

TILT

MICROLOISIRS

SUPER COMPARATIF:
35 joysticks au banc d'essai



INCROYABLE: la Turbo Express de NEC, une console portable et transformable en TV ● Mondiale, les meilleures simulations de football ● Piratage: comment sont protégés vos logiciels ● Minitel 3615 Tilt: gagnez votre console Lynx! ● Warmonger, encore mieux que Populous! ● Une révolution: le nouvel Amiga!...

L 2207 - 80 - 29,00 F



Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un contrôle de la balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.

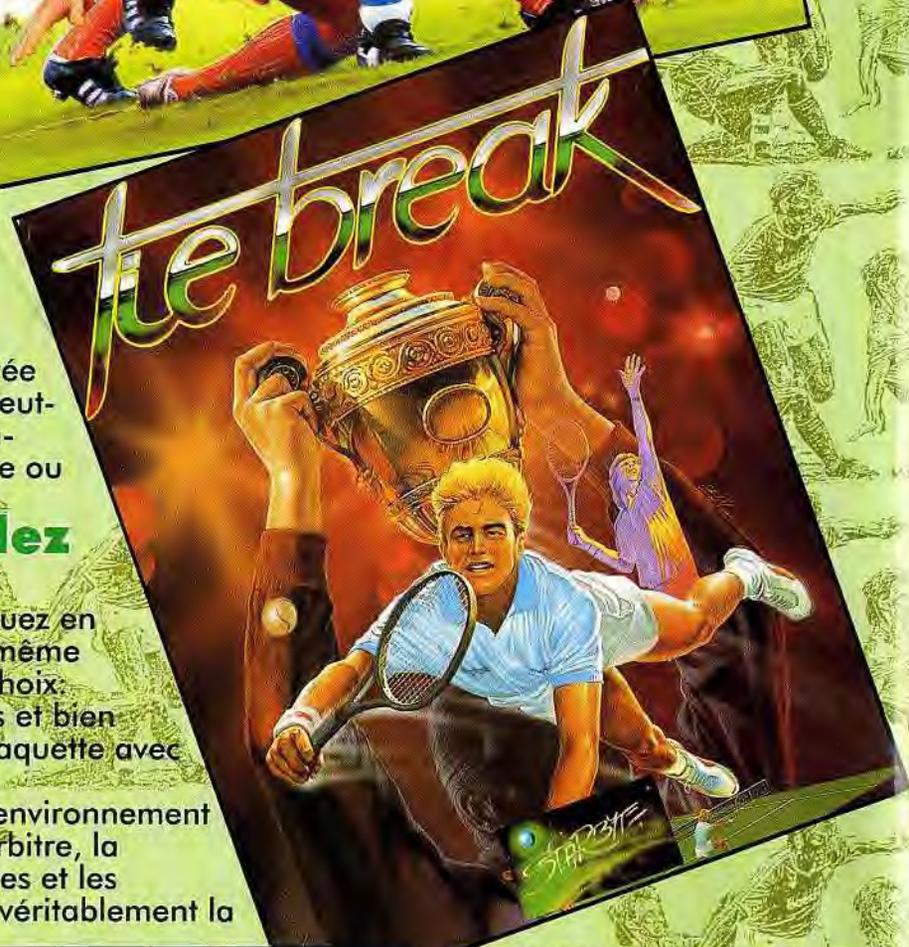
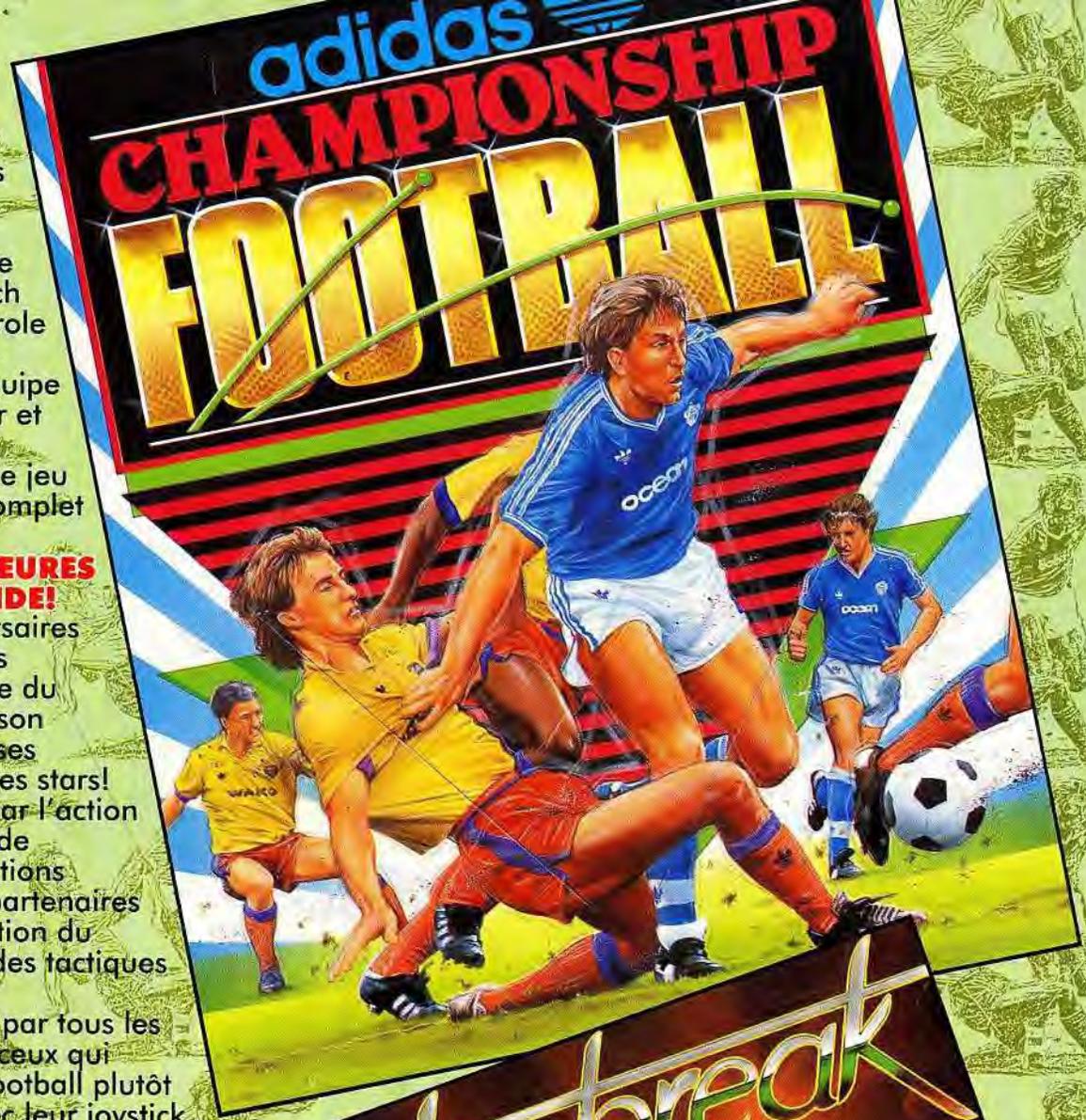
Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick. Dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,

vous faites le jeu!

Une balle liftée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon - pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor?...

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arrêtent pas là - jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes! Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement sonore inclu l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.



Amstrad
Atari ST Amiga



**ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675**

LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^{ème} SALON
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



la grande halle



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
 Tél. : (16-1) 48 24 46 21. Téléc. : 643932 Edimodi
 Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
 Jean-Michel Diotière

Rédacteur en chef adjoint
 Jean-Loup Renault

Directeur artistique
 Jean-Pierre Aldebert

Secrétaires de rédaction
 Dominique Chassel
 Isabelle Moati

Devis de rubrique

Mathieu Brisou, Dany Bootauck

Rédaction

Jean-Philippe Delalandre

Maquette

Christine Goudal, Yasmine Chabert

Photographe

François Julienne

Secrétariat

Fabienne Fernandes

Ont collaboré à ce numéro

Audric Britoux, Diabolik Buster, Eric Cabilia, Daniel Chiret, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huggher-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudaekoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreux.

MINTEL 3615 TILT

Chef de rubrique
 Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

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

Directeur de la publicité

Clair Vésine

Chef de publicité

Sylvie Houzet

Assistante commerciale

Claudine Lefebvre

Éducation

Isabelle Salvado

Ventes

Synergie Presse, Philippe Brunie, Chef des ventes,
 73,77, rue de Sévres, 92100 Boulogne.
 Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
 France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
 Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/avion)
 (Taxes avion : nous consulter). Les règlements doivent
 être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement
 postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes, Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Valet

ÉDITEUR

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



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt-Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
 Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Converture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger -

Dépot légal : 2^e trimestre 1990

Photocomposition et photographie : H.E.L. 94700 Maisons-Alfort.

Imprimeries : Sina, Torcy-Impression, 77200 Torcy -

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

8 AVANT-PREMIERES

La guerre des consoles

aura bien lieu, telle est la leçon du CES de Chicago : tout sur les machines de jeu de demain avec, entre autres, le CDTV de Commodore et la Turbo Express de NEC, sans compter les premiers écrans d'une multitude de jeux. Et des avant-premières dominées par le dernier-né d'Electronic Arts, Warmonger, modélisé sur Populous, mais aussi avec les premiers dessins de Mystical, Explora III, Midnight Resistance, Ancient Art of War, Battle Command, Toki, Saint Dragon...

26 TILT JOURNAL

Amiga et vidéo

se conjuguent dans un studio de montage TF1 pour former le mot télévision : reportage ! La super console Neo Geo : présentation. Le championnat européen de jeux vidéo : résultats. Des lives, des émulateurs, des périphériques, des logiciels, le Kid's School et quelques joystick de plus...

48 ARCADES

Penché sur votre moto,

l'air fouette votre visage. Telles sont les sensations bien réelles que vous procure WGP ! Badlands remplace le guidon par un, non, deux volants. La version micro de Block Out reste plus stimulante que son adaptation arcade. Pang est un jeu d'adresse et de stratégie : de quoi se prendre la tête !

50 HITS

L'été est propice aux ébats maritimes,

vous ne serez pas dépayés avec Wolfpack, une simulation de sous-marin étonnante. Gandzoort fera béer d'admiration ceux qui n'ont pas encore vu la console NEC Supergrafx, et Mystic Defender, ceux qui rêvent d'acquérir une console Megadrive. Les autres Hits : Hammerfist, Fire and Brimstone, Thunderstrike, Unreal, Plotting, Dynasty Wars, Rygar...

64 ROLLING SOFTS

De l'adaptation réussie,

comme Maupiti Island ou Midwinter sur Amiga, à l'adaptation ratée comme Ghosts'n Goblins sur PC, tous les jeux du mois testés et notés par des passionnés.

76 CHALLENGE

En cette année de Coupe du monde,

le football a envahi la télé et les journaux, mais aussi les jeux micro. Ces jeux, comme les équipes en présence, ont leurs forces et leurs faiblesses, certains proches de la maestria brésilienne, d'autres rappelant le rouleau compresseur allemand. Le « Mondiale » vous a peut-être fourni la motivation, au tour de Tilt de vous offrir ses conseils.

84 DOSSIER

Joystick : toc ?

Le joystick, cet appendice vital, est par nature soumis à des épreuves manuelles que sa constitution parfois chétive a bien

du mal à accepter. En voici près de quarante, des délicats et des trapus, des boutonneux et même des programmables. Si vous voulez savoir quelle est la tactique pour que le tac du joystick ne soit pas toc, *Tilt* répond du tac au tac!

94 CREATION

Les amateurs de jeux de mots

arbitreront le match qui va opposer deux grands traitements de texte sur ST : *Calligrapher* et *Le Rédacteur 3*. Une comparaison minutieuse pour choisir en connaissance de cause. Un peu de PAO pour terminer en beauté : *Publishing Partner Master 1.8*, une nouvelle version en béton.

100 INITIATION

Les protections des disquettes

de jeu sont régulièrement percées par les pirates, malgré une sophistication de plus en plus poussée des techniques employées. Mais quelles sont-elles, ces techniques ? Comment les crackers les contournent-ils ? Que risquent-ils à ce petit jeu ? Une initiation où les faits l'emportent sur la passion.

110 SOS AVENTURE

Legend of Faerghail,

un jeu de rôle annoncé depuis longtemps, a bien profité de cette période d'attente. Le résultat est sensationnel. L'aventure fantastique proposée par *Rings of Medusa* est aussi passionnante que difficile, tout comme l'enquête de *Secret Defense : Operation Stealth* dans le milieu des espions. *The Third Courier...*

116 MESSAGE IN A BOTTLE

La suite des codes de Populous

accompagne une tonne d'informations, de trucs et d'astuces sur le jeu *Maniac Mansion*. Et vos combines personnelles, pour tous les jeux et toutes les machines...



Ambiance « Mondiale » même sur les écrans de jeu.

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

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37.



Haro sur le CDI, tel est le leitmotiv du CDTV...

126 FORUM

Humour et fantaisie,

chaleur et tendresse, rancœur et amertume, inquiétude et angoisse percent dans le courrier. C'est avec l'assurance de la connaissance et le courage de ses convictions que la rédaction répond aux lettres les plus représentatives.

132 TAM TAM SOFT

Chaud devant, voilà les infos!

Les infos qu'il vous faut, récoltées sans faillir par les journalistes de la rédaction au prix d'un labeur épuisant et souvent nocturne. Ah, ils ont bien du mérite!...

135 SESAME

Juju à la pêche

et se fend la poire : espérons qu'il ne porte pas la cerise ! Il poursuit ses explications sur les interruptions et a trouvé des assistants de grand mérite pour expliquer les *full screen* sur ST et concocter un « Batmenu » pour PC. On ne peut pas dire qu'il vous prend pour des pommes!

140 INDEX

Tous les hits de l'année,

les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

142 PETITES ANNONCES

Si vous voulez changer de micro,

troquer des logiciels ou si vous avez du mal à vous endormir, lisez nos annonces classées : 15 pages, plus de 1 500 offres de vente, d'achat ou d'échange!

36 15 TILT : JOUEZ TOUT L'ÉTÉ ET GAGNEZ !

A l'occasion de la sortie du soft *Back to the Future II*, Ubi Soft offre aux lecteurs de *Tilt 50 Tee Shirts* et 50 badges du film *Back to the Future III*. Révissez vos classiques si vous voulez être les premiers à bénéficier de ce privilège !

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.88
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire/75011 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

Le Triangle-N. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél : (1) 43.55.63.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.94.21



OUVERT EN AOUT
-10 % SUR TOUTES
LES LOGICIELS
PROFITEZ-EN !

AMIGA

AMIGOSCOPE	195
ALL TIME CRASH	205
AMULETS	245
LES ANIVERSAIRES	245
LES BEBES EN COLLE	245
INTERNATIONAL 30 TENNIS	245
INTERNATIONAL BASKET CHALLENGE	245
IRON LORD	245
LES MATHS	245
LES MATHS 2	245
MAGNUM A	245
MAGNUM B	245
SM ATTACK EUR	245
AGGRO CHAMPIONSHIP	245
FOOTBALL	245
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	145
ATTOME	145
ALL TO CRUISE	245
BATTLE OF BRITAIN	245
KNIGHTS OF CHRISTALTON	245
LES VOYAGERS DU TEMPS	245
LAST BURNER	245
BLACK WARRIOR	245
BLACK WARRIOR 2	245
BLUE ANGEL ACCOLADE	245
LEONARD DA VINCI	245
CABAL	245
CHAMPIONSHIP WYNN	245
CHAMBERS OF SHAKOLN	245
CONQUEST	245
CRAZE HD	245
CLASH KINGDOMS	245
CRASH	245
CONQUEST 2	245
CRACK DOWN	245
DEFENDER OF THE EARTH	245
DOUBLE DRAGON 1	195
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON'S BREATH	245
DRAGON'S BLOOD	245
DRAGON'S TAIL	245
DRAGON'S WARRIORS	245
DRAGON'S WARRIORS 2	245
DRAGON'S WARRIORS 3	245
DRAGON'S WARRIORS 4	245
DRAGON'S WARRIORS 5	245
DRAGON'S WARRIORS 6	245
DRAGON'S WARRIORS 7	245
DRAGON'S WARRIORS 8	245
DRAGON'S WARRIORS 9	245
DRAGON'S WARRIORS 10	245
DRAGON'S WARRIORS 11	245
DRAGON'S WARRIORS 12	245
DRAGON'S WARRIORS 13	245
DRAGON'S WARRIORS 14	245
DRAGON'S WARRIORS 15	245
DRAGON'S WARRIORS 16	245
DRAGON'S WARRIORS 17	245
DRAGON'S WARRIORS 18	245
DRAGON'S WARRIORS 19	245
DRAGON'S WARRIORS 20	245
DRAGON'S WARRIORS 21	245
DRAGON'S WARRIORS 22	245
DRAGON'S WARRIORS 23	245
DRAGON'S WARRIORS 24	245
DRAGON'S WARRIORS 25	245
DRAGON'S WARRIORS 26	245
DRAGON'S WARRIORS 27	245
DRAGON'S WARRIORS 28	245
DRAGON'S WARRIORS 29	245
DRAGON'S WARRIORS 30	245
DRAGON'S WARRIORS 31	245
DRAGON'S WARRIORS 32	245
DRAGON'S WARRIORS 33	245
DRAGON'S WARRIORS 34	245
DRAGON'S WARRIORS 35	245
DRAGON'S WARRIORS 36	245
DRAGON'S WARRIORS 37	245
DRAGON'S WARRIORS 38	245
DRAGON'S WARRIORS 39	245
DRAGON'S WARRIORS 40	245
DRAGON'S WARRIORS 41	245
DRAGON'S WARRIORS 42	245
DRAGON'S WARRIORS 43	245
DRAGON'S WARRIORS 44	245
DRAGON'S WARRIORS 45	245
DRAGON'S WARRIORS 46	245
DRAGON'S WARRIORS 47	245
DRAGON'S WARRIORS 48	245
DRAGON'S WARRIORS 49	245
DRAGON'S WARRIORS 50	245
DRAGON'S WARRIORS 51	245
DRAGON'S WARRIORS 52	245
DRAGON'S WARRIORS 53	245
DRAGON'S WARRIORS 54	245
DRAGON'S WARRIORS 55	245
DRAGON'S WARRIORS 56	245
DRAGON'S WARRIORS 57	245
DRAGON'S WARRIORS 58	245
DRAGON'S WARRIORS 59	245
DRAGON'S WARRIORS 60	245
DRAGON'S WARRIORS 61	245
DRAGON'S WARRIORS 62	245
DRAGON'S WARRIORS 63	245
DRAGON'S WARRIORS 64	245
DRAGON'S WARRIORS 65	245
DRAGON'S WARRIORS 66	245
DRAGON'S WARRIORS 67	245
DRAGON'S WARRIORS 68	245
DRAGON'S WARRIORS 69	245
DRAGON'S WARRIORS 70	245
DRAGON'S WARRIORS 71	245
DRAGON'S WARRIORS 72	245
DRAGON'S WARRIORS 73	245
DRAGON'S WARRIORS 74	245
DRAGON'S WARRIORS 75	245
DRAGON'S WARRIORS 76	245
DRAGON'S WARRIORS 77	245
DRAGON'S WARRIORS 78	245
DRAGON'S WARRIORS 79	245
DRAGON'S WARRIORS 80	245
DRAGON'S WARRIORS 81	245
DRAGON'S WARRIORS 82	245
DRAGON'S WARRIORS 83	245
DRAGON'S WARRIORS 84	245
DRAGON'S WARRIORS 85	245
DRAGON'S WARRIORS 86	245
DRAGON'S WARRIORS 87	245
DRAGON'S WARRIORS 88	245
DRAGON'S WARRIORS 89	245
DRAGON'S WARRIORS 90	245
DRAGON'S WARRIORS 91	245
DRAGON'S WARRIORS 92	245
DRAGON'S WARRIORS 93	245
DRAGON'S WARRIORS 94	245
DRAGON'S WARRIORS 95	245
DRAGON'S WARRIORS 96	245
DRAGON'S WARRIORS 97	245
DRAGON'S WARRIORS 98	245
DRAGON'S WARRIORS 99	245
DRAGON'S WARRIORS 100	245

ATARI ST/STE

ATARI ST/STE	340
ATARI ST/STE 2	340
ATARI ST/STE 3	340
ATARI ST/STE 4	340
ATARI ST/STE 5	340
ATARI ST/STE 6	340
ATARI ST/STE 7	340
ATARI ST/STE 8	340
ATARI ST/STE 9	340
ATARI ST/STE 10	340
ATARI ST/STE 11	340
ATARI ST/STE 12	340
ATARI ST/STE 13	340
ATARI ST/STE 14	340
ATARI ST/STE 15	340
ATARI ST/STE 16	340
ATARI ST/STE 17	340
ATARI ST/STE 18	340
ATARI ST/STE 19	340
ATARI ST/STE 20	340
ATARI ST/STE 21	340
ATARI ST/STE 22	340
ATARI ST/STE 23	340
ATARI ST/STE 24	340
ATARI ST/STE 25	340
ATARI ST/STE 26	340
ATARI ST/STE 27	340
ATARI ST/STE 28	340
ATARI ST/STE 29	340
ATARI ST/STE 30	340
ATARI ST/STE 31	340
ATARI ST/STE 32	340
ATARI ST/STE 33	340
ATARI ST/STE 34	340
ATARI ST/STE 35	340
ATARI ST/STE 36	340
ATARI ST/STE 37	340
ATARI ST/STE 38	340
ATARI ST/STE 39	340
ATARI ST/STE 40	340
ATARI ST/STE 41	340
ATARI ST/STE 42	340
ATARI ST/STE 43	340
ATARI ST/STE 44	340
ATARI ST/STE 45	340
ATARI ST/STE 46	340
ATARI ST/STE 47	340
ATARI ST/STE 48	340
ATARI ST/STE 49	340
ATARI ST/STE 50	340
ATARI ST/STE 51	340
ATARI ST/STE 52	340
ATARI ST/STE 53	340
ATARI ST/STE 54	340
ATARI ST/STE 55	340
ATARI ST/STE 56	340
ATARI ST/STE 57	340
ATARI ST/STE 58	340
ATARI ST/STE 59	340
ATARI ST/STE 60	340
ATARI ST/STE 61	340
ATARI ST/STE 62	340
ATARI ST/STE 63	340
ATARI ST/STE 64	340
ATARI ST/STE 65	340
ATARI ST/STE 66	340
ATARI ST/STE 67	340
ATARI ST/STE 68	340
ATARI ST/STE 69	340
ATARI ST/STE 70	340
ATARI ST/STE 71	340
ATARI ST/STE 72	340
ATARI ST/STE 73	340
ATARI ST/STE 74	340
ATARI ST/STE 75	340
ATARI ST/STE 76	340
ATARI ST/STE 77	340
ATARI ST/STE 78	340
ATARI ST/STE 79	340
ATARI ST/STE 80	340
ATARI ST/STE 81	340
ATARI ST/STE 82	340
ATARI ST/STE 83	340
ATARI ST/STE 84	340
ATARI ST/STE 85	340
ATARI ST/STE 86	340
ATARI ST/STE 87	340
ATARI ST/STE 88	340
ATARI ST/STE 89	340
ATARI ST/STE 90	340
ATARI ST/STE 91	340
ATARI ST/STE 92	340
ATARI ST/STE 93	340
ATARI ST/STE 94	340
ATARI ST/STE 95	340
ATARI ST/STE 96	340
ATARI ST/STE 97	340
ATARI ST/STE 98	340
ATARI ST/STE 99	340
ATARI ST/STE 100	340

MATERIEL

AMIGA	300
AMIGA 500	300
AMIGA 500+	300
AMIGA 500X	300
AMIGA 500X2	300
AMIGA 500X3	300
AMIGA 500X4	300
AMIGA 500X5	300
AMIGA 500X6	300
AMIGA 500X7	300
AMIGA 500X8	300
AMIGA 500X9	300
AMIGA 500X10	300
AMIGA 500X11	300
AMIGA 500X12	300
AMIGA 500X13	300
AMIGA 500X14	300
AMIGA 500X15	300
AMIGA 500X16	300
AMIGA 500X17	300
AMIGA 500X18	300
AMIGA 500X19	300
AMIGA 500X20	300
AMIGA 500X21	300
AMIGA 500X22	300
AMIGA 500X23	300
AMIGA 500X24	300
AMIGA 500X25	300
AMIGA 500X26	300
AMIGA 500X27	300
AMIGA 500X28	300
AMIGA 500X29	300
AMIGA 500X30	300
AMIGA 500X31	300
AMIGA 500X32	300
AMIGA 500X33	300
AMIGA 500X34	300
AMIGA 500X35	300
AMIGA 500X36	300
AMIGA 500X37	300
AMIGA 500X38	300
AMIGA 500X39	300
AMIGA 500X40	300
AMIGA 500X41	300
AMIGA 500X42	300
AMIGA 500X43	300
AMIGA 500X44	300
AMIGA 500X45	300
AMIGA 500X46	300
AMIGA 500X47	300
AMIGA 500X48	300
AMIGA 500X49	300
AMIGA 500X50	300
AMIGA 500X51	300
AMIGA 500X52	300
AMIGA 500X53	300
AMIGA 500X54	300
AMIGA 500X55	300
AMIGA 500X56	300
AMIGA 500X57	300
AMIGA 500X58	300
AMIGA 500X59	300
AMIGA 500X60	300
AMIGA 500X61	300
AMIGA 500X62	300
AMIGA 500X63	300
AMIGA 500X64	300
AMIGA 500X65	300
AMIGA 500X66	300
AMIGA 500X67	300
AMIGA 500X68	300
AMIGA 500X69	300
AMIGA 500X70	300
AMIGA 500X71	300
AMIGA 500X72	300
AMIGA 500X73	300
AMIGA 500X74	300
AMIGA 500X75	300
AMIGA 500X76	300
AMIGA 500X77	300
AMIGA 500X78	300
AMIGA 500X79	300
AMIGA 500X80	300
AMIGA 500X81	300
AMIGA 500X82	300
AMIGA 500X83	300
AMIGA 500X84	300
AMIGA 500X85	300
AMIGA 500X86	300
AMIGA 500X87	300
AMIGA 500X88	300
AMIGA 500X89	300
AMIGA 500X90	300
AMIGA 500X91	300
AMIGA 500X92	300
AMIGA 500X93	300
AMIGA 500X94	300
AMIGA 500X95	300
AMIGA 500X96	300
AMIGA 500X97	300
AMIGA 500X98	300
AMIGA 500X99	300
AMIGA 500X100	300

IBM ET COMPATIBLES

IBM	300
IBM 386	300
IBM 486	300
IBM 586	300
IBM 686	300
IBM 786	300
IBM 886	300
IBM 986	300
IBM 1086	300
IBM 1186	300
IBM 1286	300
IBM 1386	300
IBM 1486	300
IBM 1586	300
IBM 1686	300
IBM 1786	300
IBM 1886	300
IBM 1986	300
IBM 2086	300
IBM 2186	300
IBM 2286	300
IBM 2386	300
IBM 2486	300
IBM 2586	300
IBM 2686	300
IBM 2786	300
IBM 2886	300
IBM 2986	300
IBM 3086	300
IBM 3186	300
IBM 3286	300
IBM 3386	300
IBM 3486	300
IBM 3586	300
IBM 3686	300
IBM 3786	300
IBM 3886	300
IBM 3986	300
IBM 4086	300
IBM 4186	300
IBM 4286	300
IBM 4386	300
IBM 4486	300
IBM 4586	300
IBM 4686	300
IBM 4786	300
IBM 4886	300
IBM 4986	300
IBM 5086	300
IBM 5186	300
IBM 5286	300
IBM 5386	300
IBM 5486	300
IBM 5586	300
IBM 5686	300
IBM 5786	300
IBM 5886	300
IBM 5986	300
IBM 6086	300
IBM 6186	300
IBM 6286	300
IBM 6386	300
IBM 6486	300
IBM 6586	300
IBM 6686	300
IBM 6786	300
IBM 6886	300
IBM 6986	300
IBM 7086	300
IBM 7186	300
IBM 7286	300
IBM 7386	300
IBM 7486	300
IBM 7586	300
IBM 7686	300
IBM 7786	300
IBM 7886	300
IBM 7986	300
IBM 8086	300
IBM 8186	300
IBM 8286	300
IBM 8386	300
IBM 8486	300
IBM 8586	300
IBM 8686	300
IBM 8786	300
IBM 8886	300
IBM 8986	300
IBM 9086	300
IBM 9186	300
IBM 9286	300
IBM 9386	300
IBM 9486	300
IBM 9586	300

CES Chicago 90

La console impériale

Le géant Nintendo affiche avec insolence son empire sur le marché américain. La mode est aux consoles en ce moment et le CES le démontre, mais l'ordinateur individuel n'a pas dit son dernier mot ! Les jeux présentés sur PC et Amiga offrent une qualité que les consoles n'atteignent pas.



Heart of China, un superbe jeu d'aventure de Dynamix sur PC.



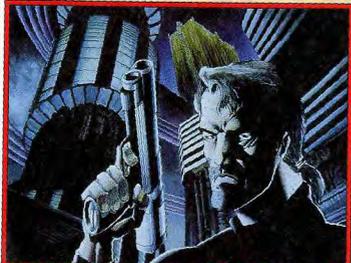
King Quest V, suite de la saga sur PC.



Space Quest IV, aventure sur PC en mode VGA.



Mother Goose, aventure sur PC/CDROM.



Rise of the Dragon, jeu d'aventure, genre espionnage, de Dynamix sur PC.

Pour commencer dans la joie, signalons que les sociétés françaises, bien présentes à Chicago, se font remarquer par une santé de fer. Jugez-en ! Infogrames, l'éditeur français le plus actif aux USA, est devenu « affiliated label » de Nintendo,

c'est-à-dire qu'il va fabriquer lui-même ses cartouches au lieu d'être un simple licencié. Cela signifie peut-être des profits conséquents, mais c'est surtout la révélation d'une puissance financière considérable : Infogrames va devoir avancer plusieurs millions de francs ! Le pari et les risques



Hero's Quest II (PC).



Stellar 7 (PC).



Wonderland (PC).



Red Baron, un simulateur de vol (PC).

sont énormes. Vous en saurez plus en septembre avec une interview exclusive de Bruno Bonnell. D'autre part, on peut annoncer que North and South est adapté sur console Nintendo. Ce sont 300 000 jeux assurés d'être vendus dans le monde. Rien à voir avec les broutilles de la micro. Même la Gameboy est infogramisée avec l'adaptation de Bubble Ghost.

Disney se lance dans le soft et crée sa société d'édition : Disney Software. L'intéressant pour les Français est que ce sont Nathan et Titus qui vont se charger du lancement de la marque en Europe. Les premiers titres révéleront



La version arcade de F-15 Strike Eagle 3D est somptueuse ! (PC)

La borne d'arcade de F-15. Le système de jeu de la version n'a rien à voir avec celui de la version micro. L'action prime sur la stratégie et le réalisme n'est plus du tout un objectif primordial. Le jeu est tout de même un peu plus complexe que les jeux d'arcade traditionnels. Sa sortie est prévue en France mais à une date encore inconnue.



F-15 Strike Eagle version arcade.



F-15, version arcade.



Knights of the Sky, simulation de vol (PC).



Silent Service II, simulation de sous-marin (PC).



LightSpeed (PC).



Secret of the Monkey Island (PC).



Secret Weapons (PC).

seulement un sous-produit distribué par Electronics Arts. Passons maintenant aux événements plus planétaires dont le CES est le reflet et où, on vient de le voir, les Français arrivent à tirer plus qu'honorablement leur épingle du jeu.

Premier constat : l'immensité du stand Nintendo occupe pratiquement tous les autres ! Le géant nippon est confortablement planté aux Etats-Unis (25 millions de consoles) et entend bien le rester. Pas de nouveautés chez lui, l'accent est mis sur les nouveaux jeux 8 bits, où pratiquement tous les types de jeux sont disponibles (jeux d'action, d'aventure et même jeux de rôle). J'ai vu Wizard, Bard's Tale et Ultima sur Nintendo,



La petite console de NEC : une console qui pourra faire des étincelles.



Jack Nicklaus (PC).

des accointances avec le monde du cinéma. Dick Tracy, tiré d'un film avec Warren Beatty et Madonna, sera le premier jeu de la nouvelle marque et le deuxième, Arachnophobia, provient du tout nouveau Spielberg. Disney Software annonce un logiciel de création de dessin animé fabriqués sur PC pour environ 1 000 F.



Altered (PC).

Loricel, autre français important, s'intègre aussi dans le concert mondial. Les pourparlers pour développer des jeux sur trois consoles parmi les plus importantes seraient sur le point d'aboutir.

Ubi, de son côté, s'affirme comme un éditeur à part entière aux USA et bientôt au Japon. Ubi est désormais une marque et plus

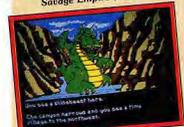
CES Chicago 90



Wing Leader, un superbe jeu d'action/aventure d'Origin sur PC.



Sango Empire (PC).



Questmaster (PC).



Search for the King (PC).



Space 1889, jeu de rôle de Microprose (PC).



Covert Action une aventure/espionnage (PC).



Lord of Rings (PC).



Stunt Driver (PC).



Secret of Silver Blade (PC).

Comme vous pouvez le constater, il y a une majorité de jeux d'aventure et de simulations. Rien d'étonnant à cela, le public américain, sur micro est très âgé. Son goût pour les jeux complexes dont la durée de vie est longue est une de ses traits marquants.

Les dates de sortie des jeux cités sont imprécises. Mais tous sont programmés pour la fin 90 ou plus tard. Les jeux seront disponibles en premier lieu sur PC et Amiga, les versions ST et 8 bits restent à prévoir.

Tous les jeux présentés sont en mode VGA. Hassez-vous aussi en EGA et VGA. L'utilisation de la carte Ad-Lib ou du Roland MT-32 est conseillée pour le son.

Gameboy, qui se vend très bien (1 million à ce jour) et à pour objectif d'atteindre les cinq millions d'ici fin 90.

Sega, de son côté, mise sur la Megadrive, nommée Genesis aux Etats-Unis. Un tour du stand aux Etats-Unis, on a vite respecté, nous Sega, de la taille respectable, nous permet d'observer tous les jeux 16 bits et quelques consoles Sega Master System qui ont pour le son.

Gameboy, qui se vend très bien (1 million à ce jour) et à pour objectif d'atteindre les cinq millions d'ici fin 90. Sega, de son côté, mise sur la Megadrive, nommée Genesis aux Etats-Unis. Un tour du stand aux Etats-Unis, on a vite respecté, nous Sega, de la taille respectable, nous permet d'observer tous les jeux 16 bits et quelques consoles Sega Master System qui ont pour le son.



Battlechess 2 de Interplay sur PC: voici le jeu d'échecs chinois.

Ce petit bijou, nommé Turbo Express, fait une fois et demie la taille d'un disman et pèse 500 g. Son processeur est le HuC6280, cadencé à 7,16 MHz (8 Ko pour le système et 64 Ko). Alloué par six piles, de RAM. Toujours en vidéo, pas de RAM. Alloué par six piles, de RAM. Toujours en vidéo, pas de RAM. Alloué par six piles, de RAM.

(2,7 pouces) offre une résolution de 238 x 312 pixels (160 x 102 pour la Lynx) et une palette de 512 couleurs avec possibilité de les afficher toutes simultanément à l'écran! La NEC Turbo Express, dont le prix est annoncé à 200-250 dollars (1 300-1 600 F), est entièrement compatible avec les cartes de la PC Engine. En touches d'un mini TV Tuner (en op-

tion) transforme la Turbo Express en téléviseur couleur portable! Prix de ce tuner: 80 dollars (500 F). Quand on connaît le prix de la Gameboy, la Turbo Express est considérée comme concurrente, c'est-à-dire 90 à 110 dollars selon les points de

suite page 134

AVANT PREMIERE



Une façon intelligente - pour un singe - de tirer!

Toki

Programmation originale, animations détaillées et graphismes minutieux augurent bien du futur de cette adaptation venue droit de l'arcade. Toki prouve aussi que, si les programmeurs y mettent du leur, l'Amiga peut réserver encore des surprises.

J'ai l'avoue, je n'avais jamais entendu parler de Toki avant que Marc Dhan d'Ocean France m'en parle. « C'est notre titre de la rentrée, m'explique le P.-D.G. d'Ocean, et crois-moi, Toki est certainement notre meilleure adaptation de coin-op ». Tous les éditeurs vous disent ce genre de choses quand ils vous parlent de leur petit dernier (et c'est bien normal). Néanmoins l'enthousiasme inhabituel de Marc m'incite à aller voir ce nouveau jeu de plus près. Une fois sur place, on m'assied, manette de jeu en main, devant la version arcade de Toki. Une superbe introduction place les personnages en situation. Toki et sa belle compagne coulent des jours heureux jusqu'au jour où un magicien remarque la beauté de la jeune femme. L'affreux méchant l'enlève et transforme le beau gentil en gorille hideux. Côté originalité du scénario on



Un monstre en gestation.



Phases en cours d'animation.



Gare au gort-I-I-I!



Un passage très délicat.



Une arme très spéciale: cracher du feu!

repessera! Le jeu en lui-même me fait vite oublier cela tant il est prenant! Toki fait partie de ces jeux d'arcade qui, bien que la partie beat'em up soit importante, jouent énormément sur les effets de surprise que provoquent pièges et attaques des monstres. Toki doit traverser six niveaux peuplés de « vilains » (70 types de monstres), avant d'affronter le magicien et délivrer sa compagne. Pour « dégommer » ses adversaires, notre sympathique pongé crache des projectiles dont la puissance et l'efficacité peuvent augmenter selon le type de bonus récupérés (boules de feu, double tir, etc.). Les décors (constitués de deux plans avec un scrolling différentiel) sont très variés, fournis, riches en animations et en couleurs. Bref, Toki est un grand jeu d'arcade. Marc me montre ensuite la version Amiga de Toki... les bras



Scène de fin de niveau.



Préparez-vous à plonger.

différent est tombent! La vitesse d'animation est excellente, le scrolling différentiel est fluide (pixel par pixel pour le fond et deux pixels

par deux pour le premier plan). La version Amiga affiche trente-deux couleurs simultanément à l'écran (seize pour ST). On a vraiment l'impression d'avoir (avec de très légères différences) la version arcade sous les yeux! Les techniques de programmation utilisées pour donner au jeu une vitesse d'animation aussi importante avec autant de couleurs (et autant de sprites) sont simples mais très efficaces. Par exemple, redessiner entièrement le personnage de Toki pour chaque mouvement (entre 3 et 12 dessins pour un mouvement selon les jeux) prendrait trop de place mémoire. Imaginez la mémoire si Toki avait 40 mouvements différents! Afin d'occuper un minimum de place mémoire, on recoupe Toki en 112 parties numérotées. Chaque mouvement de Toki correspond à une combinaison de plusieurs de ces parties numérotées. Une fois implanté dans le programme, le processeur n'a plus qu'à faire appel à la combinaison adéquate, d'où un gain non négligeable de place mémoire, la possibilité d'afficher 32 couleurs et des décors disques très réduits.

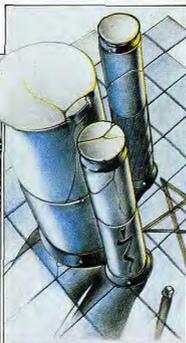
La version ST est également remarquable au niveau de l'animation et des graphismes. Elle sera néanmoins légèrement moins belle que celle de l'Amiga. Impossible de vous donner des appréciations sur la jouabilité de Toki. Mais, vu la qualité de jeu de la version arcade, on peut penser que les versions micro seront aussi démenties! J'attends déjà Toki avec impatience!

Dany Boalouck

Mystical



Un poterieu indicateur.



Perspective au crayon...



Etude des attitudes.



... et sa traduction en dessin micro.



GOLETS (sans forme)



Les premiers jets.



Personnages en trac.

Si l'on en croit les premiers « rushes », *Mystical* baignera dans une ambiance fantasmagorique capable de figer le doigt sur le joystick : effet nuisible car il s'agit d'un shoot-them-up !

d'action ; ils couvrent à la fois le domaine de l'attaque et celui de la protection. Ainsi, l'illusory Image permet au magicien de se dédoubler en deux ou trois images. Le Polymorph permet de transformer un monstre redoutable en grenouille. Certains sorts sont plus classiques : lames radiantes, boule de feu, cône de glace, paralysie ou têtes enchantées qui se bat toute seule. La lampe d'Aladin vous fournira l'aide d'un djinn très efficace par ses projectiles enflammés. D'autres sorts promettent des effets impressionnants, comme la pétrification ou le tremblement de terre. Dans le domaine de la protection, on découvre le mur d'invulnérabilité ou de flammes et le sort de soin. Pour compléter cet

arsenal déjà conséquent : des archers invisibles dont les tirs peuvent affecter le magicien, le nuage de poison que les monstres intelligents cherchent à éviter, les éclairs multiples, les runes de mort causant des attaques cardiaques aux monstres qui les effleurent, les lames capturant et étouffant leurs prisonniers, ou encore la prison se matérialisant autour des monstres. Pour donner plus de piment, il peut arriver qu'un parchemin ou un potion de mauvaise qualité n'ait aucun effet. Comme on le voit, ce vaste éventail est digne des bons jeux de rôle.

