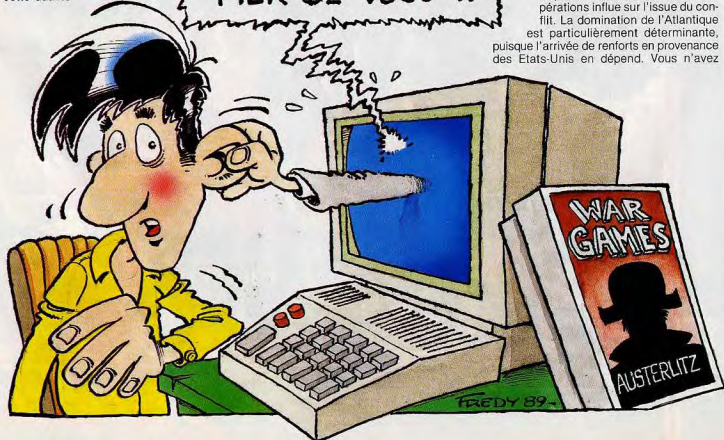
ce pays, qui occupe une position charnière entre l'Est et l'Ouest, que se joue le sort de la guerre. Les spécialistes reconnaissent que l'Europe de l'Ouest ne tarderait pas à tomber dans le cas où l'OTAN ne parviendrait pas à tenir en Allemagne. Il faut donc absolument enrayer les tentatives de percée des troupes du Pacte de Varsovie mais il est également évident que ce qui se passe sur d'autres théâtres d'opérations influe sur l'issue du conflit. La domination de l'Atlantique est particulièrement déterminante, puisque l'arrivée de renforts en provenance des Etats-Unis en dépend. Vous n'avez

réussite repose sur une progression de la difficulté savamment dosée. Les premiers mondes ne posent guère de problèmes, ce qui vous laisse le temps de bien vous familiariser avec les différentes possibilités qui vous sont offertes. Le jeu se complique nettement par la suite, mais lorsque l'adversaire devient beaucoup plus performant, vous êtes prêts à faire face.

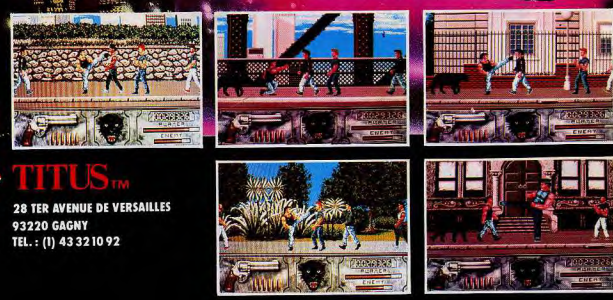
Le champ de bataille

Les combats de *Conflict Europe* se déroulent sur une partie du continent européen, centrée autour de l'Allemagne. C'est dans

SOLDAT JE SUIS
FIER DE VOUS !!!



WILD STREETS



TITUS™
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

DOSSIER



Lords of the Rising Sun (Amiga).



Conflict Europe (Amiga).

aucun contrôle sur cette bataille navale, mais il est possible d'obtenir de précieuses informations sur l'issue des combats hors carte en consultant le terminal guerrecom. Il est très important de se tenir régulièrement informé de l'évolution générale du conflit pour pouvoir élaborer sa stratégie. Il n'est pas négligeable, par exemple, d'empêcher les forces du Pacte d'accéder aux ports de l'Atlantique.

Dans *Lords of the Rising Sun* le combat pour le pouvoir se déroule sur tout le territoire japonais. Il est fondamental de cher-

cher à contrôler au plus vite certains points stratégiques comme les ports. *Populous* présente simultanément une carte du monde et un agrandissement de la zone sur laquelle vous exercez une action. Il vous suffit de cliquer sur n'importe quel point de la carte générale pour obtenir un agrandissement de cette zone. Ne négligez surtout pas de jeter un coup d'œil, de temps à autre sur ce qui se passe dans les territoires occupés par l'adversaire. Le monde dans lequel se déroule le conflit est en perpétuelle mutation puisque chacun

des adversaires étend son territoire en prenant sur la mer. De même, le relief peut être modifié à chaque instant et un raz-de-marée peut tout changer brutalement. La mer recouvre alors la plus grande partie des terres, ne laissant subsister que les régions les plus élevées. Ce programme d'une grande richesse présente 500 mondes différents dont la géographie et le climat influent sur le déroulement du conflit.

La réalisation

Les wargames bénéficient rarement d'une réalisation très soignée. Traditionnellement les graphismes se résument à la représentation d'une carte plutôt laide. Quant à la bande sonore et à l'animation, elles n'ont pas lieu d'être dans ces programmes. Il est vrai que ce type de jeu ne se prête pas à des effets spectaculaires, et les concepteurs de wargames se donnent rarement la peine d'essayer de rendre leurs programmes plus attrayants sur le plan esthétique. Pour un wargame traditionnel, *Conflict Europe* présente une réalisation supérieure à la moyenne. L'écran de jeu représente le quartier général, avec une carte qui occupe la presque totalité du mur du fond. Pas d'animation ni de bande sonore pendant le jeu, mais en revanche on découvre d'agréables écrans de présentation.

Lords of the Rising Sun bénéficie de la plus belle réalisation de cette sélection. Il est inutile de vanter une fois de plus la qualité des super-productions Cinemaware. Bien

C'EST BON, MAIS
C'EST LONG ...
LONG LONG !!



Advanced Dungeons & Dragons®

Maintenant disponible sur ST et Amiga en français à l'écran



HILLSTAR une ville du monde ludique des Forgotten Realms magiques riches en aventures et en défis.

Chaque visite que vous faites à Hillstar est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure (il y en a plusieurs).

Vous pouvez transférer votre personnage prêt-à-partir des jeux de rôle sur ordinateur de Pool of Radiance et Curse of the Azure Bonds faisant partie des Forgotten Realms ou en créer un nouveau. Votre aventure et les options qui sont à votre disposition pour chaque jeu peuvent être modifiées pour s'adapter aux spécificités de votre personnage (voleur, mage, clerc, guerrier).

Votre aventure vous tiendra constamment en haleine. Vous riez vous battez dans l'arène contre les minotaures, et toutes sortes d'ennemis maléfiques. Vous entrez dans différents bâtiments et il vous faudra recourir à toute votre adresse pour gagner. Vous pourrez aussi participer à des parties de tir à l'arc et à des concours hippiques.

HILLSTAR

DISPONIBLE SUR
COMMANDE BDC
64 / 128 / 10M

Un programme utilitaire qui permet aux Dungeons Masters de créer très rapidement des personnages pour les campagnes AD & D - plus de 1000 rencontres et 1500 monstres et personnages des Manuels de monstres AD & D - 1 & 2.

Dans le monde mystique de Krynn, huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques, aux mort-vivants et au vieux dragon Khisanth en partant à la recherche des précieux bijoux de Mishakal.

Une action / aventure des Forgotten Realms. La ville de Phlan est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est décliné et les graphiques supérieurs. Le tout dernier jeu le plus réussi en matière de fantasy games.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - TOUS DROITS RÉSERVÉS
Disponible dans les meilleurs points de vente.



Populous (Amiga).

notice et vous laissez séduire par ce type de jeu et choisir parmi le très grand nombre de jeux disponibles sur le marché.

Pour ceux qui veulent aller plus loin

Une autre approche du genre passe par des simulations qui présentent de nombreux points communs avec les wargames. *Carrier Command* : un grand programme, mi-simulation, mi-wargame. Passionnant et très bien réalisé.



Lords of the Rising Sun (Amiga).



Falcon AT (PC).



Firezone (PC).



Rebel Charge (Amiga).



Waterloo (Amiga).

sûr, ce sont les scènes d'action qui sont particulièrement mises en valeur avec de superbes graphismes. Le siège d'un château, l'attaque des ninjas ou le déroulement d'une bataille, sont des petits chefs-d'œuvre très stimulants pour les joueurs.

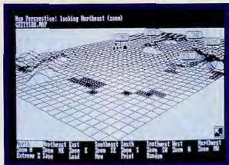
Mais rien n'a été négligé et même la partie stratégique est plaisante avec une carte du Japon dessinée avec soin. Sans parvenir à rivaliser avec la beauté de *Lords of the Rising Sun*, *Populous* bénéficie d'une réalisation de qualité. Une bonne partie de l'écran est occupée par différentes icônes, ce qui ne laisse pas beaucoup d'espace pour la zone d'action. En dépit de cela, la représentation en perspective 3D et la qualité du graphisme sont particulièrement agréables. De plus, les changements de décors, en passant d'un monde à l'autre, apportent une agréable diversité : déserts, étendues de glace, etc.

Ces trois programmes peuvent vous permettre de vous familiariser avec ce style de jeu sans risquer de vous en dégoûter à tout jamais.

Populous offre un premier contact idéal, car même s'il ne s'agit pas d'un wargame, à proprement parler, il présente de nombreux points communs avec ce genre. C'est un programme aussi original que passionnant et sa facilité d'accès est également un atout important. Dans un deuxième temps vous pouvez aborder *Lords of the Rising Sun*. Cette fois, il s'agit bien d'un wargame, mais la présence de scènes d'action contribue à le rendre plus abordable pour un novice et relance l'intérêt du jeu. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à essayer un véritable wargame. L'ergonomie et la rapidité de *Conflict Europe* en font un excellent choix pour débuter. Une fois le mécanisme assimilé grâce à ces trois programmes, vous pourrez vous plonger dans une



Carrier Command (ST).



UMS (PC).

Falcon : la plus belle des simulations aériennes, qui exige un bon sens tactique. *Red Storm Rising* : une excellente simulation d'un conflit moderne.

Les débutants

Fire Zone : un autre programme d'initiation, signé PSS sur le thème de la science-fiction. Un wargame intéressant, et pas trop difficile.

Battle Tank : ce programme sur micro s'accompagne d'un plateau sur lequel on déplace des tanks. Une bonne approche des jeux de plateau, à mi-chemin entre un wargame et un jeu de société.

Les joueurs confirmés

Rebel Charge at *Chickamauga* : un wargame de bon niveau qui reconstitue une bataille de la guerre de Sécession (notice en français).

UMS : une réussite dans le genre sur micro. Des batailles célèbres et la possibilité d'acquiescer des modules par la suite, comme celui sur la guerre du Viêt-nam. Un gros effort au niveau de la réalisation, le théâtre d'opérations est représenté en 3D, dans son ensemble. Mais les règles sont les mêmes pour le conflit du Viêt-nam que pour une bataille de l'antiquité, ce qui est tout de même assez surprenant. Une notice très impressionnante, certes, mais traduite en français.

Waterloo : une honnête reconstitution de la dernière bataille de l'Empereur. Une représentation en 3D, mais les différentes unités sont difficilement identifiables. On trouve cependant quelques innovations très intéressantes (notice en français).

Alain Huyghe-Lacour

Je tiens à remercier la boutique Descartes, la rédaction de Caspelli et, Pierre Gilbert de Jeux et Stratégie pour leur aide précieuse.

PLUS FORT QUE LE 520 ST, VOICI L'ATARI 520 STE.

ATARI 520 STE MAINTENANT ON EST TOUS DES DIEUX DE LA CREATION. 3 490 F.*



Après le succès du 520 ST, ATARI lance aujourd'hui le 520 STE pour vous faire partager le pouvoir créatif des Dieux.

Avec une palette de 4096 couleurs, le son numérique en stéréo et des nouvelles interfaces manettes, l'ATARI 520 STE vous offre également la puissance de la technologie 16/32 bits, la simplicité de l'interface graphique GEM et du nouveau système d'exploitation TOS, la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST et les fichiers MS-DOS.

PLUS DE GRAPHISME.



toutes les images, synthétiques ou numériques, et même la vidéo. Avec sa palette de 4096 couleurs et le nouveau coprocesseur graphique SHIFTER/BLITTER,

le STE est un puissant outil de création graphique.

PLUS D'INTERFACES.

Outre les dix interfaces standard déjà présentes sur le 520 ST permettant de connecter de nombreux périphériques (lecteur de disquettes externe et disque dur, imprimantes matricielle et laser, modem, cartouche...),

l'ATARI STE possède deux nouveaux ports de manettes de

commande et deux prises haut-parleur pour la stéréo. Pour les jeux, ses qualités sonores, graphiques et la possibilité de connecter deux pistolets optiques, deux paddles et jusqu'à six joysticks en font une machine à jouer hors pair.



PLUS DE VIDÉO.

L'ATARI 520 STE se connecte à tous les téléviseurs ou moniteurs couleurs munis d'un connecteur Péritel. Il possède une synchronisation vidéo externe qui permet de connecter directement une interface GENLOCK externe. Il est désormais possible d'associer les images de l'ordinateur à celles de vos films vidéo.

PLUS DE SON.

Dans le domaine de la musique et du son,

ATARI est aujourd'hui un standard. Les deux coprocesseurs sonores internes font du 520 STE un véritable

instrument de composition stéréophonique et autonome, tandis que l'interface MIDI intégrée permet de piloter toute une formation d'instruments MIDI.



PLUS DE PERFORMANCES.

Le nouveau système d'exploitation TOS et l'interface graphique GEM contenus dans les 256 Ko de ROM exploitent pleinement le hardware du STE. Pour la programmation, la bibliothèque de langages et d'outils de développement est aujourd'hui très complète et répond à tous les besoins, du débutant au professionnel.

Graphisme, musique, éducation, programmation ou jeu, quel

que soit votre domaine, l'ATARI 520 STE

fera de vous un Dieu de la création.

Pour plus d'informations : 3615 code

ATARI ou ATARI France, 79 avenue

Louis Roche, 92238 GENNEVILLIERS Cedex.

Tél. : 47.33.7714.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 520 STE

CONFIGURATION DE BASE
512 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 3,5" 720 Ko, écran, câble péritelisation, emplacement graphique GEM.

COULEURS
Sortie couleur RVB/VEFEE avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 480 000 pixels ou 4 couleurs par ligne, 200 700 pixels ou 16 couleurs par ligne.

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur SHIFTER/BLITTER 16/32 bits, MCC 68000 à MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM amovible à 4 Mo.

CLAVIER
Clavier AZERTY, 84 touches dont 16 de fonctions et programmation par touches, pour numérique et 18 touches pour de commande de cursor.

INTERFACES INTÉGRÉES
Interface vidéo manette à deux canaux, interface vidéo composite, interface pour second lecteur, interface pour lecteur laser, 4 interfaces pour 2 joysticks ou 2 paddles, deux interfaces de manettes, 4 interfaces pour connecter jusqu'à 8 joysticks ou 2 paddles, pour connectique, interface disque dur format MS-DOS, 2 ports pour porteur format RCA.

SON ET MUSIQUE
2 coprocesseurs musicaux, sortie de stéréophonie de 0,2, 0,3, 0,5, 1, 2, 5, 10, 20, 50 MHz, son numérique ou format PCM sur 8 bits signé, générateur de bruit, contrôle dynamique de l'enveloppe, stéréo 16/32.

* PRIX PUBLIC CONSEILLÉS : 520 STE 3490 F. - 520 STE AVEC MONITEUR COULEUR 5490 F.

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.



SALON DE LA MUSIQUE 89

ST/PC à armes égales

Du PC et du ST partout! Le ST, dominateur, est sans cesse plus performant grâce à des logiciels et des périphériques nouveaux. Mais le PC le rejoint et, dans l'ombre, le dépasse même parfois. Face à ces deux géants de la MAO future, très peu de 8 bits, peu ou pas de Mac et quelques tous jeunes créateurs... qui bidouillent sur ST. L'aspect amateur qui prévalait disparaît progressivement pour laisser place au professionnalisme. Dernier point, la percée des éducatifs...

Regroupés sur la mezzanine du Salon de la musique 1989, les stands de MAO étaient bien moins nombreux, cette année, que l'année dernière. Moins de petites firmes représentées et surtout très peu de machines à l'honneur. La MAO 1989 a fait le ménage : ce sont surtout l'Atari ST et le PC qui restent en course avec des configurations variées, de plus en plus performantes, mais aussi adaptées à tous les niveaux de travail et à tous les budgets. Pour la première fois, cette année, Atari France ouvrait son propre stand sur le Salon et présentait les softs de divers éditeurs. Les tendances de la MAO étaient ici très claires : les logiciels séquenceurs et les éditeurs de sons d'un côté, les éducatifs de l'autre. Ces derniers constituaient, d'ailleurs la grande tendance de la MAO d'aujourd'hui. Après avoir développé des logiciels performants pour les pros, de

nombreux éditeurs comprennent enfin la portée véritable de l'enseignement musical par ordinateur. Face au déjà célèbre *Amadeus*, élèves et profs ont découvert *Répétition* (Motet Octet), un logiciel installé au conservatoire musical de Metz, qui se permet de corriger votre interprétation d'une partition jouée sur un instrument MIDI ou relié par un micro MIDI au système. Impressionnant... JCD Midi Soft présentait au Salon quatre éducatifs sur ST. *Clé de Sol* est un logiciel d'initiation au solfège et à la lecture. Il permet aux plus jeunes d'assimiler la portée à une main (un doigt) = une ligne de la portée) et profiler de nombreux jeux/exercices. *Dirigée Musicale* et *Eurydice* proposent l'un des dictionnaires de notes de niveau progressif, l'autre des partitions pour la lecture adaptées à tous les degrés et à tous les instruments (tessitures différenciées). Reste, enfin,

Orphée, un soft qui donne les bases de l'harmonie classique avec grilles d'accord, représentations graphiques, etc. Ces quatre softs ont deux atouts majeurs : leur faible prix de revient (entre 400 et 600 F) et surtout le fait qu'ils peuvent se suffire des capacités sonores du ST. JCD Midi Soft propose aussi une série complète d'éditeurs de sons pour Atari (de 500 à 1 000 F pour chaque soft). L'apprentissage de la musique via l'ordinateur n'intéresse vraiment que les Atari ST. Mais les séquenceurs ou éditeurs de sons fleurissent sur tous les stands du Salon 1989. L'énorme stand Atari a, par exemple, permis à la société Upgrade de présenter sa dernière création, *FM Melody Maker*, testé sous cette même rubrique. Ne loupez pas ce soft, surtout si vous désirez faire vos premiers pas dans la MAO sans avoir à partir vider votre porte-monnaie... Chez Sarc,

les deux valeurs sûres de l'année sont « le gros Cubase » et « le petit » Pro 12. Commençons par, ce dernier. Pro 12 est en quelque sorte un demi-Pro 24 qui a su garder l'essentiel des fonctions de son grand frère mais ne risque, en aucun cas, de grever votre budget. Pour moins de 700 F, le Pro 12 offre un véritable séquenceur, souple et maniable, mais sans la vision en clair du contenu des pistes. C'est là le défaut principal de presque tous les séquenceurs des années précédentes, un défaut aujourd'hui gommé, pour le haut de gamme, avec le très puissant Cubase. Il était, à coup sûr, la vedette des stands MAO du Salon de la Musique 1989.

Programmes plus faciles

D'un côté, la puissance et la dynamique de l'Atari ST, de l'autre, la très grande accessibilité du programme. Chez Sarc, on se vante d'offrir enfin la « vision en clair du contenu des pistes ». Exemple : sur une grille, une *pattern* ou bloc de mesure, est représentée par un rectangle. Facile alors de copier, de dupliquer, d'effacer cette *pattern* d'un seul coup de souris... Mais cette « broutillette », qui fait les délices des exposés, les utilisateurs de Pro 24 n'en est pas vraiment une. Certes, les utilisateurs de Pro 24 vont enfin profiter de cette « version en clair » qui manquait cruellement à leur machine (quelques critiques l'avaient remarqué depuis deux ans) mais qu'en est-il des utilisateurs de *Master Track* ou de *MIDAS* qui profitent de toutes ces options depuis presque deux ans ? Disons donc simplement que le Pro 24 a enfin trouvé son maître au sein de Steinberg, Cubase est un soft très performant qui contrôle tous les événements MIDI en clair et à la souris (contrôleurs style shift, volume, stéréo, etc.), offre un travail multitâche ou s'affrontent l'affichage de la

Cà bidouille sur ST avec la société ST'Acc : des cartes en kit.



La société Fretless a mis au point avec Roland un ensemble séquenceur/éditeur de son/expander



Sarc, le deuxième « gros stand Atari » avec, du plus petit au plus gros, Pro 12 et Cubase.

partition, un module boîte à rythme, un contrôleur de tous les instruments... De quoi faire craquer tous les possesseurs de Pro 24, qui Sarc vous reprend d'ailleurs pour 1 000 F si vous achetez un Cubase. Génial!

Mais si, côté Atari, on fête en grande pompe l'avènement de la « vision en clair » et du multitâche, on reste plus discret mais tout aussi efficace côté PC. En face, stand minuscule qui n'oppose que deux spots aux light-shows d'Atari, Fretless International a posé sur son bureau un PC, trois expanders Roland et une chaîne MIDI. Configuration modeste en apparence mais qui a de quoi surprendre les plus avertis de la MAO. Il faut de traiter à nouveau de l'indélicat combat que se livrent ST et PC en matière de MAO. D'un côté, la dynamique, le prix de revient et la renommée de l'Atari, de l'autre, les dollars du PC, son manque de « classe » mais sa puissance et son sérieux. Et franchement, il y a de quoi hésiter ! Avec sa nouvelle version du *Séquenceur 1000* (Cl. Tilt n° 00), Fretless va aussi loin que Cubase : « vision en clair », multitâche, modules boîte à rythme, édition de sons temps réel et même table de mixage incorporée, les versions *Useful* du *Séquenceur 1000* font, à mon avis, partie des séquenceurs les plus performants du moment. A la base de cette réussite, l'association de Fretless International et de Roland. C'est la première fois qu'un constructeur d'expansions (la renommée des

produits Roland n'est plus à faire...) met au point des machines directement liées au travail sur micro. Ainsi, le soft *Useful* 4D, par exemple, n'est autre qu'un séquenceur type *Séquenceur 1000* doublé d'un puissant éditeur de sons pour Roland D10, D20, D110, autout d'expansions très souvent présents en studios. Face à cette puissance, Roland a du même coup construit des séquenceurs dédiés aux *Useful* sous forme de Rack et qui donne accès aux sons de plusieurs machines traditionnelles comme pour la série des D5, D20, etc. Étrange Salon donc que celui où partout fleurissent les écrans de l'Atari alors que le stand Roland travaille sur PC! PC et ST, l'offensive se précise jour après jour...

Des centaines de titres !

Dernier point fort du Salon de la Musique 1989, l'extraordinaire boom des disquettes de morceaux préprogrammés pour tous les séquenceurs. Chez Sarc, la collection des *Midi Song* couvre deux cents titres disponibles pour Cubase, Pro 24, Notator, Creator, etc. Et, face aux 468 célèbres *MidiMix*, Fretless (toujours lui) développe une collection d'une trentaine de titres, les *Midi Music*, essentiellement pour séquenceur MT 32 de Roland.

En bref

- La société DCI a développé sur PC un séquenceur/éditeur de partitions simple mais efficace et propose une demi-douzaine d'interfaces MIDI pour...
 - La toute jeune société ST'Dev propose en kit sur ST des cartes pour l'échantillonnage, la synthèse vocale, le micro MIDI, etc.
- Contacts
DCI : 42.82.90.89.
Fretless : 42.46.28.03.
JCD : BP 22, 95430 Auvers/Seine.
Sarc : 43.57.62.79.
ST'Dev : prendre contact au journal par courrier.
Upgrade : 43.44.78.88.

Olivier Hautefeuille

CREATION

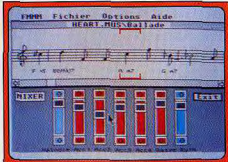
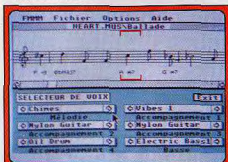
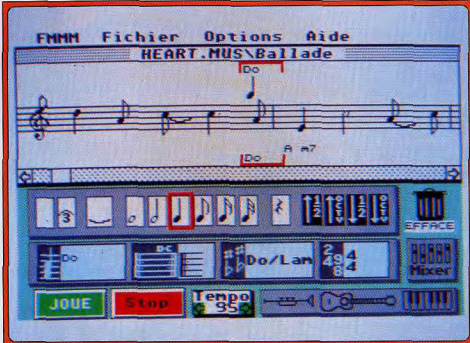


table de mixage.



Six instruments parmi soixante-dix huit, avec les mêmes sonorités que l'ancien MSX Yamaha.



écriture classique à la souris, FM Melody Maker s'occupe ensuite de l'arrangement. Le musicien peut agir, grâce à des menus, sur toutes les options visibles.

Fm Melody Maker — un orchestre à portée de souris

FM Melody Maker est le premier programme qui plaque complètement les arrangements sur une mélodie avec batterie, basse, violons, cuivres... Souple à manier, ce logiciel d'initiation même finalement à la MAO professionnelle.

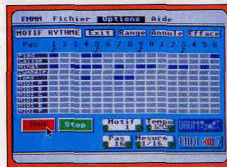
Comment faire de la musique sur ST sans pour autant investir dans un système complexe synthétiseur, expander, séquenceur? Music Construction Set avait déjà apporté une première réponse à ce problème, sans pour autant résoudre la question de l'accompagnement musical: basse, batterie, arrangement. La véritable solution vient d'arriver. Présenté au Salon de la Musique 1989, FM Melody Maker apporte, aux musiciens en herbe, un système musical complet, très simple à manier et qui pourra, par la suite, vous mener vers la MAO professionnelle. Le soft se connecte en plus à votre chaîne hi-fi par le biais de son interface. Attention, décrochez! La meilleure façon de décrire FM Melody Maker est de le comparer aux «petits» synthétiseurs que l'on trouve sur le marché, ces claviers qui, à partir d'une simple mélodie, vous procurent un accompagnement complet. Le tableau principal du soft traité ici est très classique. Sur la portée, le créateur va disposer des notes et silences à la souris. Choix de l'armature (nombre de dièses ou de bémols à la clef), du tempo, mesure 4/4, 12/8. Le programme est aussi classique que maniable et il suffit de

presser la touche Jouer pour se régler les oreilles. Voici la base musicale de FM Melody Maker. Passons maintenant aux «plus» qui font de ce logiciel un best de la MAO amateur. Dès que l'on enclenche l'écoute d'une mélodie créée note à note, l'arrangement qui l'accompagne surprendra les anciens utilisateurs de Music Construction Set. Une boîte à rythme, une basse, quelques cuivres ou violons, le résultat est impressionnant! Vous allez maintenant modifier le style de votre morceau à l'aide des menus déroulants et des icônes présents sur le tableau principal. Première manipulation, le choix des instruments. FM Melody Maker utilise des sons FM (78 au total) très proches des sonorités qui existent sur les systèmes musicaux MSX de Yamaha. Rien à voir, bien sûr, avec les sons d'un DX 7 ou des instruments digitalisés. Les sonorités de la boîte à rythme sont assez simples (la caisse claire est décevante) mais on trouvera en contrepartie des basses, des nappes ou des flûtes vraiment réussies. FM Melody Maker possède six voix musicales en plus de la partie rythme. L'arrangement est mis en place par la machine selon des bases classiques. Si vous insérez des accords sous votre mélodie, l'arrangement les

met en place sans problème avec une basse, un contrechant, par exemple (c'est une deuxième mélodie qui colle à la première). Mais même si l'on n'inscrit aucun accord, le programme définit de lui-même une suite d'accords. Voilà qui confère à ce logiciel un rôle éducatif «intelligent». Merci pour ceux qui ne maîtrisent pas encore l'harmonie! Pour changer le feeling de votre thème, vous pouvez ensuite choisir un arrangement «machine» selon divers types de musique. Rock, swing, latin, reggae, etc., toutes les voix musicales vont aussitôt coller à ce nouveau style, ce qui est une fois encore intéressant si l'on veut étudier les bases musicales des différents genres. Il ne vous reste plus qu'à modifier le volume de chaque instrument avec la table de mixage incorporée au tableau principal et bien sûr sauvegarder votre création.

Une boîte à rythme très maniable

Voilà pour l'essentiel du travail de base de FM Melody Maker. D'autres fonctions vont ensuite vous permettre de pousser un peu plus loin la création. La boîte à rythme disponible dans les menus déroulants est d'une maniabilité



Construction du rythme sur une mesure.

BOMBER



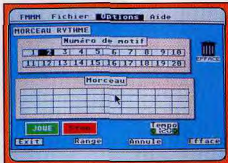
- disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- Spectrum
- Amstrad
- C 64

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

LES BOMBARDIERS D'ACTIVISION DECOLENT

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Mise en ordre des mesures rythmiques de FM Melody Maker.

exemplaire. Sur une grille, vous « dessinez » vous-même plusieurs séquences rythmiques en temps réel. L'éditeur de morceaux vous permet ensuite d'enchaîner ces séquences pour mettre en place la rythmique du thème complet et la sauvegarder. FM Melody Maker permet également d'utiliser l'interface MIDI de l'Atari ST. Si vous travaillez avec des instruments MIDI (synthés, boîte à rythme, etc.), votre thème sera joué avec les sons de ces derniers. En revanche, s'il est possible d'enregistrer à partir d'un clavier MIDI, le morceau mémorisé ne peut pas être exploité avec les arrangements de FM Melody Maker. Un bug qui devrait être très rapidement corrigé. FM Melody Maker s'adresse à tout ceux qui veulent créer des musiques riches et complexes sans pour autant investir dans un matériel trop onéreux et passer de longues heures à écrire une ligne de basse, un arrangement pour flûte, synthés, etc., ou même une partition pour batterie (bien que cela soit possible !). J'ai apprécié la maniabilité de ce logiciel (sours, rapidité d'apparition des divers tableaux, travail en temps réel pour la boîte à rythme, le choix des instruments) et le juste compromis entre la simplicité de son maniement et la richesse de ses possibilités. Un produit ludique, performant et didactique. Que demander de plus ? (Disquette et cartouche originales pour Atari ST. Prix : 800 F environ) Olivier Hautefeuille

Revolver

Revolver permet de charger plusieurs programmes dans la mémoire du ST. Mais il fait beaucoup d'autres choses.

Alléchez ? Alors, lisez...

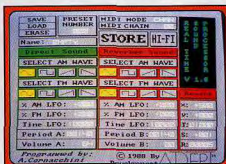
Ce programme est un switcher, c'est à dire un logiciel permettant de charger plusieurs applications en mémoire et de passer de l'une à l'autre sans perte de temps. Attention switcher ne veut pas dire multitâche et ces applications mises de côté seront gérées jusqu'à leur prochain appel. Le programme prend toute sa configuration avec une mémoire étendue (Méga S14) mais peut déjà fonctionner avec un Méga de mémoire. Huit partitions peuvent être configurées à l'aide de blocs de 128 Ko. La

répartition de la mémoire vive libre peut s'effectuer en fonction de la taille de chaque partition ou, au contraire, de manière égale. On peut sauvegarder chaque partition indépendamment, ce qui vous évitera de charger successivement programmes et fichiers de travail, d'autant que la sauvegarde et le rechargement sont particulièrement rapides. Cette sauvegarde peut même s'effectuer de manière automatique à intervalles de temps réglables, option bien utile dans les programmes mal débogés. Lors du passage d'une partition à l'autre, le second écran s'abaisse sur le premier comme un rideau (effet très bien rendu). Le programme propose un grand nombre d'options complémentaires très utiles. Tout d'abord on dispose d'un disque virtuel d'unité d'affichage et de taille variable (jusqu'à 60 % de la mémoire). Ensuite, le spouleur d'imprimante permettra de libérer rapidement l'ordinateur de sa tâche d'impression. Il est lui aussi de taille variable et peut être vidé à tout moment pour suspendre une impression. Le Floder Fix supprime l'aberrante limite des quarante dossiers du TOS et vous permet de fixer celle-ci au nombre voulu. Un tampon d'accès disque, lui aussi paramétrable, accélère

le débit des données de 4 à 9 K à la seconde. Revolver donne accès aux principales fonctions du panneau de contrôle : clic des touches, répétition des touches, cloche d'alarme, configuration des ports série et parallèle. Le boot-manager permet de choisir les accessoires qui seront activés lors du boot. La vérification de l'écriture lors des opérations de copie de fichiers peut être désactivée, ce qui améliore la vitesse au détriment de la fiabilité. Il est possible d'envoyer une séquence d'instructions vers tous les ports du système (parallèle, série, écran, MIDI, clavier) pour les configurer. La souris est gérée de manière classique ou accélérée de façon linéaire ou proportionnelle. On dispose encore du remplacement du double clic gauche par clic droit, du reset par touches, complet ou seulement de la partition en cours, de l'éémulateur VT 52, de la sauvegarde des images au format Neo, d'une gestion de fichiers avec utilisation de jokers et d'un formateur rapide. Comme vous le voyez, Revolver dépasse de loin les fonctions d'un « simple » switcher. Un excellent programme, très simple et très agréable d'emploi, fourni avec un manuel clair en français (disquette Arcooc pour Atari ST. Prix : 490 F). Jacques Harbonn

Real Time Sound Processor

Transformez votre Amiga en une boîte d'effets sonores : écho, delay, chorus, ... Real Time Sound Processor est réellement très puissant. Encore faut-il en avoir vraiment l'utilisation. Ce n'est pas un petit jouet pour passer un bon moment.



Une boîte à effets qui se place entre une source sonore et la sortie audio de l'Amiga.

Real Time Sound Processor est un générateur d'effets sonores. Grâce à son interface, vous faites « entrer » dans votre Amiga un son quelconque (micro, chaîne hi-fi, guitare, synthé...). Ce son va être modifié en temps réel par le soft avant de ressortir par les prises audio de l'Amiga. Ce logiciel est l'équivalent de ce que l'on appelle les « effets » dans le jargon musical (pédale d'effet pour les guitaristes, par exemple). Comme tous logiciels, Real Time Sound Processor est plus performant que de telles machines. On dispose de nombreux autres options de modulations en mode plein écran

En revanche, l'utilisation d'un tel soft est assez réduite. Difficile de balader son Amiga sous son scénario. De plus, si l'on travaille sur une configuration MIDI complète, l'Amiga sera plus utile en tant que *sequencer* que pour le travail des effets (sauf en multitâche). Pour le novice, il ne reste alors que l'agrément de transformer des sons pour le plaisir de la découverte. RTSP est assez facile à manier. La documentation française fournie avec le soft explicite de façon très pointue ce qui compose un son et comment le modifier. Il faut pourtant s'accrocher pour percer tous les mystères de l'effet sonore. Seule la pratique vous permettra en définitive de maîtriser parfaitement le soft. Une vingtaine d'effets préprogrammés sont disponibles sur la disquette. Echo, delay, phaser, le résultat est assez bon si l'on exclut le souffle qui apporte l'Amiga et qui est assez gênant pour un travail sérieux. RTSP est, pour conclure, un soft original (le premier du genre, à ma connaissance) mais qui, tout comme les digitaliseurs sonores, n'a le d'intérêt que si on l'utilise pour un travail très précis. On se lasse assez vite de l'aspect ludique et seul le travail en multitâche sur Amiga 2000, avec une configuration MIDI complète, séduira les pros de la MAO (disquette et cartouche) et ceux de la Development pour Amiga). Olivier Hautefeuille

DARK CENTURY



Arcade et intelligence entièrement multitâches. 6 tanks programmables à contrôler au dérivé, des bulles d'énergie à capturer sur une planète orbitaire 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

CREATION

Comparatif PAO

First Publisher - Le Journaliste

A côté des grands logiciels de micro-édition, beaux et chers, que sont *Ventura* et *Pagemaker*, le PC dispose de plusieurs applications moins onéreuses mais pourtant séduisantes. Ces PAO, loin d'être toutes identiques, obéissent à de logiques différentes. En voici deux spécimens exemplaires.

La publication assistée par ordinateur (PAO) est devenu un genre particulier avec ses règles bien établies. Rappelons que son but est la mise en page de textes et, éventuellement, d'images.

L'ambition ultime d'un tel logiciel est la réalisation complète d'un journal, depuis l'écriture jusqu'à l'imprimerie. Si les PAO ont beaucoup évoluées depuis leur

apparition, elles sont restées fidèles à quelques principes de base. Les deux principaux sont le WYSIWYG (*what you see is what you get*, ce que vous voyez à l'écran est ce qui apparaîtra à l'imprimante) et les cadres mobiles et extensibles dans lesquels viennent prendre textes ou images. Dans tous les cas, vous pouvez toujours transformer directement le page que vous êtes en train de composer, ajouter ou retrancher du texte, changer le style ou la taille des lettres, etc.

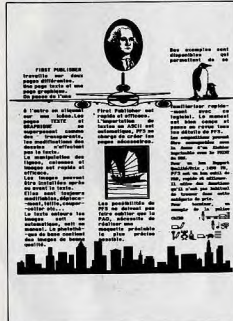
First Publisher: plus traditionnel

First Publisher, ne s'écarte pas de cette philosophie. *Le Journaliste*, en revanche, propose une façon de voir entièrement différente. Commençons par le plus traditionnel, First Publisher. L'environnement de travail, de type GEM, ne surprendrait aucunement un possesseur d'Atari ST: menus déroulants, icônes et touches de fonction. La saisie des textes est possible directement ou à partir de votre traitement de texte habituel, après conversion au format ASCII. Quatorze polices différentes sont disponibles, tailles et styles au choix. Pour les images, c'est bien simple, un utilitaire de sauvegarde, SNAPSHOT, se charge d'adapter presque tous les formats, en particulier GEM et Paintbrush. Une bibliothèque de base offre un choix d'images facilement accessibles. La souplesse et l'originalité de First Publisher résident dans sa capacité à travailler sur deux pages différentes: une page texte et une page graphique. La page graphique permet de modifier la taille des colonnes et des lignes. C'est dans ce mode que se fait aussi l'installation et le réglage des images: taille, déplacement, pivotement, inversion vidéo, cadrage, etc. Une fois installée, une image reste accessible pour modification ou suppression. La page texte permet la saisie, la modification des polices de caractères, le couper-coller, etc., comme un traitement de texte. On passe du mode texte au mode graphique à tout moment, en cliquant sur une icône.

La flexibilité de First Publisher n'exige pas moins une procédure de travail par étapes. On commence par la définition du format de la page: nombre de colonnes, justification et marges. Vient ensuite la mise en place du texte, par saisie directe ou en important des fichiers déjà existants. On poursuit par l'installation des images et ornements (filets par exemple). Puis une visualisation de la page totale vous rend évidente les rectifications indispensables. Si vous est alors loisible de changer ce que vous voulez, y compris les polices de caractères. La dernière étape est l'impression, en brouillon d'abord pour constater le résultat, puis en standard ou en courrier selon votre choix.

Le Journaliste travaille en atelier

Avec *Le Journaliste*, on change radicalement de mode d'emploi. La procédure de travail fait inmanquablement penser à ce qui se passe réellement dans un journal. Le logiciel est divisé en ateliers, qui correspondent aux métiers de la presse: l'atelier Article pour les rédacteurs, l'atelier Montage pour les maquetistes et l'atelier Presse pour l'imprimeur.



Astérix

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'Obélix.



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 Obélix à laim.

La première chose à faire est d'installer Le Journaliste sur son PC (disquette ou disque dur). Comme il est nécessaire de déterminer les chemins d'accès aux différents fichiers (données, images, montages, dessins), les néophytes en informatique ont tout intérêt à se faire assister par des connaissances pour cette opération.

Le premier atelier, intitulé "proposés", propose des formats de colonnes, 1/3, 1/2, 2/3, de pages ou la surface totale de la feuille. Les textes peuvent, comme d'habitude, être saisis ou importés au format ASCII. C'est aussi à ce stade que se sont déterminés le titre (journaliste et marges) et les fontes. Un même article peut en contenir plusieurs de formes et de tailles différentes. A noter le choix impressionnant de fontes disponibles. L'opération complète est à relaire pour chaque article.

Les images, qui seront intégrées plus tard, sont choisies et traitées dans ce même atelier. Importées à partir d'une série de planches fournies avec ce logiciel, elles sont stockées dans un album. Le Journaliste accepte aussi les images au format GEM. A ce stade, une première sortie sur imprimante permet de contrôler l'orthographe et la syntaxe.

Dans le second atelier, Montage, un procédé connu que l'on a appelé "maquette". Les articles (textes et images) sont amenés sous forme de pavés que l'on dispose sur une feuille. Un mode loqué permet d'apprécier grossièrement la disposition des pavés. Pour obtenir une certaine souplesse au montage, il est préférable d'utiliser des pavés courts. Mais attention, le nombre de pavés est limité à huit et le nombre d'articles à seize. Pour multiplier le nombre d'articles par page, il devient nécessaire de créer plusieurs fichiers de montage si l'on veut créer des pages à l'aspect nuancé. A l'inférieur de chaque page, les pavés déjà placés peuvent être déplacés ou supprimés. Attention, encore une fois, la seule exception d'un pavé entraîne la suppression de tous ceux qui le suivent!

Le dernier atelier, Presse, après chargement des fichiers montés, implique au préalable une visualisation sur l'écran pour repérer les fautes et l'aspect général. Les corrections éventuelles — il y en a fatalement — entraînent tout un processus de retour en arrière. Il faut repasser par l'atelier Article, puis par l'atelier Montage, où il faut remonter les articles qui ont été démontés et, enfin, retour à l'atelier Presse pour, ouï, passer à l'impression finale.

Le convivial et l'éducatif

Ces incessants allers et retours entre les divers ateliers rendent indispensable l'élaboration d'une maquette précise avant même de commencer. C'est d'ailleurs cette rigueur qui justifie l'existence du logiciel. Nathan, concepteur du logiciel, ne cache pas l'intention éducative qui se distille derrière Le Journaliste. La formation prime sur la convivialité. First Publisher, de son côté, est plus simple et rapide à utiliser. Plus rapide à apprendre, il offre aussi des possibilités plus étendues. Ces capacités ne doivent pas faire oublier que le travail de mise en page nécessite de construire une maquette avant de laisser libre cours à son imagination. Les pages surchargées d'images, bourrées de polices et de style différents deviennent illisibles et

à l'œil! C'est là que Le Journaliste tire son épingle du jeu. Peut-être est-il plus facile à comprendre pour celui qui a jamais eu de contact avec la PAO (il n'empêche que pour un travail rapide et bien fait, First Publisher est nettement préférable. Ces deux logiciels sont en fait plutôt complémentaires que concurrents. First Publisher (édition par SPC, distribué par Frame, vaut 1490 F. Le Journaliste (Nathan) coûte 1050 F dans sa version complète. Il est divisé en quatre modules que l'on peut parfaitement acquérir séparément. Version de base : 490 F; Illustrateur : 330 F; Bibliothèque d'images : 200 F; Bibliothèque de caractères : 200 F. Jean-Jacques Carron

P.S. : Nathan annonce la sortie prochaine sur PC d'un nouveau logiciel de micro-édition : Typo First. Son prix prévu, 390 F, en fait le moins cher du marché. La préversion qui a été présentée paraît beaucoup plus facile et agréable à utiliser que Le Journaliste. Ce n'est pourtant pas un logiciel PAO à proprement parler puisqu'il ne dispose, pour les textes, que d'un seul type de caractères. Pour le reste, ce programme semble assez puissant avec, par exemple, la possibilité d'habiller les images en direct. Il permet aussi de partager les pages en autant de modules que l'on désire. Nous en reparlerons...

— Compilateur GFA 3.0 —

Attendu depuis longtemps, le compilateur GFA 3.0, d'un usage facile, est doté d'options de compilation complètes et simples. Il est seulement dommage qu'il ne soit pas vraiment fiable.

Le GFA basic 3.0 est un superbe langage de programmation, simple et très complet. Aussi est-il de posséder un compilateur. C'est maintenant chose faite. Avant la compilation, vous pouvez définir une série d'options concernant le mode de fonctionnement et les possibilités de la machine. Ainsi G3WAT attend l'appui d'une touche avant d'ouvrir un fichier lors de la compilation ou du linkage, ce qui permet d'avoir compilation et fichiers GFA sur des disquettes séparées. G3MOVIE amène le compilateur à économiser la place mémoire en éliminant le code source à mesure de sa traduction. Il est encore possible de définir le nom du fichier objet, du fichier programme ou de la bibliothèque. Les autres options concernent le fonctionnement proprement dit du compilateur : activation des routines d'interruption, optimisation et gain mémoire lors de l'utilisation de Select-Case, messages d'erreurs apparaissant par numéro et/ou texte en clair, Procédure avec transmission de paramètres ou sous forme de simples sous-routines 68000, génération des Endfunc. Certaines options enfin devront être incluses dans le listing GFA : gestion des divisions d'entiers, limitation de la mémoire occupée par le programme, multiplication de mots longs avec Muls, traitement des paramètres de Rc-Intersect, gestion des données. Le compilateur permet de produire un programme exécutable ou un accessoire de bureau. Compilateur et linker acceptent des routines en provenance d'autres langages (GFA assembleur, devpac II, turbo-C, DRCC, latic-C).

Des bugs insidieux

Qu'en est-il des résultats? Tout d'abord l'ensemble compilation-linkage est assez long même pour de courts programmes. Ensuite, certaines instructions ne peuvent être traitées. Si cela est assez compréhensible pour Tron, Triff, Trace8, Deflist, Dump, Load, Save, Pause, List et Llist, cela l'est nettement moins pour d'autres non signalés d'ailleurs. Ainsi le simple Run est

inacif (ce n'est pourtant qu'un simple saut au début du programme, accompagné d'un Clear) et amène le programme compilé à planter ensuite de manière aléatoire dans des instructions ne posant aucun problème autrement. De même End est traité de manière très bizarre lorsque cette instruction se trouve au sein d'une procédure.

Mais il y a plus grave : les bugs. Ainsi l'addition entre variable réelle et variable entière donnera des résultats bien différents en fonction de l'ordre de ces variables et vous serez contraint d'utiliser une option de compilation ralentissant nettement le programme pour la contourner. Une autre est encore plus insidieuse : l'instruction Dolet a (s) qui sert à éliminer l'élément x du tableau au, élimine en fait l'élément x + 1! Autant vous dire qu'un programme qui tournait parfaitement bien sous interrupteur risque de produire des résultats bien étranges une fois compilé! Il est déjà assez difficile de déboguer un programme complexe pour ne pas avoir à gérer des anomalies supplémentaires de fonctionnement. C'est d'autant plus dommage que le gain de vitesse est appréciable, bien que moindre que celui annoncé dans la notice. Les tests et l'appel de procédures bénéficient d'une accélération d'un facteur 4, les fonctions logiques (telles que celles fournies dans la routine Sésame de Zil' n° 67) d'un facteur 3 et la plupart des autres fonctions d'un facteur 2. Seules les fonctions chaînes sont peu accélérées et les routines de tri quasiment pas (mais il faut dire qu'elles étaient déjà fortement optimisées).

En conclusion, si ce compilateur apparaît rapide et puissant, les bugs résiduels empêchent de s'y fier pour tout programme important. Certains sont parfaitement tournés, d'autres vont planter lamentablement et les derniers fournissant des résultats faux. Espérons qu'une nouvelle version totalement débogagée, cette fois, verra rapidement le jour, le GFA basic 3.0 se devant de disposer d'un compilateur aussi performant que lui (disquette Micro-Application, sous Atari ST. Prix : 490 F. Jacques Harbon

SPIDER-MAN et CAPTAIN AMERICA



Photos d'écran de différentes versions

LA REVANCHE DU DR.FATALIS!
(DR.DOOM'S™ REVENGE)

Distribué sur SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI ST, PC et Compatibles.



EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

J.B.G. ELECTRONICS

163 avenue du Maine - 75014 Paris

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

CREDIT
CREG
SANS
APPORT

RAYON

"OCCASION"

Vente, achat, dépôt-vente.

TOUS MATERIELS

Micros / Ecrans / Périphériques

logiciels / accessoires

matériel garanti

Tél: 45.41.26.04.

ATARI

3490 F • ATARI 520 STE
+ 4 jeux + 1 joystick

5490 F • ATARI 520 STE
+ ECRAN COUL.
Atari SC 1425
+ 4 jeux + 1 joystick

3990 F • ATARI 1040
+ 10 disk + 1 tapis

4990 F • ATARI 1040
+ SM 124 + logiciels

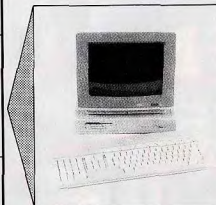
6990 F • MEGA ST 1
+ SM 124

AMIGA

3790 F • AMIGA 500

1490 F • AMIGA 501
extension mémoire

6790 F • AMIGA 500
+ 1084



NOUVEAU

2990 F • PORTFOLIO ATARI
le plus petit PC du monde
5 logiciels intégrés

En décembre
ouvert
les Dimanches
3, 10, 17/12

J.B.G. ELECTRONICS

45.41.41.63 / 45.41.44.54

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H SANS INTERRUPTION

SERVICE MINITEL

- 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 ATARI 520 STE.