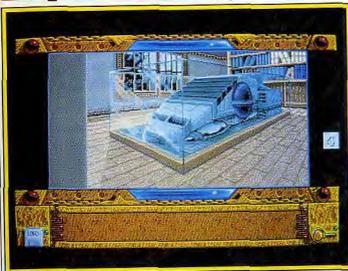
Le second personnage est un golem pouvant revêtir deux apparences. Sous forme de golem de

Pierre, il se déplace lourdement mais détruit les monstres en les écrasant et est invulnérable. Mais il peut aussi prendre l'apparence d'une taupe, plus agile et plus vive, capable de passer sous les obstacles. En contrepartie, cette forme est plus vulnérable. Le potentiel de vitalité du golem déterminera ses possibilités de transformation tandis que son potentiel de détente influera sur ses capacités de saut. Les lanches que nous avons pu voir laissent présager des graphismes très fouillés et une animation de qualité. Chaque tableau disposera d'ailleurs de son décor et de sa palette propres. Le jeu comprendra un total de dix-huit tableaux de neuf types différents. Ce shoot-them-up devrait accrocher tout autant les amateurs de jeux d'action que les fous de jeux de rôle. Sortie prévue en septembre sur Atari ST, Amiga et PC.

Jacques Harbont

Explora III

La machine temporelle reprend du service pour un troisième épisode qui paraît être encore plus agréable à explorer.



La machine attend impatiemment la sortie du jeu.

Informédia travaille d'arrache-pied à la mise au point finale du troisième volet de la série Explora. Que les amateurs de jeu d'aventure se préparent à un dur voyage dans l'étrange et le surnaturel. Vous incarnez un paisible écrivain. Certes, la vie n'est pas exempte de soucis. Ainsi votre éditeur vient de vous rap-

porter le visage rongé par un acide verdâtre. Le meurtre a eu lieu cette nuit. Seuls deux indices ont été découverts : une carte plastifiée représentant un serpent et des papiers au nom de Bertrand Dumolet. Stop, rien ne va plus ! Bertrand Dumolet, c'est vous ! Vous avez intérêt à agir rapidement si vous ne voulez pas subir le même sort.

Vous allez vous retrouver plongé au sein d'une aventure inquiétante, en train d'enquêter sur la secte du Serpent, cette secte satanique qui semble reprendre corps. La superbe présentation ou vous assistez à la transformation progressive d'un visage humain en tête de serpent suffit d'ailleurs à vous mettre dans l'ambiance. Cette atmosphère d'épouvante n'exclut pas l'humour. Bien entendu, vous avez recours à Explora, la machine à voyager dans l'espace et le temps, trait d'union de tous les épisodes d'Explora.

Les programmeurs ne se sont pas endormis sur leurs lauriers pour ce troisième épisode. Tout d'abord, la facilité de jeu a été encore améliorée. Explora III avait déjà subi un important lifting à ce niveau par rapport au premier épisode, mais ici les commandes se réduisent au minimum : une loupe pour examiner, une main pour prendre et un marteau pour utiliser, sans oublier les indispensables icônes de sauvegarde et chargement. (Cette simplicité ne s'est pas faite



Décor (hyper) réalistes.

au détriment des possibilités de jeu. En effet, la plupart des actions importantes s'effectuent en utilisant un objet en votre possession sur un élément du décor. Comme l'éventail des uns et des autres est vaste, il vous faudra faire fonctionner vos méninges pour faire le bon choix. Les graphismes sont toujours aussi superbes, avec un souci du détail particulièrement poussé : un petit aller jusqu'à compléter les cassettes de la vidéothèque ou examiner les réglages de l'équaliseur de la chaîne hi-fi ! De

même, l'ouverture des portes, tiroirs et autres éléments mobiles, est visualisée à l'écran. Les décors des intérieurs sont très variés d'un lieu à l'autre, ce qui est pour les éléments qui meublent les pièces ou pour la palette de couleurs. En revanche, la conception de certains extérieurs est assez différente. Ils sont en effet constitués de la juxtaposition de blocs graphiques pré-définis. Ce système permet de multiplier les lieux, au prix d'une certaine uniformité qui s'adapte fort bien à certains endroits (les égouts par exemple). Pour ce qui est des animations, elles sont assez nombreuses et apparaissent le plus souvent dans une fenêtre, comme dans Explora II. Notre version de test ne disposait d'aucun son, mais Informédia nous promet d'excellents bruitages, dans la lignée du second volet. Il ne nous reste plus qu'à patienter un peu pour juger la version définitive. Sortie prévue sur Atari ST, Amiga et peut-être PC (septembre deux mois plus tard) en fin d'année.

Jacques Harbont

FLY THE HELICOPTER OF THE FUTURE.

Coming soon to your PC.

E L E C T R O N I C A R T S

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Ancient Art of War

Le wargame, florissant sur Mac et PC, délaissait quelque peu les ST et Amiga. *Ancient Art of War* comble cette lacune. Le réalisme de la simulation plaira aux néophytes. Si vous voulez vous mesurer à César ou à Napoléon...

Ce somptueux jeu de stratégie qui passionne depuis quelques années (1984/1985) les possesseurs de PC et de Macintosh arrive enfin sur ST et Amiga. *Ancient Art of War* est un wargame dont les principes sont inspirés des tactiques de guerre mises au point par le philosophe chinois Sun Tzu. Produit par Broderbund, c'était, à l'époque, le tout



Le champ de bataille.



Un grand choix d'illustres adversaires.

premier et véritable wargame sur ordinateur, les autres ne faisaient que reprendre le système de jeu des wargames sur carton. Hormis la possibilité de créer ses propres scénarios de guerre (grâce à un éditeur), le joueur peut se mesurer contre l'ordinateur dans les onze scénarios du jeu. Huit adversaires de choix vous sont proposés (Bonaparte, César, Alexandre, etc.) Vous dirigez vos unités à partir d'une carte où toutes les informations sont disponibles.

Quatre éléments font le succès de ce logiciel : le réalisme de la simulation, l'action en temps réel, des graphismes animés et une interactivité plus poussée que celle qu'offrent les wargames traditionnels. Un bon stratège doit tenir compte des accidents du terrain avant de procéder à des déplacements de troupes, le programme sanc-



tionne tout mauvais calcul dans ce domaine. Une fonction zoom vous permet de visualiser vos troupes. Lors des combats, vous pouvez prendre une part directe au combat en dirigeant vos hommes. Le jeu étant en temps réel, les décisions doivent être immédiates. Bref, ce wargame est conçu pour plaire aussi bien aux initiés qu'aux néophytes. Prenant, très convulsi, ce sera sûrement un des succès de la rentrée sur ST et Amiga.

Dany Boolouck

Battle Command

Vous bouclant dans un char derrière les ennemis, *Battle Command* reprend le concept action/stratégie qui avait fait le succès de *Carrier Command*, mais en insistant plus sur l'action.



Un décor 3D et un char dans les lignes ennemies.

Beaucoup d'entre vous se souviennent de *Carrier Command* créé par Realtime pour le compte de British Telecom. Ce superbe jeu d'action/stratégie a d'ailleurs remporté le Tilt d'or de l'originalité en 1988. C'est la raison pour laquelle notre système sens a fait tilt quand nous avons appris que Realtime s'apprêtait à sortir un autre jeu de même genre sous le label Ocean.

Battle Command est effectivement un jeu d'action/stratégie qui vous invite à prendre part activement dans une guerre futuriste. Deux camps, le Nord (c'est le vôtre) et le Sud s'affrontent depuis dix ans dans une guerre dont la situation présente d'étonnantes similitudes avec celle de la Première Guerre mondiale. Les deux armées sont face à face, séparées par un large espace veiné de tranchées occupées par des fantassins et des canons. Toute attaque de front équivaudrait à un suicide. Reste donc comme alternative les incursions derrière les lignes ennemies entreprises par des troupes



Pilotage dans les collines.

d'élite ou des blindés conçus à cet effet. *Battle Command* vous place justement aux commandes d'un de ces blindés nommé Mauler. Ce tank, équipé d'armes hyper-sophistiquées, est adroptable par hélicoptère "furtif" (invisible aux radars) derrière les lignes ennemies. Le joueur doit mener à bien seize missions pour venir à bout du jeu. Contrairement à *Carrier Command* où l'aspect stratégique avait une grande importance (prévisions à long terme), *Battle Command* privilégie l'action avant tout. Le démo sur PC présente quelques plans en graphismes vectoriels (3D, faces pleines) que nous vous présentons. Dany Boolouck

Il faut beaucoup d'énergie pour sauver le monde !

Midnight Resistance

Une histoire incroyable de mutant méchant maître du monde avec des robots bios et une armée aussi hétéroclite que redoutable, et vous voilà parti pour sauver l'humanité. On ne se refait pas !

La paix et la prospérité règnent sur la Terre jusqu'au jour où Crimson le Terrible, l'ex-maître de l'univers, déjà vaincu dans le passé, fait un retour inattendu. Son corps de mutant, transformé par des spécialistes de la génétique, possède une puissance surhumaine. Il a néanmoins un point faible : il doit régulièrement s'administrer une dose d'un élixir

contrôle d'une immense armée d'êtres bio-mécaniques avec laquelle il entend de détruire la Cité. Très rapidement les humains réagissent et organisent la *Midnight Resistance* (la résistance de minuit). Hélas, le coupure et la détermination ne suffisent pas pour briser une armée composée de froides machines tueuses.

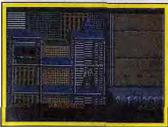
L'armée de Crimson paie un lourd tribut avant de tuer un résistant mais elle parvient à ses fins : anéantir le vaillant groupe de combattants... enfin presque. Les deux survivants de *Midnight Resistance* sont frôlés. Ils se lancent sans trop calculer leurs chances de réussite dans le jeu de la mort en misant leurs vies contre celle de Crimson.

Jouable à deux simultanément, *Midnight Resistance* est un shoot'em up composé de neuf niveaux bien gardés par les créatures bio-mécaniques à la solde de Crimson. Chasseurs aériens, scies circulaires géantes, serpents mécaniques et destroyers sont quelques-uns des monstres que vous devrez combattre. Quant à Crimson lui-même, ses missiles, nitro-bombes et autres gadgets font de lui une forteresse vivante ! Sortie prévue en juin/juillet sur tous les formats.

Dany Boolouck



Courir, toujours courir...



Sur des échafaudages.

vital qui lui permet de supporter la gravité de notre planète. Grâce à ses pouvoirs télépathiques, Crimson prend le

FULL METAL PLANETE		INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE	
FEUILLE DE ROUTE			
DESTINATION	FULL METAL PLANETE		
SITUATION	PERSEUS RA 3H 14m33s 33'		
CODE	HAUTE SECURITE/TOP SECRET	EMPLOI/VALEUR	MINE EXTREME
MISSION/OBJECTIFS	Priorité 1 Priorités annexes	Récouter/Ramener minerais Détruire extracteurs ennemis Organiser défense locale	
COMMENTAIRES	Planète extrêmement dangereuse à cause de ses gigantesques marées modifiant en permanence sa géographie. Nécessité d'agir avec stratégie, certains ennemis n'ayant aucune valeur humanoïde classique et se montrant hypervolent. Bon courage.		

AVANT
PREMIERE

TILT JOURNAL



Warmonger est sensible aux saisons : d'abord le printemps...



... puis vient l'été, le temps des moissons.

Chaque région appartient à un Warlord (seigneur de guerre), personnalisé par un joueur (ou géré par l'ordinateur le cas



Une source et un village.

lage) pour enrôler des hommes ou s'approvisionner en nourriture. A noter que chaque capitaine possède divers attributs qui peuvent le rendre plus ou moins efficace (charisme, agressivité, etc.). Vos officiers peuvent échanger entre eux hommes et nourriture. On peut donc ainsi constituer une armée importante (sans limite du nombre d'hommes) et placée sous les ordres d'un seul capitaine. Attention, une grosse armée consomme beaucoup de nourriture (en cas de famine vos hommes désertent !); il suffit alors d'ordonner à un autre capitaine d'approvisionner régulièrement votre (ou vos) armée(s) en nourriture. Autre fonction de vos subalternes, ils peuvent ordonner à une ville vassale d'inventer des armes ! Par exemple, si la ville se trouve à proximité d'une forêt, les charniers fabriqueront des arcs et des



Effet zoom sur la source.

Warmonger

Electronic Arts s'est lancé dans l'ambitieuse entreprise de créer, sur le même principe, un jeu encore plus complexe que Populous. Une réalisation en bonne voie d'achèvement.

Ça y'est! Nous avons enfin le feu vert d'Electronic Arts pour parler de Warmonger, le futur jeu de Bullfrog, l'équipe créatrice de Populous. A première vue, le système de jeu de Warmonger est identique à celui de Populous. On retrouve des icônes de commandes ainsi que la partie centrale de l'écran réservée à l'agrandissement d'une partie du monde (fonction zoom). Peter D. Molyneux, responsable du projet, nous confie que l'idée qui

d'observer le monde de Warmonger pour se rendre compte qu'il s'y passe des choses in-



Comme dans Populous, la jouissance d'être maître du monde!



La neige de l'hiver.

a donné naissance à Warmonger était de créer un monde d'un réalisme encore jamais atteint jusqu'ici. « L'idée n'est, bien sûr, pas nouvelle. D'autres jeux permettent au joueur d'évoluer dans un univers réaliste. Disons, qu'avec Warmonger on ne parle plus de monde réaliste mais de monde vivant! » En effet, il suffit

crochables. Tout d'abord, sachez que le monde de Warmonger, nommé Marlas, est mille fois plus grand qu'un monde de Populous! Marlas est une immense île divisée en quatre régions (Calymar, Josamar, Bilador et Swaindor) où vit une population organisée en société du type médiéval.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

DÈS
SEPTEMBRE

SEGA MEGADRIVE 1890 F
LA CONSOLE + LE JEU ALTERED BEAST
Garantie constructeur. Conforme aux normes françaises.

GAME BOY 590 F
LA CONSOLE PORTABLE NINTENDO
+ LE JEU TETRIS + ÉCOUTEURS STÉRÉO
+ CÂBLE DE LIAISON AVEC 2° GAME BOY

PROMO
VACANCES

SEGA 425 F
PACK GAME'S 3 JEUX : THE NINJA
+ GALAXY FORCE + SUPER TENNIS

BIENTÔT SUR VOS MACHINES

LA SÉLECTION GAME'S
AU MEILLEUR PRIX

	ATARI ST	PC	CPC		Atari ST	
Opération Stealth	299 F	329 F		Kick off 2	Atari ST	289 F
Bomber			149 F / 199 F	F19	Atari ST	199 F
Blade Warrior	249 F	249 F		Elvira	Atari ST	299 F
Combo Racer	199 F			Sim City	Atari ST	299 F
Addidas Champion Foot	249 F		99 F / 149 F	Kick off 2	CPC Disque	149 F
Midwinter		349 F		Ninja Warriors	CPC Disque	149 F
Back to the Future 2	249 F		109 F / 149 F	Double Dragon 2	CPC Disque	149 F
Last Ninja 2	249 F			Shinobi	PC	249 F
Lost Patrol	249 F			Kick off 2	PC	249 F
Vendetta	269 F		99 F / 149 F	Railroad Tycoon	PC	349 F
Shadow Warrior	199 F	249 F	99 F / 149 F			
Raiders	289 F	289 F				

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

Dans la limite des stocks disponibles.

Centre commercial Vélizy 2 - Tél. 34 65 18 81
Centre commercial Saint-Quentin-en-Yvelines - Tél. 30 57 13 43
Caanes-sur-Mer - 67, bd du Maréchal-Juin - Tél. 93 22 55 21

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL



Grossissement maximal de la source.

désavantages, notamment celui d'avoir des pigeons tués par des archers ennemis ! La perte de ces pigeons voyageurs peut devenir dramatique étant donné que leur nombre est limité ! Lors de votre campagne de conquête attendez-vous à quelques surprises. Il ne s'agit pas de lancer bêtement ses troupes sur



Les villages fortifiés se défendent.

un village. Il faut étudier la force de l'adversaire. Sont-ils nombreux ? Possèdent-ils des armes techniquement supérieures aux vôtres ? Sachez également que si vous attaquez une ville située sur un terrain surélevé, vos chances de surprendre l'ennemi sont nulles, car les citadins aperçoivent votre armée à temps et s'organisent aussitôt en défense. Vos villes vassales agissent de la même manière (dans le même cas de figure) sans que cela nécessite une intervention de votre



Le bout de la route.

de Marilas. Mais il y a un moyen de connaître, dans une certaine mesure, la force de l'ennemi. Il faut donner l'ordre à un capi-

taine de se transformer en espion. Ce dernier ira dans une région ennemie, élira domicile dans une ville et sera peut-être enrôlé dans une armée. Dès que quel part, il voit sur sa carte les positions ennemies de la région ! Que font les autres Warlords pendant que vous fourbisiez vos armes ? La même chose que vous et ils attaquent (vous ou vos voisins) ! N'oublions pas qu'il s'agit de devenir le maître de Marilas. Chaque Warlord peut soit mener sa campagne en solitaire soit lier une alliance avec une région voisine ! Il vaut mieux établir de bonnes relations avec au moins un voisin, en offrant de la nourriture à une ville par exem-



Harque dans la campagne.



Les paysages sont divers : ici, à l'oree du bois.

ple. Voilà, schématiquement, la partie interactive de *Warmonger*. L'ordinateur, en dehors de la prise en charge des Warlords non humains, gère un monde d'une complexité effrayante ! Marilas vit au rythme des saisons (une saison dure une demi-heure) et les activités des habitants sont liées à ces changements de climat ! En automne, par exemple, les villageois, après avoir engrangé le blé, organisent des jeux ! Autre exemple : chaque Marilézien possède une mai-

son (qu'il soit citadin, villageois, ou châtelain...) et un métier c'est-à-dire paysan, guerrier, pêcheur ou commerçant. Mieux encore, chaque individu connaît son nom et son adresse ! On se marie et on fait des enfants dans *Warmonger* et le fils (ou la fille) reprend les activités des parents à leur mort ! Pourquoi un tel luxe de détails ? Ne parlons pas de luxe mais plutôt de réalisme ! Tout le monde a bien un nom et une résidence. J'ajoute que tous les éléments de ce type ont leur utilité dans le jeu, dit Peter. Les informations concernant chaque Marilézien seront accessibles au joueur, en cliquant sur un individu, le joueur connaîtra son nom et sa région d'origine ce qui permettra de déterminer si c'est un ennemi ou un allié. Un Warlord averti n'entrêlera pas trop d'hommes dans son armée. Son peuple pourra ainsi produire plus de nourriture et s'accroître en faisant des enfants ! Les jeux organisés par les villageois sont des occasions pour le joueur de lier de bonnes relations (et de se faire des alliés) avec eux ! De le

LOST PATROL

4 D'OR 90 de GENERATION 4 pour le Meilleur Graphisme
"Un événement graphique..."
GENERATION 4
"Les paysages de ce jeu d'action/aventure sont splendides avec des animations soignées."
- L'OFFSHOCK

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE ARRIVÉS CHEZ NOUS!!

Notre héros s'est égaré après avoir été touché... le pirate, lui, n'a plus son île. Malheureusement, il faut que le guide maritime, ainsi que nous sommes tous équipés, vers nos bases à travers la jungle et les rivières. Ces éléments dans un village qui vivent. Ils nous offrent tous leurs conseils, nous aident, nous avertissent, nous aident. Pour les guerriers. La nuit qui un détail de plus qui nous empêchent de dormir. Ce jeu est un défi de plus qui nous empêchent de dormir. Ce jeu est un défi de plus qui nous empêchent de dormir. Ce jeu est un défi de plus qui nous empêchent de dormir.

AMIGA OCEAN ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL. (1) 49350675

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

AD&D

Advanced Dungeon & Dragon est présenté par ses auteurs comme une avancée marquante dans le domaine du jeu de rôle. Grâce à une interface graphique évoluée, AD & D a l'ambition de jeter aux orties les produits équivalents.



Une galerie effrayante : les monstres ennemis.



La société allemande Rainbow Arts est surtout connue pour ses développements originaux commercialisés sous son propre label. L'autre activité de cette société, moins connue du public, concerne le développement pour le compte d'autres sociétés. Lors de ma visite chez Rainbow Arts, Teut Weinermann, responsable de développement, a accepté de lever le voile sur un de ces produits « clés en main ». Il s'agit d'une nouvelle série de jeux de rôle (une trilogie) qui vient s'ajouter aux titres commercialisés sous le label SSI/TSR. Le premier volet de cette saga, dont nous ne connaissons pas encore le titre, bénéficiera d'une approche totalement nouvelle en matière de réalisation d'un jeu de rôle. En effet, Teut (prononcez Toit) et son équipe, après avoir analysé les systèmes de jeu des précédents SSI/TSR,



Une séquence en perspective isométrique.

ont pensé qu'il valait mieux adopter un nouveau système afin de donner un « look » distinctif à cette trilogie. Les cinématiques aux endroits importants du jeu, les points de passages obligés par exemple». Douze séquences de ce type (ou

le joueur assiste passivement au déroulement des événements) seront intégrés dans le jeu et c'est un minimum. Il y a du nouveau également pour les combats. En sus des traditionnels combats rapprochés entre aventuriers et ennemis, le nouveau système de jeu autorisera des affrontements entre ar-



Château féodal suspendu.



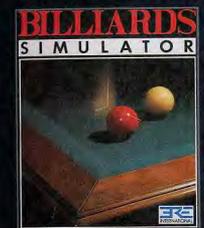
Statut du personnage.

mées ! « C'est une grande première dans un jeu de rôle sur micro, affirme Teut, le scénario prévoit un siège, l'invasion d'un archipel suivi d'une bataille sur terrain ouvert ainsi que d'un combat naval ! ». Pour terminer avec le système de jeu, un mot sur la représentation à l'écran des intérieurs de donjons à la perspective isométrique sera utile (voir photo). Quant au scénario, il est très proche des véritables scénarios AD&D. Tout commence dans un château où les aventuriers sont les invités d'une belle châtelaine. C'est une région coupée du monde et encore un peu sauvage. Le château et le petit village de pêcheurs sont les seuls signes de civilisation. La ville la plus proche est à plusieurs jours de marche. L'aventure démarre réellement quand le chef du village vient voir sa châtelaine pour lui faire part du nombre croissant de disparitions d'hommes. Nos aventuriers découvrent, après enquête, que les disparitions sont le fait de goblines... Stop, nous n'en dirons pas davantage ! Vous en saurez plus lors du test sur la version finale. Sortie prévue fin 1990 sur PC, Amiga, ST et C64. Dany Boaluck

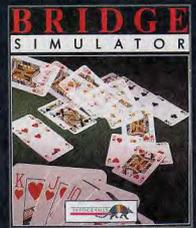
CHERCHE PARTENAIRE disponible, patient et adapté à mon niveau pour parties passionnées. TEL

INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE

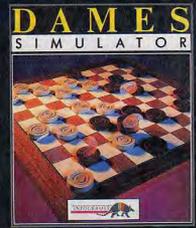
La COLLECTION CLASSIC d'INFOGRAMES répond aux plus fortes exigences en matière de simulation de jeu. Novice ou professionnel, découvrez enfin le partenaire idéal que vous recherchez !



- ◆ visualisation 2D ou 3D
 - ◆ score par boulier
 - ◆ paramétrage des balles et des effets
- Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et compatibles



- ◆ 8 conventions intégrées
 - ◆ manuel complet d'apprentissage
 - ◆ possibilité de travailler une partie
- Disponible sur AMSTRAD CPC



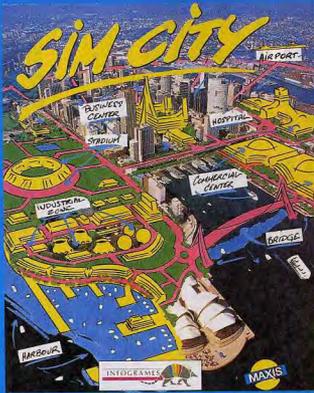
- ◆ choix du niveau de jeu
 - ◆ nombreuses ouvertures
 - ◆ conseils tactiques
- Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et compatibles, AMSTRAD CPC

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publishers Association

BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publishers Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment



BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1989
European Computer Leisure

SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde ! Construisez usines, des routes, des maisons, des aéroports, organisez le trafic, rasez des quartiers entiers, gérez votre budget, lèvez des impôts..., à vous d'être grandiose et infatigable. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles; AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STX, AMSTRAD et SPECTRUM

INDISPENSABLE : Terrain Editor, complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

◆ Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA

INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Born in USA

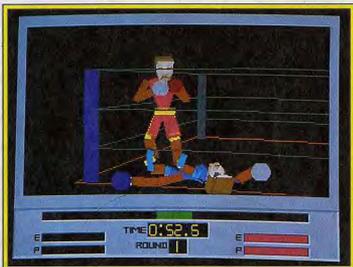
Si vous avez un PC, réjouissez-vous. La société américaine Mindscape, soucieuse de satisfaire un marché où cette machine est prééminente, présente trois jeux d'un coup : *Skid Mark*, *4D Boxing* et *Bad Blood*. Heureux les petits Français délaissés qui vont bientôt en profiter !

En attendant la fantastique simulation de moto entrée au PC Show, l'éditeur américain nous propose trois nouveaux programmes développés sur PC, ce qui n'est pas surprenant compte tenu du succès de cette machine outre-Atlantique.

Skid Mark est un programme qui s'inspire très largement du célèbre *Hard Drivin'*. Vous pilotez



Skid Mark.



4D Boxing : meilleur en animation qu'en graphisme.



4D Boxing.



Skid Mark, un *Hard Drivin'* aux circuits infinis.

une puissante automobile sur un parcours des plus acrobatiques, qui est pratiquement identique à celui de *Hard Drivin'*, avec le pont, les virages inclinés et la boucle. Le graphisme n'est guère différent non plus, ainsi que l'animation 3D surfaces pleines. Toutefois, on notera quelques innovations intéressantes : vous avez le choix entre plusieurs véhicules et vous disposez de plusieurs angles de vue, de l'extérieur de la voiture. On retrouve également l'option replay qui



Bad Blood.

permet de revoir un accident. Mais le véritable point fort de ce programme repose sur la présence d'un éditeur de circuits, qui

gramme, mais il faut reconnaître que l'animation des mouvements des boxeurs est nettement plus réaliste que tout ce qui s'est fait auparavant. C'est un véritable plaisir de voir des mouvements aussi coulés, mais bien sûr cela se produit au détriment du graphisme qui n'est guère flatteur. Nous n'avons pas pu juger de la jouabilité de ce programme dont nous n'avons pu qu'une démo mais, si elle est réussie, *4D Boxing* devrait être un soft très intéressant.

Bad Blood, enfin, est un jeu d'aventures animées qui se déroule sur la Terre, ravagée par un conflit nucléaire. Dans ce monde d'après la bombe, la cohabitation est difficile entre les humains et les mutants. Votre

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT



Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez : MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?! OK, PROUVEZ LE, DEVEZ-LE INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE

TITUS ARCADE



TITUS : 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel. : (1) 43 32 10 92

Pilotez L'Avion Classe Top Secret
Issu Du Genie Technologique
De La US Air Force.

F-19
STEALTH FIGHTER

Prochainement sur Amiga et Atari ST.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

D'époustouffants graphismes en 3 D

F-19

STEALTH FIGHTER
PILOTEZ L'AVION CLASS TOP SECRET ISSU DU GENIE
TECHNOLOGIQUE DE LA US AIR FORCE.



L'Armée de l'Air ne laisse filtrer aucune information sur lui mais MicroProse vous place aux commandes de cet avion de chasse unique, invisible au radar.

Tant pis si les radars ne voient rien car F19 Stealth Fighter est un régal pour les yeux. Ses graphismes sont si réalistes que vous ne pourrez vous empêcher de tendre la main pour toucher le ciel et le vrillisement d'autres avions qui vous dépassent, à quelques mètres de votre carlingue, vous fera parfois sursauter. Les changements de cap sont plus coulés que dans tous les avions que vous avez pu piloter jusqu'à aujourd'hui et vous vous émerveillerez de la précision incroyable des cibles comme de celle du paysage qui défile en dessous de vous.

Voilà pour la présentation. Mais l'essentiel, direz-vous: les fonctionnalités? Là aussi nous avons fait le maximum: vous parcourrez quatre régions stratégiques du monde réel lors de missions au nombre quasi illimité. Vous apprendrez comment garder votre profil électromagnétique en deçà du seuil de détection des radars: Quelle ivresse et quelle puissance que l'invisibilité!

F19 Stealth Fighter: Disponible sur IBM PC, Tandy et compatibles. Compatible avec les protocoles graphiques VGA / MGDA, EGA, Tandy, CGA et Hercules. Possibilité d'implantation sur disque dur. Disponible sur supports disquettes 3 1/2" et 5 1/4".



PROCHAINEMENT SUR AMIGA ET ATARI ST.

AVANT
PREMIERE

TILT JOURNAL

Saint Dragon

Rien à voir avec Donjons et Dragons! Aux commandes d'un dragon vous vous heurtez à une horde de monstres. De l'action aérienne à gogo!



Une meute de mécréants s'oppose à Saint Dragon.



Un vaisseau lent à démolir.

Déjà présent brièvement dans le précédent numéro, nous revenons brièvement sur Saint Dragon de Sales Curve (label Storm). Rappelons que cette adaptation d'arcade (label Ja-le-co) est programmée par l'équipe Random Access connue pour sa brillante adaptation de Silkworm sur Amiga. Le scénario de Saint Dragon est exactement l'inverse de la fameuse histoire de saint Georges.

Ce n'est plus le chevalier qui est le héros mais un vaisseau en forme de serpent-dragon. En outre, il ne s'agit pas de tuer un dragon mais de le sauver des griffes d'une armée de monstres. Le joueur contrôle donc ce vaisseau-serpent à travers les six niveaux du jeu dotés d'un scrolling horizontal. Votre puissance de tir peut, selon les bonus récupérés, devenir un sème-la-mort des plus dévastateurs!

Vous pouvez, par exemple, troquer vos projectiles standards

Attention à la queue du dragon!

Déjà contre des lasers, des boules de feu et des balles ricochantes (sans sons) la bonne fluidité de Saint Dragon réside dans la maîtrise des mouvements de votre vaisseau. En effet, les débutants se concentrent trop sur la tête du vaisseau-serpent et « oublient » que les ondulations du corps et la queue de ce dernier peuvent les exposer aux tirs de l'ennemi! A noter que, bien utilisée, la queue constitue un excellent bouclier.

La toute dernière version jouable (sur Amiga) que nous avons reçue, nous a permis de vérifier (sans sons) la bonne fluidité de l'animation et la beauté des graphismes. Saint Dragon bénéficiera, nous assure-t-on, du même système d'appels lecteurs que Ninja Warriors, c'est-à-dire du chargement des sprites sans interruption du jeu. Sortie prévue en septembre sur Amiga, ST, CPC, Spectrum et C64.

Dany Bouchnick



On vous a déjà fait le coup du jeu d'arcade à la maison, n'est-ce pas ? Evidemment, vous n'y croyez plus... Pourtant, tout droit venue du Japon, une nouvelle console fait valses les convictions des plus endurcis ! Elle est fabriquée par SNK et se nomme :



NEO GEO: la super console

Architecturée autour d'un 68000 et d'un Z80, la NEO GEO (1) offre des prestations étonnantes. Véritable machine d'arcade, elle dispose de capacités sonore, graphique mais aussi d'animation que même un Amiga ne peut offrir. Bien que fort coûteuse pour une console, elle sera sans doute une référence pour les mois à venir. Signalez que *Magician World* (2) et *Nam 1975* (3) et (4) sont parmi les premiers jeux disponibles pour la NEO GEO et qu'ils, font entrer 46 No 1 Étonnant, non ?



Amiga 500: passez au PC!

A l'image du ST, l'Amiga goûte aux joies de l'émulation hard. Dernier en date, le Power PC Board peut transformer un 500 en modeste PC.

C'est à l'occasion d'un voyage de presse organisé en Hollande par ses importateurs français qu'a été révélé à la presse micro

le Power PC Board. Conçu et fabriqué par la firme néerlandaise KCS (les Commodoristes se souviennent certainement de la Po-



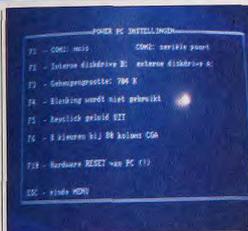
Le Power PC Board sera livrée avec MS DOS 4.01 en version française.

wer Cartridge), cette carte d'extension est à l'Amiga 500 ce que PC Speed est à l'Amig ST. C'est-à-dire : un émulateur PC interne à la machine. Précisons dès maintenant que le Power PC Board est importé par Bus+ et Power Products. Son prix est d'environ 3 500 F TTC, MS DOS 4.01 compris.

UNE RÉALISATION SOignée

L'ensemble se présente sous forme de carte d'extension que l'on connecte sur le port extension mémoire situé sous l'Amiga 500. Contrairement à PC Speed, l'installation se révèle ici

fort simple, la garantie de la machine reste de mise. Inutile de souligner que cela compèhe la mise en place d'une véritable extension RAM afin de porter l'Amiga à 1 Mo ! Le Power PC Board dispose cependant de 1 Mo dont la moitié sert d'extension mémoire en mode Amiga ou de RAM Disk en mode PC... Judicieux n'est-ce pas ? L'étude de la carte montre qu'elle est architecturée autour d'un 8088 (cadencé à 7,14 MHz) et d'un circuit spécifiquement développé. Du reste, celui-ci a une histoire : son concepteur travaille au Brsil et la liaison avec les Pays-Bas a été effectuée par



Accessible à tout moment en mode PC, un logiciel permet de paramétrer la machine afin d'exploiter au mieux les capacités de la Power PC Board. Il offre en outre la possibilité d'effectuer un Reset.

modern. Toujours est-il que l'ensemble est fort compact et donne confiance au premier coup d'œil du fait d'une qualité de réalisation irréprochable.

UN LANCEMENT Aisé

La mise en œuvre du mode PC s'avère très classique. Une disquette programme autoboot met en œuvre la carte, reste à charger le système d'exploitation. C'est tout ! On se retrouve alors dans le classique environnement PC. Les performances du système s'approchent de celles d'un PC de base. Soulignons qu'entre le mode CGA, la Power PC Board propose le mode Hercules. Par la suite, la gestion des modes EGA voire VGA n'est pas exclue. En matière d'émulation ce serait une première ! Autre point important : le son. A ce niveau pas de problème particulier, compte tenu des performances limitées du PC en la matière. Côté mémoire de masse, il est important de souligner que la gestion de disque dur est impossible - que ce der-

nier soit en mode PC ou Amiga. En revanche, il est possible de connecter à la machine des lecteurs 3 pouces et demi ou cinq pouces un quart (respectivement 720 et 360 Ko) en sus de celui de l'Amiga. Bref, l'ensemble s'avère, bien que non dénué de défaut, assez convaincant. Et cela d'autant plus que la compatibilité semble correcte.

LE JEU ET LA CHANDELLE

Seul produit de ce type présent actuellement sur le marché, Power PC Board offre la possibilité aux possesseurs d'Amiga 500 de goûter aux joies de l'univers MS DOS. Toutefois, le prix de cette extension semble relativement élevé, ce qui limitera sans doute sa diffusion. Il est vrai qu'il ne faut pas perdre de vue que cette carte rend inutile l'achat d'une extension mémoire, mais tout de même : 3 500 F, c'est le prix d'un vrai PC ! Les acheteurs potentiels ne seront-ils pas tentés par une machine proprement dite ? L'avenir le dira...

Mathieu Brisou



Deux responsables de KCS au chevet de leur PC Board...

Championnat européen de jeux vidéo : la tension monte

En enquêtant au rayon jardinage du magasin Auchan d'Avignon, l'envoyé spécial de Tilt tombe sur une véritable pépinière de champions.

La tension est, encore montée d'un cran lors des finales régionales du championnat européen de jeux vidéo qui se sont déroulées le mercredi 9 mai dans quatre magasins Auchan : à Avignon pour la région Sud-Est, à Villeneuve d'Ascq pour la région Nord, à La Défense pour la région parisienne et à Bordeaux-Lac pour la région Sud-Ouest.

80 000 points le 4 avril à Fontenay-sous-Bois, a pulvérisé son propre record en atteignant 81 500 points ! L'entraînement en famille a du bon, puisque All-rezza Sadeghin était arrivé en seconde position derrière Mohammad lors des épreuves éliminatoires, en obtenant 60 300 points le 21 mars à La Défense.



Lors de cette sélection, spectateurs et protagonistes se mêlent.

La distance n'avait pas découragé les participants qui se retrouveront nombreux pour disputer ces épreuves régionales. Contre toute attente, un seul record est tombé. Mohammad Sadeghin, qui avait déjà obtenu

Les vingt gagnants, qui ont empoché au passage un chèque de 1 000 F, se retrouveront le 27 octobre sur le stand Tilt du Salon de la micro pour une épreuve autrement plus difficile : la finale nationale. Ils devront, cette



Un futur gagnant en pleine action : encore un petit effort...

Liste des gagnants des éliminatoires du second European Videogames Championship

	Atari STE	Amiga 500	Amstrad 6128	Sega	Nintendo
Région Avelgn Magasin Auchan La Penne	Vespler G. 33560 Gagne (7990 points)	Fraiz D. 13410 Aubagne (62590 points)	Masson L. 74000 Annecy (21900 points)	Morgana S. 06330 Nice (116 800 points)	Torbello A. 46250 St-Laurent (42650 points)
Région Nord Magasin Auchan Villeneuve-d'Ascq	Lasquellec L. 62500 St-Omer (60 700 points)	Smjietkowski A. 59128 Haespres (52 990 points)	59210 Looz (23 300 points)	Manier S. 59153 Grand Fort Philippe (117 800 points)	Bail D. 59600 Mauseguie (55 850 points)
Région parisienne Magasin Auchan La Defense	Sadeghin M. 91300 Massy (81 500 points)	Ronnet P. 91070 Bondoufle (60 990 points)	Leberre F. 93480 Parnasse (21 400 points)	Dong L. 93480 Parnasse (116 800 points)	Metro S. 95400 Saint-Mitz (59 400 points)
Région Bordeaux Magasin Auchan Bordeaux-Lac	Barbot P. 16250 Blanzac (19 600 points)	Rebeyrotte J.-F. 33310 Lomont (50 820 points)	Bianco M. 33400 Talence (17 800 points)	Coton R. 16000 Angoulême (12 500 points)	Charensac C. 16700 Ruffac (12 500 points)



Des joueurs sélectionnés à l'occasion des éliminatoires du European Championship, certains deviendront des champions. Lesquels ?

fois-ci, concourir successivement dans chacune des cinq catégories, sur des machines qu'ils connaissent moins. Le premier recevra 10 000 F, le second 5 000 F, le troisième 2 500 F, les quatrième et cinquième 1 250 F. Les autres ne repartiront quand même pas les mains vides : un bon d'achat de 500 F à faire valoir au rayon informatique des magasins Auchan finira par sécher leurs larmes. Ces compétitions successives auront, alors permis de dégager l'élite des joueurs français, qui devra ensuite se comparer à celle d'autres pays lors de la finale européenne. Mais là, c'est une autre histoire.

Jean-Philippe Delalande

Dossier joysticks complément...

Dans le présent numéro de Tilt, A.-H.L. vous propose un point complet sur les diverses manettes de jeux présentes sur le marché. Toutefois, il n'a pu intégrer les modèles présentés ci-dessous. Au menu donc, un complément au dossier joysticks où avancées technologiques et design original sont mis au service des amoureux des bâtons de joie.

Mousestick contrôler : interface-stick

Gravité, une société canadienne, spécialisée dans les joysticks, haut de gamme, propose un nouveau produit fonctionnant indifféremment sur Atari ST et

Amiga. Il s'agit d'un joystick associé à une interface, le tout est destiné à faire office, à la fois, de souris et de manette. L'interface se connecte sur la prise souris de la machine, le joystick à décodage optique fourni étant, lui, relié à l'interface. Il dispose d'une excellente prise en main, de trois boutons pouvant chacun avoir une fonction différente et d'un réglage de

la durée du manché selon huit positions. Il est ainsi possible d'obtenir un manché mou, sans auto-centrage. La programmation de l'interface est visualisée par l'écran LCD incorporé. Grâce à cette programmation, il est possible d'attribuer une fonction différente pour chaque bouton (bouton droit ou gauche), de régler la vitesse de l'auto-fre (de 0,1 à 5 secondes), de définir le

mode de déplacement du curseur (classique ou vectoriel) et bien d'autres choses. Malheureusement, on se perd un peu dans les sous-programmes et les modes d'appel. De plus un joystick, si perfectionné soit-il, a bien du mal à procurer la même aisance qu'une souris. Il ne reste en définitive, de vraiment utile, que la qualité de cette manette et la possibilité de réglage de l'auto-fre... Cela revient bien cher : le produit est en effet livré d'origine avec une extension originale mais finalement bien peu pratique. (Prix : F.)