36 15 code AC3*JGB

Périphériques Accessoires

2190 F • STAR LC 10 + cable

2690 F • STAR LC 10 couleur
+ cable

1050 F • lecteur 3,5 p
dof face interne

1290 F • lecteur externe 3,5 p

350 F • Free boot

290 F • doubleur video

150 F • cable minitel

360 F • souris Atari

180 F • cable peritel ST

EURO PC

ordinateur compatible
512 KO
logiciel intégré
works

4990 F Mono (hercules)

5990 F Couleur

**POUR LES FETES,
RESERVEZ MAINTENANT !**

Toutes les dernières nouveautés
ATARI/AMIGA
Grand choix de Joysticks
à partir de 60 F

Pour les clients de province
Port gratuit à l'achat d'un ordinateur

BON DE COMMANDE

(matériel ou logiciel)
commande par carte bleue ou chèque

11 71

✂ Votre commande :

Nom : Prénom :

Adresse :

C.P. : Ville :

à retourner à J.B.G. Electronics -
163, av. du Maine - 75014 PARIS
Frais de port Logiciels : 30 F -
Matériel : 100 F

CB

Date exp.

Signature

INITIATION

MICRO/VIDEO RENCONTRE DU 3^e CLIP

Beau comme la rencontre fortuite de l'informatique et de la vidéo sur un écran, le micro-clip se met enfin à la portée des utilisateurs de micro-ordinateurs! Logiciels de tirage, de génération d'effets de volets ou de montage, digitaliseurs et genlock feront de vous le prochain Mondino. Dans ce domaine où tout va très vite, les constructeurs rivalisent pour créer des appareils toujours plus simples et plus performants qui exploiteront les potentialités graphiques de vos drôles de machines. Une technologie intéressante à plus d'un titre!

A force d'améliorer les performances graphiques des micro-ordinateurs, leur capacité mémoire et les programmes de création d'images, il est devenu possible de réaliser sur ces machines de petites séquences animées... Rien de compara-

ble, il est vrai, avec de la vidéo, même si les rapprochements abusifs sont parfois tentants. La vidéo utilise, encore, hormis pour des applications très professionnelles et très

limitées, des images enregistrées en analogique, tandis que l'ordinateur ne traite que des données numériques (digitalisations, images dessinées en bit map ou calculées en temps réel). Deux technologies, deux marchés, deux mondes distincts...

Le rapprochement de l'informatique et de la vidéo amateur et semi-professionnelle était pourtant inévitable. Il s'est fait en deux temps. L'informatique s'est

abord introduite inconspicue sur le marché de la vidéo. Tables de montage, magnétoscopes et téléviseurs à mémoire de trame digitalisant les images avant de les afficher, bancs de tirage permettant la réalisation de génériques sont au-

tant de manifestations de cette OPA silencieuse. Résultat concret : la prolifération d'appareils de trucage spécifiques, souvent fort coûteux, et dissimulés à l'utilisateur leur nature informatique afin de ne pas l'effaroucher.

L'ordinateur vidéo graphique

Cette relation est ensuite apparue au grand jour, lorsque ce fut au tour de l'ordinateur de faire un pas vers la vidéo avec l'avènement de la *desktop video*, c'est-à-dire la vidéo assistée par micro-ordinateur. Il suffisait d'y penser, les diverses fonctions évoquées ci-dessus (digitalisation, tirage, montage, voire traitement et modification des images) peuvent être assurées par un ordinateur unique et fier de l'être, avec pour conséquence directe un abaissement du coût de la chaîne de production d'images et une extension

significative des potentialités créatives. La *desktop video* met à la portée de l'amateur la réalisation de génériques de présentation des séquences filmées, la personnalisation des images par adjonction de dessins créés sur ordinateur, l'aménagement d'effets de transition entre scènes (fondus au noir, etc.) et, depuis peu, le montage des séquences. C'est Sony qui, le premier, a officialisé cette union en lançant sur le marché une machine revendiquant le titre d'*'ordinateur vidéo graphique'* : le HB-G 900, un MSX 2 équipé d'un digitaliseur et d'un genlock (interface

permettant la synchronisation et le mixage d'images de différentes sources telles qu'un micro et un magnétoscope, par exemple). Cet ordinateur qui figure toujours au catalogue de la marque est, en outre, capable de piloter des périphériques vidéo (magnétoscope professionnel U-Matic ou lecteur de vidéodisques). Principale ombre au tableau : son prix (environ 35 000 F) qui réserve cet équipement à une utilisation semi-professionnelle.

Depuis la sortie de cette machine, les choses ont considérablement évolué et une nouvelle génération de matériels et de logiciels est venue instaurer une saine émulation dans cette branche naissante de la micro-informatique. Nous ne parlerons pas ici des quelques tentatives fort peu retentissantes visant à transformer certains ordinateurs 8 bits en bancs de tirage bon marché. Les rares programmes et périphériques pour machines 8 bits qui ont vu le jour à une époque sont aujourd'hui introuvables en France, si l'on excepte quelques digitaliseurs d'images. Il faut reconnaître que la *desktop video* est aujourd'hui la chasse gardée des 16/32 bits, et, en particulier, de l'Amiga en raison de ses performances graphiques. Contrairement au ST, il permet, en effet, d'afficher des images plein écran sans bordure extérieure, ce qui lui donne un avantage décisif sur son concurrent. Mais la plupart des logiciels de *desktop video* exigent au minimum un mega-octet de RAM!

La vigilance s'impose!

Quant au PC, il reste encore à la traîne (du moins en France), mais il est fort probable que les excellentes performances graphiques de son mode VGA seront prochainement mises à profit par des applications en *desktop video*. Le Mac II d'Apple prend déjà ce chemin dans le créneau du haut de gamme. Encore faut-il reconnaître que les performances des ordinateurs 16/32 bits, ou même 32 bits, sont souvent insuffisantes pour la réalisation de trucages sophistiqués en temps réel, tels qu'on en peut voir dans les génériques d'émissions de télé ou dans des vidéo-clips, par exemple. Mais après une période héroïque qui a fait queques

victimés chez les adeptes trop confiants des nouvelles technologies, la vidéo assistée par ordinateur est entrée dans une phase de maturité. Certes, il convient de rester prudent et de tester, autant que faire se peut, les configurations de matériel dont l'achat est envisagé. Et il ne faut pas se contenter du résultat visuel à l'écran : nous vous conseillons de faire des essais d'enregistrement des images sur magnétoscope, ce qui peut donner des résultats qualitativement différents. Les solutions proposées aujourd'hui par des revendeurs de micro-informatique qui s'autocroquent, souvent de façon présomptueuse, « spécialistes de la *desktop video* » ont néanmoins résolu leurs problèmes de jeunesse et la vidéo assistée par ordinateur voit s'ouvrir à elle des débouchés prometteurs dans les domaines de la communication d'entreprise, de la télévision locale, du vidéo-clip ou tout simplement de la vidéo amateur. Il

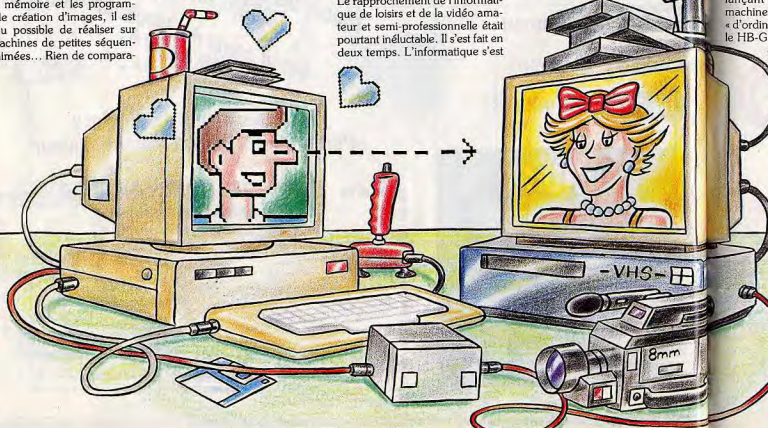
convient de noter à ce propos que l'apparition des caméscopes (caméra légère intégrant un magnétoscope, pour ceux qui auraient manqué un épisode de la course effrénée à la miniaturisation) a ouvert au grand public des perspectives nouvelles, suscitant de nouveaux besoins auxquels s'efforce de répondre la *desktop video*. Nous allons donc passer en revue les différents types de produits disponibles dans ce domaine : genlocks et logiciels spécifiques de tirage et de génération de volets d'apparition. A l'heure où nous mettons sous presse, les périphériques permettant de transformer un ordinateur en table de montage ne sont pas encore disponibles. Deux produits à moins de 10 000 F sont attendus : un pour Amiga, produit par SATV, un autre pour PC distribué par V3I. Les digitaliseurs d'images, bien connus des lecteurs de *Tilt*, seront décrits lors d'un prochain dossier.

LES GENLOCKS

Ce nom mystérieux, qui évoque davantage les lacs brumeux d'Ecosse que les entrailles électroniques de quelque appareil moderne, désigne le maître essentiel de toute chaîne de *desktop video*, celui qui rend possible le mélange des images de l'ordinateur avec celles d'une autre source vidéo.

Les possibilités d'incrustation offertes varient d'un appareil à l'autre. Les modèles les plus simples placent l'image de l'ordinateur en premier plan et celle de la source vidéo (magnétoscope, vidéodisque ou caméra) en arrière plan. Pour voir apparaître l'image vidéo à travers celle de l'ordinateur, il faut sélectionner dans l'image de ce dernier une « couleur de transparence ». Les genlocks bas de gamme n'offrent qu'une seule couleur : il faudra se contenter du noir. Toutes les zones noires de l'image informatique disparaissent alors pour laisser place à l'image vidéo. Ainsi, pour créer un tirage,

il suffit de dessiner (et éventuellement d'animer) des lettres sur un fond noir à l'aide de classiques programmes de création graphique ou d'autres logiciels spécialement destinés au tirage. L'image qui en résulte superpose les lettres du titre et l'image vidéo. Il reste alors à enregistrer ce résultat sur un magnétoscope. Pour ce faire, il est nécessaire que les signaux RVB du genlock soient convertis en un signal unique dit « composite », enregistrable. Certains genlocks disposent d'un codeur PAL ou SECAM intégré qui remplit cette fonction. Dans les autres cas, il sera nécessaire d'ajouter un genlock au codeur séparé qui fera augmenter d'autant le coût de l'ensemble. Cet élément est à prendre en considération au moment du choix, tout comme le type d'utilisation envisagée. Si l'on désire seulement enregistrer les images ainsi créées sur un



INITIATION



Le genlock Octet d'Azur autorise l'incrustation d'une image vidéo dans une autre selon un masque généré par le micro.

magnétoscope VHS ou 8 mm « amateur », il sera inutile d'investir dans du matériel cher. S'il s'agit au contraire d'enregistrer en U-Matic ou BVU (standards professionnels) des images destinées à être copiées plusieurs fois au cours du processus de post-production (montage, etc.) et à être diffusées sur les ondes, le niveau de qualité requis imposera le recours à du matériel de qualité « broadcast », nettement plus coûteux.

Le genlock Octet d'Azur VM 410

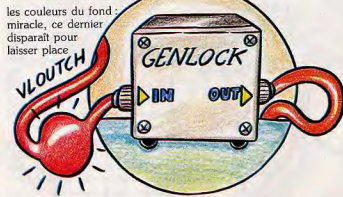
Ce genlock est l'un des plus chers, mais aussi un des plus complets que l'on puisse trouver actuellement sur le marché. Prévu initialement pour Atari 520 et 1040 ST, le VM 410 peut aujourd'hui être associé indifféremment à un PC, un Mac II ou un Amiga, moyennant l'utilisation d'une carte d'interface appropriée. L'adaptation du VM 410 sur Atari 520 ou 1040 ST nécessite une intervention délicate au cœur de la machine, pratiquée par la société Octet d'Azur. Si votre ST tombe en panne, il vous sera donc impossible d'utiliser provisoirement le VM 410 sur une machine non trafiquée, ce qui conduit Octet d'Azur à recommander l'utilisation d'un Mega ST de préférence au 520 ST et 1040 ST. Le prix de l'ensemble (genlock plus carte) varie d'une machine à l'autre dans des proportions considérables : s'il faut compter environ 18 000 F pour les versions ST et Amiga, la version PC (compatible avec environ 70 % des cartes graphiques VGA) atteint 23 000 F et la version Mac II culmine à 28 000 F.

A la différence d'autres genlocks qui « incrustent » que dans le noir ou le blanc, ou dans la plage de couleurs partant du noir, le VM



410 autorise un ajustement précis de la couleur d'incrustation. Un pupitre de commande distinct (voir photo) comporte deux groupes de trois boutons, un rouge, un vert et un bleu — servant à définir un seul inférieur et un seul supérieur d'incrustation dans la gamme des couleurs. Il est ainsi possible d'incruster une image vidéo dans une couleur quelconque de l'image de l'ordinateur, ou dans une gamme de couleurs (les divers bleus d'un ciel, par exemple). Ce surcroît de souplesse étend de façon significative les potentialités du produit et constitue son principal atout. L'intérêt pratique de cette solution n'échappera pas aux vidéastes ou à des techniques professionnelles : le VM 410 permet l'incrustation d'une image vidéo détournée (un personnage, par exemple) dans un décor créé avec l'ordinateur, ce qui reste interdit aux autres genlocks testés dans ce dossier. On filme le personnage devant un fond de couleur uniforme, puis on définit à l'aide du pupitre de réglage des seuils inférieur et supérieur d'incrustation en crantant

les couleurs du fond miracule, ce dernier disparaît pour laisser place



au décor réalisé à l'aide d'un logiciel de création graphique ! C'est le fameux « plan chroma », langage des systèmes professionnels. Le VM 410 ne manque pas d'entrées et accepte jusqu'à trois sources vidéo. Cette possibilité de raccordement de sources multiples se double d'une autre fonction originale qui distingue encore cet appareil de ses concurrents : l'incrustation d'une image vidéo dans une autre, selon un masque de découpe dessiné par l'ordinateur. Le principe est le suivant : on définit un « masque » (une étoile

rouge sur fond vert, par exemple), on incruste une première image vidéo dans le vert et une seconde dans le rouge. La forme de l'étoile initialement dessinée définit donc la découpe d'une image vidéo dans l'autre, comme le montre l'illustration. Dans ces conditions, le recours à un logiciel d'animation permet la génération d'effets de volet « sophistiqués » agrémentés des enchaînements de séquences (grignotage d'une image par une autre, par exemple). Mais cet effet n'est pas réellement à la portée de la bourse de l'amateur moyen puisqu'il nécessite l'adjonction d'un coûteux accessoire le TBC (time base corrector, c'est-à-dire correcteur de base de temps) qui assure la synchronisation entre les deux sources vidéo.

Il faut noter que sur Atari ST, toutes les fonctions du genlock (sélection des plans vidéo, choix des seuils d'incrustation ou commutation des sources) peuvent être accessibles par l'intermédiaire d'un accessoire de bureau. Signalons enfin que le genlock VM 410 ne dispose pas de sortie vidéo composite permettant d'enregistrer l'image résultante sur un magnétoscope. L'achat d'un encodeur PAL ou SECAM de qualité entraînera donc un surcoût.

Le genlock Magni

Destiné à l'Amiga, ce produit d'origine américaine prétend également à une qualité « broadcast » répondant aux exigences de la télédiffusion. Rangement de cette dépense 20 000 F, mais il faut prendre en considération le fait qu'il dispose de son propre codeur PAL intégré. Grâce à lui, l'image résultante peut être enregistrée directement sur un magnétoscope standard. Le genlock Magni se compose de deux cartes d'extension et d'un boîtier de contrôle

externe. L'une des cartes s'insère dans le connecteur vidéo de l'Amiga, l'autre dans un connecteur pour carte PC.

Le boîtier de commande dispose de fonctions intéressantes, inexistantes sur les autres modèles décrits dans ce dossier. Le genlock Magni permet de réaliser des fondus manuels ou automatiques (avec un temps d'apparition ajustable par curseur entre 0,5 seconde et 10 secondes). Un autre curseur agit sur les couleurs de transparence, sans oublier toutefois des possibilités aussi étendues que celles du genlock Octet d'Azur. Le curseur permet d'étendre la gamme des couleurs d'incrustation à partir du noir ou du blanc, mais il est impossible de définir à la fois sur un seul supérieur et un seul supérieur d'incrustation. Un produit haut de gamme conçu pour un usage professionnel.

Le GST Gold Amiga

La société française SATV propose toute une gamme de périphériques de desktop video qui sera prochainement complétée par la venue d'une table de montage pour Amiga. Dernier-né des produits de la marque, le GST Gold Amiga rassemble en un unique boîtier de présentation discret et raffiné un genlock, un correcteur vidéo, un filtre électronique RVB et un encodeur PAL qui rend possible l'enregistrement direct du signal résultant sur un magnétoscope. Le filtre électronique RVB remplace avantageuse-



ment les feuilles de plastiques colorés que l'on doit placer devant l'objectif de la caméra avec certains digitaliseurs synthésant une image en couleurs à partir de trois prises de vues successives. Les boutons de réglage de l'appareil sont présents sur la face avant. A gauche, on trouve quatre potentiomètres agissant sur la lumière, le contraste, la couleur et la phase (pour le centrage de l'image venant du micro dans l'image vidéo). Très efficaces, ces corrections permettent d'optimiser la balance entre l'image de l'ordinateur et celle de la source vidéo. Deux switches permettent ensuite de choisir divers modes d'affichage : micro ou vidéo seuls, incrustation de la vidéo dans la couleur « zéro » de l'Amiga, inversion de l'incrustation (ce qui était transparent devient opaque et inversement). Les trois boutons pousoirs du



filtre RVB sont situés à droite du boîtier. Ce genlock très complet est proposé à moins de 6 000 F, mais il existe également dans la

gamme SATV un produit similaire dépourvu du filtre électronique RVB : le GST 30 XP qui coûte 4 700 F environ. Il faut toutefois signaler que ce matériel s'adresse

En haut : le boîtier de commande externe du genlock Magni. Les curseurs permettent la réalisation de fondus. En bas le genlock SATV et GST Gold et ses correcteurs de signal vidéo.

avant tout aux vidéastes amateurs. La gamme SATV comprend des produits nettement plus coûteux destinés aux professionnels.

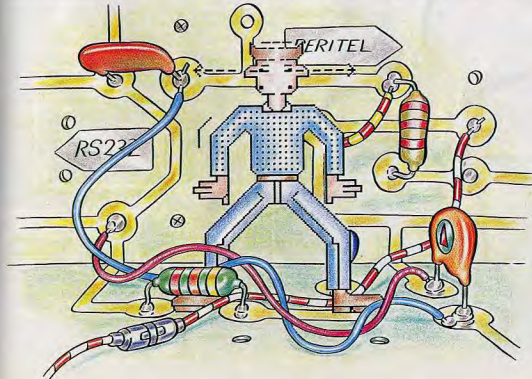
LES LOGICIELS

A priori, tout logiciel de création graphique (programmes de dessin, de synthèse d'images en 3D, d'animation) peut être utilisé en desktop video, ce qui met entre

les mains de l'utilisateur un nombre impressionnant d'outils complémentaires. Une gamme de produits plus spécifiquement adaptés à la vidéo est néanmoins existante. Il s'agit principalement de logiciels de génération de caractères et de tirage, ou de génération de « volets d'apparition » (création d'effets de transition entre l'image vidéo et l'image informatique). Force est de constater que la plupart d'entre eux tournent sur Amiga et exigent au minimum un mégaoctet de mémoire.

Le Video (Amiga Master Genic)

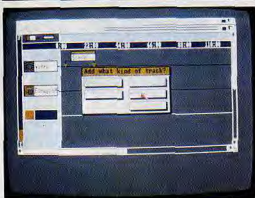
Ce logiciel de tirage ne dérouterait pas trop les amateurs de vidéo peu rompus à l'utilisation d'ordinateurs. Sa simplicité d'utilisation constitue, en effet, son atout principal. Et si l'on peut juger que ses possibilités sont limitées, elles n'en dépassent pas moins celles de la plupart des bancs de tirages destinés aux amateurs. Toutes les commandes du logiciel sont accessibles à partir de deux panneaux clairement organisés. Le premier panneau de com-



INITIATION



Video Generic Master (Kinamix) : de l'itrage animé sans effort. Similaire et efficace mais limité. Deluxe Video (Electronic Arts) : pour créer de petites séquences de présentation agrémentées de musique. De la vidéo sans vidéo ?



mande donne accès à l'éditeur de texte. Huit polices de caractères sont stockées simultanément en mémoire, mais il est possible de les remplacer par d'autres, présentes sur la disquette, en cours d'utilisation. Video Generic Master accepte, en outre, les polices provenant d'autres programmes. On regrettera seulement que ce logiciel ne rejoigne pas sur le plan de la souplesse d'utilisation les programmes de traitement de texte — comme Macwrite — qui offrent, outre le choix de la police, différents corps et différents styles de caractères (italique, souligné, gras, etc.). L'éditeur de texte dispose, en revanche, de fonctions de réglage de l'espacement des lettres et de l'interlignage. Les marges gauche et droite peuvent être ajustées et le texte peut être centré ou au fer à gauche ou à droite. Cette fonction de cadrage présente l'inconvénient de ne pas travailler par ligne mais par page, de sorte qu'elle s'applique à l'ensemble du texte. Si l'on veut centrer un titre et cadrer le reste du texte à gauche, le seul moyen sera alors d'insérer des blancs avant le titre.

Reste à choisir la couleur du texte. Trois couleurs peuvent être

employées simultanément sur une palette de 4095 (une couleur étant utilisée pour l'incrustation de l'image vidéo). On intervient sur la palette à l'aide du classico trio de curseurs RVB connu de tous les utilisateurs de programmes de dessin. Les caractères de chaque ligne de texte peuvent ensuite être agrémentés d'un effet d'ombre ajustable en direction et en épaisseur, qui confère aux caractères un certain effet de relief. La couleur de l'ombrage est impérativement choisie parmi les trois couleurs de la palette du texte. Cela peut paraître insuffisant, mais il est rare, dans la pratique, que les génériques cherchent à ressembler



Light Camera Action (Aegis) : enchaîne sons, images fixes, animations créées avec d'autres programmes. Génère des transitions animées entre images (effets de volets). Un programme simple à utiliser et performant.

à des feux d'artifices. Le second panneau prend en charge l'animation du texte précédemment réalisé. Divers types de défilements sont proposés : défilement vertical (de bas en haut), défilement horizontal de droite à gauche (sur une seule ligne dont on choisit la hauteur) et affichage par page. La vitesse de défilement est réglable par curseur, ainsi que le temps de permanence à l'écran des pages. Le défilement peut être automatique ou contrôlé par l'utilisateur à l'aide du bouton gauche de la souris. Enfin, l'option de défilement continu fait réapparaître plusieurs fois le même texte. Video Generic Master ne prétend peut-être pas accomplir des prouesses. Il donnera néanmoins à l'amateur de vidéo les moyens de réaliser aisément des génériques.

Deluxe Video (Amiga)

Ce programme, déjà testé dans nos colonnes (Tit n° 38 page 58, et n° 54 page 81), est un cas particulier puisqu'il n'est pas exclusivement dévoué à la desktop video. Il peut, en effet, s'utiliser seul, sans genlock, pour la réalisation de séquences animées agrémentées de musique et de bruitages. Deluxe video se sert d'images et de sons créés à l'aide d'autres logiciels (Deluxe Paint II, Instant Music, Deluxe Construction Set) et gère leur enchaînement, l'ajout de titres, l'animation d'éléments graphiques. De la vidéo sans vidéo, en somme. De fait, le mode de fonctionnement de ce programme qui, accessoires compris, s'étale sur quatre disquettes, fait constamment référence aux techniques vidéographiques : les icônes sont des cassette ou de nos caméras, les enchaînements d'images, de sons et d'effets sont programmés sur un script représentant le découpage temporel de la vidéo, une sorte de bouton de télécommande qui peut

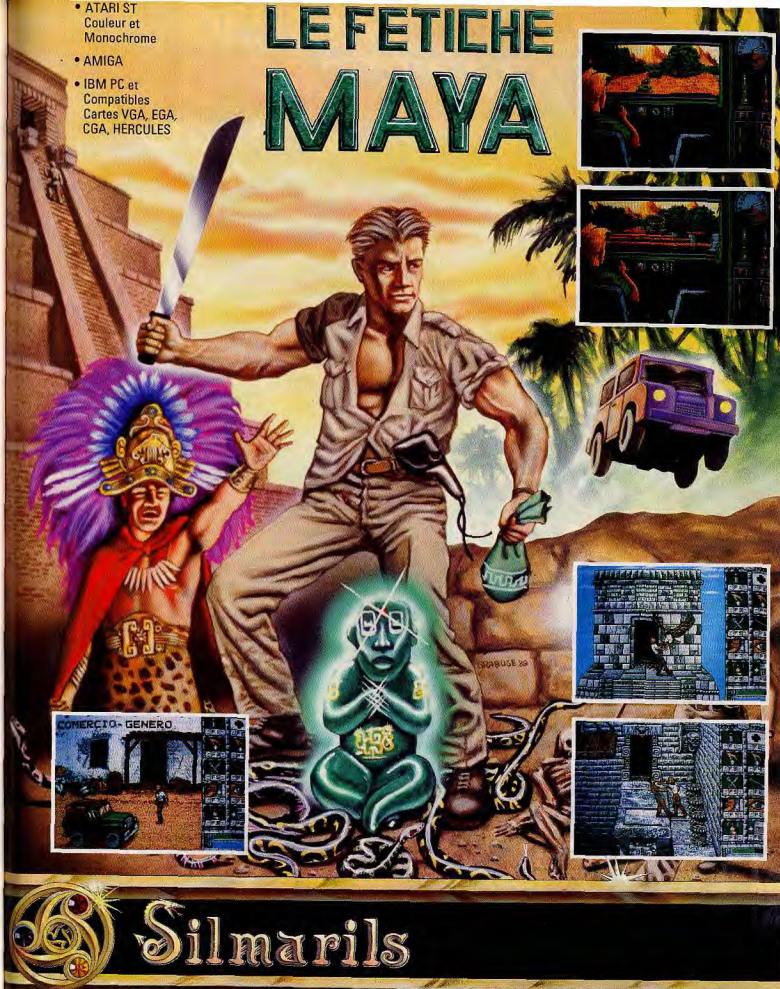
être déplacé à l'écran regroupé des fonctions d'avance et de retour rapides, d'arrêt sur image, etc. Un univers familier qui ne déroutera pas les mortels du vidéo. Utilisé avec un genlock, ce logiciel permet de faire du tirage, de réaliser des fondus (texte ou image), d'ajouter aux vidéos de la musique créée avec l'ordinateur. Il est possible de l'employer pour agencer les vidéos de graphiques de présentation de chiffres sous forme de camemberts ou d'histogrammes. Un kit de post-production vient étoffer la liste des accessoires et propose quelques effets de volet. De grandes animations qui se soldent toutefois par quelques imperfections sensibles. On notera, en particulier, le manque de fluidité des scrollings, surtout gênant lors du défilement d'un texte de générique. Le temps de chargement des images et des sons, que l'on reprochera plus à la machine qu'au programme, introduit également de ennuyeuses interruptions dans l'exécution de la vidéo. En définitive, Deluxe Video n'affirmera son utilité que dans le cadre d'applications spécifiques. Il s'agit plutôt d'un outil complémentaire auquel on préférera, pour réaliser tirage et effets de volets, des programmes spécialement conçus pour cet usage. (Disquettes Electronic Arts pour Amiga 500.)

Light Camera Action (Amiga)

Ce programme de présentation d'images et de sons d'Aegis nécessite 1 Mo de mémoire vive et ne dispose d'aucune fonction de création propre. Outil complémentaire à utiliser conjointement à d'autres programmes de création de pages de texte, de dessins d'animation ou de musique (Sonik, digitaliseurs générant des fichiers IFF), il s'apparente un peu à Deluxe Video. Comme ce dernier, il utilise la méthode du script vidéo pour organiser l'enchaînement des divers événements. La présentation très claire des fonctions et le regroupement dans des tableaux des paramètres associés à chaque action facilite énormément sa prise en main. La page d'écriture du script vidéo décrit les différents événements successifs de la présentation : chargement d'une image, d'un son, exécution d'une animation, etc. L'éditeur du script est très facile, l'effacement ou l'insertion d'un événement sont instantanés. On descend ensuite au niveau du

- ATARI ST
Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles
Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES

LE FETICHE MAYA



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

INITIATION

délat grâce à l'éditeur d'événement, tableau de définition de tous ses paramètres: nom du fichier à charger, durée de l'action, mode et vitesse de transition entre images, etc. Lors de cette étape, il convient d'associer un buffer à l'opération de chargement en indiquant un numéro de canal. C'est là toute l'astuce du programme qui exploite parfaitement le fonctionnement multitâche de l'Amiga: le stockage des fichiers de sons ou d'images dans des mémoires tampon pendant le déroulement de la présentation évite les interruptions provoquées par la lecture de la disquette. Bravo!

Nous avons également apprécié la qualité et la variété des effets de transition entre images proposés par Light Camera Action: vortex (spirale centrifuge ou centripète), zig-zag, mosaïque aléatoire, scrolling, etc. En outre, cet excellent logiciel peut piloter les fonctions du genlock SuperGen de Digital Creation, non importé en France à notre connaissance. Il peut toutefois s'utiliser seul, sans genlock, pour la réalisation de superbes présentations.

Imagic (Atari 1040 ST ou plus)

Les logiciels de desktop vidéo sur Atari ST ne sont pas légion. Si le ST a très vite affirmé sa suprématie dans le domaine musical — en grande partie grâce à sa prise MIDI — il a été nettement devancé par l'Amiga pour les applications graphiques. En vidéo, il est handicapé par son incapacité à afficher les images plein écran. Cela dit, il faut reconnaître qu'Imagic, logiciel de génération d'effets de tran-



Pro Video Plus (JDK Images): des performances ou dérivé du confort d'utilisation. Imagic (Application System) génère des effets de transition sophistiqués.

sition entre images, dame le pion à ses concurrents sur Amiga grâce à son extraordinaire simplicité d'utilisation ainsi qu'à la variété et la sophistication de ses effets visuels (voir test dans le numéro 64 de Tilt en page 92). Il n'est pas étonnant, au vu des fantastiques possibilités de ce logiciel d'Application System, qu'il exige au minimum 1 Mo de RAM pour fonctionner. Imagic est un outil com-

plet qui dispose de ses propres fonctions de dessin. Il autorise la trace à main levée, la génération d'éléments géométriques, le remplissage des surfaces avec des motifs ou une couleur au choix. Il permet donc de retoucher des images, d'y ajouter du texte (les fonctions « texte », nombreuses, restent possible le tirage), de dupliquer, d'agrandir ou de réduire une portion d'image...

Mais l'essentiel n'est pas là. Utilisé avec imagination, ce programme permet à l'amateur de vidéo de réaliser des effets de transition et de volet de lecture très professionnelle. Imagic accepte des images provenant de la plupart des logiciels de création graphique tournant sur Atari ST. Grâce à un algorithme de compactage puissant, il est capable de stocker en RAM un nombre élevé d'images. Un panneau de présentation — le storyboard — rassemble les icônes symbolisant les images en mémoire et les fonctions proposées. Vous intervenez graphiquement pour composer votre script. Le logiciel propose cinquante-deux effets spécifiques de transition qui vont assurer le passage d'une image à l'autre: scrollings simples, effets de poigne, de rotation ou de mosaïque, composition ou désintégration des images par lignes et autres trouvailles quasiment indescriptibles. Malheureusement, on retrouve l'inévitablement problème des conflits de palettes; il faudra donc veiller à harmoniser les couleurs des différents dessins pour éviter les mauvaises surprises. Le programme est cher mais les résultats, immédiatement observables, sont à la hauteur.

Pro Video Plus (Amiga)

Cet austère programme de tirage et de génération d'effets de volet de JDK Images ne révèle ses laborieux apprentissages. L'absence de menus déroulants nous ramène cinq ans en arrière tandis que la souris, inutile appétit déchu, doit être déconnectée pour éviter les plantages intempêtes. L'appel des différentes fonctions du programme se fait donc grâce aux touches du clavier. Elles font apparaître au bas de l'écran des fenêtres livrant d'abscons paramètres. Rejetant tout mécanisme, le programme préfère ainsi un réglage de palette par valeurs numériques aux désormais classiques curseurs RVB. S'agit-il d'un sacrifice défilé sous l'économiser de la mémoire? Sans doute, ce qui n'empêche pas le programme d'exiger au minimum 1 Mo de RAM pour fonctionner. 1,5 Mo sont recommandées si des images provenant d'autres logiciels doivent être importées. Le programme travaille par ligne et par page. La création d'un titre est soumise à de nombreuses contraintes découlant de ce mode de fonctionnement. Le placement du

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!

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

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"

Distribué par Domark

Distribué par **UBI SOFT**

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

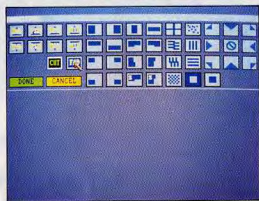
Programmed by Oxford Millies

© Pictionary Inc., WA 9818 PICTORYMART © in the registered trade mark of Pictionary Inc. USA

DM
DOMARK

INITIATION

texte sur la page n'est pas totalement libre : les caractères occupent impérativement à l'écran des zones dont la taille doit être définie au préalable. La hauteur de ces lignes détermine le corps maximum des caractères pouvant y être affichés. Quatre polices résident en mémoire et plusieurs styles (italique, souligné...) peuvent être utilisés. Contrairement à d'autres programmes, Pro Video Plus autorise le mélange de différents types de caractères sur une même ligne. La justification (centrage, cadrage à gauche ou à droite) peut s'appliquer, au choix, à chaque ligne ou à la page entière. Pro Video Plus propose en outre des effets d'ombre et de volume du meilleur effet. Chaque zone de texte peut recevoir une ou deux couleurs de fond et l'emploi de caractères graphiques permet d'affiner la présentation. On peut également programmer des cycles de couleurs. Si ce logiciel est loin d'être le seul des programmes travaillant indépendamment en bit map, il a en contrepartie l'avantage de pouvoir animer les lignes indépendamment les unes des autres. Sur les 92 effets de transition proposés, 58 concernent des animations de lignes. Chaque transition est bien entendu ajustable en durée. Un programme performant à ne pas mettre entre toutes les mains.



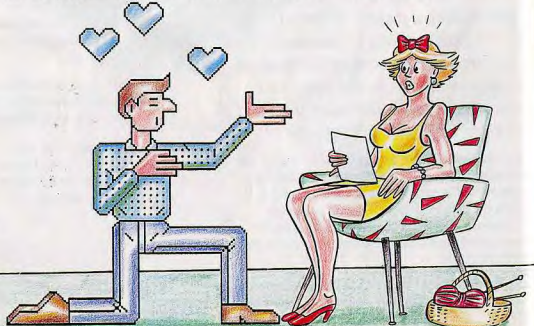
TV Text (Zuma Group) génère des titres fixes en bit map. Un des rares programmes qui se contente de 512 Ko.
TV Show (Zuma Group) appartient à la même famille que Light Camera Action, sans prétendre à la même facilité d'emploi.

menus déroulant et travail à la souris sont là pour épauler efficacement l'utilisateur. TV Text travaille en haute ou en moyenne résolution (le choix se fait dès le lancement, en sélectionnant l'icône appropriée). Pour éviter la présence de bordures autour de l'image, des modes d'affichage « vidéo » sont proposés. Le programme utilise et génère des fichiers au format IFF, ce qui rend impossible l'emploi d'éléments graphiques (fonds, lettres, etc.) provenant d'autres programmes de création graphique. Les fontes au standard Amiga sont également compatibles avec TV Text. Le menu Text permet de choisir les fontes, leur taille, le style (italique, souligné, gras, etc.) et dispose d'une fonction supplémentaire de rotation du texte.

TV Text (Amiga)

TV Text de Zuma Group est un programme de création graphique de présentation fixes. Contrairement à d'autres, il est incapable de faire défiler un générique à l'écran ou de déplacer des objets graphiques indépendants. Il faudrait donc impérativement exploiter les fichiers d'images ainsi créés avec un logiciel d'affichage (TV Show, par exemple) pour réaliser des présentations tenant sur plusieurs pages. Mais si le procédé a ses limites, il a aussi ses atouts. Les concepteurs de TV Text ont pu s'attacher au développement des capacités graphiques du programme et ont soigné son « ergonomie ». TV Text s'apparente en fait à un logiciel de création graphique et s'utilise comme tel, ce qui rend son abord facile. En outre, il se sent parfaitement à l'aise avec les 512 Ko de l'Amiga 500, ce qui devient de plus en plus rare. TV Text ne sombre pas dans l'écotisme inutile qui affecte nombre de programmes tournant sur Amiga. La prise en main de ses diverses fonctions est facile :

lique, souligné, gras, etc.) et dispose d'une fonction supplémentaire de rotation du texte. Le menu de justification propose plusieurs modes de cadrage du texte : à gauche, à droite, centré, vertical etc. Pourtant la comparaison de ce programme avec un logiciel de traitement de texte s'arrête là. TV Text peut en effet agréger les lettres de quelques effets spéciaux bienvenus : ombres portées projetées sur l'image de fond selon une direction réglable, effets de volume, par exemple. En outre, la saisie s'effectue par ligne, dans une fenêtre spéciale, sans que les lettres soient affichées dans leur présentation définitive. On est loin d'un affichage WYSIWYG (what you see is what you get), ce qui pose quelques problèmes de lisibilité du texte lorsque le fond est sombre. Une fois validée, et au terme de quelques calculs, la ligne finale est affichée à l'écran. Son positionnement est aisé puisque la ligne entière suit fidèlement les mouvements de la souris et se copie à chaque pression sur le bouton de gauche. D'autres options spéciales complètent utilement la présentation d'ensemble des pages. L'option « papier peint » provoque par exemple la répétition d'un élément graphique sur l'ensemble de la page. Le logiciel dispose en outre de quelques fonctions graphiques simples (traçés de cordes, d'ellipses ou de carrés) que l'on peut l'utiliser conjointement aux fonctions d'ombrage ou de génération d'effets de volume. Un excellent programme.



Fun Face

Le Portrait Assisté par Ordinateur ou le plaisir de pouvoir répondre à la cartine : "Ya qu'un cheveu sur la tête à Matthieu..."

Prix Public Conseillé

395 FTTc

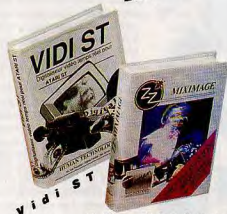


ZZ - Draft

Le Dessin Assisté par Ordinateur est enfin à la portée du plus grand nombre : enseignants, lycéens, étudiants. Les bibliothèques bâtiment, électronique-électricité, électronique-logique, mécanique sont composées de 200 à 400 éléments normés.

Prix Public Conseillé de ZZ-Draft

Prix Public Conseillé des Bib ZZ-Draft



ZZ - Miximage

Maintenant, vous pouvez numériser en temps réel depuis votre caméscope ou votre magnétoscope sur votre Atari. Mais en plus, cette numérisation peut être effectuée jusqu'à 4096 couleurs sur Atari ST (512 couleurs sur Atari ST) avec ZZ-Miximage. Gagnez la couleur GRATUITEMENT avec le Pack Promotionnel de fin d'année au Prix Public Conseillé de

1.950 F.H.T
(au lieu de 3497 F.)



ZZ - Lazy Paint

Lorsque la création graphique devient possible jusqu'à la résolution des périphériques de 1989, scanners et imprimantes lasers.

Prix Public Conseillé

995 FTTc



ZZ - Rough

Le standard des logiciels de dessin artistique sur Atari ST est le premier logiciel de création graphique adapté à l'Atari ST. Le Pack Promotionnel de fin d'année est composé de ZZ-Rough et des bibliothèques de dessin Décor, Matières, Typo, Typo2.

Gagnez plus de 850 Francs avec le Pack ZZ-Rough au Prix Public Conseillé de

695 FTTc
au lieu de 1.575 FTTc



ZZ - Com

Le logiciel de communication de votre Atari ST. ZZ-Com vous permet une émulation Minilab simple, performante et polyvalente.

Prix Public Conseillé

495 FTTc



ZZ - Idées

Vous avez des idées ? Mettez-les en forme avec ZZ-Idees, votre outil de Préparation Assistée par ordinateur.

Prix Public Conseillé

495 FTTc

Toutes promotions de fin d'année ont une durée limitée au 31 Décembre 1989. Tous les produits présentés sur cette page fonctionnent indifféremment sur Atari ST ou Atari SE (détection automatique).

HUMAN TECHNOLOGIES
54 rue Poussin 75016 PARIS
Tél: 47 43 01 01 - Fax: 46 51 04 07



INITIATION

8 logiciels de desktop video au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	FONCTIONS TEXTE/TIRAGE	FONCTIONS GRAPHIQUES	ANIMATION DU TEXTE	SON	GENERATION D'EFFETS DE TRANSITION	ACCESSIBILITE	POTENTIALITES	INTERET	PRIX
DELUXE VIDEO	Electronic Arts	Amiga (512 Ko)	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	*****	*****	13	F
IMAGIC	Application System	Amiga 1040 ST	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	*****	*****	17	H
LIGHT CAMERA ACTION	Aegis	Amiga (1 Mo)	Non	Non	Oui	Oui	Oui	*****	*****	16	F
PRO VIDEO PLUS	Jok Images	Amiga (1 Mo)	Oui	Non	Oui	Non	Oui	**	*****	15	H
TV SHOW	Zuma Group	Amiga (512 Ko)	Non	Non	Oui	Oui	Oui	***	*****	12	F
TV TEXT	Zuma Group	Amiga (512 Ko)	Oui	Oui	Non	Non	Non	*****	*****	14	F
VIDEO GENERIC MASTER	Kimatek	Amiga (512 Ko)	Oui	Non	Oui	Non	Non	*****	*****	13	F
VIDEO TITLER	Aegis	Amiga (1 Mo)	Oui	Non	Oui	Non	Oui	*****	*****	18	G

Code des prix: F = 500 à 1 000 F, G = 1 000 à 2 000 F, H = 2 000 à 3 000 F.

incontestable. L'Atari ST a pu s'imposer en musique grâce à son interface MIDI interne. A contrario, l'obligation d'intervenir dans la machine pour la connecter à un genlock et l'impossibilité d'obtenir une image plein écran lui ont coupé la route de la desktop video. Avec son entrée pour horloge externe, le 520 STE doit pouvoir se connecter facilement avec un genlock mais il se peut que le retard pris sur son rival soit insurmontable.

Tout le monde attend en outre l'entrée des PC sur la scène de la desktop video, ce qui ne peut que brouiller les cartes. Il faut également constater que la plupart des logiciels de desktop video exigent des configurations matérielles bien pourvues en mémoire, et donc assez chères dès le départ. Les genlocks, éléments de base de la chaîne micro-vidéo, demeurent eux aussi placés à un niveau de prix élevé qui les rend difficilement accessibles à la plupart des amateurs.

Du côté des logiciels, la confusion règne. Chacun fonctionne selon ses propres recettes. Pour l'heure, aucun des



modes de fonctionnement n'a d'ailleurs réussi à s'imposer et on est encore loin de l'uniformisation relative qui touche, par exemple, les traitements de texte.

Il faut donc utiliser chaque produit pour sa spécificité et tirer profit des complémentarités existantes. Saluons tout de même l'effort entrepris par Aegis pour développer une gamme complète et homogène de logiciels vidéo aux possibilités étendues. Reste que ces logiciels sont généralement assez onéreux.

Cela dit, le bilan de la desktop video est loin d'être négatif. La confusion qui semble encore régner dans ce domaine est en grande partie imputable à sa jeunesse. Il n'en n'est pas moins vrai que des petits studios de production semi-professionnels ou même professionnels commencent à s'équiper d'Amiga, preuve incontestable des potentialités du couple video-informatique.

Il reste pourtant un paramètre que les programmeurs et les constructeurs auront bien du mal à maîtriser: celui de l'évolution des standards en vidéo. La venue du Hi-8 et du S-VHS conduisent à reconsidérer les critères de qualité. Quand le bouillonnement de la vidéo s'ajoute à l'ébullition de la micro-informatique, cela fait beaucoup de remous.

Jean-Philippe Delalandre

LA BOUTIQUE 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* !

3 LOGICIELS ACHETÉS =

Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

La carte du club + l'abonnement de 6 mois* + une super calculatrice* !

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

MICRO AVENUE

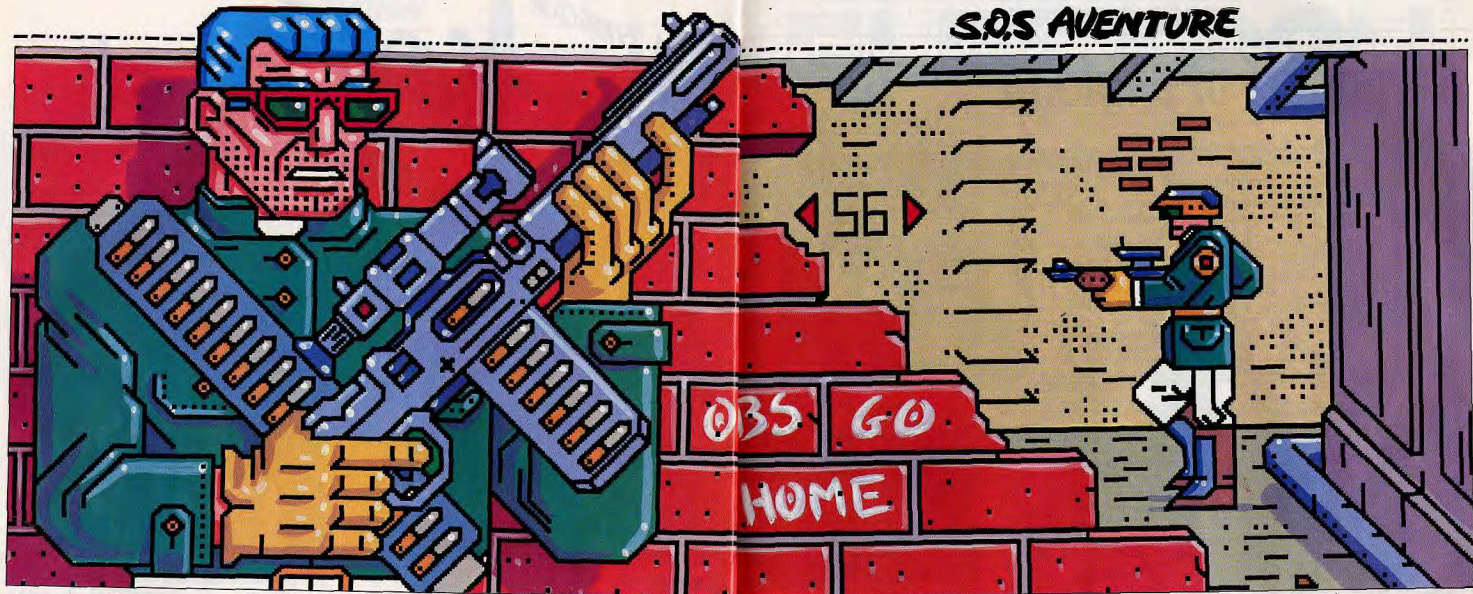
l'espace spécialiste du Soft.

58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

Tél. : 40.35.95.95 - Tél. : 45.72.24.30

BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODE RUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKON, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h



Manhunter 2 ★

PC
Une aventure périlleuse dans une ambiance lugubre vous attend si vous entreprenez de jouer, dans Manhunter 2, le rôle du dernier défenseur de l'humanité contre les Orbs. Passionnant malgré la médiocrité des séquences arcade.