Jacques Harbon

Souris et bâtons de joie

Inelec distribue désormais la souris Naksha, qui est compatible ST et Amiga. Elle est livrée avec deux câbles dont l'un s'adapte sur ST, l'autre sur Amiga. Les possesseurs de deux appareils peuvent ainsi passer la souris de l'un à l'autre en un instant. Cette souris présente l'avantage d'être très maniable et, surtout, les deux boutons sont particulièrement sensibles. Cette hyper-sensibilité est assez déconcertante dans un premier temps mais, une fois que l'on y est habitué, cette souris est autrement plus performante que celles qui équipent vos ordinateurs favoris. La Naksha sera commercialisée cet été.

Le prix n'est pas encore connu. Autre nouveauté chez Inelec : la BMC, une souris à infrarouge pour PC. D'un design raffiné, elle est très agréable à employer. C'est une excellente idée pour s'adapter à la technique infrarouge à une souris, et l'absence de fil est très appréciable. BMC sera commercialisée d'ici l'été à un peu moins de 500 F.

D'autre part, nous avons pu mettre la main sur deux joysticks de conception originale. Ces curiosités sont fabriquées et commercialisées aux USA : aucune distribution en France n'est envisagée pour l'instant.

Le Winner UFO est un joystick infrarouge de norme Atari dont l'originalité réside sur la présence d'un nouveau système de contrôle de direction. En guise de manche, il y a une pastille qui



La Pilote de Logtech (1), une souris infrarouge pour PC et compatibles. Le Warp I, une étonnante manette aux normes Atari. La souris Naksha (3), ergonomique et de bonne qualité. Le UFO Winner, un look moderniste et une transmission infrarouge (4).

bouge à l'intérieur d'un cercle. Vous posez le pouce sur cette pastille et vous la déplacez d'une légère pression du doigt. Le ré-

sultat est assez surprenant ; on peut douter que ce type de manette soit promis à un bel avenir. Le Warp I est également un nouveau type de joystick de norme Atari.

Il s'agit d'une boule que l'on tient dans le creux de la main et qui est munie d'un petit bouton de tir situé vers l'avant. Sur la partie supérieure de la boule se

trouvent quatre contacts disposés en cercle. Pour bouger dans une direction, il suffit d'effleurer le contact correspondant. Ce joystick est particulièrement sensible et il est bien difficile de contrôler ses mouvements avec précision. Le principe est intéressant, mais il faudrait l'affiner pour qu'il devienne parfaitement fiable... Alain Huyghues-Lacour

Convaincantes, les compils !

Pour bon nombre de possesseurs de micro-ordinateurs, la compilation est un bon moyen de se procurer des logiciels à moindre prix et ainsi de ne pas tomber dans les affres du piratage. Reste que, dans bien des cas, les compilateurs offrent des titres relativement anciens et de qualité parfois contestable. La « compil » est trop souvent, pour un éditeur, l'occasion de tirer quelque menu monnaie d'un « nanar » quelconque. L'option prise par Ubi Soft est différente. Cet éditeur lance en effet une gamme de douze compilateurs thématiques. La première sera

en principe disponible en juillet. Son nom : Les Fous du foot. Les possesseurs de CPC, ST et Amiga amateurs de ballons ronds pourront retrouver Kick Off, Fighting Soccer, Football



Les fous du foot.

Manager 2 et, pour les versions CPC, Emlyn Hughes Soccer pour moins de 250 F (ST et Amiga) voire moins de 200 F (CPC, cassettes et disquettes). Cette série sera totalement disponible à la rentrée. Au programme, soulignons notamment, Les Dieux du ciel (avec entre autres Chuck Yeager, Strike Force Harrier, Ace et Ace 2), Les Géants du sport (Great Courts, Kick Off et consort), Les Battants (Rick Dangerous, Savage, Ikar Warriors, etc.). En outre, cette collection existe sur divers supports. Les CPC, ST, Amiga sont les mieux servis mais les PC ne sont pas oubliés. Enfin, les Thomson sont les moins bien servis puisque une seule compilation existe pour ce type de machines.

Mathieu Brisou

Un drive confortable

Depuis l'avènement des PS/2 d'IBM, les lecteurs de disquette 3 pouces et demi au format 1.44 Mo sont devenus la norme. Même Apple s'y est mis avec son lecteur FDD. Désormais, c'est au tour des Atari ST de l'adopter. Cette modification, en démonstration chez Scap, peut amener un plus grand confort d'utilisation à ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un disque dur, par exemple. Cet intéressant palliatif consiste à ajouter dans la machine un circuit électronique additionnel et à changer le lecteur de disquette du ST. Ensuite, l'on dispose de 1,44 Mo en direct ce qui permet, en outre, la récupération directe de fichiers venant des PS/2. Nous n'avons pas eu l'occasion de tester plus avant cette extension et ne pouvons nous prononcer sur la compatibilité de ce système avec les disquettes normalement formatées pour ST. Toutefois, il ne devrait pas y avoir de problème avec les fichiers et programmes non protégés de fichiers venant des PS/2. Pour les autres, notamment pour les disquettes protégées physiquement par l'intermédiaire d'empreintes, la situation pourrait être moins rose...

Mathieu Brisou

Biodata

Spécialisée dans l'importation et la distribution de produits professionnels, ALM a récemment introduit un réseau destiné plus particulièrement aux Ataristes. De type Ethernet, le Biodata propose l'utilisation d'un compatible PC comme serveur et permet l'utilisation de PC et ST en qualité de clients. Son disque dur permet ainsi l'enregistrement de données venant de l'ensemble des machines connectées (ST ou PC) et autorise le boot direct. Son prix reste cependant élevé : 6 000 F par poste installé, plus 12 000 F pour le serveur. Soulignons qu'une couverture est l'univers Macintosh est prévue à terme. Ce produit venu de RFA confirme la possibilité d'une évolution des ST et Mega ST hors des limites que nous situons jusque. Etoutant n'est-il pas ?

Mathieu Brisou

Amiga et vidéo ça monte!

On savait l'Amiga capable de performances exceptionnelles en vidéo. Une équipe de Tilt a pu visiter un studio de montage de TF1 où un Amiga 2000 est utilisé professionnellement pour monter titres, sous-titres, présentations animées et émissions...

Le deuxième étage de l'immeuble de TF1, rue Cognac-Jay, abrite un studio de montage vidéo unique en son genre à la télévision. Au beau milieu des magnétos, de l'éditeur de montage, d'une caméra, d'une batterie d'écrans de contrôle et d'un capharnaüm de cassettes vidéo, de micros, d'instruments muséologiques et de câbles divers, l'œil étonné du visiteur distingue nettement le clavier d'un Amiga. Même quand, par la suite, on apprend qu'il s'agit d'une machine bien trapue — un A 2000 avec carte 68030 à 25 MHz, 9 Mo de RAM et un disque dur de plus de 100 Mo —, on se demande ce que vient faire un ordinateur de ce type parmi des appareils professionnels sophistiqués. L'Amiga serait-il vraiment utilisable professionnellement? Le maître des lieux, Patrick Parrot, admet lui-même avoir mis du temps à convaincre ses pairs

des capacités et de la fiabilité de la machine. Quand on travaille sur des matériels si coûteux qu'on n'ose pas évoquer leur prix, on peut en effet prendre un

Pour comprendre tout l'intérêt du système, il faut savoir comment sont montés les émissions. Il y a, d'un côté, le montage tout simple, le « cut » dans le



Superposition d'une image animée créée avec Amiga sur une image vidéo : un bon scénario pour *Senne à Rio*.

air soucieux en voyant un type s'amener avec un ordinateur bon marché (100 000 F, quand même, avec le genlock et un paquet impressionnant de logiciels) en affirmant que ce système va révolutionner le montage à la télévision.

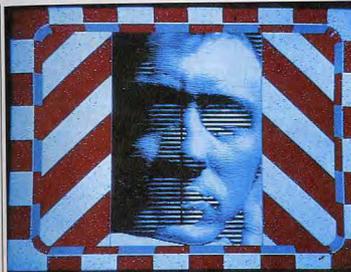
Cela se passait il y a dix-huit mois. Retroussant ses manches, Patrick Parrot s'est attaché à prouver ses dires. Aujourd'hui, une bande vidéo spectaculaire, réalisée avec le concours d'un graphiste, Christophe Chalier, ne laisse plus planer aucun doute. Le studio de montage de Patrick Parrot, pièce 243, est devenu en quelque sorte un laboratoire expérimental où est mise en œuvre la micro-informatique appliquée au montage télévisuel.

vocabulaire maison, qui consiste à mettre bout à bout des morceaux de bande avec deux magnétoscopes. De l'autre, il y a la régie, plus complexe, avec tirages, incrustations et effets spé-



Patrick Parrot dans son studio : un chef d'orchestre.

ciaux réalisés avec des outils coûteux, tels les paintbox ou les générateurs de caractères. Une journée de cut revient à 3 500 F, une journée de régie à 15 000 F! Un studio de montage équipé avec un Amiga et quelques appareils complémentaires permet d'effectuer des travaux, disons intermédiaires, pour un coût quotidien de 5 000 F. Il est même possible d'exécuter des tâches impossibles pour une régie courante. Si les paintbox réalisent de superbes dessins, elles sont bien incapables de les animer. Il faut leur adjoindre un appareil complémentaire au prix réellement prohibitif et difficile à mettre en pratique. Ce qui explique que les incrustations que



Un dessin retouché par Christophe Chalier.

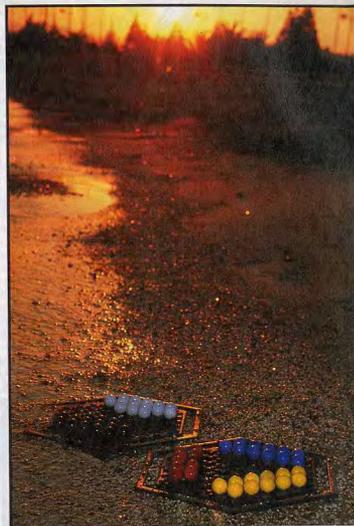
ment 2D. L'Amiga est cependant un outil relativement modeste destiné à résoudre surtout des problèmes ponctuels. D'ailleurs, comme le précise Patrick Parrot, « il faut utiliser la machine pour ce qu'elle sait faire et ne pas singer les autres ». Une paintbox génère quand même des dessins de meilleure qualité qu'un Amiga! Le principal défaut de l'Amiga, selon Christophe Chalier, c'est sa trop faible définition. Ainsi, pour que les animations soient acceptables, il faut nécessairement dessiner en basse résolution. A voir ses réalisations, cet incovenient ne semble pourtant

équipé d'un signal de découpe. Sous cette définition compliquée se cache un appareil capable d'incruster une image dans une autre. Les possibilités de l'Amiga en ce domaine (l'incrustation) sont donc purement et simplement ignorées, car le Ace 25 facilite les découpages et les superpositions d'animations. Ce qui peut faire baver l'amigaïste passionné, c'est le nombre de logiciels que recèle le disque dur : avec plus de 100 Mo, il y a de la place! Deluxe Paint, bien sûr, mais aussi Fantasticon, Calligrapher, ProTiler ou Pro Video +, pour n'en citer que quel-



Titre réalisé grâce à l'Amiga avec chute de neige en arrière-plan.

ques-uns. Il en contient même certains qui sont en cours de développement, tel Wipe-Master, nom de code pour un générateur de volets. Il s'agit de recourir à une image par une autre qui vient se superposer à la première de façon progressive sous la forme d'un volet qui se ferme sur une fenêtre. Mais ce volet peut venir de n'importe quel côté, être double ou triple et plus ou moins rapide. Le fait de posséder tous les logiciels de dessin,



abalone®

UN JEU

POUR

TOUS LES TEMPS



A 2000, genlock, correcteur de couleurs et magnétoscopes.

tant, et j'en passe et non des moindres! Toutes ces informations vous permettent une étude comparative entre les pays, élément assez original de ce programme. Si les représentations graphiques des cartes sont sans prétention, la maniabilité soignée est, en revanche, irréprochable. En outre, les auteurs annoncent que la remise à jour des données de ce logiciel sera très bien suivie pour garantir une remise à jour de votre fichier.

Un bon investissement pour ceux qui en ont réellement l'utilité. (Disquette ASDE / Ubi Soft pour Atari ST.)

Matière : géographique
Contenu pédagogique : ★ ★ ★
Intéret : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : n.c.

Collection Codotron

Si l'on considère que, quelle que soit la matière, tout est en fait une question d'apprentissage, on ne s'étonnera pas de trouver un logiciel dans notre rubrique. Et plutôt que de mettre le prix du logiciel dans deux heures de projection auto-école, les inscrits au permis voient pour pouvoir s'essayer ici à deux heures de travail d'épreuves. Pour ce qui concerne le circuit, votre voiture circule sur deux types de routes : nationales et autoroutes. La scène est suivie en vue aérienne et l'utilisateur doit ralentir et stopper quand cela est nécessaire. De plus, l'ordinateur ouvre parfois des écrans intermédiaires pour poser une question plus précise du style : « Quelle voiture doit passer en premier dans ce carrefour ? »

C'est également ce type de questions posées sous forme de diaporama de l'examen du code que l'on retrouve dans le second logiciel intitulé Tests n° 1. L'ordinateur propose plusieurs séries de quarante questions données dans un ordre aléatoire. Dans ce cas, vous pouvez choisir votre rythme de temps de réponse (lent, rapide) ou vous mettre dans le même cadre de travail que celui de l'examen réel. A la fin de chaque série, on vous donne un récapitulatif de votre nombre de fautes.

La correction des épreuves est efficace, et l'ordinateur donne à chaque erreur des explications claires et précises. Ajouté à cela une très bonne réalisation gra-

phique, et ces deux logiciels vont à l'essentiel constituent un très bon outil pour les futurs conducteurs. (Disquette Franklin Partners pour Atari ST.)

Matière : code de la route
Contenu pédagogique : ★ ★ ★ ★ ★
Intéret : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : n.c. — B chaque soft

Allemand primaire

Nous avons eu l'occasion de parler de programmes de langue destinés aux élèves de primaire (voir Tilt n° 76 de mars 90) et voilà que Micro C réitère avec un logiciel d'allemand. Cette fois-ci la langue de Goethe est à l'honneur, mais comme il n'est pas question dans l'immédiat d'enseigner cette langue à l'école primaire, nous pouvons considérer que ce programme est susceptible de concerner des débutants tout public désirant s'initier à l'allemand.

Si la démarche est bonne, on peut cependant déplorer que l'Allemand Primaire soit la quasi-conforme de son « homologue » anglais. La construction est en identique, et l'on retrouve les mêmes rubriques tel le dictionnaire, mais quelques mots de vocabulaire, toujours aussi succincts, dans le domaine des couleurs, des nombres, des animaux, des vêtements et du corps. Même mode d'interaction pour vérifier l'acquisition des termes étudiés, avec possibilité de prendre connaissance de la traduction et de la prononciation. Il est à signaler en outre que les lettres spécifiques de la langue allemande peuvent être reproduites avec les symboles existant sur le clavier azerty, ce qui est un élément positif surtout lorsqu'il s'agit de compléter les phrases avec les mots appris. Mais la même critique reste à adresser à ce programme où toute la dimension grammaticale n'est pas prise en considération, et on ne peut déclinément pas en faire abstraction pour l'apprentissage de la langue. (Disquette Micro C pour Atari ST, compatible PC, Amstrad CPC.)

Matière : allemand
Contenu pédagogique : ★ ★ ★ ★ ★
Intéret : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : n.c. — C
Brigitte Soudakoff

**Nordic Power :
venue du froid**

Le nom de Nordic Power évoque certainement quelques souvenirs émus aux ex-Commodoristes. Il est vrai que cette cartouche pour Amiga venue du nord de l'Europe comporte quel-ques points communs avec son

zer!.. Nous ne pouvons que confirmer cette affirmation puisque la Nordic Power ne fabrique pas de logiciels mais possible l'étrange faculté de geler les jeux... Ainsi, vous pouvez stopper le déroulement des logiciels



La cartouche Nordic Power assure-t-elle un succès sur Amiga que la Power Cartridge sur C64 ?

homologue sur C64... Elle dispose de fonctionnalités compatibles 1990 en plus, bien entendu. Compatible avec les modèles 1000, 500, et 2000, la gamme de machines 16 / 32 bits de Commodore, elle offre de précieux outils tant pour le joueur que pour le bidouillier, confirmé ou à la petite semaine. Premier point : elle permet de paramétrer la vitesse de déroulement d'un programme. Mais, ne concluez pas trop vite ! Comme l'indique Jean-Bernard Dumas, responsable de Bus 4 - société importatrice de la Nordic Power - « cette carte n'est pas un free-

afin, par exemple, d'effectuer une hard copie écran. Dans le même ordre d'idées, elle facilite la récupération de musiques ou bruitages digitalisés. Elle permet aussi de formater et gérer des fichiers sur un ou deux lecteurs de disquettes, amène diverses fonctions de manipulations de fichiers, dispose d'un reset descriptif ou non. Son prix relativement élevé (légerement inférieur à 900 F) est réjouissant l'acheteur potentiel. C'est pourquoi nous lui recommandons, avant de se décider, d'attendre un photo de CVG. Microopus se faisait également l'écho de ce scoop extraordinaire. Seulement voilà, il s'agissait d'un superbe poisson d'avril que les journalistes anglais avaient brillamment monté. Cette machine n'a jamais existé et les photos ont été fabriquées de toute pièce.

lis ne manquent pas d'honneur outre-Manche, alors qu'en France les traditions font le camp : voilà que l'on fait les poissons d'avril en mai.
Alain Huyghe-Lacour

Les jeux Amiga sur Megadrive Sega ?

La nouvelle a éclaté comme une bombe : une firme japonaise vient de mettre au point un appareil permettant de transférer les programmes Amiga sur des cartouches vierges à destination de la Megadrive Sega. L'appareil coûte 1 500 F et les cartouches vierges 150 F. C'est notre confrère britannique Computer and Video Games (CVG) pour les intimes qui a été le premier à publier ce scoop, avec deux photos

Atari ST calculs et comptes

S'il est une chose que les ordinateurs savent parfaitement faire, ce sont bien les calculs. Or, les machines familiales ne disposent généralement que d'un nombre fort limité de logiciels adaptés à cette tâche. Tel n'est pas le cas des Atari ST comme le prouve la venue d'un nouveau tableur et d'une gestion bancaire.

Becker Calc : la bosse des maths

Becker Calc est le nouveau tableur de Micro-Applications. Il tourne sur tout Atari ST disposant d'au moins un Mo de RAM et sur écran monochrome ou couleur. Notez que l'impression graphique passe par GDIOS. D'autre part, l'installation sur



Becker Calc facilite la présentation de données.

disque dur s'effectue très simplement. Ce point est du reste suffisamment problématique pour que nous citions ce logiciel en exemple... Becker Calc est capable de traiter simultanément six feuilles de calcul d'une taille maximale de 16 000 colonnes par 1 000 lignes. Il travaille sur un format propre mais peut charger des données provenant de Lotus 1.2.3, ou Multipan. Le programme fonctionne bien évidemment à la souris et certaines procédures sont doublées au clavier. L'étendue des fonctions proposées est impressionnante (plus de cent !). Elle couvre les mathématiques financières (en

escalier, linéaires ou décroissantes), logiques, arithmétiques, trigonométriques, etc. Les fonctions de bloc autorisent, de la manière sur Atari ST. Tous deux fonctionnent sur moniteur monochrome ou couleur et sur

Gestpack, le livre de comptes

Deux programmes composent ce pack dédié à la gestion bancaire sur Atari ST. Tous deux fonctionnent sur moniteur monochrome ou couleur et sur

toute configuration ST. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème, les programmes n'étant pas protégés. Gest-Comptes gère votre ou vos comptes bancaires. Vous devez, dans un premier temps, indiquer le solde et définir les codes des mouvements (remise, chèque, virement, carte bleue, etc.) et des affectations (salaires, loyer, nourriture...). Trente codes sont disponibles pour chacune de ces rubriques, ce qui est amplement suffisant en pratique courante. L'entrée des opérations s'effectue de manière très simple : les codes des mouvements et affectations sont rappelés sur la fenêtre de saisie. Il est possible d'associer une note explicative à chaque opération. La visualisation de votre livre de comptes s'effectue sous forme d'un tableau. Différents filtres peuvent y être appliqués : date, pointage des fiches, montant, observations, type de mouvement ou d'affectation. Lorsque vous recevez votre relevé bancaire, il suffit de pointer les opérations passées en banque. Votre solde pointé vous

permettra de vérifier immédiatement la conformité de votre compte par rapport à la banque. Enfin, sauf erreur de saisie (oubli, mauvaise valeur, etc.) bien sûr, l'ordre des soldes réel vous informe du montant de votre compte une fois toutes les opérations enregistrées en banque. Gest-Comptes offre aussi trois types de représentation graphique : camembert, histogrammes et courbes. GestBoard est dédié à l'édition de bordereaux de remise de chèques. Il permet en outre de visualiser tous les chèques remis en banque en les filtrant éventuellement. Les deux programmes sont interactifs et se transmettent les données. Un excellent pack, utile et très simple d'emploi (disquette Log-Access, Atari ST ; prix : E). Jacques Harbon



Gestpack... pour découvrir ses découvertes...

permettra de vérifier immédiatement la conformité de votre compte par rapport à la banque. Enfin, sauf erreur de saisie (oubli, mauvaise valeur, etc.) bien sûr, l'ordre des soldes réel vous informe du montant de votre compte une fois toutes les opérations enregistrées en banque. Gest-Comptes offre aussi trois types de représentation graphique : camembert, histogrammes et courbes. GestBoard est dédié à l'édition de bordereaux de remise de chèques. Il permet en outre de visualiser tous les chèques remis en banque en les filtrant éventuellement. Les deux programmes sont interactifs et se transmettent les données. Un excellent pack, utile et très simple d'emploi (disquette Log-Access, Atari ST ; prix : E). Jacques Harbon



**TOP 15
Tous Ordinateurs**

N° de classement	TITRE	Mois de sortie
1	DIAPHANE STEALTH (Ophélie Cheminère (ST, Amiga))	NEW
2	SHADOW WARRIORS (Général (Amiga, ST, Amiga))	NEW
3	SHADY '90 US Gold (Amiga, PC)	3
4	F29 RETALIATOR (Owen (Atari ST, Amiga))	1
5	IVANHOE (Owen (Atari ST, Amiga))	2
6	TURICAN Rainbow Arts (Amiga, ST, Amiga)	NEW
7	DRAGON'S BREATH (Palmer (Atari ST, Amiga))	6
8	EMOTION US Gold (Amiga, ST, Amiga)	4
9	RAINBOW ISLANDS (Owen (Amiga, ST, Amiga))	7
10	IMPOSSAMOLE (Général (Amiga, ST, Amiga))	NEW
11	CRACKDOWN US Gold (Amiga, ST, Amiga)	5
12	BLACK TIGER US Gold (Amiga, ST, Amiga)	8
13	OCEAN BEACH VOLLEY (Owen (Amiga, ST, Amiga))	14
14	ULTIMATE GOLF (Général (Atari ST, Amiga, PC))	10
15	MIDWINTER (Microgen (ST, Amiga, PC))	NEW

NOUVEAUX A SURVEILLER

- 1 ADIDAS CHAMPION CHIP (Soccer Ocean (Amiga, ST, Amiga))
- 2 DYNASTY WARS (Général (Amiga, ST, Amiga, PC))
- 3 INTERNATIONAL TENNIS (Palmer (Amiga, ST, Amiga))
- 4 MIDNIGHT RESISTANCE (Owen (Amiga, ST, Amiga))

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS
FORUM DES HALLES
4, rue Truffaut
et 4, Pass. de la Reale
Niveau 2
Métro en RER Les Halles
Tel. 45.08.17.15
NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Bossé)
84, av. des Champs Elysees
Métro George V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tel. 42.56.04.13

Profitez dès cet été de la baisse de prix sur les jeux portables !



La console ATARI LYNX + 4 jeux
Surf, BMX, Skate Board, Football
1790F 1490

La LYNX de Atari, La 1^{re} console de jeux portable avec un écran couleur !

Les Jeux disponibles

- Electrocap (Arcade) 275 F
- Gates Of Zandora (Shoot/em up) 275 F
- Chip Challenge 275 F
- Blue Lightning 275 F

et d'autres titres géniaux à venir cet été !

- Gauntlet Rampage 275 F
- Klax 275 F
- Vindicators 275 F
- Xenophobe 275 F
- Slime World 275 F
- Zarford Mercury 275 F
- Red Baron 275 F
- 3D Barrage 275 F
- Road Blasters 275 F
- Tournament Cyberball 275 F
- Ninja Garden 275 F
- Checkered Flag... 275 F

La Console Gameboy 990 F

- + 1 jeu au choix : Tetris, Batman...
- + Les écouteurs stéréo
- + Le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboys entre eux

PROMOTION SUR LES CARTOUCHES

- Super Marioland 295 F 175 F
- Alley Way 295 F 175 F
- Solar Striker 295 F 175 F
- Kwirk 295 F 175 F
- Tetris 295 F 175 F

La Gameboy de Nintendo, une Qualité de Jeu Incomparable !

790F

(Inclus : Les écouteurs stéréo)



Plus de nombreux titres à venir an'importe !
Téléphoner au 93.42.57.12 pour connaître la disponibilité exacte.

Des nouveautés démentées pour cet été !

- Batman 245 F
- Hyper Load Runner 245 F
- Mickey Mouse 245 F
- Norhstar Ken 245 F
- Pinball 245 F
- Tennis 245 F
- Tetris 245 F
- Volleyball 245 F
- Golf 245 F
- Castle Vania 245 F
- Red Alimer Ghost N 245 F
- Alien World 245 F
- Base Ball Kids 245 F
- Bleidia 245 F
- Chess 245 F
- Plaggy Special 245 F
- Kokomon Snake 245 F
- Mah Jong 245 F
- Navy Blue 245 F
- Nemesis 245 F
- Othello 245 F
- Pashko Time 245 F
- Penguin Land 245 F
- Penguin Mars 245 F
- Puzzle Boy 245 F
- Puzzle Road 245 F
- Q Billion 245 F
- Quix 245 F
- Quartz 245 F
- Kateby Special 245 F
- Shogi 245 F
- Soccerboy 245 F
- Sokoban 245 F
- Space Invaders 245 F
- Trump Boy 245 F
- Warriors 245 F
- Filipit 245 F
- Kwirk 245 F
- Master Karateka 245 F
- Motor Cross 245 F
- Reverse Of Gator 245 F
- World Bowling 245 F



NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours / 7 jusqu'à 22 h !

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. pour Atari ST, Amiga, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA, PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles Tél. 45.08.1578

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST, Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine. Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse) 84, avenue des Champs Elysées Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY Niveau 1, Rayon Musique-Micro Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage 75020 PARIS Métro RER Nation Tél. 43 71 12 41

PROMOTIONS "SPECIAL ETE"

MANETTE SPEEDKING 99 F



AMSTRAD

- CABAL 59/99 F
- OPER THUNDERBOLT 59/99 F
- LES INCORRUPTIBLES 59/99 F
- THE STRIDER ND/99 F
- FORGOTTEN WORLDS 59/99 F
- LES BEST DE US GOLD 99/149 F
- EPYX ACTION ND/99 F
- LA COMPL OCEAN 59/99 F
- HEAT WAVE 59/99 F
- JOYSTICK THUNDER 59/99 F

AMIGA

- LES GEN' D'OR 149 F
- LES VAINQUEURS 149 F
- LES NUMEROS 1 149 F

10 DISQUETTES 3 1/2 DF DD GARANTIE A VIE 99 F

LES NOUVEAUTES DE L'ETE CHEZ MICROMANIA

2 COMPILATIONS GEANTES Sur Amstrad Cassette et disquette, Atari ST, Amiga

LES AVENTURIERS

- + Indiana Jones Action
- + The Strider
- + Vigilante
- + Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 2

- + Ghostbusters 2
- + Cabal
- + Opération Thunderbolt

Des Hits Fabuleux !

- Shadow Warriors
- Secret Defense
- Dynasty Wars
- Tie Break
- Adidas Champion Chip Soccer
- Rotax...

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F



10 DISQUETTES AMSTRAD 195 F

ATARI ST

- LES GEN' D'OR 149 F
- LES VAINQUEURS 149 F
- SPACE HARRIER 2 99 F
- SEVEN GATES OF JAMBALA 99 F
- STARBLAZE 99 F



MICROMANIA

BP3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

DES COMPILATIONS GEANTES

**LES JUSTICIERS
N°2
149/199 F**
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

**LES AVENTURIERS
149/199 F**
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

**HEROES
149/199 F**
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

**WORLD CUP 90
159/199 F**
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER
+ HOT SHOT

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBLE (moto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim. vol)
- + ARTURA (aventure/fant)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNICOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

LES BARBARES 149/199 F

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERRILLA WAR

DOUBLE ACTION 149/199 F

- + DOUBLE DRAGON
- + WEC LE MANS
- + REAL GHOSTBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100 % A D'OR 149/199 F

- Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %**
- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

LES FANATIQUES ND/249 F

- + FIRE AND FORGET
- + L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
- + SUPER SKI
- + TITAN
- + GRAND PRIX 500
- + CRAFTON ET XUNK

COMPILATIONS

- LES VAINQUEURS 149/199 F**
+Forgotten Worlds
+Thunderbolt
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids
- LES MATTRES NINJAS 129/199 F**
+Double Dragon
+Last Ninja 2
EPYX 21 CHALLENGE
- OLYMPIQUE 149/199 F**
110 mètres Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, armes, plongeon de haut vol...
- LES JUSTICIERS 145/159 F**
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3
- 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149 F**
+Cyberboid
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Matres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder +Ranarama
- OCEAN DYNAMITE 149/199 F**
+Platoon
+Predator +Karnov
+Crazy Cars +Combat School
+Gryzor +Salamanders +Driller
+Rolling Thunder
- GAME SET MATCH 2 149/199 F**
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Tennis
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

**LA MANETTE
QUICKJOY 3
SUPERCHARGER
99 F**

**LA MANETTE
SPEED
KING
99 F**

OFFRE SPECIALE
CABAL 59/99 F
OPERATION THUNDERBOLT 59/99 F
LES INCORRUPTIBLES 59/99 F
THE STRIDER 59/99 F
FORGOTTEN WORLDS 59/99 F

COMPILATIONS
LES BEST OF US GOLD 99/149 F
EPHX ACTION 59/99 F
LA COMBI OCEAN 59/99 F
HEAT WAVE 59/99 F
JOYSTICK THUNDER 59/99 F

**OFFRE SPECIALE
99/149 F**
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

**SUPER PROMOTION
MANETTES ET CABLES**
Manette US GOLD 109 F
(plus une manette digitale GRATUITE)
Manette NAVIGATOR 149 F
Megablaster & Microshoots 79 F
PRO 5000 129 F
CHEETAH MACH3 129 F
CHEETAH 1235 + 85 F
QUICKJOY JUNIOR 59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK 79 F
QUICKJOY 2 PILOT 79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER 149 F
QUICKJOY Y SUPERBOARD 199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE 399 F
QUICKJOYS MC PC COMP. 199 F
Cable d'extension pour joystick 49 F
Cable de TELECHARGEMENT 49 F
HOUSSE DE PROTECTION 89 F
Housse CPC 464 COUL 89 F
Housse CPC 464 MONO 89 F
Housse CPC 6128 COUL 89 F
Housse CPC 6128 MONO 89 F
DISQUETTES VIERGES 49 F
4 Casse-têtes vierges 29 F
4 Disquettes vierges 99 F
10 Disquettes vierges 195 F



MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX et des dizaines de logiciels sur 3615 MICROMANIA

**2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE
POUR 99 F SEULEMENT**
Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

- ADDAS CHAMP. CHIP SOC. 129/199 F
- DYNASTY WARS 199/149 F
- FIRE AND FORGET 2 139/179 F
- HOSTAGES 169/229 F
- INTERNET. 3D TENNIS 99/149 F
- MIDWINTER RESISTANCE 99/149 F
- SECRET AGENT 99/149 F
- STORMLORD 2 99/149 F
- SWITCHBLADE 99/149 F
- TURRICAN 99/149 F

HIT PARADE

- BLACK TIGER 99/149 F
- BLOODWYCH 99/149 F
- CHASE 100 109/149 F
- CRACKDOWN 109/149 F
- DOUBLE DRAGON 2 99/149 F
- E MOTION 109/149 F
- ESCAPE FROM PLANET ITALY 90 99/149 F
- KLAX 99/149 F
- OCEAN BEACH VOLLEY 129/199 F
- RAINBOW ISLAND 99/149 F
- SHADOW WARRIORS 99/149 F
- SIM CITY N.D.199 F
- TENNIS CUP 169/199 F

AUTRES NOUVEAUTES

- BOMBER TO THE FUTURE 2 149/199 F
- BOMBER 149/199 F
- BOMBULAZ 99/149 F
- HARRICANA 149/199 F
- HEAVY METAL 99/149 F
- HOT ROD 99/149 F
- IMPOSSAMOLE 99/149 F
- KARATEKA 149/199 F
- LE MANOR DE MORT 149/199 F
- MULTIPLANS AVENUE 129/149 F
- MYTH 99/149 F
- NEW ZEALAND STORY 99/149 F
- NINJA SPIRITS 99/149 F
- NINJA WARRIORS 99/149 F
- PIV 129/199 F
- PINBALL MAGIC 149/199 F
- PIPBANAMA 139/199 F
- SHINOBI 149/199 F
- SUPERMAN 139/199 F
- TEENAGE QUEEN 169/229 F
- THE CYCLES 99/149 F
- TURBO OUT RUN 99/149 F
- TUSKER 99/149 F
- VENNETTA 99/149 F
- TURBO OUT RUN 99/149 F
- WORLD CUP SOCCER 90 99/149 F
- X-OUT 99/149 F

- A.M.C. 99/149 F
- CHUCK YEAGER APT 95/149 F
- CYBERBALL 99/149 F
- DAN DARE 3 99/149 F
- EAGLE'S RIDER 99/149 F
- GHOLES'N GHOSTS 99/149 F
- HAMMERHIT 149/199 F
- HARRICANA 149/199 F
- HEAVY METAL 99/149 F
- HOT ROD 99/149 F
- IMPOSSAMOLE 99/149 F
- KARATEKA 149/199 F
- LE MANOR DE MORT 149/199 F
- MULTIPLANS AVENUE 129/149 F
- MYTH 99/149 F
- NEW ZEALAND STORY 99/149 F
- NINJA SPIRITS 99/149 F
- NINJA WARRIORS 99/149 F
- PIV 129/199 F
- PINBALL MAGIC 149/199 F
- PIPBANAMA 139/199 F
- SHINOBI 149/199 F
- SUPERMAN 139/199 F
- TEENAGE QUEEN 169/229 F
- THE CYCLES 99/149 F
- TURBO OUT RUN 99/149 F
- TUSKER 99/149 F
- VENNETTA 99/149 F
- TURBO OUT RUN 99/149 F
- WORLD CUP SOCCER 90 99/149 F
- X-OUT 99/149 F

**1 an de
garantie sur
tous les
logiciels**

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

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

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

NOM _____

ADRESSE _____

Code postal _____ Tel _____

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F

Précision cassette Disk Total à payer = F

Date d'expiration - / - Signature : _____

T-Shirt PLAY AGAIN
 M. L. XL (enroulez votre taille)
 M. L. XL (enroulez votre taille)
 MONTE MICROMANIA

Réglement : le jeu L1 un disque bancaire L1 COP - mandats-lettres le prépaiement par facture de réception (en option) 19 F pour frais de remboursement : N° de Mandat (facultatif) ENTRENEUR VOTRE ORDINAIRE DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - PC 1512 - Atari-ST - AMIGA - NEC - UNIC - GAMEBOY - MEGADREIVE

ARCADES

WGP

TAITO

WGP (World Grand Prix) vous propose de participer au championnat du monde de moto sur huit circuits internationalaux. Cela peut vous paraître banal, mais Taito a vraiment bien fait les choses et vous n'allez pas en croire vos yeux. La machine est une moto de taille réelle, que vous enfourchez pour prendre le départ de la course. Comme dans la réalité, vous avez les vitesses au pied, la manette des gaz et le frein sur le guidon ; en revanche, il n'y a pas d'embrayage. Dûché sur ce superbe engin, vous attendez que le départ soit donné et vous mettez les gaz. Vous touchez dans la première ligne droite, tandis que le paysage défile à toute allure sur l'écran. Vous braquez alors que vous arrivez dans le premier virage, la moto se penche et le paysage bascule en même temps. Ouah ! Quelles sensations, on s'y croirait vraiment. Même le Super Hang On de Sega vous en a mis une sur la moto à l'air d'un jouet à côté de WGP. Ce n'est plus vraiment de l'arcade, mais une véritable simulation qui dépasse largement tout ce qui s'est fait auparavant. Tout y est jusqu'au plus infime détail. Par exemple, alors que vous touchez en pleine ligne droite, vous vous y croyez tellement que vous avez l'impression de sentir le vent sur votre visage. Serait-ce une hallucination due à un excès d'enthousiasme ? Eh bien non, vous ne rêvez pas, mais l'air qui vous fouette le visage provient d'une soufflerie disposée de chaque côté de l'écran et dont la puissance varie en fonction de votre vitesse. De plus, le bruitage est particulièrement réaliste, ce qui ne gâche rien. WGP est une simulation extraordinaire, mais qui est loin d'être facile.

Seuls les joueurs expérimentés ont des chances de gagner. Mais gare aux représailles ! *Badlands* est présenté dans



La moto de WGP : le championnat du monde comme si vous y étiez.

Taito et la moto, c'est du gâteau avec WGP, les *Badlands*, c'est pour les as du volant, *Block Out*, dur, c'est encore mieux sur micro et *Pang*, c'est un exercice de tir réflexe.

Badlands

ATARI GAMES

Badlands est un programme très ludique, mais le principe de jeu est loin d'être original. C'est Atari Games nous a concocté un remake futuriste du célèbre *Super Sprint*. Un ou deux joueurs participent à une course automobile sur des circuits vus de dessus. Si vous ne terminez pas en tête, vous ne passez pas au circuit suivant, dans le cas contraire vous gagnez de l'argent. Entre deux circuits, vous pouvez acheter toutes sortes d'équipements, y compris des missiles qui vous permettent de vous débarrasser d'un concurrent qui vous devance. Lorsque vous avez détruit un autre véhicule, il perd quelques secondes à attendre l'hélicoptère de secours, ce qui vous permet de prendre la tête.

Mais gare aux représailles ! *Badlands* est présenté dans une

machine munie de deux volants et de pédales d'accélération. La jouabilité est parfaite, grâce à des commandes qui répondent au quart de tour et c'est ce qui fait que l'on se prend tout de suite au jeu.

Badlands ne prend sa véritable dimension que lorsque l'on y joue à deux, ce qui donne des parties très animées. Au lieu de prendre des photos pendant que je testais ce jeu avec un rigueur et un sérieux exemplaires, l'infâme Jujus s'est permis de me faire sauter la tête à deux reprises, en lançant un missile en plein virage. Un véritable scandale !

Block Out

TECHNOS

Surprise, surprise ! Après *Tetris*, c'est maintenant le tour de *Block Out* d'être adapté dans les salles d'arcade. Ce programme qui a fait l'objet d'un Hit dans le numéro 76 de *Tilt* est l'œuvre de California Dreams, qui en a revendu les droits à Technos. Il s'agit donc d'une variante de *Tetris* en 3D, qui est pratiquement identique à la version micro. Seule différence notable : le jeu n'est pas en continu, mais découpé en niveaux qui correspondent à un certain nombre de lignes. Et

puis, comme il s'agit d'un jeu d'arcade, il faut bien mettre des pièces dans la machine... Il n'est donc pas question de jouer longtemps comme sur micro. Le jeu d'arcade se complique très rapidement, avec un récipient qui devient de plus en plus grand et de nouvelles pièces en 3D qui vous posent bien des problèmes. Ces variantes compliquées figurent sur micro, mais elles sont en option. *Block Out* est un jeu très intéressant, mais il n'y a aucune raison de mettre de l'argent dans cet appareil quand on peut disposer du même soft sur son micro.

Pang

MITCHELL

Pang est un jeu d'arcade sans graphismes extraordinaires ni effets spectaculaires, mais qui est très accrocheur. Le principe du jeu est on ne peut plus simple : vous devez détruire toutes les boules que renferme chaque tableau, en tirant dessus. Chaque fois qu'une boule est touchée, elle se divise en deux boules de plus petite taille et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Il est préférable de procéder avec méthode si vous ne voulez pas vous retrouver au milieu d'un essaim de boules qui rebondissement en tous sens et dont le contact est mortel. Les premiers niveaux sont assez simples, mais cela se gâte par la suite avec l'arrivée de nouveaux personnages qui peuvent vous empêcher de tirer pendant quelques instants et de divers obstacles qui arrêtent vos tirs. Des armes supplémentaires apparaissent de temps à autre, mais il ne faut pas les prendre systématiquement car leur efficacité est fonction du type de tableau dans lequel vous vous trouvez. *Pang* est avant tout un jeu de tir et de réflexes, mais il faut également réfléchir, car la tactique joue un rôle important. Un programme simple et ludique avec lequel on s'amuse beaucoup, surtout à deux. Ocean France en prépare la conversion pour la rentrée.