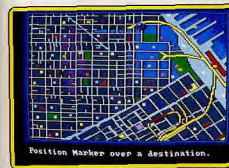
Sierra. Conception et programmation : Dave et Barry Murry.
Oui, les Orbs (des extra-terrestres) sont toujours sur Terre en cette année 2004 ! Rappeler-vous dans Manhunter 1, ces curieux globes oculaires volants qui avaient envahi New York. Les humains ne sont plus que des esclaves. C'est le règne du « mouchard ». Ce petit disque accroché à la peau du cou des Humains permet de contrôler tous leurs déplacements grâce à un ordinateur de poche nommé MAD. Toutefois, ce « mouchard » ne permet pas d'identifier les personnes surveillées. En outre, il est totalement inefficace quand les suspects se cachent dans des souterrains. C'est là qu'interviennent les Manhunters, des humains sélectionnés selon on ne sait quels critères. Le manhunter doit donc identifier les suspects ou retrouver leur trace en cas de

d'identité ainsi que son MAD. Vous découvrez par la suite que ce manhunter mort menait une enquête. Pourquoi ne pas reprendre cette enquête à votre compte ? L'exploration des bas-fonds de San Francisco vous mènera tôt ou tard à Phil. De plus, les Orbs ne jurent pas de découvrir cette usurpation d'identité. En effet, les Humains sont tenus de cacher leur visage et d'observer un mutisme total (sinon

disparition du signal. Certains manhunters, tels que vous, se retournent contre les Orbs (*voir Manhunter 1*). L'aventure continue dans Manhunter 2. Vous poursuivez un dangereux criminel, allié des Orbs, qui répond au nom de Phil. Ce dernier vous a déjà donné du Phil... pardon du fil à retordre dans la première aventure. Il a tué trop d'Humains et vous, le manhunter devenu hors-le-loi, devez mettre un terme à ses actes. Monté à bord d'un vaisseau orb, vous tentez d'intercepter celui de Phil. Votre chasse se termine au cœur de San Francisco où votre vaisseau heurte un bâtiment. Phil s'enfuit en ricanant. Dans sa chute, votre engin volent écrase un passant, un manhunter. Les Orbs sont donc à San Francisco ! Vous en profitez pour lui prendre sa carte



Un humanoïde à tête de chien...



Les mêmes plans que Manhunter 1.



Une secte secrète chinoise...



...poursuivez les humanoïdes.

ouic !). Va donc pour une investigation en bonne et due forme. Ce que vous découvrirez est à la fois passionnant, étrange et macabre ! Une secte secrète chinoise est en guerre contre des humanoïdes à tête de chiens ! Ces mutants ont été créés par un scientifique humain. Des cadavres chinois lacérés à mort, des carcasses d'hommes-chiens jonchant les rues de San Francisco. Qui sont ces mutants ? Pourquoi sont-ils en guerre contre cette secte chinoise ? Y a-t-il un rapport avec la présence des Orbs ? Les indices s'accumulent, les regroupements se font, on entrevoit lentement les mobiles. Nous n'en dirons pas plus, à vous de tirer cette affaire au clair.

Passionnant et envoûtant, voilà ce qu'on peut dire de Manhunter 2. Ce logiciel capte votre attention comme peut le faire un excellent livre. C'est vous dire à quel point le joueur baigne dans une lourde atmosphère de mystère quand il y joue ! Les points forts ? L'excellent système de jeu, très convivial (aucune entrée de texte), met en valeur un scénario exceptionnel. Ensuite, inutile de repartir d'une sauvegarde quand vous faites une erreur fatale. Le programme vous replace automatiquement au début de la séquence. Sierra, qui nous avait habitués à des jeux d'aventure sans violence, nous surprend. Certaines séquences sont d'un macabre ! Jeu très visuel,

Manhunter 2 possède des graphismes animés qui rendent bien le malaise que fait planer la présence des Orbs. Aucun doute, ce jeu est un grand moment qu'il faut vivre ! Notre seule réserve porte sur la qualité un peu douteuse des séquences arcade qui « agrémentent » le jeu. Les must !

Dany Boolack

Type	aventure graphique
Intéret	17
Graphisme	★★★★ (EGA, VGA)
Animation	★★★★ (sur PC AT, 386)
Brutages	★★★ (sans carte sonore)
Prix	D

Kingdoms of England

AMIGA

Dans la ligne du célèbre Defender of the Crown, Kingdoms of England est moins beau graphiquement, mais beaucoup plus riche. Un bon jeu de stratégie, agréable et mâtiné d'un peu d'action.

Éditeur : Incognito Software ; programmation : Brian G. Volnik ; graphisme : Henri F. Grosch, Daniel J. Mueller ; musique : Chris Moullos.

Votre but : vous faire sacrer roi d'Angleterre en conquérant de haute lutte un certain nombre de provinces. Au début du jeu, vous devez d'ailleurs déterminer le pourcentage d'occupation de l'Angleterre qui déterminera la victoire. Il est fixé à 85% au départ, mais rien ne vous empêche de l'augmenter ou, au contraire, de le diminuer. Le programme accepte jusqu'à quatre joueurs humains. Le rôle d'un certain nombre de joueurs supplémentaires sera de toute manière tenu par l'ordinateur. L'écran est divisé en deux parties principales. A gauche se trouve la carte agrandie qui représente une partie de l'Angleterre. Vous venez, dans chaque province, les constructions éventuelles et le drapeau de la puis-

sance qui l'occupe. Il existe plusieurs façons de se déplacer sur cette carte agrandie : soit en utilisant l'un des huit points cardinaux, soit en cliquant directement à un endroit de la petite carte à droite de l'écran, soit encore en vous déplaçant rapidement sur cette petite carte, la grande carte scrolant alors rapidement et fidèlement. Un clic gauche sur une province vous fournit les caractéristiques de celle-ci : son nom, l'argent qu'elle rapporte, le type de terrain, le nombre de points de déplacement demandé pour vous y rendre et le propriétaire. Si la province vous appartient, vous connaissez aussi les armées qui s'y trouvent ainsi que leur composition. Un clic sur l'une de vos provinces vous permettra de déplacer vos armées et d'accéder en entrant dans la ville à des options indispensables : engagement d'hommes d'armes, achat de catapultes ou construction de défenses. Vous disposez, au départ, d'une province sur laquelle est bâtie une tour, de quelques hommes pour la défendre et d'un petit péculé. Vous allez utiliser votre argent immédiatement pour recruter des hommes et mettre sur pied des armées. Différents types de guerriers à la soldate de combat croissante vous sont proposées : poudans, arbalétriers, archers, rangers, et chevaliers. Bien évidemment, il vous faudra payer en conséquence. Le ranger constitue un cas particulier, car en dépit d'un peu

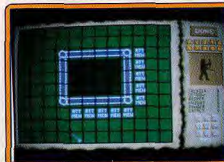
important, son efficacité au combat n'est que moyenne, sauf en terrain accidenté. Au début du jeu, de très nombreuses provinces sont inoccupées. Empressez-vous de les occuper de manière à accroître le montant de vos revenus. En effet, chaque province vous payera une dîme proportionnelle à son étendue et à son emplacement. Chaque province peut contenir jusqu'à quatre armées. Celles-ci pourront à loisir être regroupées en une seule ou au contraire scindées en plusieurs. Vos armées pourront se déplacer en zone allée jusqu'à épuisement de leurs points de déplacement, mais seront, en revanche, obligées de s'arrêter en cas de rencontre ennemie. Très vite les provinces libres vont se trouver occupées et il vous faudra combattre pour en acquies de nouvelles. Les combats se déroulent de deux manières distinctes : mode rapide et bataille détaillée. Dans le mode rapide, le combat est géré en grande partie par l'ordinateur qui compare les forces en présence sans tenir compte de leur position sur le terrain. Différents facteurs vont intervenir : nombre et type d'attaquants et de défenseurs, terrain (un terrain accidenté est



Un endroit primordial pour l'équipement...

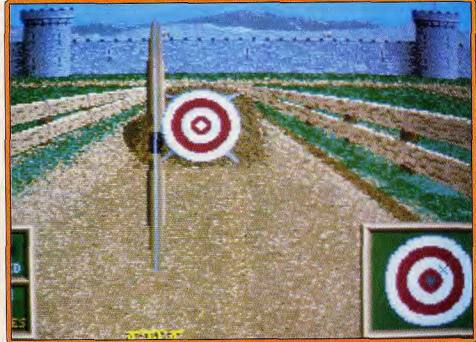


Carte des provinces britanniques.



L'une des phases du combat type wargame.

un facteur défavorable aux attaquants, à moins qu'ils ne disposent d'un ranger pour vingt-cinq hommes), temps, moral des troupes (fonction des victoires remportées), existence d'une construction de défense, et possession d'une catapulte. Ces machines de guerre sont assez chères à l'achat, mais elles se révèlent très efficaces tant en attaque qu'en défense. Pendant le déroulement du combat, vous pourrez intervenir en changeant le cible de votre catapulte (construction, soldats ou catapulte adverse), ou en organisant la retraite. Les défenseurs ont la possibilité de se rendre : solution bien utile pour éviter de se faire tuer inutilement. Les prisonniers ne sont pas perdus pour autant. Ils pourront être libérés lors



Le concours de tir à l'arc biannuel vous permet d'améliorer vos capacités.

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M^e Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h Tel: (1) 42 27 16 00

NOUVEAU
des logiciels PC d'enfer
chez ELECTRON

-15% sur les logiciels
ST PC AMIGA
pendant les 10 jours
qui suivent leur sortie

Offre 1:
ATARI 520 STE
Mon couleur
3 jeux + Joy
4990 F

Moniteur Couleur
pour ST/AMIGA
1490 Frs

Offre 2:
520 STE
3 jeux + Joy
3490 F

offre 3:
PC POCKET ATARI
avec nombreux logiciels
2990 Frs

42 27 16 00

LECTEUR DF
ST/AMIGA **990 F**



Réparation immédiate de votre ATARI
garanti ou non ! sous réserve de disponibilité des pièces

Offre 4: **520STF**
Mon couleur
3 jeux + Joy
4290 F

Offre 5: **1040STF**
Mon couleur
6 jeux + Joy
5990 F

IMPRIMANTE 80 COLONNES
1490 Frs

Disquettes Dble Face 3.5 gde marque

89 Frs les 10
790 Fr les 100
plus, nous consulter !!!

Offre 6:
Amiga 500
Mon Couleur
4990 F

Offre 7:
Amiga 500
Mon Couleur 3 Jeux
T.Text+ Graphisme
5490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM	Prénom	Désignation	Qté	Prix
ADRESSE				
C.P.		VILLE		
CHEQUE		MANDAT	CARTE BLEUE	
N°		DATE EXPI		

Port Logiciel: 25F, Accessoire 50F, Machine 150F
TOTAL DE VOTRE COMMANDE

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

S.O.S. AVENTURE

d'une attaque ulférienne dans un mini-jeu d'arcade où vous vous frayerez un chemin à coup d'épée. Le mode de combat détaillé n'est accessible que lorsqu'une armée attaque une construction au moins de la taille d'un donjon. Vous allez positionner vos unités de soldats et de catapultes (luc de chaque au maximum) sans oublier de laisser des hommes en réserve. Le combat est beaucoup plus précis mais aussi plus long. La construction de défense est importante pour améliorer vos points de combat défensif. De plus, l'achat de catapultes et l'engagement d'hommes ne peut se faire que dans une ville dotée d'un moins de tour de défense. On ne peut construire que du printemps à l'automne. Ces deux époques sont marquées d'allures par un concours de l'été. Vous disposez de trois flèches pour chacune des quatre distances : 30 m, 60 m, 90 m et 120 m. Vous devez régler la puissance de tir et surtout de la visée, en tenant compte de la distance et du vent. À l'issue du concours, les trois premiers seront récompensés. Au terme d'une longue lutte, vous aurez le plaisir, en cas de victoire, d'assister à la solennelle cérémonie du couronnement. La réalisation est de bon niveau. Les graphismes sont agréables et d'excellentes musiques de circonstance accompagnent le jeu. La gestion à la souris est très conviviale. Ce wargame conviendrait à débutants par sa facilité de mise en route et pourra aussi satisfaire l'amateur averti par sa richesse (deux disquettes). Jacques Harboux



L'édifice baroque que vous avez acheté vous réserve des surprises.

le tout. « L'abbaye Carfax est un lieu de mort. Ceux qui osent y pénétrer n'en reviennent jamais ! » murmure-t-elle en se signant. L'effroi qui fige ses traits ébranle un peu votre insouciance. Mais l'incident est bien vite oublié. À présent, vous êtes devant votre abbaye. Il fait déjà nuit et un peu de repos ne vous ferait pas de mal. L'énorme masse sombre de l'édifice semble vous regarder avec dédain. A première vue, l'entretien n'était pas le principal souci du précédent propriétaire. « Les travaux de restauration vont me coûter les yeux de la tête », pensez-vous en ouvrant la porte d'entrée. Un gémissement plaintif s'échappe de ses gonds (pas mal de sons digitalisés). À pas de lumière, c'est le moment de savoir si l'analyseur de syntaxe est puissant. Dans une autre dimension, votre double spirituel est tapse sur le clavier du destin : *turn lights on* (allumez les lumières) et votre main cherche l'interrupteur. Ce que vous découvrez vous empêche de louer les qualités de l'analyseur de syntaxe. Décidément ce scénario ne vous gangne aucun désagement. Vous découvrez un hall tout poussiéreux et rempli de toiles d'araignées. Tout à coup, un rire à glacer le sang retentit. Pétrifié, vous levez la tête, ce... rire vient du haut des escaliers. Vous chevezux se dressent sur la tête ! Ce que vous voyez est incroyable. Un fantôme rouge, oui rouge, vous regarde avec deux yeux flamboyants. Il vous lance une bouille de feu... Mais qu'attend donc votre double spirituel pour taper *Jump aside* sur son ST1 ? Vous évitez de justesse la boule rougeoyante. Battaie en retraite dans une pièce voisine vite, vite ! Vous refermez la porte derrière vous et... AAAHHHHHH ! Une hideuse créature vous dévisage tout en s'approchant...

Ooze est, comme vous pouvez le constater, un jeu d'aventure dont le thème est l'épouvante. Les auteurs n'ont pas choisis la facilité en prenant la peur comme point d'appui pour apprêter les aventuriers en mal de sensations. L'aventure textuelle dotée de superbes illustrations se prête mal à ce genre d'exercice. Ooze n'échappe pas à ce constat. Néanmoins, le scénario est bien charpenté, à défaut de faire peur,

le tout. « L'abbaye Carfax est un lieu de mort. Ceux qui osent y pénétrer n'en reviennent jamais ! » murmure-t-elle en se signant. L'effroi qui fige ses traits ébranle un peu votre insouciance. Mais l'incident est bien vite oublié. À présent, vous êtes devant votre abbaye. Il fait déjà nuit et un peu de repos ne vous ferait pas de mal. L'énorme masse sombre de l'édifice semble vous regarder avec dédain. A première vue, l'entretien n'était pas le principal souci du précédent propriétaire. « Les travaux de restauration vont me coûter les yeux de la tête », pensez-vous en ouvrant la porte d'entrée. Un gémissement plaintif s'échappe de ses gonds (pas mal de sons digitalisés). À pas de lumière, c'est le moment de savoir si l'analyseur de syntaxe est puissant. Dans une autre dimension, votre double spirituel est tapse sur le clavier du destin : *turn lights on* (allumez les lumières) et votre main cherche l'interrupteur. Ce que vous découvrez vous empêche de louer les qualités de l'analyseur de syntaxe. Décidément ce scénario ne vous gangne aucun désagement. Vous découvrez un hall tout poussiéreux et rempli de toiles d'araignées. Tout à coup, un rire à glacer le sang retentit. Pétrifié, vous levez la tête, ce... rire vient du haut des escaliers. Vous chevezux se dressent sur la tête ! Ce que vous voyez est incroyable. Un fantôme rouge, oui rouge, vous regarde avec deux yeux flamboyants. Il vous lance une bouille de feu... Mais qu'attend donc votre double spirituel pour taper *Jump aside* sur son ST1 ? Vous évitez de justesse la boule rougeoyante. Battaie en retraite dans une pièce voisine vite, vite ! Vous refermez la porte derrière vous et... AAAHHHHHH ! Une hideuse créature vous dévisage tout en s'approchant...

Ooze est, comme vous pouvez le constater, un jeu d'aventure dont le thème est l'épouvante. Les auteurs n'ont pas choisis la facilité en prenant la peur comme point d'appui pour apprêter les aventuriers en mal de sensations. L'aventure textuelle dotée de superbes illustrations se prête mal à ce genre d'exercice. Ooze n'échappe pas à ce constat. Néanmoins, le scénario est bien charpenté, à défaut de faire peur,



Un intérieur évidemment hanté.



L'obscurité de la nuit n'est pas rassurante.

il capte l'attention. C'est un bon point. En outre, hormis la présence de sons digitalisés, le jeu ressemble à s'y méprendre à un produit Migmatic. Scrolls. Superbes graphismes, bon analyseur de syntaxe, textes copieux, tout y est ! Remarque, ce n'est pas un reproche. Ooze, sans être un produit exceptionnel, plaira aux inconditionnels du genre.

Dany Boaluck
Type *aventure*
Intéret *15*
Graphisme *★★★★★*
Animation *★★★★★*
Bruitages *★★★★★*
Prix *n.c.*

Type *wargame-action*
Intéret *16*
Graphisme *★★★★*
Animation *★★★★*
Bruitages *★★★★*
Prix *C*

Ooze ★

ATARI ST
Spectres et fantômes hantent l'abbaye que vous avez occupée. Noir voyage au pays d'Ooze !

Conception : Dragonware.
Ceux qui s'évanouissent au moindre choc et dont le cœur bat la chamade dès qu'ils voient leur ombre doivent éviter de lire ce test ! Ce jeu d'aventure est réservé à ceux qui ignorent le sens du mot peur. Ooze vous place dans le peau d'un personnage bien inconnu. Acheter un édifice scolaire est un excellent placement... sauf s'il est hanté ! Tous-est qui que l'inoculé lui fait sauter en entendant les avertissements de cette vieille femme rencontrée sur



Des graphismes à donner le frisson.

PROMO EXCEPTIONNEL
AMIGA 500
+ MONT. PHILIPS 8832 + CORDON
5 990 F
Caractéristiques : 8832 - 14" -
Pich - 0,42 - Prise casque

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONT. COUL. 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS. 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONT. COUL. 1084
+ EXTENS. 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ. 3" 1/2
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONT. COUL. 1084
+ 100 DISQ. 3" 1/2
6 590 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS 512 K 512 K externe	PROMO 1 990 F 1 700 F	DISQUE DUR A 590 20 Mo GRAPHIQUE VIDEO DIGIVIEW BENLICKS DSD 30XP GENULICK M80N SCANNER PRINT TECHNICK A4 HANDY SCANNER	4 990 F 1 890 F 4 650 F 4 990 F 2 990 F 1 290 F
EXTENSION MEMOIRE 512 K sans horloge 512 K avec horloge	PROMO 990 F 1 290 F	TABLETTE GRAPHIQUE DPP A4 TABLETTE GRAPHIQUE CPR A3 CAMERA HV 720 OBJECTIF SCHNEIDER	3 990 F 3 990 F 7 990 F 2 990 F
SON INTERFACE MIDI ECE SAMPLER PERFECT SOUND	560 F 560 F 950 F	MONITEURS EMULATEUR DIGIA MODEM DTL	900 F 800 F 4 990 F

LOGICIELS

GRAPHIQUE VIDEO-AMINATION Animagic Dribble Paint III Digitpaint 3 Phobos Paint 2.0 Providence Plus Providence Plus Script 4D Script 4D Junior Turbo Silver	750 F 850 F 850 F 4 600 F 990 F 4 600 F 4 500 F 1 900 F 1 440 F	EDUCATIFS La Basse des Maths B-5-4-3 B-5-4-3 à 3 Folle lecture Don Dichotte Bataille au pays de Big Ben Enigme à l'ouest	200 F 290 F 250 F 250 F 250 F
E.A. ET BUREAUTIQUE Excel 8.0 Kindwords FR Professional Page 12 FR Pagesmaster	2 350 F 530 F 2 990 F 2 000 F	Hydra Court Migmatic Assicpe Memorias Bana Titius Rival Pursuit	250 F 410 F 290 F 280 F 280 F 280 F

OPERATION REPRIS AMIGA 500
POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

AMIE LE PRO.

CADEAU PROMO
10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !
-50%* PROMO
-40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRIcielLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aigüilles ** 24 Aigüilles

LES
Plus
d'AMIE

- GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CREDIT A mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieux ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

3615 AMIE

VPC	11, bid Voltare 7501i Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bid Voltare 7501i Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bid Voltare 7501i Paris	43.57.96.18
PC	19, bid Voltare 7501i Paris	43.58.16.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LEZISIS	69, cours Lindaut 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lindaut 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONT. COUL. 1084
11 500 F

PROMO
AMIGA 2000
+ 2° 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 3ème 3" 1/2	1 400 F	Extension 2 Mo Emulateur XT	6 790 F 5 490 F
Hard card 30 Mo autoboot	5 990 F	Carte accélératrice Flicker Free	14 900 F 5 500 F
CITIZEN 12013 SWET 24	1 700 F 4 450 F	EPSON LX 400 LQ 400	2 890 F 3 990 F
STAR LC 10 LC 10 Couleur LC 24-10	1 890 F 2 480 F 3 450 F	COMMOORE MPS 1250 MPS 1500 couleur	1 550 F 2 290 F
MANNESSMAN TALLY MT B1			1 750 F

IMPRIMANTES

DISQUETTES 3"1/2 DF-OD Garantie 100 % Par 100 Par 10 Par 50	3 712 F DF-OD 100 % 6,50 F l'unité 7,00 F l'unité 7,50 F l'unité
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

S.O.S AVENTURE

The King of Chicago

Petit truand deviendra grand et une bande ne le descend pas. Une mission vraiment coriace!

aventure : type
14 : intérêt
**** : graphisme
*** : animation
** : bruitage
C : prix



Sleeping Gods Lie

Ce monde est monotone et si vaste que, comme le dit son titre, on risque fort de s'y endormir.

aventure action : type
13 : intérêt
**** : graphisme
*** : animation
** : bruitage
C : prix



Bloodwych

Impeccable pour jouer en tandem, Bloodwych paraît un peu mesquin au joueur solitaire.

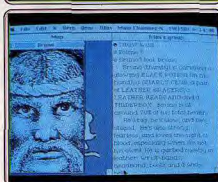
jeu de rôle seul : type
ou 2 joueurs
seul 14 : à deux 17 : intérêt
**** : graphisme
*** : animation
** : bruitage
C : prix



Quarterstaff

Très beau pour son temps comme pour les dessins et un scénario Infocom! Une aventure attachante.

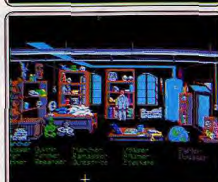
jeu de rôle : type
18 : intérêt
**** : graphisme
*** : animation
**** : bruitage
n.c. : prix



Indiana Jones et la dernière croisée

Des graphismes animés et des scènes d'action. Une intrigue excitante réalisée avec talent.

aventure graphique : type
18 : intérêt
**** : graphisme
**** : animation
**** : bruitage
C : prix



Si vous rêvez de devenir proxénète, trafiquant d'alcool, ou dealer, *The King of Chicago* est indiscutablement fait pour vous. Vous incarnez, en effet, le rôle de Pinky Callahan, un petit truand irlandais, ambitieux et intelligent. Il se donne pour ambition de devenir le roi de la pègre après qu'Al Capone ait été exécuté à Alcatraz. Malheureusement, les choses ne sont si simples, car il lui faut préalablement prendre le contrôle du gang irlandais qui domine le nord de la ville avant de s'attaquer à l'héritier de Capone, l'italo-américain, Tony Santucci. Comme tous les gangsters des années trente, Pinky a une petite amie, Lola, une extravertie aux allures de péripéticatrice, qu'il doit éviter de trop malmenier: elle pourrait se venger. Comme vous l'avez deviné, vous devez faire preuve de psychologie afin de vous frayer un chemin à travers les intérêts contradictoires de chacun des protagonistes, ceci afin de devenir le roi de la pègre de Chicago. Les graphismes du programme sont extrêmement soignés. Les animations malheureusement ne sont pas tout à fait à la hauteur et font douter sérieusement de l'appellation Cinématique. (Disquette Mindscape pour Atari ST.)