Alain Huygnes-Lacour



En VGA sur PC, les graphismes de Wolfpack sont plus réalistes que ceux de Silent Service.

Wolfpack

PC TOUS ÉCRANS

Après l'excellent Silent Service, 688 Sub Attack avait apporté un plus à la simulation sous-marine. Rien à voir pourtant avec le farnameux Wolfpack qui, à lui seul, les vaut tous les deux !

Mirrorsoft. Conception : J. Garcia ; programme : C. Romberger ; graphisme et bruitage : K. Day, E. Drill, D. Mosher, R. Plantagenet et R. Wolvek.



Les trajectoires préprogrammées...

C'est comme une obsession chez moi... J'attends depuis toujours le matin magique où un simulateur de combat sous-marin défiera le générique Silent Service ! J'ai trémi, espéré, pour enfin conclure aujourd'hui que Wolfpack arrive ex-aequo, auprès de son confrère. Des atouts des deux côtés, de rares défauts de ci et de là, les deux grands du combat naval de l'année s'harmonisent en match nul. C'est dire la qualité du scénariste aujourd'hui. Wolfpack devra désormais prendre place dans tous les ludothèques PC des fans de la simulation.

Ce qui séduira au premier abord dans ce jeu, c'est tout à la fois le clavier de la notice et la beauté des



... ont été établies en mode « construction ».



Le joueur prépare ou modifie la mission.

graphismes. Le manuel, entièrement traduit en français, explique on ne peut plus clairement les très nombreuses possibilités du logiciel. Côté graphisme, le changement de Wolfpack en VGA ouvre de nouveaux horizons à la simulation navale. Pour une fois, la mer n'est ni trop stylisée (Silent Service), ni trop confuse (688 Sub Attack). Le dessin des navires ennemis est très réaliste et toutes les explosions vous feront frémir à coup sûr.

Le tableau de bord de vos appareils (il en existe plusieurs types) est superbe. Les instruments sont précis, colorés en dégradé... Même en EGA, ce contexte graphique « de quoi vous plonger dans l'ambiance dès les premières minutes de jeu. Le maintienement de ce logiciel fait aussi partie des atouts majeurs de la simulation. Outre la notice très détaillée qui facilite déjà la prise en main d'une première partie, tous les instruments sont d'une ergonomie sans reproche. Le compas permet, à la souris par exemple, de visionner en un coup d'œil l'angle de votre trajectoire, de virer doucement ou au plus vite, et enfin de demander un cap que le vaisseau attendra seul pendant que vous vaquez à d'autres tâches.

Sur les cartes et radar, on zoome en une seconde un ennemi, on pointe une icône bateau ou sous-marin pour connaître sa classe et donc son type d'armement, etc.

Que l'on contrôle le jeu à la souris, au joystick (deux modes différents) ou au clavier, il existe toujours des touches de raccourci pour agir « à fond les batteries » en cas de panique. En bref, l'utilisation de cette simulation ne souffre quasiment aucun reproche.



Différents territoires pour le combat.

Les convois maritimes aussi. Mais plus encore, s'il existe beaucoup de missions pré-programmées, le joueur peut ici mettre en place ses propres offensives. Imaginez que vous choisissiez l'une des premières missions offertes et que vous décidez d'en modifier les composantes. Vous désirez pour cette fois contrôler les sous-marins, mais aussi alléger les forces ennemies. Sur la carte plein écran, on élimine au ciseau tel navire, on définit la trajectoire de tel autre, on choisit par exemple la mission de nuit, un temps limité pour vaincre l'adversaire... Tout est ok ? Une pression sur la touche Go et l'aventure commence... Imaginez maintenant que l'ennemi prenne le dessus. Il suffit

de refaire appel à l'écran « construction » pour inverser les contrôles, sans rien changer au fil de la mission : vous voyez en quelques secondes à la tête des alliés cette fois ; rien de tel pour les affaiblir avant de reprendre les rênes de votre unité de sous-marins ! Le joueur peut ainsi jongler avec toutes les options du jeu, sauvegarder des parties, créer des situations hyper-détaillées ou rivales au contraire.

Il est même possible de sélectionner l'option duel pour jouer à deux. Dans ce dernier cas, chaque joueur va décider d'un temps de jeu. Ensuite, l'ordinateur donnera tout à tour le contrôle de ses navires à l'un et à l'autre des commandants. Général, même si l'on joue tout seul ! Après avoir épuré les premières missions citées d'entraînement, le passionné va très vite se lancer dans des campagnes diaboliques. Wolfpack peut placer sous vos ordres plus d'une demi-douzaine de bâtiments. Il faudra alors passer sans cesse de l'un à l'autre des navires (un clic sur l'icône suffit,



Torpille ou gun, coulé !

réfléchir pourrait sélectionner des duels entre deux ou trois navires et retrouver alors le frisson des « plouf-them-up ! » Pour conclure, le pense que les passionnés de simulations se doivent de posséder ces deux titres. Wolfpack et Silent Service sont complémentaires et tout aussi géniaux l'un que l'autre, que l'on soit plus « arcade » que « stratégique ». Là où 688 Sub Attack, par exemple, n'apportait rien de transcendant, Wolfpack innove réellement dans le genre (surtout grâce à son mode « construction »). L'idée sera, je l'espère, retenue pour le prochain rejeton du vieux Silent Service...
Olivier Hautefeuille



Le maintienement du compas est bien précis.



Surface, et feu au canon !



Le tableau de bord de sous-marins est entièrement manié à la souris.

facile et rapide) pour envoyer un destroyer en recherche, rassembler le convoi ou encore lancer l'offensive croisée de trois sous-marins. C'est le délire !

Alors, que manque-t-il à Wolfpack pour « couler » définitivement Silent Service ? Tout simplement l'aspect arcade de ce dernier titre qui, grâce à ses nombreuses vues et à sa stratégie plus réduite, gagne encore sur le plan de l'action. Wolfpack, s'il n'offre que la vue périscopice pour les sous-marins et la vue du pont pour les navires, ouvre de telles possibilités stratégiques qu'il bat à plate couture son adversaire dans ce domaine. Côté action, ceux qui ne veulent pas se casser la tête à trop



Wolfpack, un programme explosif !



Silent Service : ex aequo avec Wolfpack.



688 Attack Sub, bien moins ludique.

Avis

Les joueurs allergiques à l'austérité graphique des wargames ne sont plus condamnés à assouvir leurs pulsions guerrières à l'aide de shoot-them-up sanglants et répétitifs. Sans négliger la dimension stratégique des combats navals, Wolfpack met, en effet, ses graphismes flatteurs (saut en CGA !) au service de l'action... Jean-Philippe Delalandre

Type	simulation combat naval	17
Intéret		
Graphisme	★★★★ (EGA)	
Animation	★★★★★ (VGA)	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★	C



Le décor superbe de Unreal ne doit pas détourner l'attention du joueur !

Unreal

AMIGA

Jeu d'arcade (surtout) et d'aventure (un peu) d'une beauté irréelle, Unreal a quelque chose de Shadow of the Beast. Mais en plus difficile ! Cela ne manquera pas d'attirer tous les champions des jeux d'action rapides, désireux de faire jouer leurs réflexes dans un paysage somptueux.

Ordilic-Ubi Soft

Programmation : Yann Robert, Yves Grollet ; **graphismes :** Frank Sauer, Marc Abinec.

La princesse que vous devez délivrer, au terme de cette aventure-arcade extrêmement scénarisée, risque fort de ne pas reconnaître votre visage tuméfié par les coups et brûlé par la chaleur des flammes crachées par des hordes de dragons hargneux. A supposer que vous puissiez parvenir jusqu'à elle... Car ce qui caractérise Unreal, c'est d'abord sa difficulté. Attention : il ne s'agit pas forcément d'un défaut. La difficulté d'un jeu est parfois la meilleure garantie d'une certaine persistance de son intérêt au cours du temps. Mais un jeu trop ardu risque, en revanche, de subir le même sort qu'un jeu trop facile : finir prématurément sa vie au fond d'un tiroir. Dans ce domaine, tout est question de dosage et d'équilibre. Disons qu'Unreal est à déconseiller aux novices, mais qu'il réjouira les joueurs vaillants qui ne sont pas effrayés par la mort violente — et répétée — de leur personnage. D'autant qu'il vous est possible de sauvegarder la partie à la fin de chacun des huit niveaux qui vous séparent de votre princesse.

L'exploration de l'univers préhistorique, magique et piégé d'Unreal vous fait passer par une alter-



Course éperdue dans la neige.



Attention aux têtes volantes !

taine confusion (il est, par exemple, difficile de distinguer au premier coup d'œil le passage qui traverse une barrière montagneuse). Mais, avec l'aide conjointe de l'habitude et des flèches de direction qui suggèrent le chemin à suivre, on finit toujours par triompher de ces quelques difficultés. Les phases 2D, en apparence plus simples, sont en réalité les plus coraces. On retrouve ici le mode de jeu propre aux aventures arcade, puisqu'il s'agit de diriger un personnage armé d'une épée à travers un décor défilant horizontalement sur deux plans, tout en lui faisant franchir des obstacles, détruire des monstres et engranger des bo-



Le château flottant, but de la quête.

nance de phases 3D et de phases 2D qui se répètent en cours de jeu avec des décors, des monstres et des obstacles différents. Les phases 3D fonctionnent toutes selon le même principe : vous chevauchez un dragon survolant à grande vitesse un relief aux obstacles variés qui se dressent devant vous. L'animation, par son rythme et par l'effet visuel produit, n'est pas sans évoquer celle d'un jeu pourtant très différent : After Burner sur console Sega ! Il faut du doigté et des réflexes pour esquiver à temps les obstacles et les monstres qui surgissent inopinément et pour récupérer les bonus qui jonchent le sol, d'autant que les graphismes souffrent parfois d'une cer-



Premier niveau préhistorique.



Un ours blanc gigantesque...



nis. Le traitement graphique est très réussi et le jeu recèle des astuces : on peut tuer un monstre en devant vers lui des pierres qui tombent, tremper l'épée dans des flammes pour en augmenter la puissance, détruire des incendies à l'aide de boules d'eau, faire apparaître un pont magique pour traverser un gouffre... Nous avons particulièrement apprécié l'épisode hivernal qui ajoute aux ennemis ordinaires du personnage (épérodactyles speedés et agressifs, insectes géants pondant des boules de feu, etc.) l'effet indésirable de condi-



Courage, la princesse est proche.



Dans le château, faites les tombeaux.

tions atmosphériques peu démentes : des bourrasques de neige font glisser notre héros sur un terrain pentu et gelé, de sorte qu'il est souvent nécessaire d'opposer à la force du vent une pression appropriée du joystick. La mobilité du personnage est bonne, bien qu'il se fasse parfois tirer l'oreille pour sauter au-dessus d'un gouffre. Unreal, par la qualité de sa réalisation, la variété de ses illustrations sonores et de ses décors (l'approche du château, lors de la dernière phase 3D est computationnellement psychédélique), mérite pleinement sa place dans le peloton de tête des logiciels de cette catégorie.

J. Ph. Delalandre

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

Avis

D'un excellent graphisme et d'une animation 3D convaincante, Unreal est un jeu original, auquel on se laisse prendre dès la première partie. Le niveau de difficulté est élevé, mais cela est compensé par une sauvegarde qui permet de progresser dans le jeu. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour



Un grand jeu de réflexion issu directement de l'arcade.

Plotting

AMIGA

Fans de tirs incessants contre des aliens hideux et voraces, éloignez vite vos joystick ! Plotting est un jeu tranquille, pour gens calmes et pondérés, plus soucieux de développer leurs petites cellules grises que leurs muscles digitaux. Une façon agréable d'user de réflexion et de stratégie.

Ocean. Bruitages : Pierre-Eric Loriaux. **Graphismes :** Marc Djan, Thierry Laстре, Igor Dedic. **Programmation :** Pierre Adane.

Taito est le spécialiste de l'arcade pure et dure, avec des jeux très violents comme Operation Wolf ou Tiger Hell. Mais, depuis le succès de Tems dans les salles d'arcade, ce géant de l'arcade a suivi le mouvement en nous offrant Plotting, un jeu de réflexion sans violence ni effets spectaculaires. Plus surprenant encore, ce programme n'exige absolument aucune habileté, contrairement à Tems qui demande d'excellents réflexes dans les niveaux supérieurs. Plotting n'a pas remporté un triomphe dans les salles d'arcade, mais la conversion du Game Boy Nintendo marche très fort aux États-Unis, ce qui est mérité car Plotting est un programme très intéressant. Le principe du jeu est simple : vous devez faire disparaître un bloc constitué de carreaux ornés de différents symboles. Pour ce faire, vous projetez

un carré contre un autre carré portant le même symbole, ce dernier disparaît et vous récupérez celui qui est situé derrière ; ainsi de suite jusqu'à ce qu'il reste moins de neuf carreaux sur l'écran. Il faut calculer plusieurs coups à l'avance, sinon vous risquez fort de vous retrouver bloqué. Dans ce cas, vous pouvez utiliser un joker qui vous permettra de continuer la partie mais, attention, le nombre de jokers est limité et lorsque vous les avez tous utilisés c'est le game over fatal. Si les premiers tableaux ne posent guère de difficultés, les choses se compliquent nettement par la suite. Les carreaux sont assemblés de manière à vous



Vous avez le choix de jouer seul...



... ou bien à deux.

Dynasty Wars

poser de sérieux problèmes, et le décor devient accidenté, vous empêchant d'atteindre certaines rangées. Et puis, il y a également des obstacles constitués par des portions de tuyaux qui limitent les coups possibles. Au bout d'un moment, il faut se creuser la tête pour parvenir à terminer un tableau sans avoir recouru à l'un des précieux jalons. De plus, il faut réfléchir vite, car vous disposez d'un temps limité pour venir à bout de chacun des tableaux.



L'éditeur de tableaux.

Cette conversion soignée est particulièrement fidèle au programme original, avec un écran divisé en deux de manière à permettre de jouer à deux simultanément. Les concepteurs de ce programme ne se sont pas contentés de reproduire le jeu d'arcade, ils y ont apporté quelques éléments supplémentaires. Tout d'abord, l'option challenge vous permet de jouer à deux en utilisant sur le tableau de votre adversaire, comme cela est le cas pour la version Game Boy. Lorsque vous faites disparaître plus d'un cané à la fois, votre adversaire en récupère une quantité équivalente, ce qui pimente le jeu. D'autre part, cette version comporte un éditeur de tableaux très simple d'emploi, et vous pouvez ensuite sauvegarder vos créations. Toutefois, on regrettera l'absence d'une sauvegarde des scores. Cela est vraisemblablement, car le besoin d'améliorer son score sur la disquette joue un rôle important au niveau de la longévité de ce type de programme. Malgré cela, les amateurs de jeux de réflexion passeront de longues heures en compagnie de ce programme passionnant.

Alain Hughes-Lacour

Type	_____	réflexion
Intéret	_____	16
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brutages	★★★★	
Prix	★★★★	C

AVIS

Plotting est véritablement un excellent jeu de réflexion. Certes ce ne sont pas les graphismes qui attirent, mais l'intéret du jeu vaut le détour. L'option compétition à deux apporte un piment supplémentaire.

Jacques Harbon

AVIS

Ce logiciel est pourvu d'une agréable dimension stratégique. Sur bien des points, il fait penser à Bombaluz, qui, comme lui, nécessite souvent de savants détours pour parvenir à but. Une excellente gymnastique intellectuelle.

Eric Caberia

AMIGA

Grosse contestation à propos de Dynasty Wars, la réalisation, semble-t-il, laisse beaucoup à désirer ! Doit-on lui pardonner ses défauts sous de fallacieux prétextes ? Faut-il suivre Achide Bizrou dans sa condamnation sans appel ? Les auteurs ont à votre disposition. A vous de trancher.

Capcom. Réalisé par Tiertex.



Dynasty Wars vous fait diriger de véritables armées. Pas facile !

Avec des petits chefs-d'œuvre comme Ghosts'n Goblins ou Strider, Capcom figure parmi les plus grands créateurs de jeux d'arcade. Dynasty Wars est l'une de leurs meilleures réussites et la version originale est tellement impressionnante que l'on pouvait douter de la possibilité de l'adapter de manière satisfaisante sur micro. En effet, il ne s'agit pas d'animer quelques personnages mais des armées entières qui se livrent une féroce bataille, avec des cavaliers qui chargent au galop. Ce programme s'inspire des guerres dynastiques qui ont ensanglanté le Japon au XVII^e siècle. Chaque niveau représente une bataille qui se déroule dans un endroit différent : une plaine, le camp ennemi, un ponton, un palais, etc. Monté sur votre cheval, vous chargez les fantassins ennemis. Certains sont armés de sabres et ils cherchent à vous embrocher, tandis que des archers vous lancent des flèches enflammées. Il faut vraiment faire face à une véritable armée, mais vous pouvez également jouer à deux en équipe, ce qui facilite les choses. A d'autres moments, vous affrontez différents dangers : des rangées de catapultes, des blocs de glace qui menacent de vous écraser, des flammes qui se déplacent en tous sens, etc. Finalement, une fois que vous avez vaincu une armée, vous devez encore triompher du général ennemi avant de passer au niveau suivant.

Affrontez le général ennemi.



L'attaque du camp ennemi.



Attention aux archers !



Les fantassins tentent de vous embrocher.

C'est un projet ambitieux que de vouloir faire une conversion de ce extraordinaire jeu d'arcade. Tiertex ne s'en est pas trop mal tiré, mais ceux qui connaissent bien le programme original resteront quelque peu sur leur faim. Les graphismes sont réussis, mais les sprites sont bien sûr de petite taille. C'est surtout au niveau de l'animation que cette conversion est discutable. Le scrolling est quelque peu secoué et l'animation est assez lente, mais il faut reconnaître qu'il ne doit pas être aisé d'animer autant de sprites en même temps. Le second problème vient du fait que l'action est assez répétitive et que le combat est souvent confus. On ne distingue pas clairement les coups que porte son personnage, ce qui oblige à presser sans cesse le bouton de tir en espérant que ça va marcher. Ce manque de précision ôte une partie de l'intéret du jeu, pas question de jouer en finesse, il faut adopter la tactique du « ça passe ou ça casse ». Dynasty Wars est un programme qui ne plaira pas à tout le monde, aussi je ne saurais trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter. C'est un jeu d'action très original qui ne manque pas de charme, mais ne comptez pas y retrouver les sensations éprouvées avec le jeu d'arcade.

Alain Hughes-Lacour

Type	_____	arcade
Intéret	_____	14
Graphisme	_____	
Animation	★★★★	
Brutages	★★★	
Prix	★★★★	C

AVIS

Issu de l'équipe des programmeurs de Strider, Dynasty partait d'un bon pied, mais la machine d'arcade dont est inspiré le jeu dispose de performances bien supérieures à nos petits micros. L'animation est lente et hachée et les brutages d'action sont totalement absents. Mais, surtout, les combats sont si confus qu'il est difficile de distinguer nos ennemis.

Eric Caberia

AVIS

Je ne me vous ai jamais raconté comment je suis orné à faire un avis sur tel ou tel jeu. Généralement, tout ce que j'ai de la main à soulever, c'est un spécialiste en programmation, photographie et alimentation de chat en gros, demi-gros et détail - autrement dit le célèbre Jui - vient souvent me voir pour me montrer tel ou tel jeu. Souvent, j'ai vu des jeux, c'est complétement nul. Généralement, je suis d'accord avec lui ! Mais, là... Ce n'est plus être d'accord, c'est l'écarter de rire totale. A.H.L. est-il devenu fou ? C'est vrai, je n'ai pas testé le jeu dont il est question ici. Mais, rien qu'à la vue du graphisme je ne peux être pris d'une joyeuse raillerie. « C'est pas possible, c'est sur Amiga ? » Je vous assure, telle fut ma première réaction en voyant des dessins dignes des Thomson MO 6 ou TO 8. L'animation ? Soyons sérieux, elle n'est pas si bonne. Certes, de subtils mouvements d'éléments sont programmés, mais tout cela ne mérite pas l'appellation d'animation ! Je considère que publier un test d'un tel logiciel dans la rubrique Hit est une folie. Que donner 14 en intéret à ce jeu est une folie. Je considère qu'A.H.L. est devenu fou ! Evidemment, les joueurs m'adresseront leur éternelle ritournelle : « La qualité du jeu prime sur sa réalisation... »



Des guerres tout terrain...

tion. » Mais lorsque la réalisation est tellement médiocre qu'elle empêche l'acheteur de jouer, lorsque le prix d'achat logiciel est au bas mot de 200 F, lorsque ledit logiciel tourne sur une machine - l'Amiga - à base de microprocesseur 16 / 32 bits à bonne vitesse, je ne peux être qu'un scandale ! Je suis dur ? Je suis méchant ? Je manque d'objectivité ? Je suis en colère et outre-passe mon droit de journaliste ? Oui, oui, oui... et ! et je revendique cette liberté. Liberté de dire qu'un éditeur publiant une telle chose désert le développement de la micro-informatique. Liberté de crier ma colère de voir un tel éditeur pousser les gens à prêter car, lorsque l'on voit un tel programme, il n'existe plus d'autres alternatives. Liberté enfin de réagir en tant que technicien voyant là un oeuvre indigné de tout être humain se réclamant programmeur.

Achide Bizrou

Grandzort

NEC SUPERGRAFX

Coup d'essai, coup de maître : le premier jeu sur SuperGrafx est dès l'abord une réussite ! Les capacités de la console y contribuent pour beaucoup : l'histoire traditionnelle du héros qui doit se débarrasser d'une cohorte d'adversaires est l'occasion d'en apprécier les graphismes et l'animation.

Hudsonsoft

Du fait de son lancement récent au Japon (décembre 1989), la SuperGrafx souffrait jusqu'à présent d'une véritable pénurie de softs. Et ses possesseurs se voyaient condamnés à l'utiliser comme un « simple » PC Engine. Cet état de choses est en train de changer puisqu'une flopée de logiciels arrive sur cette machine. Programmé par Hudson, le fabricant des coprocesseurs des consoles Nec, Grandzort est le premier de ces jeux à sortir en France. Et c'est une réussite ! Au menu de ce beat-them-up mâtiné de jeu de plates-formes, de la castagne, de la castagne et encore de la castagne. Vous dirigez en effet un robot qui doit se frayer un chemin vers le centre de la Terre au milieu d'une cohorte d'ennemis agressifs. Pour cela, il peut se métamorphoser à volonté en trois robots de couleurs différentes. Chacun utilise une arme spécifique (épée, arc ou lance) et possède une botte secrète. Le jeu



Le monstre du premier niveau.



Dans le firmament, une planète voisine.



Le robot bleu peut se protéger grâce à une bulle d'énergie pure.

peut - en frappant le sol de son épée - déclencher des mini-séismes (très efficaces !), le vert a la possibilité de voler et le bleu peut s'entourer d'un champ protecteur. L'astuce consiste, en fait, à changer de robot au bon moment, certains étant plus appropriés que d'autres à chaque passage. De temps à autre, des pastilles grises vous donneront une armure protectrice. Pas d'option continue ici mais la possibilité de récolter des vies supplémentaires au hasard des tableaux (volez un peu le long de la falaise du premier niveau).

À la fin de chaque niveau, un monstre vous attend



Un souterrain du niveau II.



Massacre perpétré par le robot rouge !

et, dans la grande tradition japonaise, de nombreux coups seront nécessaires pour le vaincre. En fait, Grandzort ne serait qu'un jeu agréable s'il n'était pas aussi beau car le qualificatif « qualité arcade » prend ici tout son sens. Les graphismes sont d'une richesse étonnante : la descente vers le centre de la Terre vous fait voyager dans des paysages superbes et très variés, allant des bords de mer à des mondes froids et désertiques. Mention particulière sur ce point au troisième niveau. Les bouteilles métalliques rouillées au milieu desquelles crouille de l'eau stagnante sont saisissantes de vérité. Même souci du détail pour vos ennemis, tous sur-



Progression sur fond de scintilles ruines.

jouabilité est, comme toujours sur console, excellente, le personnage répondant au doigt et à l'œil à toutes les commandes.

Les vétérans de l'arcade trouveront peut-être Grandzort un peu facile mais une chose est sûre : ce jeu donne réellement envie d'acheter le dernier bébé de Nec. Et si les prochains sont de ce niveau, la Supergraphix pourrait devenir la plus « hot » du moment.

Olivier Scamps

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalages	★★★★
Prix	E

Rygar

CONSOLE NINTENDO

Rygar est un exemple d'adaptation irréprochable venue de l'arcade. L'esprit du jeu a été conservé, mais la forme a été recomposée en fonction des capacités plus limitées de la console Nintendo. Le résultat : une aventure stimulante basée sur l'arcade. Le scénario avec roi diabolique et troupes de monstres opposés à des dieux pacifiques n'est pas des plus originaux, mais qu'importe : l'action est là. Et c'est le plus important !

Cartouche Tecmo

Les possesseurs de la console Nintendo sont gâtés ces jours-ci. Après une année de vaches maigres, voici enfin de grands programmes sur cette machine. Au même titre que Link (présenté dans le précédent numéro), Rygar figure parmi les grands classiques de cette console. À l'origine, Rygar est un jeu d'arcade à succès, mais il ne se contente pas d'être une simple conversion. En effet, l'esprit du jeu d'arcade a été conservé, mais il a été reconstruit à la sauce Nintendo pour devenir un petit chef-d'œuvre de l'arcade/aventure.

Pas de surprise au niveau du scénario : un roi diabolique s'est emparé du pays à la tête d'une armée de monstres et les dieux ont été faits prison-

niers. Seul un héros nommé Rygar est capable de chasser les envahisseurs et de ramener la paix dans le pays. La seule arme dont vous disposez est un disque que vous pouvez projeter à une certaine distance. Mais il est également possible d'immobiliser un adversaire, durant quelques secondes, en lui sautant dessus, ce qui est fort utile lorsque vous devez faire face simultanément à plusieurs agresseurs. L'action se déroule dans un monde assez vaste. Elle débute dans les montagnes où vous découvrirez une caverne qui mène dans la vallée de Garloz.

Cette vallée est le centre du pays. De là, vous



La vallée est le point central.



Un des meilleurs jeux d'arcade/aventure sur console Nintendo.



Rygar est armé d'un bouclier.



La montagne : un véritable labyrinthe !



L'ermite vous donne des renseignements.

vous pouvez accéder à toutes les autres régions. Vous êtes donc libre de circuler du bon vous semble, mais certains endroits sont cachés et il vous faudra en découvrir l'entrée. De nombreuses cavernes sont dissimulées ; généralement, vous y trouverez un ermite qui vous donnera d'intéressantes informations. Vous pourrez également y rencontrer un des cinq dieux prisonniers qui vous donneront un objet fort utile en échange de sa liberté. Les objets les plus importants sont l'arballe, la poule et le grappin, qui vous permettront d'atteindre des endroits jusque là inaccessibles. Il faudra alors revenir sur vos pas pour visiter tous les lieux que vous n'aviez



Un combat de chaque instant.



Explorez chaque pouce de terrain.

typé de jeu auquel on revient sans cesse, poussé par le besoin d'aller plus loin, mais il faut de longues et passionnantes heures de jeu avant d'arriver au bout de la quête. Un grand jeu d'arcade/aventure, comme on n'en trouve que sur la console Nintendo.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalages	★★★★
Prix	D

Avís

De l'action pure et dure, mais aussi un zeste d'aventure, voilà ce que propose Rygar. On retrouve la jouabilité exemplaire des sots japonais et le côté aventure élargi d'intérêt de jeu. On peut regretter la pauvreté des décors et l'absence de jeu à deux, mais il ne faut pas oublier que la console est une 8 bits.

Jacques Harboun

Avís

À première vue, ce jeu ne paraît guère attrayant avec ses graphismes obsolètes et son affichage récalcitrant (les sprites et le bas de l'écran sont souvent affligés de trousseautements). Mais, en y regardant de plus près, on s'aperçoit que le jeu regorge d'astuces et d'intelligence.

Eric Gabéria

Hammerfist

AMIGA

On connaît le principe du méchant utilisé contre son camp, des jeux où l'on dirige alternativement deux personnages et des bonus délaissés qui redonnent force à l'adversaire. Ces trois éléments réunis produisent un jeu assez singulier propre à appâter ceux que la difficulté ne rebute pas.

Vivid Image. Programmation : Andrew Bond ; musique : Wally Beben ; conception : Vivid Image et Phil Harrison.

En 2215, le centro-holographique transforme les humains les plus forts en crimes politiques, avant de les envoyer commettre des crimes politiques.

Entre deux missions, les hologrammes sont stockés dans des ordinateurs. L'une des machines se détruit et envoie les deux meilleurs assassins dans une ultime mission : détruire le centro-holographique.

Vous contrôlez donc les deux exécuteurs, Hammerfist et Metals, et vous passez de l'un à l'autre d'un simple mouvement du joystick. Hammerfist est un redoutable combattant, qu'il se batte avec

d'ordinateur afin de déconnecter le système de sécurité qui vous empêche de passer à la salle suivante. Bien sûr, de nombreux gardiens et des robots tentent de vous en empêcher et il faut combattre sans cesse.

Les adversaires que vous abattez laissent échapper des icônes que vos armes, si vous parvenez à vous en emparer. Ces icônes jouent un rôle déterminant dans le déroulement de votre mission, car celles que vous ne ramassez pas augmentent la puissance du centro-holographique.



Un jeu d'action plutôt original et difficile.

des poings, un poing-piston ou en utilisant un laser. Metals ne peut que donner des coups de pieds. Elle est capable en revanche de faire des mouvements acrobatiques qui lui permettent d'atteindre des endroits élevés. Le principe de disposer de deux personnages, en passant de l'un à l'autre en fonction des circonstances, a déjà été utilisé dans d'autres programmes avec plus ou moins de bonheur mais, dans Hammerfist, la recette fonctionne parfaitement.

Le complexe que vous devez explorer ne comporte pas moins de 128 écrans et ce ne sera pas une mince affaire que d'en venir à bout. Dans chaque salle, vous devez détruire les terminaux



Dangereuses créatures.



Lorsque ce dernier atteint sa puissance maximale, toutes les icônes deviennent négatives et vous devez les éviter. Ce nouveau concept introduit un changement intéressant dans le déroulement du jeu.

Ce jeu d'action assez original ne manque pas de charme. La réalisation est excellente : bons graphismes, animation rapide et bande sonore de qualité. La jouabilité est satisfaisante mais, attention, Hammerfist est un jeu très difficile. Il faut



Les sauts acrobatiques de Metals.



Détruisez les écrans de sécurité.



Un décor futuriste.

vraiment se battre pied à pied dans chaque salle, sans chercher à aller trop vite. La progression est très longue, d'autant plus qu'il convient de s'arrêter régulièrement (toutes les trois salles environ) pour abattre des dizaines de gardiens afin de refaire le plein d'énergie et de munitions. Hammerfist séduira ceux que la difficulté ne rebute pas.

Alain Hughes-Lacour

Type	action
Intéret	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★★★



Les robots attaquent sans cesse.



Changez de personnage.



Version ST.

Version Atari ST

Cette adaptation de Hammerfist est d'un bon niveau. Les graphismes sont très différents d'un tableau à l'autre, l'animation reste fluide en dépit du grand nombre d'éléments en mouvement et le jeu est difficile et varié.

Toutefois, à mon avis, il ne mériterait pas un Hit malgré ses qualités (notice en français).

Jacques Harbnon

Intéret	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★★★



Gare aux monstres !



Rassemblez les morceaux de la clé.



La potion permet de créer un pont.

Fire and Brimstone

AMIGA

Fascinant, totalement illogique, dirait monsieur Spock en voyant ce jeu où l'on tire sur tout ce qui bouge ! Pourtant, l'être humain, lui, n'y voit rien à redire. Nos critiques nous plus...

Firebird. Programmation : Tim Coupe ; graphisme : Chris Sorrel ; musique : David Whittaker.



Superbes graphismes pour un jeu dans la lignée de Ghost'n Goblins.

Fire and Brimstone est un superbe jeu d'action que l'on croirait tout droit sorti des salles d'arcade. Pourtant il ne s'agit pas d'une conversion, mais d'un programme créé sur micro et qui s'inscrit dans la lignée de Ghost'n Goblins. L'action se déroule dans un royaume nordique menacé par une desée des enfers. Thor doit entreprendre un long et périlleux voyage à travers la région avant de s'enfoncer dans les entrailles de la Terre. Le chemin que doit suivre Thor est truffé de pièges mortels et de nombreux adversaires de toutes sortes tentent de lui barrer le chemin. Il faut d'excellents réflexes pour progresser dans le jeu, mais il est également important de se creuser un peu la tête, car il y a des astuces à découvrir. Ainsi, dès le début du jeu, vous amorcez face à un géant endormi qui se réveille à votre approche. Si vous lui tirez dessus, vous découvrez vite qu'il est indestructible et cela vous coûtera une vie, alors que tout se passera bien si vous l'ignorez. Il faut se méfier des sortiers que vous rencontrez de temps à autre, car ils vous envoient des sorts qui vous rendront la vie difficile. Certains ont pour effet de ralentir ou d'accélérer vos mouvements de manière à ce que vous perdiez le contrôle de votre personnage. Le plus redoutable de ces sorts inverse les commandes, ce qui est particulièrement



Le sorcier vous lance des sorts.



Une salle secrète.



Élitez les obstacles.



Un jeu bourré d'astuces.



Des somptueux décors.

népélux. Dans tous les cas, la meilleure solution consiste à se placer dans un endroit sûr en attendant que l'effet du sort s'estompe.

Les sorciers sont d'autant plus dangereux qu'une fois abattus, ils se transforment en une grenouille très agressive. Chaque tableau pose de redoutables problèmes dont vous ne viendrez pas à bout aisément.

Vous pouvez transporter deux armes à la fois et vous passez de l'une à l'autre en fonction de la situation, à vous de choisir celles qu'il faut ramasser. Mais, surtout, il vous faudra découvrir les quatre morceaux de la clé qui ouvre la porte menant au niveau suivant, car, si vous terminez le niveau sans que la clé soit entièrement reconstituée, l'ordinateur vous renverra au début, ce qui est passablement frustrant.



L'écran des statuts, carte à l'appui.

effet, il vous faut utiliser votre unique potion bleue pour créer un pont qui vous permettra de franchir le cinquième niveau. Aussi, si vous mourez dans le tableau suivant, vous vous retrouverez devant un obstacle absolument infranchissable et il ne vous restera plus qu'à tout recommencer depuis le début. Mais Fire and Brimstone est un programme très prenant dans lequel on s'accroche pour progresser.

Vous reprenez une partie à partir du premier tableau du niveau dans lequel vous êtes mort, ce qui devrait vous permettre de terminer ce jeu. Cela ne sera pas facile, car l'action devient infernale à partir du troisième niveau. Un grand jeu d'action qui vous donnera bien du fil à retordre.

Alain Hughues-Lacour

Type arcade/aventure
Intérêt ***** 17
Graphisme *****
Animation *****
Bruitages *****
Prix C

Avis

Fire and Brimstone est vraiment superbe. Les joueurs d'arcade y trouveront une maniabilité excellente, des graphismes et des décors somptueux, une animation sans reproche et de beaux bruitages. De plus, un grand nombre d'astuces parsèment les niveaux, ce qui oblige à se creuser aussi les méninges.

Jacques Harbourn

Avis

Ce logiciel nous change des habitudes jeux de réflexes dont l'intérêt s'use très vite. On peut qualifier ce programme (sans péjorer) d'arcade noble puisque, outre les habitudes qualités de coordination et de réflexes, il nécessite une solide mémoire et une bonne dose d'intuition. Les graphismes et les animations sont aussi excellents. Un bon jeu.

Eric Cabilia

Thunderstrike

PC EGA VGA

L'un des plus souples des jeux 3D surfaces pleines sur PC dont les graphismes sont aussi convaincants en EGA qu'en VGA. Très facile à prendre en main puisqu'il s'agit en fait d'un shoot-them-up, il dépasse pourtant la simple action de tirer pour se rapprocher de la simulation de vol de haute volée.

Logotron.



La 3D qui tue !



L'ennemi est repéré dans le radar courte portée.



L'un de vos générateurs.



Un bon coup de turbo !



À la souris, bonjour la souplesse !



Il faut récupérer ce « pod ».

Les responsables de la MageCorp Industrie lancent un défi à tous les pilotes de l'univers. En cette fin d'année 2236, vous voici engagé pour un jeu de combat aérien défilant. Une bonne occasion pour le PC de se donner à fond dans la 3D surfaces pleines.

Thunderstrike est un jeu d'action. Rares sur PC, les logiciels « arcade » ne profitent pas tous d'une animation et d'un graphisme aussi soignés que ceux de cette aventure.

combat est bien plus beau que ceux de tous les simulateurs de combat aérien réunis. Dans cette arène, plusieurs générateurs appartiennent au camp que vous protégez, ce sont de petites montagnes que vous devrez défendre plus que votre propre existence.

Ailleurs sur le terrain, les générateurs ennemis produisent régulièrement des vaisseaux puissamment armés. Ces derniers vont soit vous attaquer, soit se placer sur vos générateurs pour en extraire toute leur énergie. Voilà dressé le scénario de cette superbe partie. Passons maintenant au pilotage de votre engin.

En début de partie, le joueur va choisir entre cinq appareils. Ce n'est qu'avec l'expérience que le pilote chevronné pourra apprécier les capacités spécifiques de chaque engin. La souris calée dans la main, le pilote est en début de jeu immobile en vol stationnaire, à faible altitude. Il observe alors son appareil en vue arrière. Une pression sur le bouton gauche de la souris allume vos réacteurs et plonge l'engin dans une course folle. Le défilement du décor est superbe. Il est possible de prendre ou de perdre de l'altitude afin d'éviter des pics rocheux, ou de « rase-motte » une plaine. Dernier point, le bouton droit de la souris commande bien entendu votre tir laser. Thunderstrike puise tout son intérêt dans la gestion 3D de son animation.

Vous adversaires sont systématiquement repérés par le radar de votre engin. Pulvérisés par un ou plusieurs tir laser, ils laissent parfois derrière eux des « pods » d'énergie qui il faut récupérer. Ces pods ont de multiples pouvoirs : certains accentuent la puissance de vos tirs, d'autres tourbillonnent autour de votre vaisseau pour détruire un ennemi proche, d'autres encore vous permettent d'entretenir un turbo pour des accélérations vertigineuses. Pilotage et stratégie sont et fait simples

Avis

Thunderstrike constitue la démonstration éblouissante des possibilités d'un PC 286 / 386 EGA ou VGA dans le domaine du jeu d'action. Le n'ai jamais vu une animation 3D surfaces pleines aussi rapide, ni aussi fluide. On s'y croirait vraiment ! En plus, ce qui ne gâche rien, le scénario est loin de se limiter à un « bêta » shoot-them-up.

Jacques Harbourn



Fluide, très réaliste, le vol est si prenant que l'on se surprend à foncer entre les montagnes, même quand aucun ennemi n'apparaît sur le radar. Qu'il s'agisse des modes EGA ou VGA, les graphismes sont excellents et bien largement supérieurs à ce que l'on attend d'un PC.

Les bruitages sont bien sûr limités par les possibilités de la machine, mais qu'importe, graphismes et animations suffisent largement à forger l'ambiance de la partie.

Côté stratégie, le jeu se décompose en missions de niveaux de plus en plus élevés. Pour la première, il faudra détruire un seul générateur ennemi pour remporter le match. Vos adversaires sont systématiquement repérés par le radar de votre engin. Pulvérisés par un ou plusieurs tir laser, ils laissent parfois derrière eux des « pods » d'énergie qui il faut récupérer. Ces pods ont de multiples pouvoirs : certains accentuent la puissance de vos tirs, d'autres tourbillonnent autour de votre vaisseau pour détruire un ennemi proche, d'autres encore vous permettent d'entretenir un turbo pour des accélérations vertigineuses. Pilotage et stratégie sont et fait simples

Mystic Defender

MEGADRIVE

Ce premier test d'un jeu sur Megadrive prouve, s'il en était besoin, les qualités de cette console : graphismes, animation, scrollings et sonorisation sont remarquables. Le héros est une héroïne, ce qui n'arrange rien : Mystic Defender est un jeu difficile !

Cartouche Sega.



De très beaux graphismes servés par des scrollings spectaculaires.

Elle arrive, elle est là ! Comme prévu, la Megadrive sera distribuée officiellement dès le mois de septembre. Depuis quelques mois, vous avez été nombreux à réclamer des tests sur cette console, mais nous avons préféré attendre un peu, de manière à ce que nos articles coïncident avec la sortie de ces programmes. Quinze jeux sont donc prévus en septembre, avec des petites merveilles comme ce *Mystic Defender* que nous vous présentons aujourd'hui. Voilà de quoi rêver pendant les vacances, en attendant le test complet de tous les autres programmes dans un prochain numéro.



Une arme impressionnante : le feu !



Un monstre de 10 de niveau.

Curieusement, le héros de cette aventure est une femme, ce qui nous change un peu des éternels barbares aussi musclés que velus. Mais n'allez pas croire que notre héroïne est une jeune fille sans défense : elle est capable de lancer des boules d'énergie d'une puissance dévastatrice. Toutes sortes de monstres redoutables vous attaquent sans cesse tout au long des sept niveaux de ce programme. L'aventure commence alors que vous traversez la forêt où vous devrez fréquemment grimper dans les arbres pour vous débarrasser de vos agresseurs. Par la suite, vous vous frayez un chemin dans un château en affrontant des enfants mutants, ainsi que de redoutables oiseaux. Heureusement, vous obtiendrez différentes armes supplémentaires en cours de route, comme



un lance-flammes ou un tir multidirectionnel. Ces armes sont particulièrement efficaces, mais leur emploi exige un minutage assez précis. En effet, elles fonctionnent à la manière du tir de *F-Type*, c'est-à-dire que vous devez garder le bouton de tir appuyé pendant quelques instants, afin de faire monter la puissance.

Ce shoot-then-up fait également la part belle aux jeux de plates-formes. En effet, vous n'avez pas de sauter dans tous les sens au cours de votre progression et il faut être très précis, ce qui n'est



Troisième niveau : une seule route possible.



Une porte vicieuse.

pas toujours facile sous le feu ennemi. Par exemple, vous devez sauter sur des plates-formes mobiles tandis que des gargouilles crachent du feu en tous sens, ou bien encore traverser un lac en sautant sur des blocs qui sortent de l'eau durant quelques secondes seulement. Heureusement, la difficulté de certains passages est compensée par la souplesse et la précision des commandes.

Mystic Defender bénéficie d'une réalisation impressionnante qui procure une atmosphère envoûtante à ce programme. Les graphismes sont fins et colorés, mais c'est le scrolling multidirectionnel qui est le plus remarquable, d'autant qu'il s'accompagne d'effets de parallaxe très plaisants. D'autre part, l'action est parfaitement soutenue par une bande sonore très soignée. La jouabilité est excellente, grâce notamment à la précision des commandes, mais c'est un jeu assez difficile qui s'adresse surtout aux fans d'arcade. Avec des programmes de cette qualité, nul doute que la Megadrive est promise à un bel avenir.

Alain Hughues-Lacour

Type	action
Intéret	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brulages	★★★★★
Pro.	D

ROTOX

ROTOX - L'homme était un soldat d'élite blessé dans une mission de combat.

ROTOX - Le cyborg a été transformé par la science du 22ème siècle en une dévastatrice machine de combat assistée par ordinateur.

ROTOX - Le jeu présente une révolution technique, le **ROTOSCAPE**, qui permet

aux paysages de tourner autour de vous à 360° en vous faisant découvrir un environnement cauchemardesque de machines meurtrières et de formes de vie hostiles.

ROTOX - Une expérience complètement révolutionnaire!

"LE DOSSIER
"ROTOX" ET UN
AUTO-SCROLLING
GRATUIT
À L'INTERIEUR"

VOUS CHERCHEZ
LA REVOLUTION
LA VOILA!

Photos d'écran de formats 16 bits.

U.S. GOLD

IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI ST - AMIGA

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE, TEL: (1) 43 38 08 75.
DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

8020 LAMURELLE, C. CHATELIER / CHEMIN METEOROLOGIQUE 91010 BRIGNY-LE-CHATEL
ROTOSCAPE © 1991 C. CHATELIER/STL. Tous droits réservés.

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

★ Escape from the Planet...

Amiga, disquette Tengen

Vous devez détruire les robots qui se sont emparés d'une colonie terrestre et libérer les humains qu'ils retiennent prisonniers.

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



Cette conversion du jeu d'arcade d'Atari Games est une réussite. On y retrouve avec plaisir l'esprit des films de science-fiction des années cinquante et l'action très prenante est pimenter d'agréables touches d'humour. Une excellente jouabilité vous permet de progresser rapidement dans le jeu, que vous jouiez seul ou à deux. Mais c'est encore plus amusant en équipe.

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Operation Wolf

Console Sega, cartouche Sega

Vous dirigez une opération de commando pour libérer des otages. Longtemps après son triomphe sur micro, voici enfin la conversion de ce grand jeu d'arcade sur console Sega. Les graphismes sont réussis, l'animation est rapide et, surtout, le tir est bien plus précis que sur micro. Cette ver-



une alternance de jours et de nuits. Bien sûr, les créatures diaboliques sont nettement plus coriaces durant la nuit, ce qui pimante bien l'action. Ceux qui ne maîtrisent pas l'anglais trouveront une traduction de tous les dialogues dans la notice.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

★ Barumba

PC Engine NEC, carte Namco

Aux commandes d'un vaisseau sphérique, capable de tourner sur lui-même, vous affrontez toutes sortes d'adversaires. Vos ennemis attaquent de toutes parts et vous devez sans cesse changer la direction de



votre tir pour les repousser. Heureusement, vous disposez de quatre armes différentes et vous passez de l'une à l'autre en fonction des circonstances. *Barumba* est un shoot-them-up signé Namco, l'un des meilleurs éditeurs sur PC Engine. La réalisation est efficace et le décor défile dans toutes les directions en un scrolling multidirectionnel irréprochable. Les vagues d'ennemis apparaissent toujours aux mêmes endroits et il faut mémoriser leurs vagues d'attaque pour vraiment progresser dans le jeu. Un shoot-them-up pas tout à fait comme les autres.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

★ Ivanhoe

Amiga, disquette Ocean

Avant de parvenir à libérer le roi Richard, Ivanhoe va devoir affronter toutes sortes



d'adversaires : soldats, pirates, sorciers et fakirs, etc. *Ivanhoe* est un agréable beat-them-up qui bénéficie d'une réalisation très soignée, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation. Les décors sont variés et l'épisode de la poursuite à cheval est particulièrement réussi.

Le niveau de difficulté est assez élevé au premier abord, mais cela s'arrange une fois que l'on prend ses repères. En effet, il convient de ne pas chercher à aller trop vite mais de prendre le temps d'affronter un adversaire après l'autre.

Alain Huyghues-Lacour

Type	beat-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

★ Solomon's Key

Console Nintendo, cartouche Tecmo

Armé d'une baguette magique capable de créer ou de faire disparaître des blocs, vous devez venir à bout de cinquante tableaux truffés de pièges. Pour trouver la clé qui ouvre la porte menant au tableau suivant, il faut affronter différents gardiens et vous construire un chemin. Ce grand classique de l'arcade arrive enfin sur Nintendo, dans une excellente version. C'est un jeu très complet qui exige autant de réflexes que d'intelligence.

La jouabilité est parfaite, mais vous ne vendrez pas facilement à tout de tous les tableaux, en dépit de la présence d'une option continue. Génial !

Alain Huyghues-Lacour



Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

★ Midwinter

Amiga, disquette Microprose

Rares sont les logiciels qui mélangent avec autant de justesse des genres différents ! *Midwinter* (hit en version ST, voir *Tit* n° 76, page 70) est un soft qui ouvre un univers

de jeu vaste et tout autant axé sur la stratégie que sur l'action. Isolé sur une île, vous allez tenter de rallier à votre cause de multiples personnages pour combattre un ennemi redoutable.

Dans un décor 3D superbe, vous progresserez tout d'abord au ski. Ensuite, à vous de découvrir une auto-chenille ou un delta pour accéder plus vite aux points stratégiques du terrain de jeu. Entièrement manié à la souris, *Midwinter* offre plusieurs vues et scènes différentes. Le joueur skie en 3D, vise un avion ennemi, rampe dans la neige et dynamite une ville, survole en



delta un village extrêmement bien dessiné... De la carte zoomée aux tableaux spéciaux d'exploration de village, d'usine, tout ici est traité avec soin. L'ambiance de cette fabuleuse partie ne peut pas vous laisser froid. Brutalités de la glisse en ski, animation 3D des décors et sprites, relief de la carte, des dizaines de personnages à rencontrer, tous spécialisés dans une technique de combat bien particulière, voilà vraiment de quoi plonger les amateurs du genre dans plusieurs semaines de lutte. Aussi passionnant qu'un simulateur de vol et moins austère qu'un wargame classique, *Midwinter* mérite qu'on s'accroche à sa souris (notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type	aventure / action / stratégie
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

★ Tennis Cup

Amstrad CPC, disquette Loriciel



Alors qu'il devait paraître en Hit dans le n° 79, cet article a « sauté » de nos colonnes dans les ateliers de fabrication ! Nous présentons nos excuses à tous les possesseurs de CPC. *Tennis Cup* use au mieux des possibilités de l'Amstrad. Très peu d'options ont été supprimées sur la version 8 bits. Seulement deux villages de jeu, moins de phases de présentation, le jeu n'y perd aucun de ses atouts majeurs. Optant pour un panel de couleurs restreint, les programmeurs et graphistes ont su conserver la vitalité du jeu. Tous les possibilités de renvoi sont au menu avec une notice bien plus complète que celle offerte avec la version ST. Le jeu reste souple, bien que plus saccadé bien sûr que celui des versions 16 bits. Pour le possesseur de CPC, *Tennis Cup* est le seul tennis digne de ce nom. A ne pas manquer !

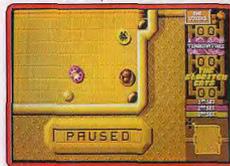
Olivier Hautefeuille

Type	tennis
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★
Prix	B

★ Projectyle

Atari ST, disquette Electronic Arts

Très proche de *Space Ball* dans sa conception, ce match de foot futuriste m'a séduit. Le principe du jeu est simple : trois joueurs vont tenter à fond les bananes un terrain pour pousser une balle souple et gluante dans les buts adverses. Mais là où *Projectyle* fait très fort, c'est dans la vitalité de son jeu et l'originalité de ses décors. Côté vitalité, la souplesse de l'animation et



la précision des réponses du joystick au moindre mouvement de votre poignet ont de quoi séduire les plus chauds de l'action. Côté décor, les terrains de jeu varient selon les matchs joués. Chaque tableau se compose de plusieurs salles. Dans la première se trouvera par exemple votre but, dans la deuxième, le but du deuxième joueur... pour finir avec une pièce qui compte trois buts, un pour chaque joueur. Il faut donc lancer la balle dans un couloir qui mène vers l'une des salles d'adversaire. Une fois dans celle-ci, on retrouve un

peu le jeu de *Speed Ball*, même nervosité, même violence, même plaisir! *Projectyle* développe enfin une stratégie discrète mais efficace qui permet de travailler la progression de son joueur, de choisir son opposant, etc. En mode deux joueurs humains, chacun tentera de combattre soit l'autre joystick, soit le sportif manqué par le micro. Le but de chaque match : marquer plus de buts que l'adversaire et collecter pour ce faire des bonus de rapidité, éviter les icônes qui paralysent le personnage, etc. Simple, bien conçu et vraiment diaboliquement nerveux, ce soft desservira votre joystick à coup sûr. A voir sans faute. Olivier Hautefeuille

Type	foot - baston
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

■ Rotox

Amiga, disquette US Gold

Vous contrôlez un nouveau robot qui doit passer des tests avant d'être définitivement mis en service. Espérons que vous n'êtes pas sujet au vertige, car vous allez devoir circuler sur des plates-formes suspendues dans l'espace pendant que des défenseurs terrent feu.

Rotox est un programme original, qui bénéficie d'une excellente réalisation. L'animation est particulièrement réussie, car votre personnage reste toujours au milieu de l'écran tandis que le décor tourne autour de lui. Cela est assez déconcertant lors des premières parties, d'autant plus qu'il faut trouver la méthode qui permet



d'éviter les projectiles ennemis. Mais ce n'est pas la seule difficulté que vous devez vaincre, en effet, passer sur des plates-formes mobiles pour vous rendre d'un point à un autre se révèle très périlleux. Un programme intéressant.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Track & Field II

Console Nintendo, cartouche Konami

Ce multipreuve de Konami ne vous propose pas moins de quinze disciplines différentes (pêche, canoë, escrime, tir au pigeon, etc.) pour un ou deux joueurs. Les épreuves sont fort bien conçues, car elles exigent autant d'énergie que de précision. Konami a réussi un exploit en parvenant à loger toutes ces épreuves sur une cartouche, d'autant plus que la réalisation est



troujours impeccable. Le résultat surpasse les meilleurs games d'Expy, ce qui n'est pas une mince référence. Aucun fan de simulations sportives ne voudra rater un tel chef-d'œuvre, le meilleur multipreuve sur Nintendo, et peut-être pour tous formats confondus. Alain Huyghues-Lacour

Type	multiépreuve
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

■ Time Soldier

Atari ST, disquette SNK

Cette adaptation arcade, testée sur console *Saga* (Tilt n° 69, page 73), est pitante mais peu originale. Il s'agit d'un shoot-them-up classique, à scrolling vertical dans le style de *Commando*. Le jeu est souple et rapide. Votre personnage joue d'une grande liberté de mouvement. Il peut parcourir tout l'écran, tirer dans toutes les directions et même modifier sa stratégie à chaque nouvelle tentative en empruntant



un chemin différent pour un certain tableau, en prenant l'ennemi à revers, etc. Les armes ne sont pas très nombreuses sur cette version ST, tout au plus trois types de défense ayant chacun trois degrés de puissance (triple par exemple). Le joueur peut également collecter des bonus qui accélèrent le déplacement de son personnage. Pour conclure, la mise en place trop classique de *Time Soldier* ne séduira que les plus purs amateurs du genre. A noter enfin que le jeu voit son intérêt dédoublé en mode deux joueurs (motocyclette en français). Olivier Hautefeuille

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

■ International 3D Tennis

Amiga, disquette Palace

Ce nouveau jeu de tennis de Palace est tout à fait particulier. En effet, il utilise la technique de graphisme vectoriel en 3D sur surfaces planes. Le résultat est plutôt surprenant. Sur le plan de la représentation du terrain, c'est une réussite complète. Dix vues très diverses sont mémorisées et rien ne vous empêche de modifier encore chacune d'elles en zoomant, tournant ou basculant le terrain. En revanche, les joueurs sont tranquilles ainsi que la raquette, et la balle est un petit carré de taille fixe! Mais il y a plus grave. L'animation est assez lente. Il est très difficile de juger de la position de la balle et celle-ci est soumise lors du passage du filet à des sauts brusques



et incontrôlables. En revanche, les digitalisations sonores sont très bien rendues. En conclusion, s'il faut sauver l'exploit technique, *International Tennis* est aussi peu agréable à regarder qu'à jouer. Dominique car l'idée était intéressante.

Jacques Harbonn

Type	tennis
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

■ Resolution 101

Amiga, disquette Logatron

A bord d'un vaisseau et armé de canons et de lasers, un ancien pirate intersidéral va lutter contre les trafiquants de drogue. *Resolution 101* est le nouveau soft des concepteurs d'*Archipelagos*. Même équipe, même ambiance. Vous évoluez avec souplesse dans le décor 3D d'une ville futuriste. Sur le radar, l'ennemi est facilement repéré. Il suffit alors de presser le bouton gauche de la souris pour foncer sur cette cible. Un tir laser, un obus s'il s'agit d'un



engin plus résistant! Ce soft n'est pas trop difficile à vaincre. Son maniement est simple, sa stratégie quelque peu répétitive (il faut collecter quelques objets mais surtout tirer sur tout ce qui bouge). La grande souplesse de votre progression et la beauté des graphismes 3D contribueront au succès de l'aventure. J'aurais préféré personnellement que le terrain d'action soit plus vaste et que les adversaires s'y trouvent moins nombreux mais plus difficiles à éliminer. *Resolution 101* n'est donc pas un Hit, tout juste un bon soft d'action 3D. Notons enfin que la version que nous testons ici ne possède pas encore ses bruitages et sa notice définitifs. Olivier Hautefeuille

Type	action 3D
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Version Atari ST

La stratégie du jeu est bien entendu strictement identique ici. La réalisation de *Resolution 101* sur ST est de grande qualité. Le jeu



conserve la souplesse qui séduisait sur Amiga. Les bruitages, disponibles ici, sont sans prétention. Un bon soft d'action 3D qui aurait pu atteindre le rang des Hits s'il avait eu d'une stratégie plus complexe. O. H.

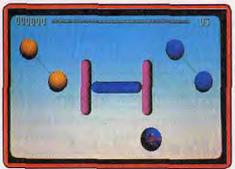
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

■ E-Motion

Atari ST, disquette US Gold

Vous devez venir à bout de cinquante tableaux qui vous demandent de maîtriser vos nerfs. Il faut faire disparaître des boules en les faisant se percuter. Mais attention, si ces boules ne sont pas de la même couleur, la collision les fera se multiplier au lieu de disparaître.

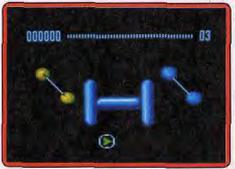
E-Motion est un des jeux les plus originaux de l'année, mais c'est un programme difficile qui exige beaucoup de sang-froid et de précision, d'autant plus que le temps joue contre vous. Soit il vous passionnera au point que vous ne pourrez plus vous arrêter, soit, à bout de nerfs, vous lancerez la



disquette à travers la pièce. Le jeu en équipe est particulièrement amusant, mais il faut bien coordonner ses actions pour triompher. Une réussite.

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

Version CPC



E-Motion ne perd rien de son charme sur CPC. Le graphisme est moins plaisant que sur 16 bits, mais c'est secondaire dans ce type de jeu. Un programme très prometteur que l'on joue seul ou à deux. A. H.-L.

Intérêt	16
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

■ Splatter House

PC Engine NEC, carte Namco



Vous pénétrez dans une maison hantée pour y affronter des créatures monstrueuses, dignes des meilleurs films d'épouvante. Au cours de votre progression vous pouvez ramasser différentes armes, comme une batte ou un fusil, qui vous aideront à massacrer vos adversaires. Cette conversion du jeu d'arcade de Namco bénéficie d'une superbe réalisation, qui met bien en valeur l'esprit gore de cette aventure originale. Les premières scènes ne sont pas très difficiles, mais les choses se gâtent par la suite, dès que vous rencontrez le monstre avec des tronçonneuses en guise de mains. Sanglant! Alain Huyghues-Lacour

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

■ Captain Trueno

CPC, disquette Dinamic



Capitaine Truono, inspiré du *Capitaine Fracasse*, est une BD aussi célèbre en Espagne qu'inconnue en France. Le capitaine se lance à la recherche de sa fiancée, enlevée par son vieil ennemi. Le premier niveau se déroule dans un manastère qu'il faut explorer en affrontant toutes sortes d'adversaires. Le second se situe entre un beat-them-up et un jeu de plates-formes. Ce nouveau programme de Dinamic présente des graphismes agréables et colorés. A défaut d'originalité, l'action est efficace. Les ennemis attaquent sans cesse, mais vous ramassez des pièces avec lesquelles vous pouvez acheter divers équipements pour continuer l'affrontement. Les deux parties du jeu se chargent séparément, mais il faut terminer la première pour obtenir le code de la seconde.

Alain Huyghues-Lacour

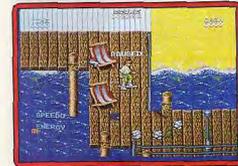
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	B

Skidz

Amiga, disquette Gremlin

Convaincu par le slogan « gardez votre ville propre », vous décidez de ramasser les déchets répandus autour de vous. Dans chaque secteur de la ville, vous devez récupérer 75 % des débris et les mettre dans les poubelles.

Skidz est un programme très agréable, mais difficile. Les commandes répondent bien, mais les parcours sont assez accidentés et divers personnages vous gênent dans vos déplacements. Vous pouvez faire votre tournée en vélo ou en skateboard.



mais cela n'a pas d'influence sur le contrôle de votre personnage. L'action est stressante d'autant plus que vous disposez d'un temps limité pour accomplir votre tâche. Un jeu en plein écran, avec de bons graphismes et des décors variés.

Alain Huyghues-Lacour

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

Ghosts'n Goblins

PC, disquette Elite

On ne présente plus ce petit chef-d'œuvre de Capcom et plus d'un joueur attendait le résultat est loin d'être à la hauteur de nos espérances : les couleurs sont bonnes en EGA, mais le graphisme est grossier et le décor ne défile pas en scrolling. Mais ce qui est encore plus grave c'est que le jeu n'est plus construit de la même manière et que la jouabilité est médiocre. Il est visible qu'Elite, à qui l'on doit de su-



perbes conversions d'arcade, est mal à l'aise sur PC. Décevant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action, combat de chars
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	B

Version PC EGA CGA

Les décors de cette version sont plus convaincants, vu les capacités de la machine. Dans le combat de char, le relief du terrain est bien rendu, tout le contraire de la ver-



sion Amiga. Etonnant, non ! Pour le reste du jeu, l'intérêt à long terme est sensiblement le même, c'est-à-dire bien faible. La phase arcade est enfin très monotone là encore (notice anglaise). O. H.

Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	B

Version CPC K7



Mis à part l'utilisation lente et peu pratique du chargement de la cassette, cette version est réussie. Non pas que le scénario soit plus riche que celui des softs *Amiga* ou *PC*, mais plutôt parce que les graphismes et animations sont d'une qualité séduisante. Le décor du combat de char est bien mieux représenté que celui de la version *Amiga*. Dernier atout enfin, vous trouvez sur la face dos de la cassette un titre célèbre, le grand *Beach Head*, un peu démodé, mais qui fait toujours partie des *oldies but goldies* ! O. H.

Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	B

Version Atari ST

Cette version de *Heavy Metal* est correctement réalisée. La combinaison de graphismes classiques et vectoriels renforce le réalisme. Le jeu est varié : ajoutons qu'il est difficile et qu'il vous faudra quelques parties pour mémoriser les commandes des différents engins (notice en français). Jacques Harboun



Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

Maupiti Island

Amiga, disquette Lankhor

Jérôme Lange s'embarque pour l'île de Maupiti. La jeune Marie a disparu... Traite des blanches, fugue, enlèvement ? Cette superbe aventure est la suite du *Manoir de Morteville*. On retrouve dans cette deuxième partie la même mise en place graphique, le même système d'interrogatoire, la même richesse pour le scénario ; ce nouvel épisode prouve une fois de plus que Lankhor reste le maître incontesté de l'énigme micro-ludique.

Maupiti a de quoi séduire tous les aventuriers, quel que soit leur style de jeu favori. Bien sûr, il faut aimer se torturer les petites cellules grises... Mais quelle classe ! Les graphismes sont superbes et tous les écrans sont animés, accompagnés d'une bande son digitalisée réaliste. Le jouer

peut alors tout faire, fouiller les meubles, observer à la loupe les moindres recoins de la pièce qu'il visite, espionner un personnage, etc. Face à une si grande richesse d'action et à une réalisation aussi soignée que possible, le joueur oublie très vite son micro pour ne plus penser qu'à ses recherches. C'est vraiment le plus bel atout que l'on puisse attendre d'un jeu. Signifions enfin que Dominique Sablon est le seul responsable des décors de cette aventure, même si nous avons omis de le citer dans le test de la version *ST* (Tit n° 78).

Olivier Hautefeuille



Type	enquête policière/icône
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

Airwolf

Console Nintendo, cartouche Akklim

Airwolf est le titre américain de la série télévisée *Supercopter*. Aux commandes du fa-



meux hélicoptère, vous effectuez une vingtaine de missions au-dessus des lignes ennemies afin de libérer des prisonniers. Dans les scènes de vol, représentées en 3D, vous affrontez les chasseurs de l'ennemi et vous détruisez des tours de contrôle. En revanche, les atterrissages, pour récupérer des prisonniers ou refaire le plein, sont vus de côté. *Airwolf* est un shoot-them-up assez prenant, mais qui souffre de quelques défauts. En effet, l'action est assez répétitive et l'hélicoptère n'est pas très maniable. Et puis,

les habitudes de ce type de programme risquent d'être gênées par les commandes inversées.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	D

Captain Blood

Macintosh, disquette Ere/Infogrames

Voilà enfin la version *Macintosh* de ce Tit d'or 1989. Blood recherche cinq de ses clones qui se promènent dans la galaxie et drainent son fluide vital. On retrouve les éléments qui ont fait le succès de ce jeu : un vaste champ d'exploration, des aliens étranges et une excellente réalisation. Certaines séquences perdent de leur charme en monochrome mais les graphismes sont beaux et les animations fluides. En outre, les brutages utilisent parfaitement les possibilités du *Mac*. Un très bon soft.

Olivier Scamps



Type	aventure spatiale
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	D

Tower of Babel

Amiga, disquette Rainbird

Nous avons présenté, dans le numéro 76 de ce bulletin, la version *Atari ST* de ce fabuleux jeu de stratégie qui rélegue *Sentinel* et



ROLLING SOFTS

Bombuz (pourtant excellents) aux oubliettes. Le jeu est maintenant disponible sur Amiga. Vous allez vous plonger dans cet univers 3D étonnamment bien rendu, et combiner les pouvoirs de vos trois robots pour surmonter les difficultés de chaque tableau. La réalisation sur Amiga est excellente, même si la palette de 32 couleurs n'est ici pas mise à profit. En revanche, l'animation des robots est plus rapide et encore plus fluide. Un superbe jeu de stratégie.

Type *stratégie*
Intérêt 19
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix C

■ Golfmania

Console Sega, cartouche Sega
Cetne nouvelle simulation de golf permet à quatre joueurs de s'affronter, mais il est également possible de faire un tournoi en solitaire ou de s'entraîner. Bien sûr, vous avez le choix entre toute une gamme de



écrans vidéo du tableau de bord ou les phases d'introduction au vol, on retrouve dans ce programme toute la richesse des vrais simulateurs. Choix des armes, contrage de la cible, leures ou fusées éclairantes, voilà de quoi combler les chasseurs du ciel. Dernier atout enfin, la notice est rédigée en (bon) français et détaille sur une centaine de pages le maniement du jeu et surtout l'apprentissage des diverses techniques de combat. Un soft à ne pas manquer, si l'on aime la simulation. **Olivier Hautefeuille**

Type *simulateur de combat aérien*
Intérêt 16
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix B

■ Fighting Golf

Console Nintendo, cartouche SNK
Cette simulation de golf vous permet de jouer seul ou à quatre sur deux parcours de 18 trous. Avant d'attaquer chaque trou,



Type *simulation sportive*
Intérêt 15
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix C

■ F16 Combat Pilot

C64, disquette
Digital Innovation

Certes, ce logiciel est déjà ancien (voir le test de la version PC, *Tit* n° 65 page 40). Toutefois, cette tardive adaptation sur C64 mérite qu'on lui consacre un RS. F 16 séduira les pilotes du *Commodore* par deux

atouts notables : le réalisme de son pilotage et le choix varié de ses missions. Graphiquement, ce simulateur use au mieux du C64. Plus beau que la version CGA du PC, F 16 profite d'une animation lente mais qui n'offre du même coup aucun saut d'image. Le bruitage des réacteurs ou des tirs de missiles est étonnamment réaliste. Enfin, c'est la richesse des options de pilotage qui vous passionnera à long terme. Faites aux versions 16 bits, peu de possibilités ont été supprimées. Mis à part les vues extérieures ou de côté, le changement des

il convient de bien étudier la vue d'ensemble du terrain et de tenir compte des conseils que l'on vous prodigue sur la meilleure façon de s'y prendre. C'est un programme assez technique, qui offre un grand choix d'effets différents. *Fighting Golf* est un logiciel très complet, mais assez complexe. Si vous aimez les simulations réalistes et que vous êtes prêt à vous accrocher, c'est le programme qui l'vous faut. Vous pourrez passer de longues heures à maîtriser les différentes techniques et à tenter d'améliorer vos performances. **Alain Huyghues-Lacour**

Type *simulation sportive*
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix D

■ Power Drift

PC Engine NEC, carte Asmik
Ce jeu d'arcade de Sega vous propose de participer à des courses de diabolots qui se déroulent sur des parcours particulièrement



ment acrobatiques. Il faut terminer chaque parcours en bonne position pour accéder au suivant, mais vos concurrents feront tout pour vous faire quitter la route. Il est impossible de réussir la conversion d'un jeu d'arcade aussi impressionnant. Sans être totalement convaincante, cette version est largement supérieure aux conversions sur micro. On retrouve en partie les formidables sensations du programme original et ce n'est déjà pas si mal. Un programme difficile, mais très excitant. **Alain Huyghues-Lacour**

Type *arcade*
Intérêt 15
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix D

■ Livingstone II

Atari ST, disquette Operasoft
Dans cette seconde aventure de Stanley, vous allez vous lancer sur une nouvelle piste à la recherche du Dr Livingstone. De

nombreux obstacles vont entraver votre route : animaux sauvages, hermes mobiles, gouffres, etc. Vous disposez d'un boomerang, d'un fouet, de bombes et d'une perche, chacun ayant son utilité. Cet épisode reprend le même principe que le précédent : l'effet des armes et autres objets en votre possession dépend de la durée d'appui sur le bouton de tir. La synchronisation est donc capitale mais il faut aussi savoir aller vite dans certains cas. De plus, certains obstacles nécessiteront un minimum de réflexion. Le jeu est donc vraiment difficile et les neuf vies qui vous sont al-



lourées ne seront pas de trop pour progresser. La réalisation d'ensemble est correcte, les tableaux variés et le jeu s'avère prenant après quelques parties de prise en main (notice en français). **Jacques Harbourn**

Type *plates-formes*
Intérêt 13
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix C

Version Amiga



L'action de *Livingstone II* est superposable à celle de la version ST, mais l'environnement sonore est ici plus riche et mieux rendu. Il est regrettable que les capacités supérieures de l'Amiga dans le domaine du scrolling différentiel et de la palette n'aient pas été utilisées. **J.H.**

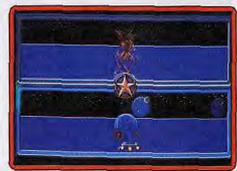
Type *plates-formes*
Intérêt 13
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix C

■ Wipe Out

Amiga, disquette Gonzo Games

Votre skateboard force sur la piste. Dans son sillage, il trace un mur que l'adversaire ne peut pas traverser. Il vous offrira donc d'encadrer votre concurrent afin qu'il se heurte à cette barrière pour gagner le premier match de *Wipe Out*. Ce soft ouvre deux fenêtres de jeu (jeu à deux ou contre le micro). Chaque combattant suit son personnage en vue arrière et profite en outre d'un radar où sont signalées les trajectoires des deux skates. Côté stratégie, chacun peut collecter sur la piste des bonus et surtout acheter un skate plus performant, des propulseurs, etc. *Wipe Out* ne possède pas une animation exceptionnelle. Même chose en ce qui concerne les graphismes, plutôt dénudés sur Amiga. En revanche, on se prend vite au dynamisme et à la logique de cette partie.

Il faut saisir au plus vite la stratégie de l'autre, agir au quart de seconde pour contrer une tentative d'encerclement. S'il est toujours possible de sauter par-dessus les murs que crée le sillage des skates, les bonds ne sont pas représentés à l'écran.



C'est dommage ! Avec ses brutages assez simplistes et ses décors sans grande présentation, *Wipe Out* n'entre certes pas dans le domaine des hits. Son intérêt est essentiellement dû à l'originalité de son scénario et à la précision des virages et des trajectoires de votre champion. **Olivier Hautefeuille**

Type *action*
Intérêt 12
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix B

■ Super Darius

CD ROM Nec, CD Nec Avenue
Ce shoot-them-up de Taito vous propose de casser de l'alien au milieu de paysages aquatiques. Votre vaisseau n'est que faiblement armé au début mais peut, selon un schéma désormais classique, acquérir des équipements supplémentaires en récupérant des capsules. De la palette au coquillage, une flopée d'animes monstres marins vous attend à la fin de chaque

niveau. *Super Darius* est un jeu difficile mais on s'accroche tant sa réalisation est parfaite.

Le programme propose, en effet, des graphismes superbes (aussi bien pour les paysages, riches en couleurs que pour les monstres de tir de niveau, défilants) appuyés par une animation ultra-rapide et un scrolling différentiel de toute beauté. La bande sonore est également très bonne mais reste inférieure à celle des autres jeux sur CD. Un excellent programme qui fait un peu plus regretter le prix élevé du CD ROM. **Olivier Scamps**



Type *shoot-them up*
Intérêt 16
Graphisme *****
Animation *****
Brutages *****
Prix E

■ Ninja Spirit

Atari ST, disquette Activision

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade d'Irem, vous tenez le rôle d'un ninja lancé dans une périlleuse mission. Vous disposez de quatre armes différentes, dont vous pouvez changer à volonté, et ce n'est pas de trop pour venir à bout des nombreux ennemis qui surgissent de toutes parts. *Ninja Spirit* est un beat-them-up qui a du charme. Les deux versions sont pratiquement identiques, avec de bons graphismes et une animation de qualité. On appréciera les sauts impressionnants du ninja, les différentes armes qui vous permettent de faire face à toutes sortes de situations, ainsi que la possibilité de se déboulonner. Dommage que le niveau de difficulté soit si



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 l'excellent Buggy Boy sur ST et Amiga.



Sherman M4 (Amiga).



Chicago 90 (ST).



The Third Courier (ST).



Maffia (PC).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof!	4TH & INCHES	Macintosh	Football américain	****	****
Bof!	BLACK TIGER	CPC	Arcade	***	***
HIT	BUGGY BOY	ST/Amiga	Arcade	*****	*****
A connaît	CD GAME PACK	C64	Compilation	****	*****
A connaît	CLOUD KINGDOMS	Amiga	Action/stratégie	*****	*****
A connaît	CRACKDOWN	CPC	Arcade	****	****
Bof!	DAN DARE III	C64	Action	*****	*****
Bof!	DRIVERS LAIB	Amstrad CPC (M)	Action	****	****
A connaît	DRIVERS	CPC	action	****	****
A connaît	EAGLES RIBER	Amiga	Action/aventure	****	****
A connaît	FREKING	PC, EGA, CGA	Aventure/action	****	****
Bof!	GOLD OF THE AMERICA	Amiga	Stratégie	***	-
A connaît	HERO'S QUEST	Amiga	Aventure animée	****	***
Bof!	MANHATER	CPC	Action	****	****
HIT	MANHATER II	Amiga	Aventure animée	****	****
HIT	POWERDRONE	Amiga	Action	*****	*****
HIT	SHERMAN M4	Amiga	Stratégie/action	****	****
Nul	SHINOBI	PC	Arcade	****	****
A connaît	SIM CITY	Amiga	Construction	****	-
A connaît	THE KRISTAL	Amiga	Aventure/action	*****	*****
A connaît	THE THIRD COURIER	Amiga	Aventure	****	****
HIT	THE THIRD COURIER	Amiga	Aventure	****	****
A connaît	THIRD	Amiga	Action	****	****
A connaît	THIRD	Amiga	Action	****	****
A connaît	ULTIMATE GOLF	Amiga	Simulation sportive	*****	*****



Powerdrone (PC).



ATV Simulator (CD Game Pack C64).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
***	10	n.c.	L'éternel problème de simulation de football américain, c'est qu'il n'y a que peu de chances de déclencher l'enthousiasme en France. Et ce n'est pas ce soft qui oriente vers la stratégie et la réhabilitation tout juste correcte qui risque de rendre. Plus ou moins satisfaisant. Plus ou moins satisfaisant. O.S.
***	7	B	Le jeu d'arcade qui figure pas parmi les meilleurs de Capcom et cette compilation est loin d'être une réussite. La réalisation est bâclée, avec des graphismes médiocres et une animation très saccaquée. Mais ces conditions il est bien difficile de se prendre au jeu.
****	16	A	Cinq pistes différentes, une animation qui cartonne, des graphismes hyper-sympas. Buggy Boy reprend le route pour pas cher. Cet ancien Hit (cf. Tit. n° 55 et 57) nous revient sur ST et Amiga, sans que seule idée. Que ceux qui ne connaissent pas encore courent chez leur revendeur!
****	14	C	Une compilation de 30 jeux de Code Masters sur CD-ROM. Fortement avec un cabinet qui se compare sur l'infini qui lui vaut certains succès mais d'autres pas. Les programmes sont plus ou moins réussis, mais dans l'ensemble il s'agit surtout de logiciels pour vous offrir de longues heures de jeu.
****	14	C	Les créateurs magiques de Terry ont été volés par le bon jeu Bonnal puis améliorés sur la terre de Cloud Kingdoms. Vous devez récupérer malgré les nombreux pièges et ennemis qui vous gâtent. La qualité stratégique, les graphismes et les animations sont de bonne facture.
****	15	B	Ce jeu d'arcade de Sega prend sa véritable dimension lorsqu'il est joué à deux en écran. Chaque joueur dispose d'un écran de jeu et une carte des lieux est affichée dans la partie supérieure de l'écran. Les créateurs sont colorés, mais même les graphismes sont médiocres.
****	9	B	Le plus célèbre héros de bande dessinée britannique a été trépassé deux autres jeux, qui étaient notamment ceux qui ont été réalisés. La réalisation C64 est de bonne qualité, mais l'intérêt du jeu n'est pas à revaloriser. L'action est très répétitive et les différents niveaux ne sont guère variés.
****	9	B	Le jeu d'arcade qui figure pas parmi les meilleurs de Capcom et cette compilation est loin d'être une réussite. La réalisation est bâclée, avec des graphismes médiocres et une animation très saccaquée. Mais ces conditions il est bien difficile de se prendre au jeu.
****	14	n.c.	Une compilation des meilleurs logiciels d'action de Microcad. Parmi les softs proposés le superbe Highway Patrol, sans aucun doute un des meilleurs logiciels de poursuite en 3D. Chicago 90 comme poursuite entre policiers et gangsters, Grand Prix 2000 comme model et Quasi.
****	11	C	Aux commandes de cette version, vous êtes de plancher en plancher en quête de renseignements. Pendant le trajet, il faut trouver certains éléments, mener sur l'autre et éviter les dangers. La réalisation est correcte mais les phases d'arcade et d'attente sont un peu longues pour certains.
****	14	C	Un jeu d'arcade complet. Pas seulement très souple et rapide, un bon soft mais vraiment réservé aux amateurs.
****	10	C	Ce logiciel se propose de vous faire participer à la confection du commerce américain. Vous devez donc employer, utiliser les commerces. Une fois les colonies installées, logis dans un autre développement du jeu de jeu d'arcade et de stratégie. Les animations et les logiciels sont très réussis.
****	10	B	Un jeu d'arcade qui figure pas parmi les meilleurs de Capcom et cette compilation est loin d'être une réussite. La réalisation est bâclée, avec des graphismes médiocres et une animation très saccaquée. Mais ces conditions il est bien difficile de se prendre au jeu.
****	15	C	Un jeu d'arcade qui figure pas parmi les meilleurs de Capcom et cette compilation est loin d'être une réussite. La réalisation est bâclée, avec des graphismes médiocres et une animation très saccaquée. Mais ces conditions il est bien difficile de se prendre au jeu.
****	16	B	Il vous suffira de relancer le jeu de jeu d'arcade et de stratégie. Les animations et les logiciels sont très réussis.
****	6	C	Ce jeu d'arcade est de qualité moyenne. Les graphismes sont corrects, mais les phases d'arcade et d'attente sont un peu longues pour certains.
-	14	B	Ce complément à Sim City vous permet de gérer vos progrès territoriaux (habitat, écoles...) ou de jouer sur la carte de huit grandes villes américaines. Les passionnés apprécieront, même si les options de travail sont très réduites et la seule création géographique des lieux.
-	14	C	Vous devez retrouver le Kestrel volé par l'ennemi Maligne, qui, qu'il réussisse ou non, l'ennemi n'est pas satisfait. La réalisation est correcte, mais les phases d'arcade et d'attente sont un peu longues pour certains.
-	13	C	Des plats ultrariches ont été débarrassés, les indices vous emmènent à Berlin. Il vous faut donc explorer la ville et trouver des indices. Grands jeux pour colle cette. Le scénario du logiciel est agréable, dommage que les graphismes et les animations ne soient pas.
-	15	C	Une compilation d'arcade pour Amiga qui figure pas parmi les meilleurs de Capcom et cette compilation est loin d'être une réussite. La réalisation est bâclée, avec des graphismes médiocres et une animation très saccaquée. Mais ces conditions il est bien difficile de se prendre au jeu.
****	14	C	Cette compilation s'avère attrayante du fait de la présence de Skweek, un jeu de stratégie riche en couleurs. On note aussi la présence de Chicago 90 (un jeu de course pour Amiga) et de Maffia (un jeu de poursuite entre policiers et gangsters). Les animations et les logiciels sont très réussis.
****	15	C	Une simulation de golf très complète qui comporte deux parcours de 18 trous. Les réalisateurs ont réussi à créer une atmosphère très réaliste, mais le jeu n'est pas aussi complet. Plus complexe que Laser Golf, ce programme séduira les amateurs de golf. Et ce sport.



Thundercats (Amiga).



Dan Dare III (Amiga).



Cloud Kingdoms (Amiga).

CHALLENGE

ne s'inspire de la présentation de *Kick Off*. C'est un foot « à l'ancienne » : terrain horizontal et action vue de côté. Mais, cette fois, on dispose d'un scanner indiquant la position des joueurs sur le terrain, ce qui est très appréciable.

À part cela, *Manchester United* ne présente ni effets spéciaux, ni cadrages différents. Il y a bien un *replay* en ralenti après chaque but, mais ce n'est qu'un gadget constitué d'images digitalisées (de médiocre qualité) et non pas de l'action réelle.



Pénalités en 3 D pour Italy 90.



Présentation à l'ancienne, Manchester United.



Le standard Kick Off.