Pour sauver le monde de la domination de l'Axe paillard, retrouver le Donneur et remettre-lui un appareil. Le monde dans lequel vous allez évoluer est vaste : huit royaumes, chacun d'eux pouvant comporter jusqu'à six zones extérieures. L'aventure commence dans votre maison. Le monde est représenté en trois dimensions et vous vous y déplacez à la souris dans la direction du curseur. Vous aurez à combattre de nombreuses créatures à l'aide des différentes armes massives en chemin : pierre, diable de jet, sarbacane, arbalète, bâton de feu, etc. Chaque arme possède ses caractéristiques propres. La plus puissante est toujours automatiquement sélectionnée mais rien ne vous empêche d'en choisir une autre. Certaines rencontres donnent lieu à un dialogue restreint. A vous d'accepter ou de décliner l'offre. Vous trouverez sans armes et objets divers, utiles à votre quête. N'oubliez pas de manger et de vous reposer (si possible à l'abri) pour reprendre des forces. Fouillez chaque zone à fond avant de la quitter car une fois sorti d'un royaume, vous ne pourrez pas y revenir. L'attribution est correcte mais le jeu trop peu varié pour séduire les amateurs. (Disquette Empire pour Amiga.) Jacques Harboun

Après la version ST (testée dans le TIT n° 70), voici la version Amiga de cet étonnant jeu de rôle conçu en deux ans. Au départ, nous ne disposiez que d'un seul aventurier choisi par seize champions de professions diverses. Mais il vous faudra vite recruter trois autres personnages au hasard des rencontres. Dans le jeu de deux, l'écran est divisé en deux, et chaque joueur peut effectuer ses propres actions, converser avec les monstres ou avec les personnages de l'autre groupe, etc. Mais il est bien dommage que, dans le jeu en solitaire, la fenêtre graphique n'ait pas été agrandie et reste limitée à la moitié de l'écran. Outre le joystick et le clavier, le premier joueur peut utiliser ses manipulations. Le système d'échecs proposé est clair bien que moins complet que celui de *Dungeon Master*. Les combats sont fréquents et difficiles et la magie bien utilisée les facilite. La dialisation graphique et sonore est très maladroite. Évaluer les capacités de la machine. En conclusion, s'il se révèle tremblant dans le jeu de deux, *Bloodwych* reste nettement en-deçà de *Dungeon Master* dans le jeu en solitaire. (Disquette Infocom, Jacques Harboun)

Finis les écrans repoussants des vieux jeux Infocom. *Quarterstaff*, comme toutes les nouvelles productions de cet éditeur, exploite enfin les 16/32 bits. Conscientement, ce sont les graphismes de points et les animations qui surprennent le moins. D'après, ils sont très beaux mais, le moins qu'on puisse dire, est qu'ils ne sont pas très nombreux. Pour le son, en revanche, on nage en plein bonheur. Ah! Ces dialogues qui permettent l'action! Pas de meilleur moyen pour rentrer dans l'ambiance! Et l'interface est tellement lisible et agréable que vous ne pouvez pas vous empêcher qu'il s'affiche progressivement à l'écran. Très pratique! L'écran scénario, on retrouve une sombre histoire de druides et d'aventuriers valeureux. Mais dommage que le talent légendaire des scénaristes d'Infocom est là. De nombreuses surprises et de superbes descriptions vous attendent. Et surtout, *Quarterstaff* mélange avec bonheur des éléments de jeu de rôle et de jeu d'aventure pour former un logiciel passionnant. Le meilleur jeu que j'ai pu voir sur Mac cette année. Mais n'oubliez pas votre dictionnaire, car le jeu n'est pas traduit. (Deux disquettes double face pour Mac II. Mac. Ex-collecteur sur Mac II.) Olivier Scamps

Cette aventure sur Atari ST suit assez fidèlement le scénario du film dont il est inspiré. Indy revient à son université où il enseigne quand il est invité à entrer de mystérieux personnages. Indy se retrouve chez Walter Donovan qui lui demande de retrouver le Grand Walter avant qu'il ne meure. Henry, le père d'Indy, était déjà « sur le coup » mais il vient de disparaître à Venise sans laisser de traces. Pour le Grand, mais surtout pour retrouver son père, Indy accepte de se mettre à la recherche de la précieuse coupe. Comme dans le film, Indy mène son enquête tambour battant. Des églises de Venise au château autrichien en passant par le serpent à plume, il passe d'un casse-tête à l'autre sans temps mort. Basé sur le même système de jeu que le superbe *Mac Knackn*, *Indiana Jones et la dernière croisée* possède la classe d'un grand jeu d'aventure, complexité du scénario et la richesse des situations nous plongent dans une passionnante aventure. Les auteurs ont aussi tenu compte de la possibilité de visiter les lieux intéressants et l'ennui. Techniquement, la réalisation est sans faille. Le jeu est entièrement graphique et animé. L'environnement sonore est correct, sans plus. Danv Boudauck

AMIE PRO.

ATARI ST ATARI MEGA ST

PROMO

520 STE + 50 DISQUETTES 3/1/2 3 490 F	520 STE + MONTI. COUL. SC 1425 + 100 DISQUETTES 3/1/2 5 490 F
---	--

MEGA ST1 5 490 F

MEGA ST14 + MONTI. MONO SM 124
6 790 F

CADEAU 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

PERIPHERIQUES		DIGITALES	
LECTEURS		PRO BRD	2 290 F
3 1/2 externe	980 F	VIDI ST	1 980 F
5 1/4 externe	1 750 F		
DISQUES DURS		SCANNERS	
Mega file 30 Mo	4 290 F	PRINT TECHNIC	4 990 F
Mega file 60 Mo	6 990 F	WALID SCANNER 313	3 790 F
MONITEURS		TABLETTE GRAPHIQUE	
Monochrome SM 124	1 200 F	CRP A4	4 480 F
Colorier SC 1425	2 200 F	CRP A3	8 490 F
Matryx 2000	4 890 F	PROMO	

LES COMMANDES
43.57.48.20

Plus d'AMIE

• GARANTIE 1 an constructeur
1 an Contrat AMIE

• ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
CREDIT 4 mensualités sans intérêt*

• REPRISE Votre vieux ordinateur repris à 50 % de sa valeur**

• REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

Reprise de vos ordinateurs pour l'achat d'un IZZO

La micro sans soucis

3615 AMIE

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____ N° 660 023

VPC 11, bd Voltaire 75011 Paris 43.57.48.20

AMIA 11, bd Voltaire 75011 Paris 43.57.96.89

ATARI 11, bd Voltaire 75011 Paris 43.57.96.19

PC 19, bd Voltaire 75011 Paris 43.38.10.09

SAV 2, rue Rampart 75011 Paris 43.57.82.05

OCCASION 2, rue Rampart 75011 Paris 43.57.82.05

MARSEILLE LOSIRS 55, cours Liebaud 13006 (16) 91.42.50.42

MARSEILLE PC 55, cours Liebaud 13006 (16) 91.47.74.11

DESIGNATION QUANTITE PRIX MONTANT

MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS

(Chaque fois que vous avez des produits en plus)

FORME PRIX

POSTE 25 F/TRANSFERTEUR 80 F

CHECKE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

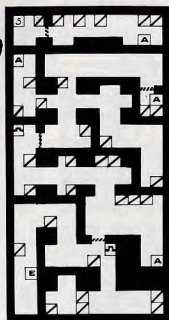
DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

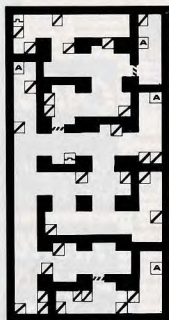


SQS AVENTURE

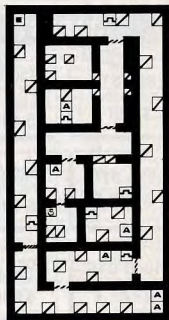
NIVEAU 1



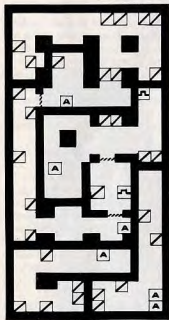
NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 2



Message in a bottle

Citadel

- TRAPPE
- ENTREE
- INTERRUPTEUR
- ASCENSEUR
- BARRIERE D'ENERGIE
- SORTIE

Un shoot-them-up intelligent c'est assez rare, mais c'est le cas de *Citadel*. La stratégie est tout aussi importante que de bons réflexes, pour venir à bout de ce programme. Quelques astuces. Si vous voulez progresser dans le jeu, il ne faut surtout pas foncer en tirant sur tout ce qui bouge. La première chose à faire, c'est de noter ce que renferme chaque trappe. Il ne faut pas

non plus hésiter à s'arrêter pour réfléchir précisément aux prochains déplacements, chaque fois que vous êtes hors de portée de vos adversaires. Il est important de capturer des robots pour s'en servir comme boucliers, mais il ne faut pas que cela vous coûte trop d'énergie. Choisissez plutôt les moins coûteux. Vous devez faire très attention, en pas perdre votre bouclier en chemin, pour

éviter les dépenses d'énergie. Par exemple, si le bouclier est situé à plus d'une case de l'ascenseur que vous devez emprunter, il ne pourra pas vous suivre. La meilleure formule consiste à le bloquer sur le côté. Vous y perdrez en souplesse d'utilisation, mais cette méthode est plus sûre. Evitez de le fixer en diagonale, car il vous gênerait pour franchir les barrières d'énergie.

Lorsqu'une arme puissante est placée près d'une réserve d'énergie, n'hésitez pas. Placez-vous sur l'énergie et prenez l'arme. Votre niveau d'énergie baissera, mais elle continuera cependant à se recharger.

Alain Huyghues-Lacour

Messages

DARK MAN

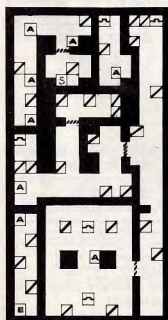
Pour Skull (n° 67), il y a 12 niveaux pour le jeu *Katakis*. Mais comme il est très dur, tu auras peu de chance d'arriver jusqu'au bout. Alors voilà un pake

magique qui te donnera des vies infinies :
 faire *Reset* puis pake 13999,173 pake 141803,173 et pour exécuter sys 2261.
 Pour David (n° 67), voici le pake pour avoir des vies infinies pour 1942 :
 faire *Reset* puis pake 5806,234 pake 5307,234 et pour exécuter *frappe* sys 2640.
 Pour Skull (n° 68), voici le pake pour *Druid I* entrer après un *Reset* : pake

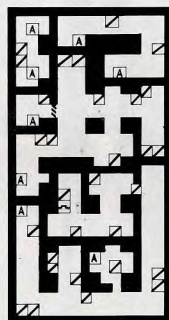
35744,0 pake 35731,12 et sys 5120 pour exécuter. Maintenez, tu joues avec de l'énergie infinie !
 Pour finir *Renegade I* sans se soucier du temps, des vies et de l'énergie, il suffit de charger le jeu, de faire un *Reset* et d'entrer les pokes suivants :
 pake 42187,165 pake 45868,44 pake 46285,96 (vies infinies).
 Pake 43022,0 pake 46631,44 (énergie infinie).
 Pake 41114,165 (temps infinis).

Sys 41931 pour exécuter.
 Pour Achille Talon alim *Iznogoud* (n° 68), des vies infinies pour *Thundecats* ? C'est possible grâce à ce pake magique : pake 35088,173 et sys 2061 pour exécuter.
 Pour *Mission Elevator*, il suffit de taper pake 2347,255 pour avoir 255 vies et de taper pake 2350,0 pour avoir du temps infini.
 Quant à moi, j'aimerais des pokes pour *Game Over 1* et 2, *Zynaps*.

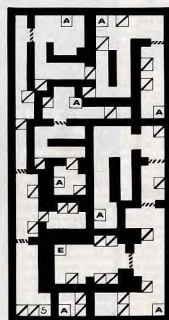
NIVEAU 3



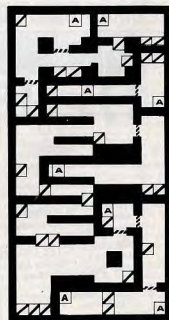
NIVEAU 3



NIVEAU 4



NIVEAU 4



NOUS SOMMES N°1 CHEZ NOUS

PORT FOLIO ATARI 520 STE 1040 STF + écran couleur n°te résol. Disponible 5490 F

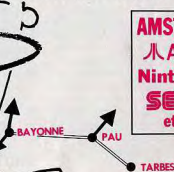
Grâce à notre puissance d'achat, vous êtes privilégiés dans les pays de l'Adour où nous sommes leader.



Pistolet MAGNUM et WEST PHASER 149 F

BASE 4

La micro facile



AMSTRAD
 ATARI
 Nintendo
 SEGA
 etc...

BAYONNE-PAU-TARBES
 REVENDEURS BIENVENUS...

43, av. J.L. Laporte - 64600 ANGLET - 59.52.47.51
 57, bd Lacausade - 65000 TARBES - 62.51.36.13
 11, rue Samonzet - 64000 PAU - 59.83.78.78

AMIGA

lecteur externe 3" 1/2	890
lecteur externe 5" 1/4	1490
écran couleur multisync	5900
disque A 500/1000 30 Mo	4900
carte disque dur PC 20 Mo	2900
disque GVP autoboot	N.C.
Genlock, Flicker Fixer	
Scanner, Logiciels	N.C.

IMPRIMANTES

Star LC 10	1990
Star LC 24-10	400
MPS 1230	1550
MPS Deskjet HP	6990

PHASE

GALERIE "LE SQUARE"
 93, Avenue du G1 Leclerc
 75014 PARIS
 45 45 73 00
 M° Alésia - 10h à 19h Lundi-Samedi

AMSTRAD

TOUTE LA GAMME EN PROMOTION

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	3560
carte AT + lecteur 5" 1/4	3400
2 Mo interne A 2058	6390
écran 1084 S	2900

SURPRISE

SUPER PROMO STAR LC 24-10 2990 TTC

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO

CREDIT

DETAXE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX T.T.C.

S.O.S AVENTURE

Opération Wolf, L.E.D. Storm, Bioic Commando, Line and Leg Die, Salamander, Skate or Die, Traz, Vampire's Empire, Wee le Mans, Platoun et 4 x 4 Off-Road Racing. Merci d'avance à mes auteurs...

Help ! Que faut-il faire dans **Gasfield** ? Quel est le but du jeu **Firefly** ? Comment jouer le monstre final dans **Predator** ? J'ai trouvé un cadavre ! Où se trouvent les fiches dans le troisième niveau, les flèches explosives dans le quatrième et une sorte de feu dans le cinquième niveau après avoir passé les mardouzes.

J'ai également trouvé une sorte de boîte avec une antenne dans le troisième niveau je ne sais pas à quoi elle sert, et je ne sais pas non plus à quoi sert le feu dans le cinquième niveau et quelle est l'utilité de l'arc et des flèches. Un grand merci d'avance à qui me dira comment jouer le monstre afin que je puisse enfin terminer.

FREDDY

Dans No sur C64, j'ai du mal à trouver la solution ; comment peut-on se procurer la lanterne chez le marchand de légumes ; comment aller plus loin dans la forêt et dans la grotte ? Comment sortir sans oublier et à quoi sert la clé qu'on y trouve en secouant le squelette ? À quoi sert la pierre du chat qui me rend invisible ? Peut-on entrer dans le château gardé par l'ogre, après le cimetière ? Comment traverser les ponts en bois ? À quoi servent les objets tels que le chaudière, le pistolet, le diamant et les autres ? Peut-on, et comment faire, pour sauvegarder une partie en cours ? Je n'arrive pas à me servir de l'icône-squelette...

HERCULE

Dans **Black Bell**, sur Sega, pour avoir les vies infinies, appuyer sur le bouton 1, puis, pendant le court moment où l'écran est complètement noir, appuyer sur la touche Rest. Votre énergie descendra alors à zéro. Voilà, maintenant, vous pouvez jouer tranquillement.

LAURENT

Dans « Ille », que faut-il faire dans le temple ? et après de la borque ? À quoi sert la machine que nous sommes à forger ? Merci EN REPONSE à Patricia (Titik n° 68), le passage sous CPM ne marche pas toujours avec les touches « shift » et « > », dans ce cas, il faut taper : « ^pm ».

L'ULTIME COMMODORE

Pour Philippe, le PCman, dans **Ultima IV** la back stone est trouée à l'intérieur ou la porte bleue magique apparaît, près de Moonglow, elle des

magies. Pour la prendre, se placer à l'endroit où la porte va apparaître (donc quand elle n'y est pas) et attendre que les deux lunes soient noires.

Cherchez alors et la trouvez la Back stone.

Un petit truc pour avoir de l'or à volonté pour le jeu **Ultima Tutelator** sur C64 : se placer à environ dix mouvements au-dessus du cockpit, Britland, puis taper le bouton disquette, mettre Underworld disk et s'en aller vers la gauche.

Un paysage totalement hétéroclite apparaît dans qu'un coffre : on peut y prendre de l'or à volonté. A moi : qu'est-ce que le « pur objet » ? Quel est le mot de passe ? Où est le rune de la qualité (si possible localisation, ou sextant) ? Qu'est-ce que le Mandrake root, et où est-elle ? Comment prendre la Green stone ? Merci d'avance.

PHILIPPE

Voilà les solutions énigmes de **Kult**. De profonds : attendre que le crochet descende, l'attraper au lasso et sauter sur le monstre de pierre. Il termine le niveau et elle, pour le moment, elle est loin dans la forêt et dans la grotte ? Comment sortir sans oublier et à quoi sert la clé qu'on y trouve en secouant le squelette ? À quoi sert la pierre du chat qui me rend invisible ? Peut-on entrer dans le château gardé par l'ogre, après le cimetière ? Comment traverser les ponts en bois ? À quoi servent les objets tels que le chaudière, le pistolet, le diamant et les autres ? Peut-on, et comment faire, pour sauvegarder une partie en cours ? Je n'arrive pas à me servir de l'icône-squelette...

Dans **Black Bell**, sur Sega, pour avoir les vies infinies, appuyer sur le bouton 1, puis, pendant le court moment où l'écran est complètement noir, appuyer sur la touche Rest. Votre énergie descendra alors à zéro. Voilà, maintenant, vous pouvez jouer tranquillement.

Dans « Ille », que faut-il faire dans le temple ? et après de la borque ? À quoi sert la machine que nous sommes à forger ? Merci EN REPONSE à Patricia (Titik n° 68), le passage sous CPM ne marche pas toujours avec les touches « shift » et « > », dans ce cas, il faut taper : « ^pm ».

Pour Philippe, le PCman, dans **Ultima IV** la back stone est trouée à l'intérieur ou la porte bleue magique apparaît, près de Moonglow, elle des

HALLOWEEN D'ANTIQUES

Leisure Suit Larry 2 : voici une partie de la solution. Allez trois fois vers le Nord, vous allez tomber en face des studios de la KROD. Allez deux fois à droite, vous êtes devant une palissade. Tapez look in hole, puis sortez du tableau vers la droite. Entrez dans le Quikie Mart et appuyez sur le bouton de la caisse. Tapez get ticket puis entrez six numéros. Une fois que vous tapez votre ticket, retournez au studio KROD. Entrez et appuyez sur la standard. Tapez A moi ! comment neutraliser Mama et pouvoir dormir dans la cabine ? Comment parler aux femmes dans le bar du bateau ? Comment entrer de se faire brûler par le soleil sur le transat près de la piscine ? Que faire dans le bateau de sauvetage ? Que faire avec le capitaine ? A Los Angeles, que faire dans la droguerie et dans la bêtise vendeuse ? A quel moment les deux types du salon ? Comment y entre ? Que faire d'autre sur le bateau ? Dans **Space Quest**, où trouver le glass cutter, le papier, le panier et le plume ? Dans **King Quest II**, comment ouvrir la boîte à l'écran ? Dans **King Quest III**, j'ai le cookie mais comment le faire manger par le magicien sans qu'il me punirait dès qu'il me voit en sa possession ? Dans **King Quest I**, comment sortir du puits ?

MICROMANIAQUE

Dans **Barbarian**, pour l'un Drax, il faut appuyer sur les boutons de jeu et taper le bouton. Pour **Arkanoid**, sur ST, taper deadstard, puis Return pendant le changement ; en cours de jeu, taper « > » et vous passez au tableau suivant. Pour **Gauntlet**, toujours sur ST, taper « insert » quand vous êtes mort et vous reprenez du même endroit et tous vos points et objets.

A moi. Dans **Targh, Gryzor et GreenBERT**, sur PC, je suis en manque de vies infinies. Qui pourrait m'aider ? Merci d'avance.

CAPITAINE JOYSTIQUE

Sur Amstrad CCP 464, qui pourrait me dire combien et où sont les brosses dans la deuxième partie de **Rambo III** (je n'en trouve que trois). Merci d'avance.

FREDO SEGA

Dans **Secrétaire Commando**, pour recommencer au niveau trois et après, si vous avez perdu, faire un mouvement de gauche à droite avec les deux boutons (1 et 2) enfoncés. Dans **Space Hunter 9D** le code du message spécial est 7437841. Dans **Black Belt**, après le titre, pendant

Mama ne soit pas là. Allez vers la table de nuit et taper open drawer, get sewing kit ; refermez le tiroir, sortez, fermez la porte.

Sortez alors de votre cabine, montez au grenier et tapez puis allez au fond à gauche. Entrez ensuite chez le barbier et allez vous assise dans le diège : vous gagnez une perrière ! Sortez et montez un étage, prenez l'escalier droit, montez encore un étage et allez à gauche. Vous êtes face au life boat. Allez-y et tapez go in life boat, get out ille box. A ce moment-là, vous totalisez 124 points. A moi ! comment neutraliser Mama et pouvoir dormir dans la cabine ? Comment parler aux femmes dans le bar du bateau ? Comment entrer de se faire brûler par le soleil sur le transat près de la piscine ? Que faire dans le bateau de sauvetage ? Que faire avec le capitaine ? A Los Angeles, que faire dans la droguerie et dans la bêtise vendeuse ? A quel moment les deux types du salon ? Comment y entre ? Que faire d'autre sur le bateau ? Dans **Space Quest**, où trouver le glass cutter, le papier, le panier et le plume ? Dans **King Quest II**, comment ouvrir la boîte à l'écran ? Dans **King Quest III**, j'ai le cookie mais comment le faire manger par le magicien sans qu'il me punirait dès qu'il me voit en sa possession ? Dans **King Quest I**, comment sortir du puits ?