Player Manager reprend exactement la présentation de *Kick Off* ou, plus précisément, c'est *Kick Off* intégré dans une simulation de gestion d'équipe.

Le réalisme des matchs

Kick Off est une simulation très complète : coups francs, pénalités, cartons jaunes, blocage de la balle, tackles, effets, différents tirs de corners, etc. À l'exception des hors-jeu, toutes les règles du football sont strictement respectées. Vous pouvez choisir votre formation et même adopter différentes tactiques. Et puis, contrairement à ce qui se fait généralement dans ce type de programme, la balle ne vous suit pas systématiquement, comme si elle était collée à votre pied, mais vous dribblez de manière très fidèle. *Kick Off* offrait déjà un réalisme inégalé dans une simulation de foot mais, avec *Extra Time*, de nouveaux facteurs interviennent encore. Tout d'abord, les matchs se déroulent sur cinq types de terrains différents (terrains détrempés, en gazon artificiel, etc.), ce qui influe sensiblement sur le comportement de la balle et parfois même des joueurs. D'autre part, il peut y avoir du vent durant un match et il faut en tenir compte, principalement lorsque vous faites un tir en hauteur. En ce qui concerne la gestion des joueurs, le principe général reste le même, mais il a été encore affiné. Il est vraiment difficile d'aller plus loin dans le réalisme tout en conservant une prise de main aisée. En cela, le soft est remarquable. On joue sans problème dès la première partie et

c'est là que des grandes forces de ce programme. Bien sûr, il faudra jouer de nombreuses parties avant de maîtriser parfaitement toutes les possibilités, mais cette aisance viendra progressivement.

Italia 1990 ne s'embarrasse pas de réalisme : ni tackles, ni coups francs, ni pénalités, pas de chutes... Heureusement qu'il y a des buts, sinon on ne s'apercevrait même pas que l'on joue au football. D'autre part, on ne peut pas vraiment dire que l'on dispose d'une large panoplie de coups : on appuie sur le bouton et tout est dit. *Italia 1990* est un programme de foot des plus primaires ; vous n'avez même pas le choix entre plusieurs formations.

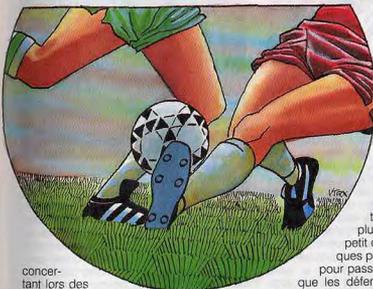
World Cup Soccer n'est pas une simulation particulièrement réaliste. Le terrain est trop petit et, surtout, les coups disponibles ne sont guère nombreux. Contrairement aux autres simulations de foot, vous ne contrôlez pas systématiquement le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Le changement de joueur ne se faisant pas automatiquement, vous devez appuyer sur le bouton pour prendre le contrôle du joueur le plus proche du ballon, ce qui est assez dés-



Player Manager : les matchs de Kick Off.



L'arbitre de World Cup Soccer.



concertant lors des premières parties.

D'autre part, vous n'avez pas la possibilité de choisir une formation ou une tactique, ce qui est dommage. Le principe de passer à une vue des buts en 3D lors des attaques est assez discutable au niveau du réalisme. Cependant cette formule est intéressante lorsque vous contrôlez le gardien, car vous voyez arriver l'attaquant et si vous avez de bons réflexes vous parviendrez à intercepter la balle. Au niveau du gardien de but, c'est le procédé le plus réaliste pour une simulation. Mais à l'inverse, en ce qui concerne l'attaque, cela ne tient pas debout.

En effet, il n'est absolument pas possible de marquer un but de loin, car il faut s'approcher suffisamment du gardien pour passer à cette scène en 3D et tenter un

tir. D'autre part, cette scène est particulièrement arbitraire dans la mesure où seuls le gardien de but et l'attaquant y participent. Cela signifie qu'une fois qu'un attaquant approche des buts, plus aucun défenseur ne peut intervenir, ce qui est totalement déprimant et frustrant. Cela fausse tout le jeu, d'autant plus que le terrain est si petit qu'il suffit de faire quelques pas en partant du centre pour passer à cette scène, ce que les défenseurs aient eu l'occasion de tenter quelque action que ce soit.

World Cup Soccer tire plus vers l'arcade que vers la simulation. Le réalisme n'est pas le point fort de ce programme. Dans le cas de *Manchester United*, il est indiscutable que le réalisme est surtout dans la gestion de l'équipe. Toutefois, le déroulement des matchs est satisfaisant, bien qu'il n'apporte aucune innovation. Les tirs sont plus ou moins longs selon la durée de l'appui sur le bouton et il est possible de tackler. Il y a également des coups francs et des pénalités, ainsi que des corners que vous pouvez envoyer dans la direction de votre choix. Avant de commencer un match, vous pouvez choisir, parmi de nombreuses formations, celle qui vous convient. Dans chaque équipe, la vôtre et celle que vous affrontez, les

Réalisation peu brillante pour Italia 90.

Joueurs ne se comportent pas tous de la même manière, ils sont plus ou moins rapides selon leur classement, leur forme physique, etc. Cela est très sensible en cours de match et il convient d'en tenir compte. Tout cela offre un niveau de réalisme satisfaisant, surtout si l'on tient compte du fait qu'il ne s'agit pas vraiment d'une simulation.

Player Manager présente un réalisme saisissant, tant en ce qui concerne les matchs que la direction de l'équipe. Les matchs reprennent absolument toutes les caractéristiques du *Kick Off* original (sauf les améliorations d'*Extra Time*), avec quelques petites innovations, notamment pour ce qui est des tackles et des coups retournés. Mais ce qui est vraiment nouveau, c'est l'option qui vous permet de livrer un match de manière traditionnelle (c'est-à-dire en passant d'un joueur à l'autre), ou bien de contrôler un seul joueur tout au long du match.

Cette nouveauté fort intéressante va indiscutablement dans le sens du réalisme. Bien sûr, comme dans *Kick Off*, vous avez le choix entre plusieurs formations et vous pouvez utiliser l'une des nombreuses tacti-



Powerpad : la manette de base de Megadrive - 5 boutons de tir.



Joystick 505 : une bonne manette de type arcade qui dispose d'un tir automatique efficace.



Delta : manette ergonomique pour droitier ou gaucher, mais le manche est beaucoup trop raide.



Quickjos Junior : un joystick très bon marché, mais qui ne vaut pas plus.



Joystick Deluxe : avec moyens.



Sureshot : standard précis mais moyennement ergonomique.

DOSSIER Joysticks: TOC ?

Un jeu toc toc ? Un joystick et toc : boum boum, ça roule ! Reste à savoir quel modèle choisir ! Prix, fiabilité, ergonomie sont, en effet, autant de facteurs à prendre en compte. Mais il en existe bien d'autres comme l'adéquation avec votre ordinateur. Reste qu'en matière de manette de jeux, il faut aussi savoir oublier le rationalisme cartésien... Les manettes représentaient aussi le plaisir et la joie. Alors quand votre cœur fait boum...

Comment les hommes faisaient-ils pour savoir avant l'invention du joystick, ce merveilleux outil du tir de précision, être que ce « bâton de jeu » existait déjà bien plus longtemps qu'on ne le pense ? L'obélisque de la place de la Concorde ne savait pas le vestige du premier joystick du transport aérien, très égypte, très connu le bouton de tir ayant été égrainé lors du transport des considérations d'un haut niveau culturel aux historiens et revêtants à notre époque. Nous vivons actuellement l'âge d'or du joystick. Si vous prenez l'avion, tenez-vous bien, vous allez vous faire tacher, donc d'aller jeter un coup d'œil dans le cabine de pilotage et vous découvrirez peut-être que le pilote utilise un Quickshot ou un Navigator. Lors du lancement d'une navette spatiale, la télévision vous montre des techniciens affairés devant leurs écrans dans la salle de contrôle, mais peut-être n'est-ce qu'un bluff pour rassurer les télespectateurs. Dans une salle à bord des commandes, le directeur de base se cache sans doute pour diriger la navette à l'aide d'un super joystick à tir automatique. Allez, donc, savourez !

Speed King PC :
cote à cote : simple,
solide et efficace.
Le classique des
classiques sur tous
formats.

Challenger : une
bonne manette à
infrarouge, mais
un tir automatique
bien trop lent.

Joystick 123 :
peu sophistiqué
mais efficace.

Track Ball Anko :
une souris alternative
qui est surtout
intéressante pour
les programmes
graphiques.

**Sega S.G.
Commander** :
la manette
Sega de base,
plus un tir auto-
matique réglable
pour chaque bouton.

Anko Mouse (ST) :
une souris haut
de gamme,
ergonomique
et précise. Ça
vaut la peine
de changer.

New Bastie : un
homme-tas
de gamme.

**Quickshot QS
128** : excellente
manette d'arcade
sur Sega et Atari.

Venus : peu
ergonomique +
tir automatique
lent = fil court =
nul !

M5 : manette PC
avec tir
automatique.
Efficace.
Disponible
également pour
Nintendo (N5).

**Quickjoy
infrared** : l'un des
meilleurs joysticks
à infrarouge grâce à
une excellente ergonomie.



FREEDOM STICK

Red Shot : le prix est trop élevé pour une manette.



Quickjoy II : bonnette, sans plus.

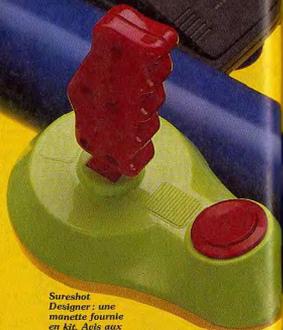
PC Annotee : carte : bonne manette PC. Simple mais efficace.



Quickshot



Mousestick : programmable, elle peut remplacer avantageusement une souris.



Sureshot Designer : une manette fournie en kit. Aels aux



Gravis : haut de gamme qui présente d'intéressantes innovations. Du sérieux.

Ergostick : aussi solide qu'ergonomique, c'est du sérieux.



Quickjoy III : bon rapport qualité/prix pour un classique qui vieillit bien.

SV 140 Enterprise : une autre façon de vivre les courses, de voitures et de motos.



XE 1-SG : super manette d'arcade pour Megadrive. Disponible également pour NEC (XE 1-Pro).

NES : moule solide que précède, une des meilleures manettes sur Nintendo.



Navigator : un grand classique qui présente un excellent rapport qualité/prix.



Ni-Pro : un compatible Nintendo de qualité et peu coûteux. Avec démultiplicateur de temps. Disponible également en norme Atari (Superboard).



Micro Blaster : un bon joystick, plus particulièrement dédié au CPC.



Handle Controller : un volant très agréable pour les amateurs de voitures de courses et de motos.



Turbo Blaster : bonnette, mais un peu rudimentaire.



Joystick : une manette peu attrayante et qui manque de souplesse.



Jet Fighter : peu sophistiqué, mais de bonne qualité.



Wiz Master : pas vraiment convaincant.



Remote Controller : technique infrarouge, mais à réserver aux incondamnés de ce type de manette.

Controller : une bonne manette à infrarouge pour Sega et Atari (vendue par deux).



Modèle	Normes	Microswitch	Infrarouges	Piles	Manche	Boutons	Ventouses	Tir auto	Longueur du fil (en cm)	Solidité	Esthétique	Ergonomie	Prix	Rapport qualité/prix
CHALLENGER	Atari	Oui	Oui	3 AA	Médium	2	Oui	Oui (S)	-	***	***	***	C	****
CONTROLLER	Atari, Sega, MSX	Oui	-	4 AAA	-	2	-	Oui	-	***	***	***	F	****
DELTA	Atari + Sega	Oui	Oui	4 AA	Dur	4	-	Oui (S)	-	***	***	***	B	***
DELUXE DIGITAL	Atari	-	-	-	Dur	2	Oui	-	125	***	***	***	F	***
ERGOSTICK	Atari	-	-	-	Médium	1	-	-	160	***	***	***	C	****
GRAVIS	Atari + Sega	Oui	-	-	Réglable	3	-	-	190	***	***	***	D	****
HANDLE CONTROLLER	Sega + Atari	-	-	-	Souple	2	Oui	-	200	***	***	***	D	****
JET FIGHTER	Atari	Oui	-	-	Mou	2	Oui	Oui (T)	120	***	***	***	B	****
JOYSTICK	Atari	-	-	-	Dur	2	Oui	-	120	***	***	***	A	****
JOYSTICK 125	Atari	-	-	-	Médium	4	Oui	Oui (T)	120	***	***	***	B	****
JOYSTICK 505	Atari	Oui	-	-	Dur	2	Oui	Oui (T)	120	***	***	***	B	****
JOYSTICK DELUXE	Atari	Oui	-	-	Médium	Dur	4	Oui (T)	120	***	***	***	B	***
M-5	PC	Oui	-	-	Médium	2	Oui	-	120	***	***	***	B	***
MICRO BLASTER	Atari	Oui	-	-	Dur	2	-	-	120	***	***	***	B	****
MOUSETICK	ST/Amiga	Oui	-	-	Réglable	3	-	-	190	***	***	***	n.c.	
NAVIGATOR	Atari	Oui	-	-	Médium	1	-	Oui (S)	170	***	***	***	B	****
NES	Nintendo	Oui	-	-	Médium	2	-	-	250	***	***	***	D	****
NEW BASIC	Atari	-	-	-	Dur	2	Oui	-	120	***	***	***	A	****
NI-PRO	Nintendo	Oui	-	1 AA	Dur	6	Oui	Oui (S)	120	***	***	***	B	***
NI-5	Nintendo	Oui	-	-	Médium	2	Oui	Oui (S)	125	***	***	***	C	****
PC ANALOG	PC	-	-	-	Réglable	2	Oui	Oui	120	***	***	***	B	****
POWER PAD	Megadrive	-	-	-	-	3	-	Oui (S)	110	***	***	***	E	***
QUICKJOY II	Atari	-	-	-	Dur	2	Oui	Oui (T)	130	***	***	***	A	****
QUICKJOY INFRARED	Atari	Oui	Oui	4 AA	Médium	1	-	Oui (T)	-	***	***	***	D	****
QUICKJOY JUNIOR	Atari	-	-	-	Dur	2	Oui	-	125	***	***	***	A	****
QUICKJOY III	Atari	Oui	-	-	Dur	2	Oui	Oui (T)	120	***	***	***	B	****
QUICKSHOT QS-128	Atari, Sega, MSX	-	-	-	Souple	2	Oui	Oui (T)	120	***	***	***	C	****
RED SHOT	Atari + Sega	Oui	Oui	4 AA	Dur	2	-	Oui (S)	-	***	***	***	F	**
REMOTE CONTROLLER	Nintendo	-	Oui	4 AAA	-	2	-	Oui (S)	200	***	***	***	E	**
SG COMMANDER	Sega	-	-	-	-	2	-	Oui (S)	200	***	***	***	B	***
SPEEDKING	Toutes normes	Oui	-	-	Médium	1 ou 2	-	Oui (S)	185	***	***	***	B	****
SUPERBOARD	Atari	Oui	-	1 AA	Dur	6	Oui	Oui (T)	120	***	***	***	B	****
SURESHOT STANDARD ET	Atari	Oui	-	-	Souple	1	-	-	160	***	***	***	B	****
SV 140 ENTERPRISE	Atari	-	-	-	Souple	2	Oui	-	300	***	***	***	C	****
TURBO BLASTER	Atari	Oui	-	-	Médium	4	Oui	-	120	**	***	***	B	***
VENUS	Atari	Oui	-	-	Souple	1	Oui	Oui (T)	105	***	***	***	A	***
WIZ MASTER	Sega + Atari	Oui	-	-	Médium	2	Oui	Oui (S)	130	**	***	***	B	***
XE-1 SG	Megadrive	Oui	-	-	Médium	3	Oui	Oui (T)	105	***	***	***	E	****

Joysticks: toc?

Autre question fondamentale : est-ce en raison de leur forme phallique que les joysticks se reproduisent si vite ? En effet, il y a quelques années on trouvait moins d'une dizaine de joysticks sur le marché, alors qu'aujourd'hui on s'approche de la centaine. Devant l'impossibilité de faire une étude exhaustive sur ce sujet, nous avons accordé la priorité aux nouveautés, tout en laissant une place à quelques classiques qui tiennent encore le haut du pavé. Cela dit, une constatation s'impose : en dépit d'une incontestable amélioration, les joysticks n'ont pas évolué ces dernières années aussi vite que les machines. La seule véritable innovation récente en ce domaine repose sur l'utilisation de la tech-

QUELQUES PRÉCISIONS

SUR LE TABLEAU RÉCAPITULATIF

● La touche de prix indiquée est sujette à d'importantes fluctuations. En effet, le prix d'un joystick peut varier de plus de 100 % selon les boutiques. Les chiffres donnés ici se basent plutôt sur les prix les plus bas.

● Les joysticks de norme Atari disposent d'un tir automatique qui ne fonctionne pas sur CPC. Car Amstrad n'a pas respecté les normes Atari. Aussi l'utilisation de cette fonction a généralement pour effet de court-circuiter les programmes qui les appellent, que les joysticks de norme Atari fonctionnent sur Atari, Commodore et Amstrad. Un joystick de norme Sega fonctionne sur Atari, mais l'inverse n'est vrai que lorsque l'appareil est muni d'un second bouton de tir ayant une autre fonction.

● Dans la colonne tir automatique, nous avons choisi une lettre pour identifier les différents systèmes. «A» correspond à un tir automatique fonctionnant sans que l'on ait à presser le bouton, et «S» à un tir que l'on peut qualifier de semi-automatique, et qui fonctionne que tant que vous maintenez le bouton appuyé.

● Certains joysticks présentent des particularités qu'il n'est pas possible d'intégrer au tableau : Micro Blaster est plus particulièrement dédié au CPC, car il est équipé d'un doubleur de joysticks. Gravis présente quelques innovations fort intéressantes. Une roue rotative à sa base vous permet de régler la tension du manche avec beaucoup de précision. Il est compatible Sega, c'est-à-dire qu'il dispose de deux fonctions de tir différentes. Il dispose de trois boutons et, d'un seul geste, vous pouvez affecter les fonctions sur le bouton de votre choix. L'emballage de Controller comprend deux manettes, d'où son prix. Mousesstick Controller, autre modèle de la gamme Gravis, peut être utilisé comme souris sur ST ou Amiga. C'est un joystick très sophistiqué et programmable, sur lequel nous reviendrons pour un test plus complet. Sureshot existe en deux modèles : le standard et le designer. Il est livré en kit et il faut le monter soi-même.

Speedking, grand classique de Konig, est disponible pour toutes les normes : Sega, Nintendo, PC et Atari (avec ou sans tir automatique). Surepboard et Ni-Pro sont munis d'un écran.

nique infrarouge. Bien que cette technique manque pas d'intérêt, le résultat relève du gadget et ce n'est pas cela qui va révolutionner l'univers ludique. Comment ne pas rêver à des joysticks multiusage, des volants, des pédales et autres accessoires. Il est indiscutable que les jeux apparemment différents se rapprochent de plus en plus. Différente et bien plus stimulante. En attendant de telles merveilles, on se contenterait déjà de pouvoir disposer d'un second bouton de tir sur micro. Ce système, qui est utilisé sur console depuis fort longtemps (déjà sur le Coleco II), offre un plus grand choix d'actions sans avoir recours au clavier. Il suffirait que les programmeurs fassent un petit effort, pour que nous puissions disposer d'une nouvelle génération de joysticks.

Rainbow Arts vient d'ouvrir la voie avec *Turrican* : une arme spéciale peut être activée soit par la barre d'espace, soit par le second bouton de tir. Mais attention, il ne suffit pas qu'une manette dispose de deux boutons de tir pour que cela fonctionne. Il faut que chaque bouton ait une fonction différente, alors que certaines manettes actuelles disposent de quatre boutons qui correspondent tous à la même fonction. L'objectif de ce dossier est de vous fournir les informations qui vous permettront de faire votre choix parmi les joysticks disponibles sur le marché. Mais ensuite ce sera à vous de jouer, car un joystick c'est vraiment très personnel. On peut préférer tel type de joystick ou bien passer de l'un à l'autre, mais on reste toujours déçu de trouver l'appareil qui correspond à nos attentes. Évitez de vous laisser influencer par un log séduisant ou de vous emballer sur un gadget dont vous vous lasserez rapidement. L'important, c'est une prise en main qui vous conviendrait parfaitement, et la précision du manche.

Un joystick c'est vraiment fondamental, alors ne vous précipitez pas tout de suite sur celui qui est le meilleur marché, car vous risquez de le regretter. À l'inverse, les joysticks les plus coûteux ne sont pas nécessairement les meilleurs, car le critère de prix n'est pas déterminant en ce domaine.

D'autre part, il est indiscutable que certains joysticks sont plus particulièrement adaptés à un type de jeu. Par exemple, le joystick qui convient le mieux pour jouer à *Silkworm* n'est pas nécessairement celui qui vous permettra de réaliser les meilleurs performances avec *Rick Dangerous*. Un dernier conseil : méfiez-vous des publicités mensongères des emballages. Par exemple, certains joysticks comportent une position CPC au niveau du tir automatique, mais cela ne fonctionne pas. L'emballage du Joystick 505 affirme à tort qu'il est compatible avec la console Sega. Mieux encore, sur la boîte du joystick Venus on peut lire qu'il dispose d'un câble extensible, alors qu'il est sans plus court de notre sélection. Alain Huyghues-Lacour

CREATION

«s». De même les verbes sont conjugués à partir de l'infinif et du type de verbe. Calligraher comporte des lacunes au niveau de certains féminins ou pluriels et certains temps de conjugaison et sa vitesse d'analyse est bien inférieure.

Le processus d'idee, très simple d'usage, autorise des modifications de structure très faciles de vos documents : renumérotation des paragraphes et chapitres selon divers types, reformatage d'un sous-chapitre au niveau d'un chapitre, etc. Le soft dispose de la création automatique de tableaux, selon un modèle identique à celui du Rédacteur 3. Il suffit de taper les différents éléments séparés par un trait vertical et de constituer un bloc du tout. Le programme va éditer automatiquement votre tableau et vous offre en sus quelques choix complémentaires de présentation. Les formules mathématiques ne sont pas oubliées. Vous allez taper un certain nombre d'instructions dédiées, le tout étant ensuite transformé en formule par le programme. Bien que très puissante, cette méthode est cependant moins pratique que celle du Rédacteur 3 car elle oblige à se référer en permanence aux instructions dédiées.

Calligraher dispose de la personnalisation du document avant impression et du réglage de divers paramètres pour cette impression : différents alignements, postulage, impression à partir de la dernière page (pour que le document soit ensuite dans le bon ordre), impression des pages paires ou impaires (pour faciliter l'impression en recto-verso).

L'impression sous GDOS (mode graphique) est d'excellente qualité au prix bien sûr d'une lecture certaine. Il est toutefois possible d'imprimer en mode texte.

Calligraher dispose également de divers graphismes, tableaux et formules. Le manuel en français permet une prise en main facile et un usage pointu.

Calligraher est un excellent traitement de texte ; il est toutefois plus limité que Rédacteur 3 pour les gros documents, du fait de la lenteur de l'affichage. Il s'avère en revanche beaucoup mieux adapté pour produire des documents au plan affiné et à la présentation soignée (disquettes Upgrade pour Atari ST 1 Mo ; prix : 1 490 F pour la version professionnelle et 790 F pour la version allégée).

Le Rédacteur 3

Cette nouvelle version mérite tout à fait le saut de numérotation (de 1 à 3) car ses caractéristiques n'ont plus grand-chose à voir avec celles de la version 1. Le Rédacteur 3 requiert un minimum d'un Mo de mémoire. Il ne tourne actuellement que sur monitor monochrome mais une version couleur est en préparation. En revanche, il accepte désormais parfaitement les écrans géants. L'installation sur disque s'effectue très simplement grâce au programme dédié. Celui-ci reconnaît votre configuration (mémoire, type de soft, nombre de lecteurs et de partition de disque dur) et vous demande les modules complémentaires que vous désirez charger et le type de dictionnaire. Un index évolue en permanence la mémoire



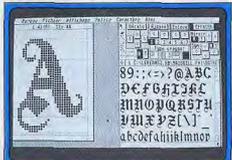
Le Rédacteur 3 sait habiller de texte ses images.

restante pour que votre demande ne se situe pas au-dessus de vos moyens.

Si vous n'avez un peu juste en mémoire, ne chargez que les modules complémentaires indispensables et le dictionnaire de base (déjà tout à fait conséquent). De toute manière, vous pourrez toujours appeler ces modules indépendamment du Rédacteur 3. Avec 1 Mo de mémoire, on ne peut charger que le dictionnaire de base et aucun module si l'on veut conserver suffisamment de place pour les textes importants. Ce nouveau logiciel est beaucoup plus gourmand en mémoire que Calligraher et



Conjuguer un texte devient enfantin !



Le module éditeur de formules.

ne se sentira pleinement à l'aise qu'avec une mémoire étendue. Le système de protection reprend le principe de demande d'un mot du manuel comme pour la version 1. Cette vérification s'effectue heureusement moins souvent (environ une pour cent sauvegardes), mais le procédé est cependant moins agréable que celui de Calligraher. Le programme utilise son propre module d'impression graphique (il n'est donc pas sous GDOS) mais celui-ci est fortement perturbé par la présence de CODIMP.ACC, un petit accessoire de bureau fourni avec les premières versions de First Word pour gérer les accents en touche morte.

Des capacités de base étendues

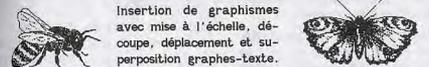
Le Rédacteur 3 peut travailler sur quatre textes simultanés, ce qui est moins de degrés complémentaires mais largement suffisant en pratique. Outre son format propre, il peut en charger de nombreux autres : ASCII avec ou sans retour en fin de ligne, First Word / Plus, Habawitter 1 et 2, Becker text, Evolution, Write Word, WordPerfect et le Rédacteur 1. Cet éventail est beaucoup plus vaste que celui de Calligraher mais ce chargement ne s'effectue pas toujours sans problème et un remodelage ultérieur est souvent nécessaire. En revanche, le programme sait aussi sauvegarder ses textes sous ces différents formats (Habawitter exclus) et même sous ASCII transcodé pour les fichiers destinés au Mintel. Pour les images, le Rédacteur 3 charge les formats IMG, GEM, Neo et Degas compressé ou non. L'écran de travail ne dépassera pas trop les habitudes de la version 1. Ils découvriront simplement des menus beaucoup plus fournis, à tel point que certains oublient sur un second écran cascade. Tout comme Calligraher, le Rédacteur 3 est capable de combiner différents types de polices, de tailles, de formats, de styles,

l'intégration par l'utilisateur de modules personnels dans le traitement de texte.

Spécifiquement développé pour l'Atari ST, le Rédacteur 3 exploite toutes les possibilités de cette gamme de micro-ordinateurs puissants au rapport qualité-prix exceptionnel. Pouvant reprendre à son compte la devise d'Atari, "la puissance sans le prix", ce logiciel est commercialisé au prix séduisant de 990F TTC.

Axiome complet des probabilités totales (ou propriété de s-additivité) :

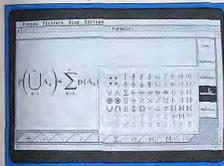
$$P\left(\bigcup_{n=1}^{\infty} A_n\right) = \sum_{n=1}^{\infty} P(A_n)$$



Insertion de graphismes avec mise à l'échelle, dé-coupage, déplacement et superposition graphes-Texte.

Tabulation avec points de conduite 123
 Tabulation à gauche
 Tabulation centrée
 Tabulation à droite
 Tabulation virgule décimale: 123456.78

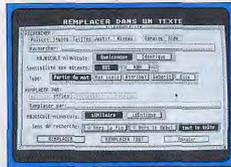
Un exemple de sortie laser.



Le module de création de formules.

de tabulations et d'interlignes au sein d'un même document grâce à l'emploi de règles multiples. Le choix des polices est plus vaste (huit polices écran dont une superbe police en lettres lises) mais leur taille est limitée à 24 points, ce qui est un peu juste face aux 128 points de Calligraher. De plus, ici, pas de multicoalignement. La taille des images peut être changée à la souris ou, plus précisément, en passant par un tableau de paramétrage. Selon le mode choisi, elles décaleront le texte ou se positionneront par-dessus, ce qui permet un habillage assez facile des images.

Le Rédacteur 3 dispose donc de fonctions de mise en page. Il se place cependant dans ce domaine loin derrière Calligraher. Le système des règles fonctionne selon un mode surprenant ou premier abord, mais très souple à l'usage. Lorsque l'on demande le reformage d'un paragraphe, le programme vous demande si vous voulez appliquer ces modifications à l'ensemble des paragraphes du même type ou seulement au paragraphe visé. Comme chaque règle dispose de son nom propre, il est facile de tripler un format particulier sans avoir à effectuer tous les réglages. De plus l'ensemble des règles d'un document peut être sauvegardé sous forme d'une bibliothèque qui pourra être



Les options de recherche-replacement.

appliquée à un autre document. Sur ce point, le Rédacteur 3 offre un « plus face à Calligraher. Les journalistes et tous ceux qui ont à traiter de gros documents apprécieront de pouvoir obtenir la position du curseur en page, ligne, colonne et nombre de signes. De plus, il est possible de positionner chaque repères pour revenir rapidement à un endroit donné.

La rigueur des fonctions évoluées

Le Rédacteur 3 conserve la vitesse d'affichage prodigieuse qui a fait sa renommée, même en mode graphique et police proportionnelle, ce qui en fait le traitement de texte graphique le plus rapide sur ST, et sans doute tous micros confondus. De nombreux raccourcis clavier gèrent les déplacements au sein du texte ainsi que l'ensemble de autres fonctions. Les accents circonflexes et trémas sont gérés en touche morte et il est possible de reconfigurer l'ensemble du clavier. Tout comme dans Calligraher, une petite touche permet d'accéder aux caractères spéciaux ; les options de recherche-replacement sont aussi riches mais beaucoup plus simples d'emploi. Outre les caractères spéciaux et l'emploi de jokers, ce

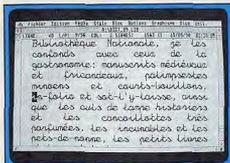
menu autorisé, par un choix de menus déroulants, la recherche d'une police, d'un style, d'une taille ou d'une justification dans un domaine particulier (texte, bas de page, notes, etc.). Le Rédacteur 3 se révèle supérieur sur deux points dans ce domaine. Tout d'abord, il est capable d'accepter un bloc comme indice de recherche. Ensuite le remplacement fonctionne selon deux modes, similaire et identique. Un exemple : si vous cherchez « Paris » pour le remplacer par « Marseille », vous venez d'apparaître « Marseille » en mode similaire, et « marseille » en mode identique ; la mise en majuscule sera effectuée dans le premier cas et pas dans le second. Cette recherche-replacement souffre cependant d'un bug résolu. Lors de la recherche d'une partie de mot, il peut arriver, sur STE, que le programme tourne en boucle sans parvenir à en sortir, mais le cas reste heureusement rare. Tout comme Calligraher, le Rédacteur 3 gère les notes, bas de page et notes de bas de page de manière complète, c'est-à-dire en autorisant toutes les possibilités de mise en page. Le soft dispose en outre de commentaires qui ne seront pas imprimés (un peu comme le mode bits de Calligraher) mais qui peuvent être feuilletés.

Tableaux et formules sans peine

La gestion des bases, un peu plus complète que sur Calligraher, propose la définition d'un bloc par double-clic sur le début et la fin, et cela dans les deux sens (on peut définir un bloc en commençant par la fin plus, il est et est possible d'imprimer un bloc sélectionné. Contrairement à Calligraher, la césure est particulièrement performante. Elle s'effectue à la frappe, en aide à la césure ou en césure automatique sur tout le texte. Elle fonctionne parfaitement et à une vitesse impressionnante. De plus, il est même possible de la paramétrer ou de la supprimer.

La vérification orthographique est un autre point fort du Rédacteur 3. Outre sa vitesse et sa structuration (voir article sur Calligraher), elle offre quelques capacités supplémentaires. Les mots proposés comprennent également les inversions de lettres et les erreurs de frappe par proximité clavier (un « s » à la place d'un « e » par exemple) et la vérification peut être paramétrée. De plus, en cliquant sur un mot, on peut en connaître le type grammatical, le féminin ou le pluriel. Les verbes disposent même d'une option encore plus complète puisqu'il est possible de les conjuguer à tous les temps et toutes les personnes et connaître leur genre. Avec le Rédacteur 3, le Bêcherelle devient inutile ! La création de tableaux s'effectue aussi aisément que dans Calligraher. Toutefois, il est possible d'en modifier un élément, sans avoir besoin de le défaire. Choisissez pour courante, le Rédacteur 3 est à même d'écire les formules mathématiques en respectant les symboles d'usage, grâce à un module complémentaire. Cette même tâche est plus facile d'usage que celle de Calligraher grâce à l'emploi de touches de fonctions et de menus multiples mais le résultat final est aussi bon dans les deux cas. Le Rédacteur 3 facilite la création

CREATION



La fonte en lettres liées, un bel effet.

semi-automatique d'un index, opération manuelle et pouvant capitale lors de la rédaction de notices, par exemple. En revanche pas de trace de processus d'idee pour l'instant (Dominique Laurent, le principal programmeur du Rédacteur 3 compte l'intégrer dans une prochaine version). Les macros sont présentes, tout comme dans Calligrapher, mais leur enregistrement peut s'effectuer en mode direct ou en édition et elles sont récursives (c'est-à-dire qu'elles peuvent s'appeler elles-mêmes). On retrouve l'analyse statistique du texte du Rédacteur 1 qui peut rendre quelques services. Le soft dispose d'un gestionnaire de disque capable de formater une disquette en format IBM, même sur les ST, et de son propre sélecteur de fichiers. Les multiples améliorations mènent comparé au nouveau sélecteur du TOS 1.6 des STE. Il permet de connaître la taille et la date de création d'un fichier, de créer un dossier, d'effacer ou copier un fichier et surtout de rendre connaissance des archives associées au fichier. Ce dernier point est particulièrement utile, le Rédacteur étant capable d'attribuer un texte explicatif à un fichier donné. Voilà qui devrait mettre fin à la fastidieuse recherche de fichiers que nous sommes obligés de faire pour retrouver un fichier donné parmi beaucoup d'autres. Là encore, le Rédacteur se place devant Calligrapher qui ne dispose que des ressources du TOS.

Tout est configurable

Ce traitement de texte propose un menu de configuration extrêmement riche couvrant tous les domaines (fichiers, polices, environnement, tableau de bord, affichage, fenêtre et génériques) qui permettront à chacun d'adapter le programme exactement à son goût. Vous pourrez par exemple définir le délai de sauvegarde automatique ou d'extinction d'écran, la vitesse du scroll, le réglage des menus en cascade, le niveau des alertes, la disposition des différentes fenêtres et bien d'autres choses. Ce sous-menu de configuration apporte un « plus » non négligeable face à Calligrapher. Le Rédacteur dispose de la visualisation de la page en réduction avant impression mais cette option est moins poluante que celle de Calligrapher. L'impression s'effectue selon deux modes distincts : un mode caractère qui imprime cependant les graphismes, les tableaux et les formules et fait partie de la création de Rédacteur 3 et d'un mode graphique grâce au module complémentaire. Cette impression graphique est assez particulière et un peu

déroutante au premier abord. En effet, les polices imprimantes ne correspondent pas obligatoirement aux polices écran (il n'y a que trois polices pour les imprimantes 9 aiguilles face aux huit polices écran). Sur ce point, le Rédacteur 3 est nettement en deca de Calligrapher, véritablement WYSIWYG, même si ce procédé autorise quelques astuces (travailler avec une police écran bien lisible et imprimer en gothique par exemple). Espérons que de nouvelles polices seront bientôt disponibles, couvrant au moins les huit polices écran pour les différents types d'imprimantes.

Pour les gros documents

En revanche, la gestion particulière des copies multiples d'un document lui permet de dépasser la vitesse théorique de huit pages minute de la Laser Atari, ce qui est un exploit peu banal ! Le Rédacteur 3 propose un module éditeur de polices assez complet et automatique, automatiquement certaines opérations (extraction des contours, remplissage, squelettisation), travailler sur des polices et établir diverses symétries. Deux autres modules le complètent. Le premier est un éditeur de dictionnaire supplémentaire qui garde la structure intelligente de celui du Rédacteur 3. Le second est un utilitaire à deux fonctions. La première, assez banale, se contente d'enregistrer sous forme de fichier le catalogue d'un disque. La seconde, nettement plus utile, permet de rechercher une chaîne de caractères sur l'ensemble des fichiers d'une disquette ou d'une partition. De nouveaux modules devraient être ajoutés. Les améliorations de la gestion de symboles serait le bienvenu) et une version développeur devrait permettre à chacun d'inclure ses propres programmes et de les faire travailler en conjonction avec le Rédacteur 3. Les deux programmes, Calligrapher et



Visualisation avant impression.

Rédacteur 3, offrent cet enrichissement du programme par module mais l'ouverture proposée par le dernier est plus vaste. Le manuel de près de 600 pages contient tous les renseignements utiles. En conclusion, le Rédacteur 3 m'a séduit par sa simplicité, sa rapidité prodigieuse, son ergonomie raffinée et sa modularité. S'il ne peut soutenir la comparaison avec Calligrapher en ce qui concerne la mise en page, il s'avère remarquable par rapport à la création de gros documents. Un programme rêvé pour tous les gens qui font profession d'écrire (disquette Épiprêt, Atari ST 1 Mo minimum ; prix : 990 F).

Publishing Partner Master 1.8

La version 1.8 de Publishing Partner Master offre un meilleur confort d'écriture, la gestion des polices est plus souple et certains menus gagnent en rapidité. Bref, ce logiciel s'affine et défend bien sa place parmi les meilleurs programmes de PAO sur ST.



Une nouvelle version plus performante.

Publishing Partner Master (PPM pour les intimes), l'un des deux grands logiciels de PAO avec Calamus sur Atari ST, dispose d'une nouvelle version encore améliorée (1.8). Le programme et ses divers éléments occupent désormais quatre disquettes double face. L'installation sur disque dur est longue mais aisée grâce au programme dédié. Le système de protection (modification de fichiers de la disquette maître) est transparent pour l'utilisateur. Il est capital de déconnecter Turbo.ST, le blitter soft, si vous voulez éviter les bombes. Les améliorations portent sur divers points. Tout d'abord, les modules d'importation ont été optimisés, permettant par exemple l'import d'images couleur 24 bits. De même, l'impression, ce qui est soit PostScript ou non, a été revue. PPM dispose maintenant des espaces insécables et du remplacement automatique d'un mot ou paragraphe par un autre, sans avoir besoin de l'effacer au préalable. Le menu style fonctionne d'une manière un peu plus rapide. La nouvelle gestion des polices de caractères permet de charger des polices à partir de plusieurs chemins d'accès, et d'ajouter ou retirer des polices en cours de travail. On peut encore désactiver une feuille de style, tramer les images pour produire des effets d'ombre ou des masques. Enfin le tracé des arcs est devenu plus logique. Toutes ces modifications confortent PPM dans le peloton de tête des logiciels de PAO sur Atari ST (disquette Upgrade pour Atari ST 1 Mo ; prix : 295 F pour la mise à jour). Jacques Harbot

Micro Avenue

58-60 avenue de la Grande Armée
750017 PARIS Tel : 45 72 24 30

Ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 16 heures Métro Porte Maillot

LES CONSOLES

MEGADRIVE SEGA 1090F
+ 2 jeux

FORGOTTEN WORLDS - SUPER SHINOBI - SUPER HANG ON - RAMBO III - ZOOM - SPACE HARRIER II - GHOULES GHOSTS - THUNDER FORCE II - GOLDEN AXE - TATSUNO - ALEX KIDD - QUEEN OF THE PEAKTOP - HEROZOO ZWEI - SOKOBAN - CURSE - SUPER REAL BASKETBALL - NEW ZEALAND STORY - AIR DRIVER - WORLD CUP SOCCER - MASTER GOLF - AFTER BURNER II - LAST BATTLE Prix de 390F à 500F.

PC ENGINE NEC 1700F
+ 1 jeu

CD ROM 2 NEC 3090F

ATOMIC ROBOT KID - BLOODLINE - BREAK IN - CHASE HQ - CYBER CROSS - DORAMON - PILOT GUNHEAD - JAPAN WARRIOR - MOTOR BIKE - NAXAT OPEN - SHANGAI - SPACE HARRIER - WORLD STADIUM - P-47 - SHINOBI - PC KID - VIGILANTE - FINAL LAP - GD GOLDEN AXE - GD RED ALERT - GD SIDE ARM - GD ALIENED BEAST - Prix de 390F à 500F.

SEGA MASTER SYSTEM + 1 jeu 790F

DYNAMITE DUX - DEAD ANGLE - SCRAMBLE SPIRIT - GOLDEN AXE - BATTLE OUT RUN - FC GRAND PRIX - WARRIORS - ULTIMA IV - DOUBLE HAWK - BURNING BATTLE - SLAP SHOOT - ASSAULT CITY - CASINO GAMES - GOLVELLUS - SHINOBI - TENNIS ACE - PSYCHO FOX.

ACTION SET NINTENDO + 2 jeux 990F

LEGEND OF ZELDA 395F - ZELDA II 395F - PUNCH OUT 395F - GOONIES II 375F - WIZARDY & WARRIORS 365F - MEGA MAN 375F - RUSH IN AT 345F - MARIO BROS II 395F - SIMON'S QUEST 375F - DONKEY KONG CLASSICS 325F - COBRA TRIANGLE 360F - TOP GUN - WRESTLEMANIA - SOLOMON'S KEY - LEE IREVINO'S FIGHTING GOLF - AIRWOLF.

ATARI LYNX + CALIFORNIA GAMES 1700F

BLUE LIGHTNING 240 F - GATES OF ZENODOOM 240 F - GAUNTLET 240 F - CHIP'S CHALLENGE 240 F - ELECTROOP 240 F - RAMPAGE 240 F.

GAME BOY NINTENDO + 1 jeu 990F

DERNIÈRE MINUTE

OFFRES EXCEPTIONNELLES
SUR LES CONSOLES

TÉL. AU 45 72 24 30

LES MICROS

ATARI ST : LODE RUNNER 199F - RAINBOW ISLANDS 230F - TENNIS CUP 249F - HARRICANA 249F - SHERMAN M4 249F - COLORADO 249F - STARBLADE 249F - IVANHOE 249F - E-MOTION 200F.

AMIGA : E-MOTION 249F - IVANHOE 249F - OPERATION STEALTH 299F - HARRICANA 249F - TENNIS CUP 249F - EA-GLE'S RIDER 299F - F-28 295F - SUPER CARS 230F - STARBLADE 249F.

AMSTRAD CPC : LODE RUNNER 199F - TENNIS CUP 170F - TENNIS - HARRICANA 149F/199F.

PC COMPATIBLES NOMBREUX TITRES DISPONIBLES NOMBREUX MODELES DE MANETTES SUR ATARI, AMIGA, AMSTRAD, FC, SEGA, NINTENDO.

BON DE COMMANDE
à envoyer à : MICRO AVENUE
BP 150 75212 PARIS CEDEX

Envoyé par Colissimo

NOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____
N°CB : _____
EXPIRE : _____
SIGNATURE : _____

MACHINE	TITRE	PRIX
	PORT LOGICIEL	...x25 F
	PORT MACHINE	...x50 F
	TOTAL	

Chaque semaine des nouveautés : 11 80
Téléphonez à RICHARD au (1) 45 72 24 30

Protections: TOUCHÉ? COULÉ!

Si le code d'un programme en hexadécimal ressemble à s'y méprendre à la succession des coups d'une bataille navale, ce n'est sans doute pas par hasard : c'est dans cet amas de données, d'instructions et d'adresses qu'il faut chercher les traces de la guerre que se livrent pirates et éditeurs, à coups de protections plus ou moins inviolables.

L'ennui, c'est que, sans être visée, la frêle embarcation du joueur honnête attire plus souvent qu'à son tour les boulets perdus...

La protection des logiciels est porteuse d'une injustice fondamentale : c'est en effet l'utilisateur honnête, celui qui achète des programmes au prix fort par l'intermédiaire des circuits commerciaux traditionnels, qui se trouve pris au piège d'une guerre Alors qu'il est le moins concerné par ce combat plutôt stérile, c'est lui qui en supporte tous les désagréments. Pour un peu, l'utilisateur ignorant de la loi pourrait finir par croire que c'est le commerce des originaux protégés qui est réprimé ! Tous les joueurs qui achètent leurs jeux en boutiques connaissent, bien malgré eux, la lourdeur des opérations de chargement de logiciels exigeant des codes d'accès, les multiples phénomènes d'incompatibilité dus aux protections, la longue attente - parfois de plusieurs mois ! - qui suit le renvoi à l'éditeur d'une disquette hors d'usage dont ils n'ont pas pu réaliser de copie de sauvegarde... A chaque fois, ce sont eux qui subissent les effets indirects de dispositifs auxquels ils devraient, seuls, échapper. Nous-mêmes, à Tilt, nous ne

sommes nullement épargnés par les fastidieux caprices de systèmes de protection qui choisissent généralement le plus mauvais moment (lorsqu'il faut prendre des photos d'écran, par exemple) pour se rappeler à notre attention. Nul doute que des pirates cherchant à se donner bonne conscience trouveront dans cette situation un argument de choix pour justifier la poursuite de leur activité illicite. Mais il serait plus facile de le contredire si les faits ne leur donnaient pas en partie raison : nous avons pu constater, par exemple, qu'une grande partie des problèmes d'incompatibilité rencontrés lors du passage de l'Atari ST à l'Atari STE émanent des protections des logiciels, les logiciels déprotégés ayant plus de chances de fonctionner sur les deux machines. Encore une fois, c'est le client « hon-

nête » qui se trouve pénalisé face au joueur moins scrupuleux. Dans ces conditions, peut-on encore considérer la protection comme un mal nécessaire, un tribut à payer par l'utilisateur pour que l'industrie du logiciel puisse vivre et prospérer ? Ou n'est-elle plus, au contraire, qu'une ligne Maginot allégrement franchie par les pirates de tous poils ? A entendre les éditeurs eux-mêmes, on peut sérieusement douter de l'efficacité des systèmes de protection et, par conséquent, s'interroger sur l'impact

réel du piratage sur le marché du logiciel de jeu. Certains, comme Daniel Duthil, président de l'Agence pour la protection des programmes, préfèrent faire appel aux rigueurs de la loi pour suppléer des procédés techniques impuissants à empêcher la copie des logiciels. Tous semblent en tout cas se tourner avec espoir vers de nouveaux supports inviolables qui pourront, à terme, supplanter la disquette magnétique en réglant - définitivement ? - le problème du piratage.

Les protections livrent leurs secrets

Loin de nous l'idée de trahir des secrets qui sont d'ailleurs déjà parfaitement connus des pirates. Il s'agit plutôt de satisfaire la légi-

time curiosité de l'utilisateur honnête qui contemple d'un air dépité l'écran noir de son micro, la boîte d'un logiciel au bout de son bras ballant, et de lui expliquer les causes du manque de fiabilité des systèmes de protections actuels.

A l'origine, l'ambition des systèmes de protection se bornait à empêcher qu'un utilisateur quel-



INITIATION

conque puisse dupliquer un logiciel à l'aide des commandes de copie du DOS, aussi simplement que l'on peut enregistrer un disque original sur une cassette audio. Le développement du piratage a poussé l'industrie du logiciel à s'engager dans une véritable course à la protection, équivalent informatique de la course aux armements. Pourtant, aucun éditeur n'a pu mettre au point l'arme absolue, les crackers (NDLR : pirates qui se chargent de déprotéger les logiciels) finissant toujours par trouver une parade. Voici un inventaire des protections les plus usitées.

PROTECTION PAR CODES D'ACCÈS

Cette protection originale mais particulièrement fastidieuse, vérifie que vous êtes bien en possession du manuel (ou d'une liste de codes) en vous demandant, par exemple, de taper le mot-clavier un mot d'un paragraphe et d'une page choisis aléatoirement. Elle n'interdit pas la copie du logiciel, mais utilise souvent un procédé empêchant la photocopie de la liste des codes (emploi de couleurs qui ne passent pas à la photocopieuse, par exemple). Eh oui, c'est le papier qui est protégé, pas la disquette... Il s'est déjà produit que le distributeur français d'un logiciel anglais puisse involontairement à son comble la dérision de ce type de protection en livrant le programme avec un manuel traduit alors que les mots demandés étaient ceux du manuel anglais!

Mais si ces protections emuient beaucoup l'utilisateur du logiciel, elles n'amusent pas non plus les crackers. L'un d'eux n'hésite pas à le reconnaître. « Ce sont des protections qui peuvent parfois être très difficiles à briser, mais il y a de nombreuses façons de faire appel au clavier, ce qui rend difficile la localisation de la partie du programme qui demande une entrée. Les tables de mots n'apparaissent jamais en clair, elles sont codées. Le programme code l'entrée au clavier et compare cette entrée à ce qui est déjà codé. »

PROTECTION PAR CHANGEMENT DE FORMAT

La répartition des données sur le disque (voir encadré), ainsi que la manière dont s'effectuent les copies de fichiers d'un support à un autre, sont gérées par le DOS (Disc Operating System), c'est-à-dire le système d'exploitation. Afin d'empêcher les copies pirates, certains programmeurs ont eu l'idée de mettre au point des formats de répartition des données sur le disque différents de celui du DOS, en modifiant, par

exemple, le nombre et la taille des secteurs, ou en changeant les données de contrôle. Le programme stocké sur une disquette protégée de cette manière doit obligatoirement être chargé en *auto boot*, car lui seul est capable de gérer ce format particulier. Le DOS de l'ordinateur ne voit dans la disquette qu'un support non formaté, y décèle des erreurs d'écriture ou n'y trouve aucun fichier, selon la nature du format utilisé. L'essai d'un support protégé, un message apparaît, indiquant que le DOS y perd son latin.

Les méthodes de cryptage les plus simples consistent, par exemple, à fausser les sommes de contrôle qui servent à la détection des erreurs. Le DOS déclenche une erreur de lecture à chaque somme et refusera d'exécuter l'ordre de la copie, tandis



pour faire sauter le test. Il n'empêche pas l'établissement de copies de sauvegarde mais grève le coût du logiciel d'une cinquantaine de francs.

glais, est un petit élément qui vient à l'aide des commandes de ports de l'ordinateur et dont le programme vérifie la présence. De taille réduite, il semble idéalement conçu pour se perdre sous un tapis lorsque le chat se met à jouer avec. L'inconvénient majeur de cette protection est alors de vous obliger à faire patienter le chat quelques semaines avant d'avoir un inventaire des protections les plus usitées.

glais, est un petit élément qui vient à l'aide des commandes de ports de l'ordinateur et dont le programme vérifie la présence. De taille réduite, il semble idéalement conçu pour se perdre sous un tapis lorsque le chat se met à jouer avec. L'inconvénient majeur de cette protection est alors de vous obliger à faire patienter le chat quelques semaines avant d'avoir un inventaire des protections les plus usitées.

La « Bête du Gévaudan » n'utilise qu'une seule piste en spirale !

PROTECTION PAR « CLEF »

Nous citons pour mémoire un type de protection qui connut son heure de gloire mais qui tend heureusement à être abandonnée. La clef, dongle en an-

gle, est un petit élément qui vient à l'aide des commandes de ports de l'ordinateur et dont le programme vérifie la présence. De taille réduite, il semble idéalement conçu pour se perdre sous un tapis lorsque le chat se met à jouer avec. L'inconvénient majeur de cette protection est alors de vous obliger à faire patienter le chat quelques semaines avant d'avoir un inventaire des protections les plus usitées.

gle, est un petit élément qui vient à l'aide des commandes de ports de l'ordinateur et dont le programme vérifie la présence. De taille réduite, il semble idéalement conçu pour se perdre sous un tapis lorsque le chat se met à jouer avec. L'inconvénient majeur de cette protection est alors de vous obliger à faire patienter le chat quelques semaines avant d'avoir un inventaire des protections les plus usitées.

gle, est un petit élément qui vient à l'aide des commandes de ports de l'ordinateur et dont le programme vérifie la présence. De taille réduite, il semble idéalement conçu pour se perdre sous un tapis lorsque le chat se met à jouer avec. L'inconvénient majeur de cette protection est alors de vous obliger à faire patienter le chat quelques semaines avant d'avoir un inventaire des protections les plus usitées.

La structure des données sur disquette

Le mode d'organisation des disquettes doit répondre à deux impératifs : permettre un accès direct et rapide aux données et optimiser leur répartition afin d'offrir une bonne capacité de stockage.

Lors du formatage d'une disquette, des pistes concentriques sont créées sur le support. Ces pistes sont elles-mêmes divisées en secteurs délimitant des portions de pistes (un peu comme dans un gâteau). Une disquette, sur Atari ST, est divisée en 80 pistes et 9 secteurs mais il est possible, en poussant le lecteur au limites de ses performances, d'utiliser deux pistes supplémentaires avec, il est vrai, une moins bonne fiabilité de lecture et d'écriture. Cette possibilité est d'ailleurs exploitée par certains systèmes de protection. Au cours de l'opération de formatage d'une disquette, des données de contrôle sont inscrites sur le support pour identifier chaque secteur et chaque piste. C'est grâce à elles que le contrôleur de disquette se repère pour aller lire ou écrire des données à l'endroit voulu.

Le codage des données

L'inscription des données sur un support magnétique (qu'on appelle aussi mémoire de masse par opposition à la mémoire vive de l'ordinateur, la RAM) obéit à des règles assez complexes. Comme chacun le sait, en informatique, c'est le système binaire qui triomphe pour l'instant : toutes les données (chiffres ou caractères) mais aussi tous les instructions, donnant l'ordre au microprocesseur d'exécuter des opérations arithmétiques ou logiques, ou bien de gérer la communication des données (ce qu'on appelle les entrées-sorties) sont codées en binaire, par une succession de bits (unité élémentaire d'information) prenant la valeur logique 0 ou 1. Un programme informatique n'est en définitive qu'une succession de bits où semblent se confondre les instructions et les données elles-mêmes, en ce que l'on appelle le « code » du programme. Là où tout se complique, mais l'informa-

matique n'est pas faite que pour simplifier les choses, c'est que ces bits ne sont pas enregistrés tels quels sur la disquette. Un 0 ou un 1 ne sont pas directement identifiés par une aimantation de sens opposé des particules magnétiques formant la couche sensible du support. C'est le changement de sens de la magnétisation, la transition captée par la tête de lecture du lecteur, qui traduit la présence d'un bit à l'état logique « 1 » ; le maintien de la magnétisation sans changement correspondant quant à lui à l'état logique « 0 ».

Le contrôleur de disquette doit donc être en mesure de dénombrer les bits de valeur logique 0 présents entre deux changements d'état de la magnétisation, opération qui serait aisée si la régularité et la précision de la vitesse de rotation des lecteurs de disquette étaient sans faille. Il a donc été nécessaire de trouver un système de codage des données évitant de trop longs maintiens de la magnétisation et d'intercaler régulièrement entre les données des informations de synchronisation, marques fixes permettant au contrôleur de dis-

quette de se repérer. Afin de déceler d'éventuelles erreurs de transmission ou de lecture portant sur un ou plusieurs bits, des « sommes d'auto-contrôle » dont le résultat dépend des données enregistrées sont également inscrites sur le support pour être comparées ensuite avec les données lues.

Mais les données ne sont pas exploitées isolément par l'ordinateur : elles sont structurées en fichiers qui peuvent eux-mêmes être regroupés en sous-répertoires (ou dossiers). La gestion de ces fichiers impose la présence sur la disquette d'informations supplémentaires.

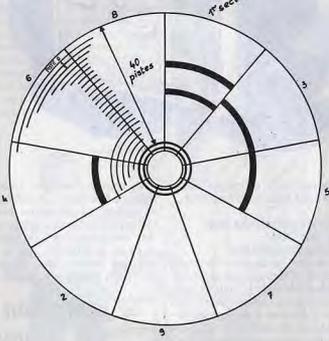
L'organisation des fichiers

Le boot secteur qui indique à l'ordinateur, lors de l'initialisation, si la disquette contient un système d'exploitation et, éventuellement, un programme de chargement, occupe le premier secteur de la piste 0 de la face 0. Egalement situé en début de la disquette, le catalogue, repertoire des fichiers, contient des informations partiellement acces-

sibles par la commande « dir » du DOS (ou tables dans le répertoire que l'on ouvre en cliquant sur l'icône de la disquette). Le catalogue indique le nom du fichier (ou du sous-répertoire), sa date de création, sa taille, son statut (fichier caché, protégé contre l'écriture ou non), ainsi que le numéro de secteur où il commence. L'éplacement d'un fichier se fait exclusivement sur le répertoire : le fichier n'est pas détruit physiquement par l'érase-ment des données qu'il contient, mais effacé « logiquement » par le simple remplacement de la première lettre de son nom dans le répertoire par un indicateur particulier. C'est pourquoi il est toujours possible de récupérer un fichier qui vient d'être effacé (à condition qu'aucune opération d'écriture n'ait eu lieu entre temps), à l'aide d'un utilitaire accédant directement aux informations de la disquette. La table d'allocation des fichiers tient, quant à elle, la cartographie des secteurs de la disquette en indiquant ceux qui peuvent être obtenus à l'aide d'un fichier existant qui sont, au contraire, occupés par des fichiers non effacés. Au fur et à mesure des écritures et des effacements de fichiers, les espaces libres ou tendent à se disperser sur la disquette. Un fichier n'occupe pas nécessairement des secteurs contigus ; il se trouve généralement réparti sur plusieurs secteurs de la disquette. Chaque bloc contient l'adresse du bloc suivant ou l'indication de fin de fichier.

Comme on le voit, les informations de contrôle et de gestion des fichiers (bits de synchronisation, sommes d'auto-contrôle, table d'allocation des fichiers, etc.) constituent une grande part des informations stockées sur des disquettes.

Ce sont ces informations absolument nécessaires au fonctionnement du lecteur, ainsi que la manière dont les répertoires sont déterminés ce qu'on appelle le format des données. Sans elles, l'ordinateur serait absolument incapable d'exploiter les informations utiles stockées sur la disquette et ne verrait dans son contenu qu'un mélange de 0 et de 1 sans aucune signification !



Représentation d'une disquette 5 pouces 1/4 d'IBM-PC



INITIATION

format pour ! Il faut donc ensuite changer les routines de lecture du programme. Cela demande du temps.

Malheureusement, ce mode de protection, en prenant quelques libertés avec les dispositifs de contrôle des données, pose par-

plus standard, on n'avait pas de routines de contrôle suffisantes. On pensait qu'ils allaient être obligés d'extraire complètement le logiciel, de le comprendre complètement et de recréer des fichiers classiques. On sait qu'ils ont essayé et qu'ils n'ont pas

Les drives fatigués redoutent les formats spéciaux.

fois des problèmes de fiabilité à l'utilisateur, en particulier lorsque le lecteur est utilisé ou provient d'une série peu performante. Un changement de format poussé peut même mettre en difficulté les machines de duplication de disquettes, comme l'indique Jean-Luc Langlois de la société Lanhor : « On a eu de nombreux problèmes de duplication de ce type, mais on n'avait fait pour *Maupiti Island*. L'idée était intéressante mais, à la duplication, la protection n'a pas pu passer, pour un problème de fiabilité de l'écriture. Ils étaient obligés de sauter les contrôles d'erreurs sans lesquels les pistes ne passaient pas.

« A la base, on avait un système que l'on ne pouvait pas écrire sur Atari ST. Nous l'avons créé sur Amiga. On avait donc déjà une garantie intéressante puisque, finalement, chaque piste était protégée. Les données elles-mêmes n'étaient pas récupérables. Sur ST, il y a deux façons de lire les fichiers : une façon classique par secteur et une autre qui consiste à lire une piste intégrale. C'est le *Readtrack*, qui marche très bien sur l'Amiga mais qui n'est pas fait, en théorie, pour gérer de la donnée sur ST. On a pu dévier le système pour l'utiliser comme tel. Les crackers n'ont pas pu récupérer la même chose en créant un système qui puisse relire comme cela, piste à piste. Ils ont mis leurs propres routines, ils ont mis un format à eux dans lequel ils ont recréé des secteurs plus grands, chose qu'ils n'auraient pas pu faire si nous avions gardé la densité d'informations qu'on avait au départ, parce qu'ils n'auraient pas eu de routines. On n'avait pas mis en place une grosse bibliothèque de données et lorsqu'on a dû revenir à quelque chose de

réussi. Mais ils ont pu biaiser. » Les changements de formats très puissants peuvent également poser de sérieux problèmes aux pirates qui tentent d'expédier à l'étranger, par modem, un logiciel non déplombé. L'acheminement de l'original par courrier

programme tente d'écrire à l'endroit du trou ; s'il y parvient, il en conclut qu'il n'est pas en présence de la disquette originale. Ces protections ne sont pas seulement facilement contournables ; elles présentent aussi l'inconvénient d'alourdir, à la longue, la tête de lecture du drive !

Un autre type de protection, qui utilise certaines incompatibilités entre les lecteurs de disquettes des ordinateurs courants et les machines de duplication, procède au marquage de l'original par un tout autre moyen. Certaines pistes de la disquette, nous l'avons vu, restent inutilisées en raison du manque de fiabilité du lecteur (sur l'Atari ST, il s'agit des pistes 81 et 82). Ces pistes peuvent néanmoins être lues et écrites, avec une probabilité d'erreurs certes supérieure à la moyenne. Ce sont ces pistes qui vont servir à protéger le logi-

rotation des lecteurs des machines de duplication. Si, par exemple, on augmente leur vitesse, on écrira moins d'informations sur la piste. Une piste sur Atari fait en moyenne 6 256 octets. A la duplication, par ce moyen, on n'écrira plus que 5 000 octets. C'est ce qu'on appelle des *short tracks*. On peut aussi ralentir la vitesse pour obtenir des pistes plus longues. L'ordinateur peut lire ces informations puisqu'il y a sur la disquette des repères qu'on appelle des *index pulse* (NDLR : Informations de synchronisation). Il lit une piste en prenant le premier *index pulse* et transfère tous les octets sans se soucier de la forme de la piste jusqu'à l'*index pulse* suivant. Lorsque ce transfert est fini, on calcule le nombre d'octets transférés, ce qui donne la densité d'informations de la piste. Le programme teste le nombre d'octets transférés. Par derrière, si un copieur arrive sur cette piste, il peut très bien dire que tout est normal parce qu'il a trouvé 9 secteurs normaux mais, s'il ne regarde pas la longueur de la piste, il ne pourra jamais dire si elle est en erreur. Et même s'il décale qu'il y a une erreur ou une anomalie dans la longueur de la piste, il ne saura pas de manière logique ralentir ou accélérer la vitesse de rotation du lecteur. » Ce que confirme M.

Pozniak, gérant de la société Stis, spécialiste des duplications de logiciels : « On écrit généralement sur cette piste avec une densité plus grande qu'un lecteur normal pour simuler une lecture à une vitesse plus rapide. Un lecteur courant tourne à 300 rotations par minute. Il peut lire, grâce aux informations de synchronisation, des pistes qui seraient écrites à une vitesse de rotation plus faible. Mais il ne peut lire des données, en écrivant avec une densité normale, il ne pourrait mettre tous les caractères sur la piste et les lecteurs seraient égarés les premiers. » Cette protection très efficace qui met en échec tous les programmes de copie tend à se gé-

néraliser. Le seul moyen de la contourner est de modifier le logiciel afin d'enlever le test qui vérifie que les données inscrites sur la piste sont bien conformes à celles de l'original, opération dont la difficulté dépend de l'ingéniosité dont a fait preuve le programmeur chargé de dissimuler dans le code du programme la routine de test fournie par le duplicateur.

Pourtant, cette méthode de protection n'interdit pas systématiquement toute copie de sauvegarde. Si la protection elle-même n'est pas copiable, les fichiers, eux, le demeurent. Il faut

Comme l'indique M. Pozniak, de Stis, les problèmes peuvent aussi provenir du mode de gestion de la synchronisation du disque : « Nous nous sommes heureusement aperçus à temps que, lorsque Commodore a sorti son dernier drive dur qui court-circuitait la ROM de l'Amiga pour utiliser la sienne propre, il y avait des délais à ajouter à chaque fois qu'on faisait une sortie sur un port pour que le routine se fasse correctement. » Selon Emmanuel Forsans, directeur du développement chez Micro, des problèmes similaires pourraient surgir lors de la sortie

problème de compatibilité délicate de l'emploi de ce type de protection, et cela s'est encore vérifié à la sortie de l'Atari STE, les logiciels déplombés sont les seuls à fonctionner. Un de nos lecteurs, nouveau possesseur d'un STE et acquéreur d'un autre de Falcon, a reçu de son vendeur une copie pirate du logiciel ! Ça fait désordre...

PROTECTION INTERNATIONALE

Il existe des protections dont l'objet n'est pas d'interdire la copie des programmes (sans écartier déjà protégés par d'autres moyens) mais d'empêcher leur utilisation sur des machines au standard d'autres pays. Moins connues des utilisateurs, ces protections tentent d'endiguer le développement de réseaux parallèles de distribution en testant la configuration hardware de la machine et en produisant éventuellement des phénomènes d'incompatibilité, comme l'explique Bruno Bonnel, directeur d'Informames : « C'est indispensable pour exporter sur le marché américain. Nous faisons environ 30 à 40 % de notre chiffre aux

Etats-Unis. Nous vendons nos produits sous licence à des Américains à condition que le produit européen ne puisse pas fonctionner chez eux. Les Américains sont très rigoureux sur cette clause. Le vrai problème, c'est qu'il y a eu en France des imports parallèles d'Amiga, notamment NTSC US, et que des gens qui achètent des jeux ne peuvent pas les utiliser. Nous leur disons de se retourner contre la personne qui leur a vendu un Amiga qui n'est pas au standard européen. » Jean-Luc Langlois, de Lanhor, a également été confronté à ce type de problème : « Nous avons utilisé une fois, pour GNUUS, une telle protection, nous nous avons eu des pépins. Nous testons des configurations de claviers, des choses comme cela, sur un logiciel qui ne présentait pas de différences d'un pays à l'autre. Il y a des distributeurs qui essaient d'acheter en Angleterre pour revendre en France. Ce sont ensuite des produits qui reviennent comme ne fonctionnant pas alors qu'en fait ils ne sont pas adaptés au marché. Cela fait une gestion des retours plus lourde. Donc, finale-

Désolant : le déplombage élimine souvent l'incompatibilité !

donc les transférer sur une disquette de sauvegarde (qui ne fonctionnera pas), puis les réimplanter sur la disquette originale, sans la reformater, le jour où celle-ci devient hors d'usage. Si la disquette n'est pas excessivement endommagée, cela doit fonctionner.

Pour effacer quelle soit, cette protection présente tout de même un inconvénient de taille : c'est elle, en effet, qui est à l'origine de nombreux phénomènes d'incompatibilité, comme le souligne Hervé Casen de la société Titus : « Les problèmes de compatibilité ne se sont pas seulement manifestés pour les Atari ST, mais aussi pour les Amiga. C'est une catastrophe ! Les drives ont des tolérances de lecture plus ou moins faibles selon leur prix. Il arrive que les constructeurs, pour faire des économies, mettent des drives de moins bonne qualité. Certaines protections poussent les vitesses de moteur ou les déplacements de tête en dehors des normes (NDLR : ce qui peut parfois abîmer les drives !). Si ce n'est pas précis, les protections ne passent plus. On a eu des problèmes avec des séries entières d'Amiga sur lesquels certaines protections ne passent pas parce que Commodore a des approvisionnements de lecteurs de disquettes de qualité variable. L'Amiga croit donc qu'il est en présence une copie pirate ! »

de l'Amiga 3000 : « De nombreuses protections se servent du 68000 pour faire la synchronisation. On fait une boucle en assembleur, il va mettre un temps donné à exécuter 10 000 fois la boucle. Ce temps va servir de synchronisme sur le disque. Si on exécute la même boucle sur un Amiga 3000, le processeur va mettre moins de temps. Le problème va être le même qu'avec les cartes accélératrices. En fait, il ne faut pas faire des synchronisations à partir du microprocesseur, il faut faire des synchro trame qui fonctionnent avec l'écran. A chaque balayage, on a un top. »

Il va sans dire que lorsqu'un

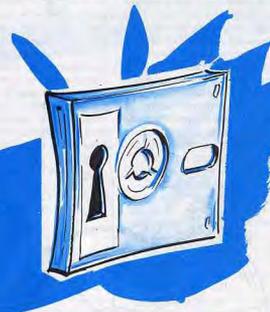
donnera dans ce cas à l'éditeur un coup répit supplémentaire.

PROTECTION PAR TEST D'UNE PISTE NON RECUPERABLE

Diverses protections reposent sur un marquage non reproductible de l'original. Nous évoquerons à peine l'existence – en voie de raréfaction – de logiciels stockés sur disquettes 5 pouces 1/4 et protégés par un « trou laser » qui empêche, à un endroit précis, toute inscription de données. Le principe d'action de cette protection est simple : le pro-

ciel, comme l'explique Laurent Kuitil de la société Esat Software : « Aujourd'hui, on utilise beaucoup cette protection qui repose sur une compatibilité de lecture avec les ordinateurs, sans qu'ils puissent récrire les informations. On fait varier la vitesse de

La protection des programmes, une arme à double tranchant...



ment, nous n'avons pas maintenu ce type de protection. Nous utilisons beaucoup la syntaxe vocale et les textes, c'est déjà une protection en soi. Un Anglais qui a une version française de *Maupitil* risque de ne pas comprendre grand-chose.»

LES TESTS DE PROTECTION

La plupart des protections ne seraient rien sans les tests. Un grand nombre de protections en utilisent pour vérifier la présence de données sur une piste non copiable, ou celle d'un « trou laser », d'un « dongle », ou encore pour comparer une entrée clavier à une donnée en mémoire... Le « déplombage » d'un programme consiste donc à enlever ces tests. Bien sûr, quelle que soit la nature de la protection, son efficacité finale dépendra de leur discrétion : ils doivent se débiter à l'œil vigilant du crackeur. Et dans ce domaine où l'imagination est sans limite, on atteint des niveaux de complexité et de sophistication extrêmes.

Les routines de protection les plus faciles à identifier et à enlever sont celles qui sont implantées alors que le programme est déjà terminé, avant la phase de duplication (NDLR : une routine est une portion de programme ayant un rôle spécifique). Les plus coriaces se fondent intimement avec le code. Souvent, les routines de test sont cryptées, ce qui veut dire que les octets correspondant aux instructions du test sont transformés par des opérations de calcul qui empêchent leur identification lors du désassemblage (c'est-à-dire lors de l'opération qui consiste à reconstituer, à l'aide d'un logiciel appelé « désassembleur », le programme source à partir du code binaire du programme objet). C'est seulement au moment de l'exécution du programme que la routine est décodée pour pouvoir s'exécuter. Voici un exemple simple pour comprendre, par analogie, le principe du cryptage. Prenons le mot « Titi ». Si nous ne voulons pas, pour quelque obscure raison,

qu'il apparaisse en clair dans le texte de cet article, nous pouvons par exemple décider de remplacer beaucoup des lettres qui le composent par la suivante de l'alphabet. Miracle, Titi devient UJMU.

Nous effectuons l'opération inverse (moins une lettre) et, re-miracle, UJMU redevient Titi (avouez que c'est tout de même mieux comme cela). Un crackeur explique le fonctionnement d'une protection utilisant un procédé de cryptage encore plus complexe : « La protection Rob Northern est le sort du mot "trace" du microprocesseur 68000, un mode de débogage qui permet au processeur de se brancher à chaque instruction sur un autre programme. Une fois exécutée, chaque instruction est recodée et sert au décodage de l'instruction suivante. La "Rob Z" utilise la même technique mais est autocodée deux fois par elle-même (sic). »

Laurent Kuitl met en avant d'autres méthodes de dissimulation des tests : « Le test de protection n'est pas forcément inclus dans le programme principal. Il peut être placé dans les programmes annexes, noyé au milieu de fichiers de graphisme ou dans des données non identifiées, séparé en plusieurs parties, dans un module de son et un module de graphisme par exemple. Une fois que les modules sont chargés en mémoire, le programme fait un calcul pour les remettre bout à bout et l'exécute, ce qui fait que la personne a énormément de mal à savoir quand le test a réellement fait. Un autre moyen est de faire le test, d'en mémoriser le résultat et de continuer l'exécution du programme comme si tout allait bien. Ensuite, au moment de comparer le résultat du test avec ce qui aurait dû être trouvé, et on fait planter ou on ne fait pas planter le logiciel. Ces ruses intelligentes, je dirais, permettent de repousser un peu l'échéance du déplombage du logiciel. » Parfois, c'est le programme qui



Le jeu du chat et de la souris auquel se livrent programmeurs et décodeurs n'exclut pas non plus les facéties, comme le souligne ce crackeur :

« Un programme comportait une routine de protection en clair. A chaque fois qu'on tentait de l'enlever, une routine cryptée se déclenchait et venait se recopier en mémoire à la même place. » L'écriture du crackeur est pleine de rebondissements, et il arrive aussi que les programmeurs dissimulent des lettres dans leurs programmes afin de brouiller les pistes, ou qu'ils y placent des messages de genre « celui qui cracke est un âne. »

Mais il suffit parfois d'une simple étourderie pour ruiner tant d'efforts. Nous nous sommes, par exemple, que les programmes sources commentés de la protection de Xenon II figuraient sur la disquette originale et que ceux de Falcon supprimés à l'aide de l'instruction d'effacement du DOS, restaient intacts sur le support, isolés par un quelconque utilitaire de récupération de données.

L'avenir des protections

Au hit-parade des protections, de l'aveu même des pirates, ce sont les deux versions de *Dungeon Master* qui méritent la première place. *Dungeon Master* n'a jamais pu être totalement déplombé, tant il est truffé de tests habilement dissimulés, parfaitement intégrés au jeu. Certains ont été oubliés et se manifestent de temps à autre.

La version piratée est jouable mais demande de fréquentes sauvegardes en cours de partie. *Dragon's Lair* a également donné du fil à retordre aux pirates : « Il s'agissait d'un changement de format horrible qui jouait sur le timing du drive. Les données étaient très compressées. » Au bout de six mois, il a fini par être cracké mais la version pirate tient sur 8 ou 9 disquettes, au lieu de 6 pour l'original (ce qui est déjà bien trop à notre goût !). Les logi-

ciels Sierra ont également acquis une solide réputation. En France, *UltiSoft* paraît être en bonne position.

Mais, en dépit d'une débâche d'astuces, il faut avouer que la plupart des logiciels ne restent pas en inviolables longtempers. *Rainbow Islands*, qui combattait pourtant, aux dires des pirates, une protection « ROB 2 » à un changement de format, n'aurait pas résisté plus d'un jour.

Les Logiciels Payosnoy, pourtant bien protégés, ne dureraient guère plus longtemps. D'ailleurs, les éditeurs de jeux ont fini par renoncer à chercher la protection idéale. Le but, modestement plus réaliste, est aujourd'hui de la faire durer quelques semaines, le temps que les ventes puissent démarrer. M. Pozniak, de Sitta, ne cache pas : « Si une protection dure

INITIATION

De nouveaux supports viendront-ils à bout du piratage ?

quize jours, c'est bien ! Mais peut-être aussi être crackée en dix minutes. Ce qui, au temps, est le premier motif de vente du produit. Mais, surtout, je pense que l'éditeur, avant de se soucier de protéger ses logiciels, ferait mieux de mettre au point sa distribution avant le démarrage du produit pour qu'il s'en vende 6 000 ou 7 000 pièces dans la première semaine. Après, il peut toujours faire des tentatives. Si c'est piraté, ce n'est plus très grave. En général, ils commencent à le vendre trop tard. Ils vendent 500 ou 1 000 pièces d'un côté, et avant même qu'ils en aient vendu à l'étranger le produit y est déjà ! Il faut avoir une politique globale. »

La rapidité avec laquelle les logiciels sont crackés et diffusés dans ces réseaux pose la question de l'incidence du piratage sur les ventes. L'acheteur honnête d'un jeu qui se plante à cause d'une protection souffrirait-il au moins de quelque chose ? Sur cette question, les avis divergent. Emmanuel Forsans, directeur du développement chez Microdis considère plutôt la protection comme une perte de temps : « Il est dommage d'être obligé de protéger les jeux. On a sorti *Chicago 90* sur Amiga sans le protéger parce qu'il fallait faire le master et que le temps pressait. Je ne pense pas que cela ait eu une grande incidence sur les ventes, qui ont été, toutes proportions gardées, équivalentes sur ST et Amiga. SuperSoft sur Amiga n'a pas été protégé, ce qui ne l'a pas empêché de se vendre normalement. Mais il s'agit là d'un avis personnel. »

D'autres éditeurs font un constat exactement inverse. Comme Titi qui a porté plainte contre un de ses anciens programmeurs accusé d'avoir diffusé *Knightr Force* (version Amiga) sur les réseaux pirates avant même sa sortie : « Nous nous en sommes aperçus pratiquement au moment de sa diffusion. Apparemment le jeu n'était sur les BBS (NDLR : Bulletin Board Service, sortes de boîtes aux lettres informatiques utilisées par les pirates pour stocker et diffuser des programmes) que depuis deux jours. Mais le préjudice, quand on compare les ventes à celles de nos autres produits, est assez important. Les ventes de *Knightr Force* sur Amiga ont été tuées. »

Nous ne pourrions encore aujourd'hui trancher ce débat : est-il vraiment rentable, en terme de ventes supplémentaires, d'investir dans des protections ? Ce qui est certain, en revanche, c'est qu'elles représentent des frais importants si l'on tient compte, outre du temps de développement nécessaire, des coûts indirects dus aux phénomènes d'incompatibilité qu'elles provoquent (reprise des stocks chez les revendeurs, réalisation de nouveaux masters, duplication, distribution, etc.).

Bruno Bonnell, d'Informages, évalue à près de 15 % la part de la protection dans le prix du logiciel, tous frais indirects inclus.

Face à cette réalité, certains éditeurs pensent que la solution au problème du piratage ne passe pas par la recherche d'une chimérique protection miracle, mais par l'information du public. « Ça me fait parfois peur d'entendre ce que certains jeunes disent du piratage, ou de voir leurs parents les considérer comme des petits génies. Si sur leur désait que leur enfant fabrique des faux billets et les redistribue, ils se sentiraient sans doute plus

concernés et ça leur ferait très peur. La solution tient peut-être à cela : faire prendre conscience aux gens que crackier un logiciel est aussi grave que faire un faux billet », affirme Laurent Kuitl. Mais en attendant une hypothétique prise de conscience, et d'encre plus d'hypothétiques actions préventives, les éditeurs unanimes tournent leurs regards vers de nouveaux supports qui régleront, au moins pour un temps, le problème du piratage.

Les cartouches recueillent tous les suffrages mais il faut reconnaître que, pour l'instant, les fabricants de consoles tiennent leur marché et contrôlent l'édition de logiciels au point qu'il est aujourd'hui pratiquement impossible à un éditeur français de se lancer dans ce genre d' aventure. Les supports optiques, CD-ROM et CDI font miroiter au loin l'espoir d'un monde sans pirate : la

commercialisation d'un lecteur/enregistreur de CD grand public n'est pas encore pour demain et le prix des disques optiques réinscriptibles rendrait la copie plus chère que l'original. En attendant, il faudra donc se contenter des disquettes et accepter leurs imperfections. Bruno Bonnell résume cette situation : « On vit une période de transition. Inevitablement aujourd'hui en protection, c'est intelligent pour éviter que cela soit vraiment le délire, mais parler d'un futur de la protection, c'est comme parler d'un futur des tubes en cre de Edison... Les jeux, à l'avenir, seront soit sur CD, soit sur cartouche. La protection de demain ne pourra être contournée que par des professionnels, par des organisations identifiables qui l'on pourra attaquer légalement. Pour moi, la protection de l'avenir ne sera pas logique mais mécanique. »



Les tests peuvent être noyés dans les fichiers secondaires.

INITIATION

De la loi Lang à la loi Godfrain

La loi du 3 juillet 1985 a mis en place une protection juridique des logiciels en les assimilant aux autres œuvres de l'esprit. La loi Godfrain du 5 janvier 1988 va encore plus loin, en instituant une véritable protection ... des protections !

En assimilant le logiciel informatique aux autres œuvres de l'esprit, la loi du 3 juillet 1985 a tenté de mettre la protection des droits d'auteurs au diapason des évolutions scientifiques et techniques. L'article 47 de la loi définit le cadre dans lequel peuvent s'exercer les droits de reproduction et d'utilisation d'un logiciel : « 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 droit, est passible des sanctions prévues par ladite loi. »

Quelques jugements, prononcés sur le fondement de cet article, sont venus confirmer le droit de l'utilisateur à réaliser une copie de sauvegarde, tout en dominant de celui-ci une interprétation très restrictive. Dans un jugement en appel opposant, d'une part, les sociétés Artware et PC-Mart qui vendent des logiciels de copie et d'autre part, la société La Commande Electronique, distributeur en France des logiciels Ashton-Tate, le tribunal a considéré que le droit à la copie de sauvegarde se limitait à une

seule unité, et que la faculté de réaliser cette copie était réservée au seul utilisateur du logiciel original. Mais il a parallèlement réaffirmé le caractère licite des protections en indiquant « qu'en exonérant de sanction la copie de sauvegarde faite par l'utilisateur, l'article 47 vise seulement à marquer qu'établie par toute autre personne que ce dernier, elle est une atteinte aux droits de l'auteur... (...) qu'au reste, c'est en vain qu'on y rechercherait, ne serait-ce qu'esquissée, une quelconque organisation d'un droit de l'acquéreur d'un logiciel à la reproduction », qu'il suit de là que le texte de l'article 47 ne permet pas d'en tirer une quelconque prohibition d'un dispositif placé en obstacle contre la duplication ; qu'une telle pratique n'est pas juridiquement condamnable et n'est exposée qu'à la sanction du marché (...) ». En outre, le tribunal a estimé qu'une copie de sauvegarde étant déjà fournie avec les logiciels de La Commande Electronique, l'usager qui utiliserait un copieur pour en établir une autre se rendrait coupable de reproduction interdite. Le ressort — en creux — de ce juge-

ment que si un éditeur vous vend un logiciel sans copie de sauvegarde, vous êtes en droit d'établir cette copie au moyen d'un logiciel de déplombage !