PROMO 1 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec câble péritel + KIT STARTER
JEU, MINIAUTOCLEUSE CRAYON SUPER 8, CESSIN, FUSION, RAINY + traitement de texte, KINWORD

3990 F

avec moniteur couleur 1084P = 6480 F

avec moniteur couleur = 5490 F

PROMO 2 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec câble péritel + KIT STARTER
voit Promo 1 + CADEAUX, voir Promo 1 + EXTENSION 812Ko + HORLOGE

4690 F

avec moniteur couleur 1084P = 7180 F

avec moniteur couleur = 6190 F

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/S.A.S. 6, Boulevard VOLTAGE, 93011 PARIS

Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
Code Postal: _____
Cité: _____
Carte bleue n°: _____
Date d'expiration: _____
Signature: _____

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/S.A.S. 6, Boulevard VOLTAGE, 93011 PARIS

Nom: _____
Prénom: _____
Adresse: _____
Code Postal: _____
Cité: _____
Carte bleue n°: _____
Date d'expiration: _____
Signature: _____

Grand Jeu du 01/01/83 au 31/02/83
baignez 1 semaine en Tunisie
séjour + voyage pour 2 personnes
1 ATARI 500 STE
10 Jeux Batman

Pour participer à ce jeu (premier sans obligation d'achat) rendez dans votre magasin ULTIMA la carte Privilege (vous obtenez des remises) (une de nos agences ULTIMA, liste en décembre)

POSE COMPRISE

Heures d'ouverture
10H à 19H
NON STOP

ATARI 520 STE

+ KIT ULTIMA GAMES 1
CADEAUX D'UNE VALEUR DE 2200 F

1 SUPER JOYSTICK + 50 LOGICILES

3490 F

traitement de texte, dessin, musique, NOMBREUX JEUX dont 10 ORIGINALS (ignoring parmi les meilleurs ventes 1999)

ATARI 520 STE Couleur

+ MONITEUR COULEUR SC1425/1224 + KIT ULTIMA GAMES 2
CADEAUX D'UNE VALEUR DE 4300 F

1 SUPER JOYSTICK + 60 LOGICILES

5490 F

traitement de texte, dessin, musique, NOMBREUX JEUX dont 20 ORIGINALS (ignoring parmi les meilleurs ventes 1999)

ATARI 1040 STE

1040 STE = 5490 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 1)

1040 STE = 7490 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

ATARI 1040 STF

1040 STE = 3690 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 1)

1040 STF = 4690 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

1040 STF = 5790 F

(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

EXTENSION STE/F

Gentillez votre 520 STE à Mo pour 890 F

ou votre 520 STF pour 690 F

PROMO 1 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec câble péritel + KIT STARTER
JEU, MINIAUTOCLEUSE CRAYON SUPER 8, CESSIN, FUSION, RAINY + traitement de texte, KINWORD

3990 F

avec moniteur couleur 1084P = 6480 F

avec moniteur couleur = 5490 F

PROMO 2 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec câble péritel + KIT STARTER
voit Promo 1 + CADEAUX, voir Promo 1 + EXTENSION 812Ko + HORLOGE

4690 F

avec moniteur couleur 1084P = 7180 F

avec moniteur couleur = 6190 F

SEGA 16 bits / NEC

EN EXCLUSIVE CHEZ ULTIMA
SEGA MEGA-DRIVE 16 Bits
fonctionne sur les téléviseurs "périérisés"

DISPONIBLE

2350 F

SEGA MEGA-DRIVE + ALEX KIDD

2550 F

NEC PC ENGINE

1790 F

ATARI 800 XL

L'ordinateur ATARI le plus vendu au monde, 8 bits, 64 Ko, Basic intégré, cartouche péritel

249 F

+ 2 JEUX PACMAN et POLE POSITION ou autres

+ 1 SUPER JOYSTICK ATARI 390 F

Plus de 50 titres disponibles

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

Facilité de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELM, présent votre marchandise en novembre et payez la en Mars

S.O.S AVENTURE

une seconde, votre écran devient bleu. Faites un Reset, et là l'opération a été bien exécutée, vous aurez alors des vies infinies.

Pour battre le gros du tableau, il faut lui donner des coups de poing en le coincant au fond de la salle. Il se mettra à sauter, court à l'extérieur, il vous donnera des coups de poing; donnez-lui en plusieurs et ainsi de suite.

Dans **Alex Kidd in Miracle World**, prenez la poudre d'invisibilité au deuxième tableau et lorsque vous verrez la première pièce au niveau trois, vous utiliserez la poudre et frapperez la pièce. Après ceci, plongez dans son bocal, vous serez surpris de votre découverte!

Dans **Shinobi**, faites bas à deux avec le joystick. Je voudrais des trucs pour : Akaburners, Alien Syndrome, Secret Command, Zaxxon 3D et Alex Kidd in Miracle World. Merci d'avance.

CHRISTINE (ST)

ZAK MAC KACKEEN, comment faire pour sauver un jeu et ensuite pour le charger? Très très important.

Pour **Fredo II**, dans Till n° 69, il n'y a pas quelques arcs dans Turbo Cup, ceux qui sont proposés au début de la partie.

Dans **l'Arche du Capitaine Blood**, je ne rencontre à chaque fois, qu'une seule espèce d'extra-terrestre. Il n'y a un costard et une grande langue (Berik I).

LE SAUVÉUR BELGE

Voici quelques astuces pour G 64 :
Bubble Bobble, pour aller un stage en avant, poussez sur F, et pour revenir en arrière sur P. 3.

Dans **Typhoon**, pour passer d'un stage à un autre, appuyez sur la touche Commodore Double Dragon, puis appuyer sur la touche Commodore.

Dans **Bob N'rumble**, pour vaincre le punk blanc plus facilement, lui donner des coups sur l'horox. A moi, maintenant, je cherche des pokes de vies infinies pour **Bob N'rumble**, City Cobraet **Roston**. Merci.

LORD SEGA

Voici quelques éléments qui pourront aider les aventuriers perdus dans l'excellent jeu de rôle qui est **Miracle Warriors** sur la console Sega. Les sacred nuts sont des armes très intéressantes. Pour en avoir, aller dans les forêts d'Arukas. Le crystal permet de voir loin dans les cavernes. Pour résoudre le second compagnon, veuillez l'arriver et jeter un sort. Le second compagnon ouvre les portes fermées à clé. Le dernier compagnon a été changé en statue par les mêmes sorts. Les pierres de protection annulent les

sorts de vos ennemis. Le dernier compagnon est enfermé dans un sanctuaire du lac. Le sort des pirates codé dans le corps du dernier compagnon. La ville de Médi fut une fois appelée Saria. 3 clés sont nécessaires pour entrer dans Golik's Shrine. Enfin, il se mettra à sauter, court à l'extérieur, il vous donnera des coups de poing; donnez-lui en plusieurs et ainsi de suite.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Dans les monts Korydi, vous trouverez une caverne qui renferme le bouclier de Calerie. Village de Kosama; dans la presqu'île d'Austel.

Dans le Sud de la région de Baton, vous trouverez la ville de Kadia où attend votre premier compagnon. Dans une grotte de la forêt de Gorogothos se trouve le boucher de Heros. A la limite entre le désert de Gorogoth et la région d'Horax, un village vous permettra d'avoir des armes pour 60 000 G. Le village de la presqu'île de Kadmos vous vend un bateau pour 30 000 G.

La caverne des monts Kadmos renferme l'armure du Titan. Le maître des extra-terrestres à qui sert se trouve dans les monts Jison qui a fait un détail qui s'ourrait lorsque l'on jette le sort approprié. Il renferme l'équipement du dernier compagnon. Le maître de la caverne de Kadmos renferme le boucher d'Ulyse.

A Iphis, vous trouverez un village qui vous échangera des pierres magiques utilisables contre les sorts pour 30 Jangs.

L'île du lac du désert de Gorogoths abrite un village qui pourra vous donner un bateau vous permettant d'affronter le temple de la mer d'Aréas.

L'île du lac de la presqu'île d'Iphia renferme votre dernier compagnon qui se réveillera en entendant le sort approprié.

Le fort de Phriox cache une caverne qui contient l'armure d'Athens. Dans la région de Karne, un village vous vendra des bâtons magiques pour 1 000 G pièce. Le désert de Kerberos renferme trois compagnons dédiés à Jason. En fait, ce sont des copies se découvrant lorsque l'on jette le bon sort.

Pour résoudre le second compagnon, veuillez l'arriver et jeter un sort. Le second compagnon ouvre les portes fermées à clé. Le dernier compagnon a été changé en statue par les mêmes sorts. Les pierres de protection annulent les

sorts de vos ennemis. Le dernier compagnon est enfermé dans un sanctuaire du lac. Le sort des pirates codé dans le corps du dernier compagnon. La ville de Médi fut une fois appelée Saria. 3 clés sont nécessaires pour entrer dans Golik's Shrine. Enfin, il se mettra à sauter, court à l'extérieur, il vous donnera des coups de poing; donnez-lui en plusieurs et ainsi de suite.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Dans les monts Korydi, vous trouverez une caverne qui renferme le bouclier de Calerie. Village de Kosama; dans la presqu'île d'Austel.

Dans le Sud de la région de Baton, vous trouverez la ville de Kadia où attend votre premier compagnon. Dans une grotte de la forêt de Gorogothos se trouve le boucher de Heros. A la limite entre le désert de Gorogoth et la région d'Horax, un village vous permettra d'avoir des armes pour 60 000 G. Le village de la presqu'île de Kadmos vous vend un bateau pour 30 000 G.

La caverne des monts Kadmos renferme l'armure du Titan. Le maître des extra-terrestres à qui sert se trouve dans les monts Jison qui a fait un détail qui s'ourrait lorsque l'on jette le sort approprié. Il renferme l'équipement du dernier compagnon. Le maître de la caverne de Kadmos renferme le boucher d'Ulyse.

A Iphis, vous trouverez un village qui vous échangera des pierres magiques utilisables contre les sorts pour 30 Jangs.

L'île du lac du désert de Gorogoths abrite un village qui pourra vous donner un bateau vous permettant d'affronter le temple de la mer d'Aréas.

L'île du lac de la presqu'île d'Iphia renferme votre dernier compagnon qui se réveillera en entendant le sort approprié.

Le fort de Phriox cache une caverne qui contient l'armure d'Athens. Dans la région de Karne, un village vous vendra des bâtons magiques pour 1 000 G pièce. Le désert de Kerberos renferme trois compagnons dédiés à Jason. En fait, ce sont des copies se découvrant lorsque l'on jette le bon sort.

Pour résoudre le second compagnon, veuillez l'arriver et jeter un sort. Le second compagnon ouvre les portes fermées à clé. Le dernier compagnon a été changé en statue par les mêmes sorts. Les pierres de protection annulent les

sorts de vos ennemis. Le dernier compagnon est enfermé dans un sanctuaire du lac. Le sort des pirates codé dans le corps du dernier compagnon. La ville de Médi fut une fois appelée Saria. 3 clés sont nécessaires pour entrer dans Golik's Shrine. Enfin, il se mettra à sauter, court à l'extérieur, il vous donnera des coups de poing; donnez-lui en plusieurs et ainsi de suite.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Dans les monts Korydi, vous trouverez une caverne qui renferme le bouclier de Calerie. Village de Kosama; dans la presqu'île d'Austel.

Dans le Sud de la région de Baton, vous trouverez la ville de Kadia où attend votre premier compagnon. Dans une grotte de la forêt de Gorogothos se trouve le boucher de Heros. A la limite entre le désert de Gorogoth et la région d'Horax, un village vous permettra d'avoir des armes pour 60 000 G. Le village de la presqu'île de Kadmos vous vend un bateau pour 30 000 G.

La caverne des monts Kadmos renferme l'armure du Titan. Le maître des extra-terrestres à qui sert se trouve dans les monts Jison qui a fait un détail qui s'ourrait lorsque l'on jette le sort approprié. Il renferme l'équipement du dernier compagnon. Le maître de la caverne de Kadmos renferme le boucher d'Ulyse.

A Iphis, vous trouverez un village qui vous échangera des pierres magiques utilisables contre les sorts pour 30 Jangs.

L'île du lac du désert de Gorogoths abrite un village qui pourra vous donner un bateau vous permettant d'affronter le temple de la mer d'Aréas.

L'île du lac de la presqu'île d'Iphia renferme votre dernier compagnon qui se réveillera en entendant le sort approprié.

Le fort de Phriox cache une caverne qui contient l'armure d'Athens. Dans la région de Karne, un village vous vendra des bâtons magiques pour 1 000 G pièce. Le désert de Kerberos renferme trois compagnons dédiés à Jason. En fait, ce sont des copies se découvrant lorsque l'on jette le bon sort.

Pour résoudre le second compagnon, veuillez l'arriver et jeter un sort. Le second compagnon ouvre les portes fermées à clé. Le dernier compagnon a été changé en statue par les mêmes sorts. Les pierres de protection annulent les

sorts de vos ennemis. Le dernier compagnon est enfermé dans un sanctuaire du lac. Le sort des pirates codé dans le corps du dernier compagnon. La ville de Médi fut une fois appelée Saria. 3 clés sont nécessaires pour entrer dans Golik's Shrine. Enfin, il se mettra à sauter, court à l'extérieur, il vous donnera des coups de poing; donnez-lui en plusieurs et ainsi de suite.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Dans les monts Korydi, vous trouverez une caverne qui renferme le bouclier de Calerie. Village de Kosama; dans la presqu'île d'Austel.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

Forêt d'Orlygia : château de Pemeus, un village ressuscité, vos compagnons morts pour 30 000 G. Montagnes de Dirke : château, contre 300 Jangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant. La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.

LA MICRO INFORMATIQUE AU NORD DE PARIS

DES OFFRES SURPRENANTES!

47 31 49 38

Tous les Moniteurs en Promotion aux Prix L.T.

ATARI 520 STE + 5 JEU	
+ J. JOYSTICK	3490 F
ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR + 5 JEU	
+ J. JOYSTICK	4990 F
ATARI PORTEFOIL PC DE POCHE + 5 LOGICIELS	2990 F
ATARI PC4 INTEL 80286 + DISQUE DUR 60 MO	19900 F
ATARI MEGA ST + MONITEUR MONOCHROME	6345 F
MEGA PAGE: STI + SM 124 + TRAIT TEXTE + P.A.O. + FORMATION	7649 F
ATARI MEGA STE + SM 124 + TRAIT TEXTE	11800 F
AMIGA 500 + CARTE PÉRIEL + 8 JEU + 1 JOYSTICK	3890 F
AMIGA 2004 + MONITEUR COULEUR STEREO 1084	10500 F
DISQUE DUR 20 MO	4490 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 8 JEU	6350 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10	6290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC	1990 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC	2590 F
STAR LC 2+10 + CABLE CENTRONIC	3490 F
MANNESMANN-TALLY MTH 1800	990 F
10 DISQUETTES DEMARQUÉES DE AVEC ÉTIQUETTES	80 F
100 DISQUETTES DEMARQUÉES DE AVEC ÉTIQUETTES	700 F

TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EN LOGICIELS POUR ATARI ET AMIGA.

ATI c'est le choix le plus complet de matériel Atari. Star, Amiga, Commodore (PC) et tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalent.

ATI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers. ATI c'est aussi de nombreux services (ix., la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour distributeurs...). Et surtout un conseil de spécialistes bien adaptés à vos besoins.

ATI c'est la rapidité des débits, des 48 h votre programme chargé sur son place, vous pouvez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.

A bientôt.

BOON DE COMMERCIAL
L.T.L. 6, rue Médéric 92110 CLICHY

A RETOURNER EN A - LTI - 6, rue Médéric 92110 CLICHY

711

N°	Désignation de l'article	Pour un autre logiciel Reç. MATÉRIEL UTILISÉ		tar	C/D	Qté	Prix article	Montants
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F
								F

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 3 000 F

FRANCE SOFITS 20 F MATÉRIEL 70 F
PARTI DOM-TOM SOFITS 50 F MATÉRIEL AVION: 250 F

CARTE FLUIRE CARTE AUBRE CARTE BLEUE CHEQUE BANCAIRE à l'ordre de LTI / DEMANDE DE CREDIT CREDIT TVA 18,90% sur PC, MEDIA et LASER (annoncié au tarif préférentiel)

NOM _____ Prénom _____ Adresse _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

DATE D'ÉPIRATION _____

Signature OBLIGATOIRE: _____

TOTAL A PAYER _____

SESAME

CLS ¶
 DEFFILL c(15) ¶
 PCIRCLRE 160,100,42 ¶
 GET 118,62,202,139,m\$ ¶
 o=7 ¶
 FOR u=0 TO 200 STEP 10 ¶
 FOR i=0 TO 320 STEP 10 ¶
 INC o ¶
 IF o<14 ¶
 o=8 ¶
 ENDFIF ¶
 DEFFILL c(o) ¶
 PBOX i,u,i+10,u+10 ¶
 NEXT i ¶
 NEXT u ¶
 CLR o,k ¶
 SGET \$§ ¶
 CLS ¶
 initpalette ¶
 delog ¶
 i§=80 ¶
 CLS ¶
 DEFTXT c(5),1,0,26 ¶
 T E X T 1 6 0 - (9 * 1 6 . 5) /
 2,150,"PRESENTE:" ¶
 DEFTXT c(6),16,0,26 ¶
 T E X T 1 6 0 - (9 * 1 8) /
 2,180,"AMUSECATS" ¶
 DEFTXT c(7),1,0,13 ¶
 TEXT160-(20*8)2,199,"de JUJU
 & CLARKETTE" ¶
 GET 0,120,319,199,12\$ ¶
 FOR o=PI TO PI STEP PI/10 ¶
 CLS ¶
 PUT 0,120,f2\$ ¶
 k=1 ¶
 SUB i§,4 ¶
 FOR u=0-(PI/80)*12 TO o STEP
 PI/80 ¶

ADD k,0,5 ¶
 x=SIN(u)*i& ¶
 y=COS(u)*i& ¶
 PUT x+120,y+80,t\$(8),4 ¶
 PUT x+120,y+80,t\$(k),7 ¶
 NEXT u ¶
 aff ¶
 NEXT o ¶
 DEFTXT c(14),1,0,4 ¶
 T E X T 1 6 0 - (2 6 * 6) /
 2,20,"APPUYEZ SUR UNE
 TOUCHE SVP" ¶
 aff ¶
 VOID INP(2) ¶
 k=-PI/2 ¶
 x1=RND*30+5 ¶
 y1=RND*0.3+0.05 ¶
 DO ¶
 ADD x,x1 ¶
 IF x>320 ¶
 x=0 ¶
 x1=RND*30+5 ¶
 y1=RND*0.3+0.05 ¶
 k=-PI/2 ¶
 ENDFIF ¶
 ADD k,y1 ¶
 IF k>PI/2 ¶
 k=-PI/2 ¶
 ENDFIF ¶
 y=-COS(k)*128+128 ¶
 CLS ¶
 SPUT \$§ ¶
 PUT x-20,y+20,m\$,4 ¶
 PUT x,y,m\$,4 ¶
 PUT x,y,b\$,7 ¶
 LINE x+42,0,x+42,y-1 ¶
 aff ¶
 LOOP ¶

PROCEDURE initpalette ¶
 RESTORE pointeur ¶
 FOR i=0 TO 15 ¶
 READ c(i) ¶
 NEXT i ¶
 pointeur: ¶
 D A T A 0 , 2 , 3 , 6 , 4 , 7 , 5 , 8 ,
 9,10,11,14,12,15,13,1 ¶
 RESTORE palette ¶
 FOR i=0 TO 15 ¶
 READ c\$ ¶
 c=VAL("&n"+c\$) ¶
 SETCOLOR i,c ¶
 NEXT i ¶
 palette: ¶
 DATA 0,111,222,333,444,555
 ,666,777,110,220,330,440
 ,550,660,770,444 ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE aff ¶
 VSYNC ¶
 BMOVE XBIOS(3),XBIOS(2)
 ,32000 ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE log ¶
 VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1) ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE delog ¶
 VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1) ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE br ¶
 RESERVE -1 ¶
 log ¶
 EDIT ¶
 RETURN ¶
 Le signe ¶ qui termine les
 lignes du listing indique qu'il faut
 taper sur la touche RETURN.
 JUJU & CLARKETTE



Shoot Again

123, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 19H 30 TEL. 40 38 02 38



LA CONSOLE PC ENGINE NEC + 1 JEU 2250 FR\$
 ADAPTEUR POUR CONSOLE NINTENDO, 299 FR\$
 VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

JEU A 350 FR\$	JEU A 395 FR\$	JEU A 435 FR\$	JEU A 475 FR\$	PREVIEWS
CHAN & CHAN DEEP BLUE FANTASY ZONE DRUNKEN MASTER E-TYPE I SHANGHAI TALES OF MONSTERPATH WONDER BOY II	ALLEN CRUSH GALAGA 88 HONRY IN THE SKY MOTO HEADER PAC LAND ROCK'ON SEIBURIN MAN SPACE HARRIER VICTORY RUN WONDER MONO	CYBER CROSS DUNGEON EXPLORER ENERGY NAKAT OPEN RECTARIS POWER VERSTLANG SON SON II WATARI WINDING SECT WORLD COURT TENNIS WORLD STADIUM BASEBALL YABA	BLOODY WOLF DEAR II DRAGON SPIRIT FIREBIRD FINAL LAP FUNGUS LEGENDARY AXE MILIA WARRIORS MUTANT POWER GOLF POWER LEAGUE BASEBALL TIGER HUNTER VIOLENT SIDE ARMS	BUBO BOWL BUBO BOWL GHOSTN GOULS ALGEBRA BEAMT OUT SUN EN CALYCULE POWER DREAM THE STRIDER EQUINOX STORIES FORMATION ARMED AFTER BUIE II BATMAN HEROOP

CARTOUCHES PC ENGINE NEC D'OCASION DE 179 A 299 FR\$

NIN N T E N D O		S E C A	
Adaptateur 299	Fantasy zone II 395	Gradius II 395	Nonami world 395
Dragon spirit 395	Goemon II 395	Great tank 395	Life force 395
		Grvsor 395	Mighty atom 395
			Track & field II 395
			Operation wolf 395
			Star war 395
			Trick & field II 395

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 40.38.02.38

71 71
 BON DE COMMANDE à découper puis à retourner à SHOOT AGAIN, 145 rue de Flandre, 75 019 Paris

Nom:
 Adresse:
 Ville: Code postal:

Veux-je m'envoyer le matériel suivant: Règlement par chèques à l'ordre de SHOOT AGAIN
 (jeu 40 frs/coordoné 80 frs) Règlement en contre remboursement, frais de port
 (jeu 40 frs/coordoné 80 frs)

Pour un montant de soit
 + le frais de port de soit

CHATELAIN POUR LA CONSOLE NEC

AMIGA Power

Pour recevoir gratuitement un exemplaire d'Amiga Power
 directement chez vous, complétez le coupon réponse à droite
 et retournez-le à l'adresse suivante:

BAB MICRO 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE

Chers passionnés de l'Amiga,
 Une bonne nouvelle pour tous les passionnés de l'Amiga !
 Une nouvelle revue entièrement dédiée à leur machine préférée
 est née, de plus nous avons décidé de vous offrir le premier
 numéro gratuitement...

Vous découvrirez des tonnes d'informations sur les
 meilleurs utilitaires, sur les jeux, des trucs et astuces, des
 interviews, une sélection des meilleurs logiciels du domaine
 public, de "bonnes affaires" réservées aux abonnés, des tas de
 jeux, des previews... etc.

L'Amiga est une machine extra-ordinaire, sans aucun doute
 le meilleur micro-ordinateur du monde, autour duquel se
 développe, chaque jour un peu plus, un univers de créativité à
 part entière, tous les mois nous nous efforcerons de vous tenir
 au courant de tout ce qui bouge dans la dimension Amiga...

Cette offre est limitée à un numéro par personne, joignez
 une photocopie de la facture d'achat ou du bon de garantie de
 votre Amiga... Dépêchez-vous, une surprise vous attend !

NOM _____
 PRENOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL _____
 VILLE _____

T17L

Sav qui peut !

Les plaintes concernant la qualité (si l'on peut dire !) des services après vente s'accroissent. La rédaction est submergée par vos réclamations, autant que par courriers que par téléphone. Les réparations mal effectuées, parfois par effectuées du tout, factures exorbitantes et délais invraisemblables sont le lot commun. Le retour de certaines boutiques revient avec une régularité suspecte. Mais, pour intervenir et dénoncer, il faut des preuves. Vos plaintes doivent être signées, manquantes de précision. Si donc, vous avez été victime d'un aléatin, envoyez à Tilt un dossier complet, avec description, photocopies de documents, dates, etc., tous les détails. C'est seulement lorsque nous aurons rassurés assez d'éléments qu'un dossier complet pourra être montré et publié. Il est temps de moraliser cette profession. N'oubliez pas que, si vous avez eu des problèmes, les mêmes problèmes peuvent se reproduire, en dénonçant des pratiques abusives. Nous vous agiterons dans l'intérêt de tous. A vous de jouer !

Console ou bien micro ?

Cher Tilt, nous t'écrivons car nos parents nous ont promis un ordinateur si nos résultats scolaires étaient convenables. Nous avions opté pour un Atari 520 ST. Seulement, un samedi après-midi, mon frère (10 ans) — j'en ai 15 — est invité chez un copain : celui-ci possède une console Nintendo. Mon frère a été ébloui par la Nintendo (manquant de d'expérience). « Duick Hunt, c'est super avec le pistolet et tout », sur le 520 ST y en a pas... ». Alors voilà, lui voudrait une console (Sega ou Nintendo) et moi le ST. Un soir, il est arrivé avec le n° 64 de Tilt et il m'a montré la console Mega Drive de Sega et des photos d'écran de NEC (superbes et mieux que sur le ST). Un jour, il me conseille-tu, la console NEC (la seule console 16 bits disponible en France actuellement) ou un Duck

ST ? J'ai plusieurs amis possédant un ST, donc prêts-échanges de jeux. D'autre part, le ST dispose d'une logithèque très impressionnante comparée à celle de la NEC (logiciels de création graphique, musicale, etc.) Avant que tu choisisses le ST, j'ai un autre problème à te confier : un autre joueur, si tu veux, qui se dit ST-petit-on y brancher un camescope pour créer des effets spéciaux. Si tu n'as pas de quoi le louer, à quel prix ? P.S. : les logiciels de la console NEC vont-ils baisser un jour ? Car bonjour la ruine : 499 F de moyenne !

Anonyme

■ Le prix des logiciels pour console NEC ne baisseront que si le marché se développe... et le marché ne se développe vraiment que si les prix baissent ! Cette réalité paradoxale doit nous inciter à la prudence : gardons-nous d'une prospective dans nos raisonnements. L'actuel et unique importateur de la NEC en France s'approvisionne en Allemagne, ce qui ne favorise pas une réduction des coûts. Bravo aux pionniers qui prennent le risque d'introduire sur le marché d'un pays une nouvelle machine et qui en portent sur leurs épaules l'entière responsabilité (le SAV notamment). Nous pensons quant à nous que l'avenir de la NEC ne pourra réellement s'affirmer — et que les prix ne pourront baisser — qu'avec une structuration plus poussée de la distribution.

Brancher un camescope sur un ST, c'est très simple... à condition de disposer d'un récepteur à cette mode vulgaire qui consiste à accommoder le qualificatif « turbo » à toutes les saucisses, à l'accorder sans vergogne à toute sorte de choses (aspirateurs, automobiles et même à un célèbre penseur français). Quel rapport, en effet, entre ces différents objets et une espèce de possession, somme toute respectable, mais dont la présence est infiniment plus souhaitable dans une assiette, aux côtés d'une bonne bioulette et de quelques coups de dents avec lesquels il n'entretrait que de lointains rapports.

Cela dit, et afin que cette réponse ne s'achève pas en réponse de poisson, je ne saurais que trop vous conseiller de surmonter votre répulsion pour le basic et de vous intéresser au GFA basic, langage de program-

meillon structurée qui peut se rapprocher des langages scientifiques auxquels vous faites activités autres que le jeu, ce qui n'est pas à négliger... »

Avis à tous !

J'ai un message très important à faire passer parmi les amateurs de jeux :

Si il vous plaît, évitez de prêter, acheter, louer des ordinateurs d'occasion, c'est mieux pour vous et pour la micro ludique. Je suis du même avis que les journalistes de Tilt, le piratage déstabilise les éditeurs. Alors si vous voulez encore des jeux de qualité comme Populous ou Crazy Cars II (mes deux derniers), vous savez ce qu'il vous reste à faire ! Merci !

Patrick Alnay, le défenseur de la micro ludique

Je hais le Basic

Avant d'enoncer mon problème, voici trois prémisses qui me paraissent indispensables pour la compréhension de mon angoisse. Un : j'ai l'habitude de programmer (modestement) en turbo-pan sur un PC. Deux : mon frère est l'heureux possesseur d'un Atari 520 ST. Trois : je hais le basic. Et voilà ma question : existe-t-il un langage proche du turbo-pan sur le ST ? Comment se procurer ce langage ?

Lord Richard

■ Cher Lord Richard, votre noble personne devrait répondre à cette mode vulgaire qui consiste à accommoder le qualificatif « turbo » à toutes les saucisses, à l'accorder sans vergogne à toute sorte de choses (aspirateurs, automobiles et même à un célèbre penseur français). Quel rapport, en effet, entre ces différents objets et une espèce de possession, somme toute respectable, mais dont la présence est infiniment plus souhaitable dans une assiette, aux côtés d'une bonne bioulette et de quelques coups de dents avec lesquels il n'entretrait que de lointains rapports.

Cela dit, et afin que cette réponse ne s'achève pas en réponse de poisson, je ne saurais que trop vous conseiller de surmonter votre répulsion pour le basic et de vous intéresser au GFA basic, langage de program-

meillon structurée qui peut se rapprocher des langages scientifiques auxquels vous faites activités autres que le jeu, ce qui n'est pas à négliger... »

Reset

Je t'écris cette lettre pour te demander plusieurs choses : as-tu quelques disquettes d'Amiga peut-être dans un lecteur de ST et inversement ? Qu'est-ce qu'un Reset ? Et enfin, à quel sert le bouton droit de la souris, car j'ai perdu la notice de mon ST chéri.

Vins Latalo

■ La fonction du bouton droit de la souris dépend des logiciels. Référez-vous à leur notice. Une autre méthode simple consiste à appuyer sur ce bouton et de voir ce qui se passe (des incursions d'explosion sont mimées). Un Reset, en français « remise à zéro », sert à ré-initialiser la machine sans l'éteindre. Un Reset peut être destructif (pour le contenu de la mémoire et des registres) ou non destructif. Dans ce dernier cas, la mémoire n'est pas vidée, ce qui peut poser des problèmes pour l'exécution d'un nouveau programme, mais qui peut aussi permettre d'inscrire dans cette mémoire ce que l'on veut, à l'aide de la TAMEST instruction Poke. Pour finir, je vous dirais que les disquettes ST et Amiga sont les mêmes et sont interchangeableables, seulement lorsqu'elles ne sont pas formatées. Vous ne pouvez donc pas lire sur un ST une disquette contenant un programme destiné à l'Amiga, et inversement.

Traitement de texte pour C64

Possesseur d'un C64, j'aimerais savoir s'il y a des traitements de texte pour cette machine en France (en français si possible). Textomat en est-il un ? Ou se le procurer ?

Freddy

■ Textomat n'existe plus que sur ST. La version pour C64 est un peu plus intéressante. Évitez de tenter votre chance au hasard des boutiques ! Le seul traitement de texte décrit à nos yeux sur C64 est Geowrite de Berkeley Softworks.

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS à PÉRIPHÉRIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48 + / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIÈCES DÉTACHÉES 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)
- PAPER THERMOCODE 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

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant !
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas !
- Interface « EXPERT CARD/EDGE™ » hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7D, 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-Germain Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone - International + 44 291 625 780
EXPÉDITION IMMÉDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES POSTAUX,

et cartes de crédit Internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Téléphone EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

CopyWrite

Faites légalement vos copies de Sauvegarde

1 La loi du 3 juillet 1985, article 47 : "Toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants-droits est passible de sanctions prévues par ladite loi."

2 Copywrite est un ensemble de programmes qui va vous permettre de réellement protéger vos logiciels par la création de leur copie de Sauvegarde, en application de l'article 47 de la loi du 03/07/85. Cette copie de sauvegarde, identique à l'original, pourra être utilisée à sa place. Vous allez pouvoir ranger l'original dans un lieu sûr où il ne risque pas de se trouver endommagé, volé, usé, détérioré ou rendu inutilisable d'une autre manière.

PC MART
3, rue René Villemor Z.I. FN 17
95500 Le Thillay - Tél. (1) 39 92 86 62
Minitel 36 14 Code PC MART

BON DE COMMANDE à retourner à PC MART 3, rue René Villemor Z.I. FN 17 - 95500 Le Thillay - Tél. : (1) 39 92 86 62
[] Je désire recevoir : _____ exemplaires) de COPYWRITE à 801 F. HT Unité soit 950 F TTC + 40 F de participation pour le ST (1)
N° _____ (4 chiffres)
Mention en français, logiciel en anglais non protégé
Date _____

Prénom _____
Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code Postal _____ Tél. _____

Signature _____

FORUM

Mécontent mais content

«Un humble lecteur qui a eu l'intolérable ourciurescence de l'écruteur sur son opinion anecdotique.»

Cher Till,

tu pars souvent en guerre contre les pirates et tu as raison, dans certaines mesures. Mais je t'accuse, moi, de favoriser le piratage. Outil, tu as bien lui ! Je m'explique: en épluchant le Tilt n° 69, je vais t'exhiber des exemples:

Le nombre des hits: trop important ! Il y en a douze, dont une dizaine sur Amiga (11 numéros x 110 hits/an). En 69, je compte des goûts perdus, je diminue une moitié des hits, cela veut dire que tu estimas qu'un Amigaweb moyen devrait acheter (par exemple) cinq programmes par mois, plus quelques autres qui pourraient lui plaire mais que tu ne considères pas comme des hits. Cela nous fait en gros six logiciels par mois. Si on prend 250F pour quelques programmes qu'on délaisse le mois suivant (avec des nouveaux hits). Il faut ajouter aussi les frais d'envoi en cas de commande. Qui peut se permettre de telles dépenses parmi ton lectorat? Je te suggère donc d'être un seul hit par mois, ou plutôt un seul hit par mois et par catégorie de programmes. Il faut nous aider à y voir vraiment clair! On en a assez de l'avalanche des «jeux du siècle!»

Le ton des articles: tes journalistes exercent un beau métier... Mais pourquoi suscitez-ils des besoins viscéraux chez les lecteurs? Pourquoi nous sommes-ils? Le souci d'exhaustivité nous pousse à pirater...

«Les deux jeux sont indispensables» (AHL p. 45): 250F x 2 = 500F. C'est peu pour qui ne s'intéresse qu'à ce genre de jeux, mais ces gens-là sont une minorité.

«L'annonceur visiblement irritante: «Avoir» (OH p. 47). Il faut donc dépenser 250F pour «avoir» ce jeu? Pour faire deux parties? «Avoir» est le point de vue d'un vendeur de jeu ou d'un pirate qui a eu vingt-neuf par jour, pas celui d'un lecteur honnête. Ce qui s'adresse cette revue?

«Prenez une dose de Datastrat» (AHL p. 51) autrement dit: «prenez un stick vierge, copiez Datastrat, jouez un peu, éjectez-vous après cinq minutes, puis utilisez votre disk pour autre chose...»

«Cette version se pose avec plaisir» admet AHL (p. 54). Il a donc supporté de jouer un peu à Indiana Jones. Mais que pensera le 90% qui, fort de l'avis positif de votre revue, va acheter le jeu? Le vendeur enverra en deux ou trois minutes, pas plus de cinq minutes? Nul doute qu'il préférera «tester avec plaisir» les prochaines news pirates!

Le commentaire de fin d'article ressemble trop souvent à un slogan publicitaire: «indispensable», devrait figurer dans toutes les annonces... Il faut se méfier de ce genre de propos. Les annonces en langues dithyrambiques au pied de la lettre, mais quel agacement! (Surtout qu'en place de l'article, il a publié à peine plus laudative).

On lit avec plaisir la remarque d'OH (p. 62): «A l'achat... dépanner nos moyens... Malheureusement, la réaction du lecteur moyen va être: «Non, on n'achète pas. Mais j'aimerais voir le jeu quand même.» Et le carnet de commandes des pirates s'enrichira d'un nouveau client. Et bien sûr, OH préconise judicieusement (p. 67) pour Wicked: «Essayez avant d'acheter...» Oui, mais si on commande un jeu, on ne peut pas l'essayer, l'arrabilité des vendeurs de la FNAC n'est pas légendaire et, en général, il est malaisé d'essayer un jeu pas très connu ou ancien, car il ne reste plus d'exemplaires de démonstration et le vendeur ne veut pas débâbler les paquets préparés avec tant d'amour.

Dernier recours: la version pirate (avec, en prime, une jolie intro, un cheat mode pour voir si ça vaut le coup de s'accrocher en version normale et parfois en compilation avec d'autres petits jeux). Et puis, tant qu'à faire, on la garde! Pourquoi acheter ce jeu, maintenant? Si OH fait des contre-articles (comme p. 75), ils arrivent un peu tard pour ceux qui se sont précipités pour acquiescer ce «programme sans grande originalité, qui ne m'a pas accroché du tout à long terme». Tant pis pour eux! Le problème, c'est qu'ils vont se dire: avec une copie pirate, je ne me serais pas fait avoir! Et un pirate de plus...

■ Cher humble lecteur,

Merci pour cette lettre critique argumentée. Ceci pour répondre à ceux, peu d'ailleurs, qui nous ont adressés des catalogues de griefs ou d'injures par assortis de menaces. Là encore, cher humble lecteur, nous ne manquons pas d'intérêt. Sur un plan général, tu accuses Till de favoriser le piratage par son comportement. Teille n'est pas, en tout cas, notre intention, sinon en assurance. Si le nombre de hits est élevé, c'est que la qualité des logiciels s'améliore. Mais tu n'es pas obligé d'acheter tout. Il y a des tas de catégories à l'intérieur des hits: action, arcade, simulations de divers sports, courses automobiles, etc. Il y a des choix implique toujours des décisions parfois décechantes, comme dans la vie.

Il est impossible de tout avoir! L'annonceur nous propose des jeux du siècle et autres «jeux indispensables», il est difficile de tempérer l'enthousiasme des journalistes de Tilt qui, sont, comme nous, des lecteurs naturellement passionnés. Heureusement pour les lecteurs! Comment faire une critique de jeu si l'on n'est pas passionné soi-même?

La conséquence logique de ces débordements d'exaltation mal maîtrisée est qu'une critique de jeu n'est jamais objective. D'où l'importance de la signature. Tu l'as d'ailleurs justement remarqué puisque tu fais nettement la différence entre AHL et OH. Ne crois pas pour autant que nous ne laissons pas le monde porter le même juge-

ment que toi. Il y a des fans d'AHL, tout autant que d'OH. C'est dans la diversité que se trouve la richesse. Tout le monde ne peut pas faire copie assortis de menaces. Ce qui n'existe que deux notes possibles: 0 ou 20, correspondant à «achète» et «je n'achète pas». On ne fait pas un journal comme ça. Une seule personne qui, en l'occurrence, aurait exactement le même caractère et les mêmes goûts qu'André Brizou (le pauvre)! Il faut être critique envers les critiques. Les journalistes ne sont pas parfaits: le rédacteur en chef éprouve le même agacement que toi à lire les louanges dithyrambiques de son journal. Il manifeste souvent son irritation avec force éclats de voix...

Remarque que nous avons déjà émis certaines tartes à la crème classiques du genre: «pour les longues soirées d'hiver», «à acheter absolument», «ce n'est pas à acheter», «à éviter», etc. Nous tâcherons cependant d'améliorer encore les choses.

Nous envisageons d'ailleurs de faire une nouvelle rubrique dans laquelle les journalistes donneraient librement leur avis sur tous les logiciels et indiqueraient chacun le jeu du mois, celui qu'ils achèteraient. A chacun ensuite de se déterminer. Et si les vendeurs ne veulent pas débâbler leurs paquets pour faire des démonstrations, ils peuvent aussi proposer de laisser jouer, non?

Null modem

On note dans SOS aventure des messages du type: «Qui peut me passer les codes de Rock'n Ranger», ou quel est le but du jeu de «C'estellelille». Ça sent le besoin de services magiques, etc., alors que tous ces renseignements figurent dans les notices. De deux choses l'une, ces lecteurs-là sont stupides ou bien SOS Aventure est la tribune des pirates!

Enfin, dans les PA, on trouve encore «Vds [ordinateur quelconque] n'a pas de disque», «un nombre de disques», «Un très grand nombre de disques» sont-ils tous des applications personnelles? Les annonceurs s'amuse à collectionner les disquettes vierges? On trouve aussi: «Echange nrx jeux. Envoyez listes», ou pire: «Echange news», ce qui est carrément explicite. Mais, au cas où, nous sommes de l'heure sur le 140, 3° annonce de la rubrique échanges: «Vends ou échange jeu sur Amiga, Avenger, BP 12, 1605 Chebres (Suisse)». Or, il s'agit de l'adresse d'un groupe très connu de pirates suisses qui vendent leurs disquettes presque comme une société de distribution de programmes de domaine public. Ça veut dire que le piratage n'est pas un quelque chose... Comment peut-on laisser passer des annonces pareilles? Voilà pourquoi je prends que tu favorises le piratage (à ton insu et inconsciemment, je l'espère). Il est sûr qu'il y a beaucoup d'efforts à faire tant du côté des journalistes que de celui des utilisateurs, des vendeurs, des éditeurs... Oh, le beau lieu commun...

■ Second volet qui a provoqué une ire, le piratage. Il existe, bien sûr, inutile de se voir la face. Si nous voulions être réellement purs et durs, il faudrait supprimer toutes les PA! Qui dit un vendeur de SI' ne va pas proposer toute une série de logiciels pirates... Et les réseaux existent. En admettant qu'on

... Je voudrais dire une chose: supposons que les petits pirates, dans une crise de bonne conscience, se disent: «Et si j'achetais un jeu, de temps en temps?» Tous les deux mois, par exemple. Un petit pirate qui achète un jeu tous les deux mois (sa B.A. bimestrielle), des disquettes vierges pour son vieil ordinateur pour sa bébête (sans compter l'achat initial de celle-ci) n'est-il pas mieux, commercialement que le brave père de famille qui recule devant l'achat d'un Amiga pour le fêter, car il se dit: «Je vais me ruiner au bout de quatre logiciels!» J'ignore la proportion des petits pirates parmi les lecteurs (je l'intuie impressionnante), mais dis-leur haut et fort, fais-leur comprendre, joue ton rôle de magazine: pour continuer à pirater beaucoup, il faut acheter un peu! Propose, par exemple, une sélection (dure, tu ne l'as pas assez) de dix logiciels à acheter suivant plusieurs types de budgets. Ce marché peut être viable de même que celui des K/disques CD qui endure lui aussi d'innombrables copies.

Voilà, j'ai voulu tout mon fiel. Un tout dernier mot: Tilt est quand même, à mon goût, le meilleur canard de la presse de microcircuits, et c'est pour ça qu'il y a eu aussi abonné. Mais je veux lire un magazine pirate, et non pas lire Till. Qui aime lire bien dans la série «les banalités de fin de lettre...» Longue vie à tous!

Null modem

Ton idée d'acheter volontairement des logiciels de temps en temps pour éviter aux éditeurs de couler, en voilà une bonne idée. Ce n'est pas la première fois qu'elle est émise. Plusieurs lecteurs nous ont fait part de opinions semblables, prouvant par là qu'ils ont, comme toi, un esprit qui fonctionne sagement. Le piratage est, en effet, dangereux des sociétés de logiciels fragiles. Le développement d'un

modem acoustique. Il est tout-à-fait possible de relier directement deux ordinateurs, sans passer par un modem. On utilise alors un câble qui établit la liaison par modem. Ce câble, appelé Null-modem (ou parfois modem éliminator), est câblé de telle façon que les données puissent passer directement par les sorties séries. Vous avez seulement besoin de savoir si votre sortie série est une RS 232 ou une RS232C. Regardez la fiche technique de votre ordinateur.

Si votre revendeur micro ne dispose pas de ce câble, il vous est possible de le trouver chez un revendeur électronique. Son prix: entre 150 et 200F. Si on vous le propose à 350 ou 400F, vous vous faites arnaquer. Cherchez ailleurs.

les démentèle, ils se reconstruiraient vite, avec un vocabulaire nouveau: les news devaient prendraient un autre nom. Il faudrait aussi supprimer le Mintel et, pourquoi pas, en fermer les ordinateurs dans des cahots cadenassés avec des gardes pour vérifier que rien ne sort. Autant demander la lune.

... Je voudrais dire une chose: supposons que les petits pirates, dans une crise de bonne conscience, se disent: «Et si j'achetais un jeu, de temps en temps?» Tous les deux mois, par exemple. Un petit pirate qui achète un jeu tous les deux mois (sa B.A. bimestrielle), des disquettes vierges pour son vieil ordinateur pour sa bébête (sans compter l'achat initial de celle-ci) n'est-il pas mieux, commercialement que le brave père de famille qui recule devant l'achat d'un Amiga pour le fêter, car il se dit: «Je vais me ruiner au bout de quatre logiciels!» J'ignore la proportion des petits pirates parmi les lecteurs (je l'intuie impressionnante), mais dis-leur haut et fort, fais-leur comprendre, joue ton rôle de magazine: pour continuer à pirater beaucoup, il faut acheter un peu! Propose, par exemple, une sélection (dure, tu ne l'as pas assez) de dix logiciels à acheter suivant plusieurs types de budgets. Ce marché peut être viable de même que celui des K/disques CD qui endure lui aussi d'innombrables copies.

Voilà, j'ai voulu tout mon fiel. Un tout dernier mot: Tilt est quand même, à mon goût, le meilleur canard de la presse de microcircuits, et c'est pour ça qu'il y a eu aussi abonné. Mais je veux lire un magazine pirate, et non pas lire Till. Qui aime lire bien dans la série «les banalités de fin de lettre...» Longue vie à tous!

eu coûté très cher. Un logiciel piraté avant même qu'il ne sorte... ça s'est vu... et l'éditeur plonge. On en a plusieurs exemples. Tout miser sur le piratage, c'est tuer la poule aux œufs d'or: plus d'éditeurs, plus de logiciels. Le piratage existe et sont prêts à l'admettre. Mais ils ne veulent pas mourir, il faut les comprendre. Alors, un peu de bonne volonté...

modem acoustique. Il est tout-à-fait possible de relier directement deux ordinateurs, sans passer par un modem. On utilise alors un câble qui établit la liaison par modem. Ce câble, appelé Null-modem (ou parfois modem éliminator), est câblé de telle façon que les données puissent passer directement par les sorties séries. Vous avez seulement besoin de savoir si votre sortie série est une RS 232 ou une RS232C. Regardez la fiche technique de votre ordinateur.

Si votre revendeur micro ne dispose pas de ce câble, il vous est possible de le trouver chez un revendeur électronique. Son prix: entre 150 et 200F. Si on vous le propose à 350 ou 400F, vous vous faites arnaquer. Cherchez ailleurs.



INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél.: (1) 45.81.51.44 - Téléx: RUNINFO 27084 F
ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

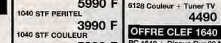
La clef de votre micro
LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUX
LES CONSEILS



AMIGA 2000
STATION VIDEO
OFFRE CLEF
AMIGA 500
OFFRE CLEF
AMIGA 500
OFFRE CLEF
AMIGA 500



ATARI POKKET
ATARI MEGA ST1
MEGA ST1
MEGA ST1
ATARI 1040 ST
OFFRE CLEF
ATARI 1040 ST



AMSTRAD
OFFRE CLEF
AMSTRAD 486
AMSTRAD 486
AMSTRAD 486

EURO PC
EURO PC
EURO PC
EURO PC

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

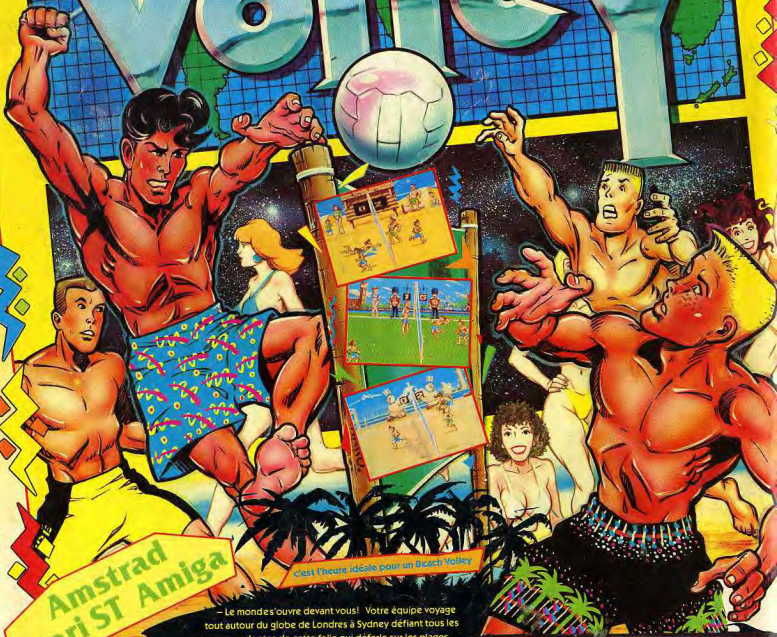
IMPRIMANTES
DMP 3180
DMP 3250
DMP 4000
LQ 3500
LQ 5000

STAR LC 10
STAR LC 10 Couleur
STAR LC 24-24
CITIZEN SW120
CITIZEN SW124
CITIZEN HP45
EPSON LQ 500

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER!
VOTRE micro = R L N
TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS - VENEZ NOUS VOIR!
CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

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

Beach VOLLEY



C'est l'heure idéale pour un Beach Volley

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

Amstrad
Atari ST Amiga

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675