Sans abroger l'article 47 de la loi du 3 juillet 1985, la loi Godfrain de 1988 qui réprime tous les aspects de la fraude informatique risque tout de même de res-

truit, directement ou indirectement, introduit des données dans un système de traitement automatisé ou supprimé ou modifié les données qu'il contient ou leurs modes de traitement ou de transmission, sera puni d'un emprisonnement de trois mois à trois ans et d'une amende de 2 000 à 5 000 000 F ou de l'une

Des peines de prison et de lourdes amendes pour les déplombeurs.

treindre encore davantage l'exercice du droit à la copie de sauvegarde. Pirates et déplombeurs sont en ligne de mire : une simple intrusion frauduleuse d'un pirate dans un système de traitement automatisé de données (programme, banque de données, etc.) est désormais sanctionnée d'un emprisonnement d'un mois à un an et d'une amende de 2 000 à 50 000 F ; s'il en résulte la suppression ou la modification de données contenues par le système, ou si son fonctionnement est altéré, la peine peut varier de deux mois à deux ans et l'amende de 10 000 à 100 000 F ; celui qui fausse ou entrave « intentionnellement et au mépris des droits d'autrui » le fonctionnement d'un système encoure une peine de prison de trois mois à trois ans et de 10 000 à 100 000 F d'amende ; celui d'ici à une intentionnelle et au mépris du droit d'au-

teur de ces deux peines ». La participation aux copies-parties et l'appartenance aux groupes pirates sont également réprimées. Mais seule la jurisprudence détermi-nera si l'établissement d'une copie de sauvegarde dans les conditions définies par l'article 47 de la loi de 1985, à l'aide d'un logiciel de déplombage, s'élève à un mépris des droits d'autrui et tombe donc sous le coup de la loi Godfrain, ce qui est en core loin d'être certain.

Pour Laurent Cui d'Esat Software, société qui compte nombre de copieurs à son catalogue, la réponse ne fait pour- tant guère de doute : « Pour dé-plomber un logiciel, il faut entrer dans le programme, le tracer en pas à pas et faire sauter la protection. C'est là que la difficulté intervient car si le législateur a prévu, en 1985, que l'utilisateur a droit à une copie de sauvegarde, il n'a pas pu entrevoir

tous les problèmes. Depuis janvier 1988 s'applique la loi Godfrain qui est assez violente dans la répression de la copie et du piratage puisqu'elle interdit à l'utilisateur qui vient d'acquiescer un droit d'usage d'un logiciel d'entrer dans le programme et d'en modifier le code. » Etonnant paradoxe, un copieur Esat ne peut venir à bout ni de sa propre protection, ni de celle des autres produits de la marque. « Nous avons choisi cette solution tout au moins pour freiner la libre circulation des copieurs. D'une certaine manière, on montre ainsi la féroce des protections. On progresse, mais c'est véritablement un coup d'épée dans l'eau », explique Laurent Cui. Une attitude qui n'est pas dénuée d'ambiguïté.

D'autre éditeurs, comme Hervé Caen de Titus, mettent plutôt l'accent sur la qualité du service après-vente comme alternative à la copie de sauvegarde. « Nous avons décidé d'instaurer la garantie à vie. Le joueur peut utiliser sans risque son original. Même si, au bout de deux ans, il crache sa disquette pour n'en porter que celle raison, en 45 heures maximum, nous lui en expédions une nouvelle. Comme nous mettons des protections qui empêchent d'effectuer des copies de sauvegarde, nous changeons les disquettes autan de fois qu'il le faut. Des disquettes de Crazy Cars nous sont revenues usées après plus de 150 parties ! » Mais le rappel de la fragilité des supports magnétiques ne fait que plaider pour le droit à la copie de sauvegarde, quels que soient les moyens techniques nécessaires à sa mise en œuvre. L'expérience nous pousse à vous recommander d'effectuer préventivement une copie de sauvegarde de vos logiciels, à elle-même faite, dès que cela est possible. En cas de problème avec un original non copiable, vous n'aurez comme unique recours que d'exiger son remplacement par votre revendeur, l'éditeur du jeu ou son importateur lorsqu'il s'agit d'un produit étranger, en priant pour qu'il soit resté en stock et que votre demande ne se perde pas dans les labyrinthes des couloirs...

Malheureusement, les éditeurs sont souvent plus prompts à protéger leurs jeux qu'à remplacer les programmes à une copie de sauvegarde des protections !

Interview

M. Daniel Duthil expose à Titl la position de l'Agence pour la protection des programmes (APP), dont il est le président, sur les problèmes soulevés par la protection des logiciels.

TITL. Les protections des logiciels, en rendant difficile, voire impossible, la réalisation de copies de sauvegarde, ne se trouvent-elles pas avant tout contre l'utilisateur « honnête » ? Daniel Duthil. Il faut distinguer deux situations. Il y a celle du logiciel professionnel pour lequel la copie de sauvegarde est une nécessité absolue puisque, s'il y a un dysfonctionnement du système de sécurité, cela va se retourner contre l'utilisateur. Celui-ci a acquis un droit d'usage et s'en trouverait privé, ce qui serait tout à fait dommageable. Et puis, on peut constater une certaine amélioration du comportement des utilisateurs de logiciels professionnels, qui auraient tendance à copier un peu moins. Dans le domaine ludique, en revanche, la situation est tellement catastrophique qu'il y a une obligation de mettre en place des protections techniques pour que les éditeurs aient une chance de vendre quelques dizaines, quelques centaines de logiciels. Cela veut dire, pour que ces Protec-

tions soient efficaces, qu'on ne peut plus faire de copie de sauvegarde. Effectivement, cela se retourne contre l'utilisateur honnête, mais il y a une telle dépendance, une telle évaporation de la création que ça en devient insupportable.

T. Mais n'est-ce pas en contradiction avec la loi de 1985 qui autorise l'utilisateur à effectuer une copie de sauvegarde ?

D.D. C'est plus compliqué que ça. La copie privée est interdite, sauf copie de sauvegarde, ainsi que toute utilisation non expressément autorisée par l'auteur. Il faut en effet se référer au texte complet ! Il faut également tenir compte de l'article précédent de la loi selon lequel l'adaptation d'un programme ne peut se faire que dans la limite des droits cédés par l'auteur, et sauf stipulation contraire. Or, quand vous enlèvez la protection, on pourrait considérer que vous faites une adaptation. Nous estimons donc que la copie de sauvegarde n'est pas un droit. Mais l'utilisateur a un préjudice parce que s'il y a

n'a pas pu faire de copie de sauvegarde et que le système de protection s'est déclenché de manière inopinée, il peut demander réparation du préjudice auprès de l'auteur ou de l'éditeur. C'est également vrai pour les dispositifs de protection qui ont tendance, par exemple, à effacer des fichiers. Cela n'engage pas seulement la responsabilité civile de l'éditeur : la loi Godfrain en 1988, qui prévoit qu'une atteinte frauduleuse à des fichiers peut être sanctionnée pénalement, s'applique dans ce cas. Cette loi joue dans les deux sens.

T. Vous condamnez donc l'utilisation de protections « vicieuses » qui endommagent des fichiers ou qui pourraient inclure des virus lorsqu'on tente de les contourner ?

D.D. Oui, c'est illégal, c'est contraire à la loi Godfrain, et si des éditeurs font cela, il ne faut pas hésiter à les poursuivre.

T. Mais comment voyez-vous l'avenir de la protection des logiciels ?

D.D. Notre métier n'est pas de trouver des protections techniques. Nous pensons que les protections techniques ne sont pas des solutions satisfaisantes. Elles ne le sont que pendant une très courte période. Comme vous le savez, dès qu'une nouvelle protection apparaît, des tas de gens tentent de la déjouer. Et ils y parviennent, éventuellement avec la complicité de gens appartenant à l'entreprise qui a créé le logiciel !

T. Que pensez-vous, à ce propos, des éditeurs qui embauchent d'anciens crackers comme programmeurs et qui tentent de dialoguer avec les pirates ?

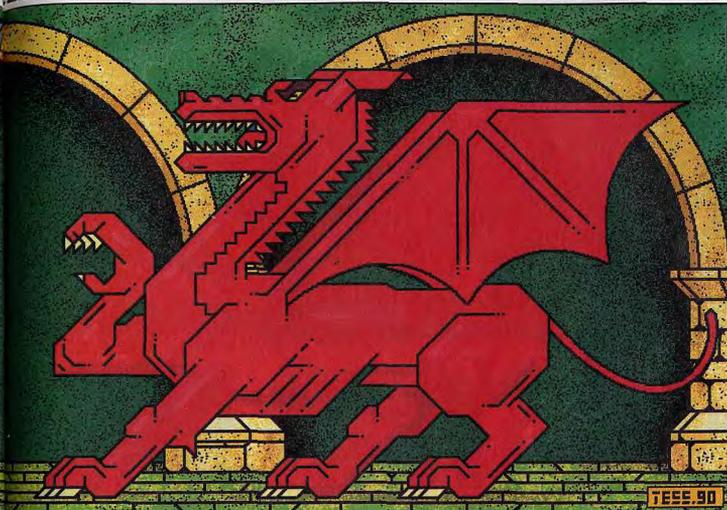
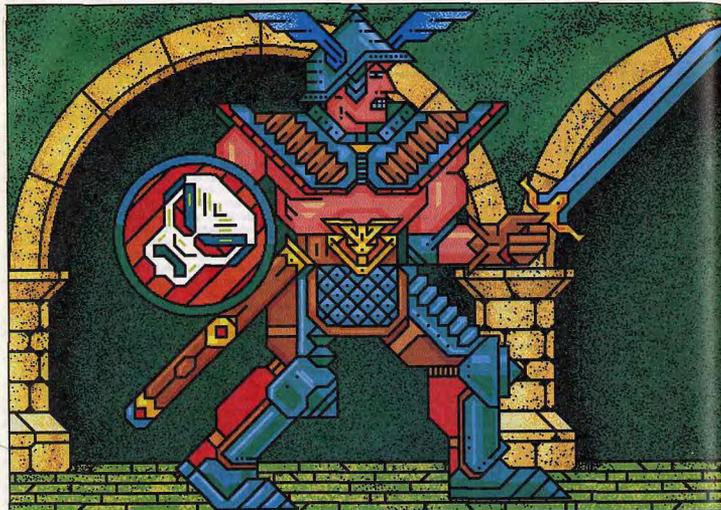
D.D. Ce n'est pas parce qu'ils embauchent un gars que cela va réduire le nombre de contrefaçons. Il faut en faire des héros. C'est peut-être bon sur le plan du marketing, ça l'est moins sur celui de la déontologie.

T. Et des crackers qui souhaitent passer de l'autre côté de la barrière en proposant des protections aux éditeurs ?

D.D. Je préférerais qu'au lieu de faire cela, ils créent des logiciels sympas, des logiciels dynamiques, avec de la musique, de l'image, un scénario, des idées, une culture... Et là, ils viendront à l'APP parce qu'ils voudront être protégés.

Dossier réalisé par Jean-Philippe Delalandre





Legend of Faerghail

AMIGA

Tels les habitants d'un certain village breton, votre équipe résiste courageusement aux entreprises des forces du Mal. Legend of Faerghail, jeu de rôle sur fond d'Heroic Fantasy, vous entraîne dans un monde de violence, de ruse et de magie.

Conception : Veith Schorghenhammer ; programmation : Olaf Barthel ; graphismes : Mathias Kostner, Rainer Michael ; bruitages : Andreas Starr.

Après une gestation douloureuse (la première preview date de... septembre 1988), Legend of Faerghail est enfin disponible. Mais cela valait vraiment la peine d'attendre. Ce jeu de rôle reprend les principes de base de Bard's Tale, les améliore et les complète. Le thème en est le suivant : les elfes, séduits par les forces du Mal, se sont transformés en monstres tuant tout sur leur passage. Seul un petit groupe résiste encore dans un village retiré. Votre groupe d'aventuriers comprend six personnes.

La disquette contient d'ailleurs une équipe en apparence équilibrée, mais dont la force de frappe est trop faible et qui a peu de résistance. Aussi, il

vaut mieux créer vos propres personnages. La phase de création est très simple. Il suffit d'indiquer le sexe, la race et le métier (magicien, voleur, forgeron, clerc, etc.) de l'aventurier. Le programme définit alors les caractéristiques de votre héros ; libre à vous de le garder ou d'en créer un autre. Mon équipe se composait de deux barbares (très efficaces par leur force de frappe et leur résistance aux coups), d'un forgeron (le seul à même de réparer en cours de voyage les armes et armures qui s'endommagent pendant les combats) et des indispensables clerc et magicien. La sixième place est restée libre pour une raison que vous verrez plus tard. Bien entendu, vous

pourrez faire d'autres choix : paladin, voleur, illusionniste ou même avant leurs avantages. Puisque vous êtes encore en ville, profitez-en pour compléter votre équipement avec des armes et des armures plus puissantes. N'oubliez pas d'équiper vos hommes pour que ces achats aient été efficaces. Si vous comptez vous enfoncer dans les mines, temples et autres donjons, prévoyez aussi de la lumière : torches et/ou lanternes, flasques d'huile, sans oublier l'indispensable briquet. C'est encore dans les villes que vous trouverez la banque, les auberges, les salles d'entraînement et les temples de soins qui vous serviront par la suite. En route !

Une fois hors de la ville, vous découvrirez un paysage en pseudo-3D très bien rendu. Les extérieurs sont remplis de forêts qui requièrent de vous poser de réels problèmes d'orientation en dépit de l'aide du compas. Il faut sans cesse se dérouter pour éviter un arbre et il devient vite indispensable de faire un plan même pour ces extérieurs. Pour cette première sortie, ne vous éloignez pas trop de la ville. Vous n'allez pas tarder à rencontrer un aventurier. Siegard, qui veut se joindre à vous. Acceptez-le avec empressement car il vous sera d'une grande utilité. Outre le fait que c'est un excellent quartier d'été d'un capital de vies impressionnant, il est capable de ramener à la vie cha-

cun de vos personnages deux fois ! Vous ferez aussi vite connaissance avec les animaux et monstres qui peuplent la région. Ceux-ci sont très diversifiés et fort bien dessinés. Vous pouvez essayer de les sauver ou de leur parler (si toutefois vous connaissez leur langue), mais souvent le combat est imminent. Ces combats sont bien gérés. On dispose des possibilités de fuite à tout moment, du placement des hommes selon quatre lignes de défense ou d'attaque, du choix de l'équipement, de l'usage d'un objet particulier, du « backstap » pour les voleurs et, bien sûr, des sorts pour ceux qui en possèdent. Ces sorts sont très divers et gérés de manière intelligente en fonction du nombre de points de magie et du total de sorts du même type pouvant être lancés. Après le combat (victorieux le héros), reposez-vous pour récupérer vos points de vie et de magie. Il est indispensable de laisser quelqu'un monter la garde pour éviter de vous faire voler ou pire ! Faites aussi appel au forgeron pour réparer les armes et les armures endommagées. Ce souci de réalisme se retrouve partout. Ainsi, la nuit succède au jour (on voit même la course des astres) et les rencontres sont plus fréquentes et plus dangereuses de nuit. Votre équipe se fatigue et pourra même refuser d'avancer si vous l'épuisez trop. La gestion de la nourriture est capitale. Vous pourrez bien entendu l'acheter



Dans le temple des hommes-lézards.



Le forgeron, mécanicien de l'équipe.



Des soldats elfes ou détour d'un chemin.



Une seule morale : tuer et voler !



La ville est indispensable pour passer de novice et commercer.

des aburgés, mais aussi la récupérer dans les begages de ceux que vous aurez tués ou lors d'une rencontre avec des animaux comestibles. Il est possible de marchandiser à l'opéra le prix de revende de vos trouvaillies.

Comme dans *Advanced Dungeons and Dragons*, la remise en jeu par les prêtres du temple d'un personnage décédé peut fort bien échouer et vous aurez sur les bras un cadavre en train de se décomposer. Enfin, si vous tentez de voler dans une auberge, vous ne recevrez qu'un avertissement la première fois, mais vous irez faire un séjour prolongé en prison si vous vous faites reprendre.

Après cette première exploration, retournez à la ville pour y vendre ce qui vous est inutile, et éventuellement apprendre une nouvelle langue, changer de niveau ou étudier de nouveaux sorts. Ne vous attaquez aux donjons et autres lieux similaires que lorsque vous serez déjà assez fort. Les monstres y sont redoutables et très nombreux, sans compter les pièges et chausse-trappes en tout genre. Par contre, c'est aussi là que vous vous enrichirez le plus vite.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le graphisme des créatures et les décors 3D des temples sont superbes. Seul le paysage forestier est un peu trop monotone. Les bruits digitaux sont rares mais impressionnants de réalisme : bruits des boîtes, sifflement du vent dans les branches, hululement des oiseaux de nuit, etc. L'ergonomie est très correcte, le jeu se jouant à la souris ou au clavier. En conclusion, il s'agit d'un jeu de rôle passionnant et très complet (disquettes Reline pour Amiga).

Jacques Harbont

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★
Langue : anglais
Bruittages : ★★★★★
Prix : nc

Deuxième tableau de jeu, il s'agit maintenant de visiter un à un tous les bâtiments de la ville. Dans la banque, vous obtenez un crédit de 1 000 écus. Dans le parc de la cité, le joueur recrute des hommes, du solide géant à l'elfe malin et discret. Dans l'armurerie, vous équipez votre équipe en armure, bouclier et épée ; dans l'écurie, vous achetez chevaux et wagnons pour le transport de marchandises. Pour venir à bout de cette difficile partie, il s'agit avant tout de gagner de l'argent. Pour cela, vous avez la possibilité de faire du commerce, de trouver des trésors ou de brigander. Lorsqu'il se lance à nouveau sur les routes du royaume, le joueur voit défiler sur le calendrier les jours de cette sombre année. Il revendra au Nord le poisson acheté à l'Est, ouvrira une mine aux coordonnées secrètes (communiquées dans le temple de la ville) pour peut-être trouver de l'or, de l'argent... Enfin, lorsqu'il sera suffisamment puissant, il pourra attaquer les châteaux de l'ennemi et y placer une partie de sa propre armée. Comme un *Monopoly* médiéval, *Rings of Medusa* vous invite ainsi à conquérir l'ensemble de son plateau de jeu. Si ce soit est d'une maniabilité exemplaire, son niveau de difficulté risque de décourager bon nombre de joueurs. A la souris, vous travaillez sur un menu situé en bas de l'écran. Une



A la recherche de votre armée...



Achat de marchandises pour le commerce.



L'un des châteaux de Medusa.



Dans chaque ville, le joueur agit sur tous les bâtiments.

vingtaine d'icônes vous permettent de vendre et d'acheter des marchandises, d'attaquer ou de battre en retraite, de lancer des éclaireurs, etc. Aidé par une notice française très complète en ce qui concerne la gestion de ces icônes, on peut croire que tout est affaire de patience et de logique... mais il faut aussi de la chance et surtout de la témérité. En effet, plusieurs aspects du jeu risquent de bloquer l'aventurier à très court terme. Tout d'abord, il n'est autorisé qu'une seule sauvegarde par mois. C'est peu quand on voit que ce qui peut se passer en trente journées de lutte... Le commerce, l'un des moyens les plus sûrs de faire de l'argent (d'après la notice), est stonnamment peu rentable. Acheter pour 1 000 écus de poissons en bord de mer et traverser tout le territoire pour ne les revendre qu'un écu de plus par unité, c'est perdre de l'argent si l'on compte le salaire à payer à tous vos hommes de mains et amis. Il faut parler aussi des combats qu'il est quasiment impossible d'éviter. En début de jeu, le joueur se fera systématiquement dévaliser par l'ennemi. Impossible alors de repartir dans le jeu sans faire appel à la dernière sauvegarde ou sans recommencer une partie. Face à cette difficulté bien trop poussée à mon goût, je n'ai pas pu tester toutes les subtilités de cette partie, comme l'achat d'un navire, les combats navals, etc. *Rings of Medusa* est à coup sûr un très bon logiciel, en ce qui concerne son scénario, la richesse de ses possibilités de jeu, la longévité de son intérêt et la justesse de sa mise en place graphique et sonore. En revanche, inutile de vous attaquer à ce soft si vous n'êtes pas prêt à essayer des dizaines d'échecs avant de voir un jour le bout du tunnel.

Type : stratégie
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Langue : français
Bruittages : ★★★★★
Prix : C

Version Amiga

Rédigé en français (notice et jeu), accompagné d'une bande son plus intéressante que celle disponible sur *St, Rings of Medusa* sur Amiga n'offre aucune différence notable face à la version Atari. Toujours les mêmes remarques pour conclure, un jeu superbe mais très, très, «hard» ! O.H.

Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Langue : français
Bruittages : ★★★★★
Prix : C



Pas une seule action clavier.

Secret Defense: Operation Stealth

ATARI ST

Agent américain entraîné dans une sombre histoire d'espions, le héros compte sur vos facultés de déduction pour se sortir de la panade. Ce n'est pas facile, entraînez vos méninges !

Développeur : Delphine Software. Scénario : P. Cuisset, P. Chastel. Programmation : P. Cuisset, P. Chastel, J. Martinez. Graphisme : Imagex, M. Bacqué, E. Le Coz. Son : J. Baudlot, M. Minier.

Delphine Software nous propose un nouveau jeu d'aventure animée, basée sur le principe du Cinématique qui avait fait le succès mérité des *Voyageurs du Temps*. Les programmeurs ne se sont pas attardés en si bon chemin et ont corrigé les quelques défauts résiduels du système. Ainsi, il n'est plus nécessaire de se placer à proximité d'un objet pour l'utiliser ou l'examiner, le programme se

charge de rapprocher votre personnage au besoin. De même, la recherche des objets, qui était difficile dans les *Voyageurs du Temps* du fait de leur très petite taille à l'écran, s'effectue ici sans problème. Les objets intéressants apparaissent agrandis par une loupe, ce qui permet de les examiner à loisir. *Operation Stealth* va vous plonger dans une sombre histoire d'espionnage. Vous incarnez un



Le lieu de rencontre avec votre contact.



Au troisième étage, l'aventure continue.



Il faut vaincre les labyrinthes pour pénétrer enfin dans le bureau présidentiel.



Une des nombreuses animations.



Le porteur se montre intraitable jusque...

supat agent secret américain, John Glames. Le fleuron de la recherche militaire, le Stealth Fighter, un avion aux performances incroyables, a été dérobé ! Le K.G.B. ne semble pas particulièrement en cause, les relations diplomatiques avec les Etats-Unis étant assez bonnes, mais au moins jamais ! En revanche, les soupçons se tournent plutôt vers le général Manigua. De président élu et démocrate du Santa Paragua, il est devenu un dictateur sans pitié. A vous d'éclaircir ce mystère et de retrouver le Stealth Fighter. L'aventure commence dans l'aéroport de ce pays où vous vous êtes rendu. Comme tout agent secret qui se respecte, vous avez en votre possession dif-

n'est déjà pas si évident de se libérer et de sortir de la mine quand on est ligoté comme un saucisson. Et ce n'est encore rien face à la situation désespérée qui sera bientôt la vôtre (attaché à une lourde pierre au fond de l'eau).

L'aventure est particulièrement difficile mais réellement passionnante. Il n'est pas rare de passer un long moment sur un seul écran, mais le gros intérêt du scénario réside dans le fait que les solutions aux problèmes qui se posent font appel à la logique pure et à dure. A vous de vous creuser suffisamment les méninges ! De plus, dans certains cas, vous ne disposez que d'un temps limité pour réagir. Quelques petits jeux d'action complètent l'aventure ; il y en a d'assez faciles, comme l'épreuve de plongée au sortir de la grotte. Le labyrinthe du palais est en revanche beaucoup plus ardu. Sachez que certains gardes vous cherchent tandis que d'autres ne font qu'effectuer une ronde immuable. L'humour n'est pas oublié non plus et le dialogue des deux espions soviétiques vaut son pesant d'or.

L'ergonomie du jeu est excellente une fois bien assimilés les principes de fonctionnement. Un clic droit fait apparaître la fenêtre des actions possibles près du curseur (quel que soit l'endroit où il se trouve). Un nouveau clic droit entreprend l'action demandée sur un objet en votre possession, tandis qu'un clic gauche permet d'agir sur l'environnement. La mise en images est superbe, tant par la fluidité des graphismes que par la découpe variable des images qui apporte un grand dynamisme. L'animation du héros est très réussie. Côté bruitages, la version ST dispose de bruitages MIDI vraiment excellents. Nous n'avons par contre pas pu juger des bruitages de base qui n'étaient pas encore liés aux scènes. Les changements sont assez longs mais s'effectuent pour une longue phase de jeu. De plus, les heureux possesseurs de disque dur pourront bénéficier de sa rapidité, le système de protection utilisant autorisat



La vedette, votre futur grand amour...

sans problème la copie sur disque dur. Une petite précision à ce sujet : les trois disquettes du programme sont double face. En conclusion, *Opération Stealth* est un superbe jeu d'aventure, combinant une réalisation soignée, une ergonomie de jeu excellente et un scénario en béton. Que demander de plus ? Jacques Harbon

Type : aventure
Intéret : 18
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Langue : français
Bruitages : ★ ★ ★ ★ (MIDI)
Prix : C

The Third Courier

AMIGA

Jeu de rôle d'actualité, The Third Courier vous met dans la peau d'un espion qui opère à Berlin. Intelligence et réflexes sont indispensables. Une affaire qui demande du punch.

Programmation : Michael Branham, Robert Clardy, Synergistic Software ; animation : Mick Nichols ; bruitages : Chris Baker.

Accolade, plutôt spécialisée jusqu'ici dans les jeux d'action et de simulation, se lance dans le jeu d'aventure avec *The Third Courier*, jeu d'espionnage mêlé de jeu de rôle. La première chose à faire va donc être de créer votre personnage. A partir d'un éventail assez riche de possibilités, vous allez définir l'habitat de votre héros (rural, urbain, etc.), le métier de couverture, l'activité de loisir principale et la tranche d'âge. En fonction de ces éléments, le programme va vous attribuer différentes notes concernant vos caractéristiques. Si le résultat ne vous satisfait pas, vous établissez une autre sélection. Vous pouvez ainsi créer jusqu'à quatre espions différents mais un seul incarner Moonlander doit voir la mission.

Trois agents ont été envoyés au Congrès sur la paix. Chacun d'eux transportait un élément important (composant d'ordinateur, disquette et micro-processeur). Les deux premiers ont disparu, mystérieusement assassinés. Le troisième, William Martin, a fait savoir qu'il détenait les trois éléments et les vendrait au plus offrant. Vous devez donc vous rendre à Berlin, dernier lieu où Martin a été vu, et retrouver au plus vite ces éléments. Votre tâche ne sera pas facile car, outre la guerre d'espionnage qui se livre en permanence dans cette ville, les mauvaises rencontres sont fré-



L'espion que vous devez retrouver.

quentes. Avant de sortir de chez vous, écoutez les messages de votre répondeur et contactez l'ordinateur : vous pourrez apprendre d'importants renseignements sur les personnes fichées et connaître les dernières directives et explications du Q.G. Réécoutez aussi les différents objets et n'oubliez pas de vous armer. Une fois dehors, il est capital de gagner au plus vite votre Q.G. local, vous pouvez tenter de vous y rendre à pied mais il est peut-être possible que vous y parveniez sans encombres. Si votre interlocuteur ne paraît pas trop agressif, vous pouvez tenter de dialoguer ou de le menacer. Cependant, le plus souvent, il fera feu sur vous sans préavis et vous n'aurez d'autres re-



Une mission difficile ou la «Polizei» ne fait pas de cadeau.



Ce barman a l'air sympathique.

ours que la fuite ou le combat. Au début, ces combats risquent fort de vous conduire à une mort certaine car vos points de vie sont assez bas. Aussi est-il plus sage de les éviter. Par la suite, ils se révéleront utiles par les points d'expérience apportés et les éventuels objets que vous trouverez en fouillant le cadavre. Toutefois estimez la force de votre adversaire en fonction de l'arme dont il dispose et n'hésitez pas à rompre le combat si les choses tournent mal pour vous. Le plus simple, au début de l'aventure, consiste à héler un taxi pour vous conduire à votre Q.G. Certes la course n'est pas donnée mais vous effectuerez le trajet sans risque. Au Q.G. vous pourrez

recupérer de nouvelles armes, refaire provision de munitions, passer éventuellement de niveau, faire panser vos blessures, et compléter votre équipement. Vous prendrez ainsi possession d'un « photo-taxi » qui transmet la photo des individus rencontrés en vue d'obtenir des renseignements, d'un détecteur de bombe, d'un autre détecteur qui vous renseigne sur la présence proche d'un élément recherché, d'un jeu de passe-partout. Il ne vous reste plus qu'à explorer Berlin et à profiter au mieux des dialogues avec les commerçants et autres personnages. En fonction de la justesse des actions entreprises, vous gagnerez un nombre

plus ou moins important de points d'expérience. Le métré vous sera d'une certaine aide pour aller plus rapidement d'un point à un autre, en particulier si vous désirez aller à l'Est. Retournez régulièrement chez vous pour écouter vos messages et consulter l'ordinateur. La réalisation d'ensemble est correcte. Le jeu se joue très facilement à la souris grâce à un menu d'options variables selon les situations. Les graphismes sont souvent animés mais peu nombreux. Les bruitages se limitent à quelques accompagnements musicaux dans certains lieux, mais cela ne pose pas de problème dans ce genre de jeu. Le scénario est inégal, si la recherche des indices est intéressante, les combats sont beaucoup trop succincts et trop fréquents. Il faut sauvegarder fréquemment, surtout au début, pour éviter de perdre le bénéfice durement acquis. *The Third Courier* est un jeu original qui pêche cependant par certains côtés. Jacques Harbon

Type : jeu de rôle
Intéret : 14
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Langue : français
Scénario : ★ ★ ★ ★
Langue : anglais
Prix : B

SAS AVENTURE



Message in a bottle

THE SIERRA CHALLENGER
Que le Sierra Man PC se rassure ! Voici la solution de ses problèmes dans **Hero's Quest I**. Le fairy doit se trouver chez les fées. Comme-ci se ressemblent, la nuit, près des championnons (même chemin que celui qui mène chez Dryad mais, au lieu de tourner à gauche, il faut monter).

Quand on y est, il faut d'abord danser (dance) et leur demander la poussière (ask about fairy dust). Avant cela, il faut bien sûr avoir acheté un récipient, une bouteille par exemple. Pour tuer l'ogre, il faut soit être assez fort, soit utiliser de la magie. Achetez le Flame Dart Spell chez Zara et procédez de la manière suivante : allez vers l'ogre sans entrer en combat direct, et lancez-lui le plus possible de flammes.

Quand il est trop près, sortez de l'écran et recommencez. Quand il meurt, utilisez le open spell pour ouvrir sa boîte et appelez le contenu. Attention, il ne faut pas entrer dans la grotte si l'on n'a presque plus d'énergie. A l'intérieur, faites attention à ne pas tuer l'ours. Calmez-le plutôt en utilisant le calm spell. Il se trouve que c'est le fils du Baron ! Le calm spell se trouve derrière la grosse dalle du Eran's spell. Utilisez-la encore le open spell qui se trouve près de la grotte.

Retournez-en à l'ours. Après l'avoir calmé, entrez dans la seconde salle et tuez le lutin à coup de flammes. Il se transformera alors en chef. Laissez-le tîrer en

premier afin qu'il n'utilise pas son bouclier. Avec le open spell, vous allez faire apparaître de l'argent, environ 30 pièces d'or. Il vous faudra ensuite calmer l'ours à nouveau, pour assurer votre sortie. J'ai aussi trouvé quelques réponses aux questions posées pendant le raid du château du mont Magie. Who do you seek here ? The wizard.

What's your favorite color ? Pink (allusion au grial, NDLR).

What's your quest ? Hero's quest.

What's the baron's first name ? Stefan.

What's the thief's guild's password ? Thou shalt not steal here.

A la cabane de Baba Yaga, il est facile de faire descendre l'oiseau géant, tapez hub of brown, now you are here.

Un autre truc, ramassez des pierres dans la forêt. Elles pourront vous servir de projectiles par la suite.

Les deux yeux qui n'ont pas encore avancé autant, la baguette de la femme se trouve dans le nid du piteosaur (dans l'arbre). Le magic acorn se trouve quant à lui dans le nid (à la où le nounou l'apportera après que vous lui ayez remis le seed que les fleurs géantes se lancent entre elles.

Les flowers from Eran's Peace se trouvent dans l'ogre ou l'hy-water) se trouve à la cascade (achetez une bouteille). Le green fire est à demander aux petites créatures qui sortent de leur nids.

Voici de plus une information indispensable pour qui veut dormir et retrouver toutes ses forces. Il faut faire sortir le nounou du Eran's Peace. Pour y aller, devez l'entraîner du village, faites il, ouest, nord, nord, nord, ouest, ouest, nord, est, nord.

A moi de poser des questions maintenant. Où trouver le gem que réclame le crâne pour ouvrir la porte de Baba Yaga ? Comment demander le tigre spell à l'ermite (porte à côté de la cascade) ? Que faire aux brigands ? Comment tuer le monstre rond qui saute tout le temps (olaïne bête). Comment utiliser le dissipal potion et où ? Où trouver la fille **Polite Quest II** ? Comment vérifier que l'ours est vraiment le baronnet ? Voir **le Colonel's Bequest**, quoi comment espionner les

gens. Tirez les armoires du premier étage (pull armoire) pour faire apparaître un passage secret. Dedans, regardez à travers les yeux du tueur du côté voulu (look hole). Au rez-de-chaussée, même chose avec le miroir ou la pendule de grand-père ! Mais où trouver la clef de l'escalier pour monter plus haut que le premier étage ? Comment ouvrir la porte, à côté de la chambre de Fifi ?

Maintenant, voici quelques questions pour ceux qui ont fini **Larry I**. Je suis complètement bloqué. Je cherche une baguette, une corde et la façon de monter sur le balcon. Que faut-il faire à l'homme au manteau ?

La femme à la disco après avoir dansé ? Qui aurait la solution complète ? Merci à tous.

LA PETITE SOURIS DU ST SALUT a été tué ? Dans **Batman the Movie**, durant la page de présentation, appuyez sur la touche C plusieurs fois jusqu'à ce que chat mouve à l'écran. Utilisez ensuite F10 pour changer de niveau.

Je cherche des astuces pour **Weird Dream** (comment passer Dryad, quelle fille au ballon ?) et pour **BAT** (que faire dans le Moby-track) ?

Dernière question enfin à propos de **Crash Garrett** : comment ne pas se trouver dans l'ogre oristique de Sherkey ? Merci d'avance et à bientôt.

IRMA LA DOUCE (Tilt n° 78) qui lutte dans **Larry I**. La première fois que tu es dans la chambre, allume la radio et note le numéro de téléphone. Ensuite, rends-toi à la cabine devant la plume et commande du un par téléphone. Pour moi, maintenant, et dans **Larry II**, où peut bien se trouver la bouteille de vin ?

Conquest of Camelot, comment faire pour ne pas tomber dans un trou du lac, lorsque l'on va visiter la lady ? Dans **Larry II**, le soleil me brûle dans le carot de sauvetage, et ce même si j'utilise la crème solaire. Dans **Gold Rush**, comment ne pas mourir de faim sur le bateau et où ? Impossible enfin de finir **Polite Quest II** ?

louis joué aux cartes avec Death Angel m'intrigue dans sa chambre et... Je me fais tuer ! Que faire ? Merci à tous.

ALEXANDRE Des trucs qui tuent ! Dans **Battle Squadron**, tuez CAS-TOR pendant le jeu et vous serez invincible. F1, F2, F3 et F4 servent à changer d'arme. Pour **Dyter D7**, tuez GIB lors de la présentation. La touche W vous amènera ensuite, avec en plus des vies infinies. Pour **Xibots**, tuez ALF dans l'écran des scores pour devenir invincible. Bon courage et à bientôt.

FRED SEGA Voici quelques petits trucs pour console Sega... Dans **After Burner**, si vous restez tout le temps dans une des diagonales, vous ne perdez pas de vie jusqu'au stage 12.

Dans **Captain Silver**, lorsque l'écran affiche Game over, placez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez plusieurs fois le bouton 2. Vous obtiendrez un mode continu.

Pour **Blackbelt**, les vies infinies se obtiennent en pressant à touche restée lorsque l'écran devient bleu, après l'apparition du titre.

Des vies infinies dans **Space Hunter** ? Tirez l'écran officiel Game over, faites avec la manette : haut, haut, bas, bas, droite, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas, bas. Quant à moi, je cherche des trucs sur **Kenseider, Alien et Cyborg Hunter**. Merci à tous les Segamatics.

CHRISTINE Pour 1040 ST Renaud (Tilt n° 78), dans le **Manoir de Mortevuille**, si, lorsque tu mets la baguette dans la bouteille, rien se passe, c'est que tu ne seras pas de la bonne baguette. Celle qui l'a fait est dans la chambre d'Edna... Comment prendre le bateau dans **Larry II** et quels sont les objets indispensables ? Où trouve-t-on la crème solaire ? Merci d'avance à ceux qui répondront à mes SOS.

LE BARON FOU Pour Nicolas (Tilt n° 76) dans **Manhunter II**, tu ne dois pas entrer dans ce tunnel. De plus, cela ne se servira à rien si je te communique le nom complet de Noah Goring (zute, je l'ai dis...) car il te fait suivre le cours de l'enquête sans sauver d'étape. Tu ne pourras pas pénétrer dans le

Fewy Building. Le seul indice que je puisse te donner est le suivant : si tu penses avoir tout fait, retourne au premier jour, balladonne et attends que le Mad te contacte à nouveau. Cela peut durer de dix à quinze minutes. Bonne chance !

Pour ma part, j'ai des problèmes avec la fabuleuse aventure de **Maupiti Island**. Comment faire pour ouvrir la trappe sous le tapis dans la chambre de Maud ? De plus, j'ai trois clefs (une découverte sous le lit d'Antia, une autre après le meurtre de Juste, une dernière dans le coffre de Maguy) mais je n'arrive qu'à du jeu ! Merci d'avance à tous ceux et toutes celles qui pourront m'aider.

Y.T.B. Pour **Laserman II**, il existe un cheat mode dans **Strider** sur ST (et peut-être sur Amiga). Pour y accéder, il suffit de mettre le jeu en pause (F9) puis de faire **F1** shift gauche = 1. Les touches 1, 2, 3, 4 et 5 permettent alors d'accéder aux différents niveaux du jeu. Les touches F1, F2, F3 et F4 donnent accès aux différentes

ANONYME D 2 MAI Cher Tilt, j'aimerais avoir de l'aide dans **Drakkhen** sur Amiga. Que faut-il faire avec le prince de la Terre dans le château et comment utiliser la magie pour guérir un personnage.

Dans **Rocket Ranger**, voici quelques codes : 41 = Brésil ; 60 = France ; 55 = Espagne ; 70 = Scandinavie ; 59 = Afrique de l'Ouest ; 35 = Pérou ; 61 = Algérie. Quelqu'un pourrait-il me dire où se trouvent les différentes parties de la fusée et l'emplacement du Zeppelin ?

Pour Martin (Tilt n° 73), le but de rion sont inscrits sur la notice. Dans **Infestation**, où se trouvent l'entrée de la station et d'éventuelles réserves d'oxygène à la surface de la Lune, au début du jeu ? Merci d'avance à tous ceux et toutes celles qui pourront m'aider.

Pour **Laserman II**, il existe un cheat mode dans **Strider** sur ST (et peut-être sur Amiga). Pour y accéder, il suffit de mettre le jeu en pause (F9) puis de faire **F1** shift gauche = 1. Les touches 1, 2, 3, 4 et 5 permettent alors d'accéder aux différents niveaux du jeu. Les touches F1, F2, F3 et F4 donnent accès aux différentes

sous-parties de chaque niveau. Pour Lord Darth Vader (Tilt n° 78) qui est en prise avec **Licence to Kill**, il ne faut pas taper le quatrième bloc en partant de la droite. Si tu es bloqué par la solette des bulles, sache que c'est normal... C'est un cul de sac ! Moi, je gagne **Zelda I** en ne mourant pas une seule fois dans les deux recherches. Atchou.

ANONYME 27 Qui m'enverra la solution de **Dragon of the Lance** (très dur comme soif 1) ? Il y a beaucoup trop de monstres... Comment tuer l'ogre magique et débloquer les esclaves. Autre question, dans **Drakkhen**, comment s'introduire dans le minaret, le palais des glaces et le temple pyramide. Salut à tous et bonne continuation.

CLAUDIA Pour Philippe (Tilt n° 78) qui se bat sur l'île, trace systématiquement un briquet des lieux. Tu trouveras le briquet des palmiers. Va voir ensuite le grand sorcier et allume, puis donne le briquet. Ensuite, tu prendras la

VINCENT F. Très cher Anonyme, tu ne gagnes pas le labyrinthe 7 sans avoir gagné le 6 si Sinon, sache que 46 est en D1, il suffit de jouer de la flûte et tu trouveras l'échelle. 48 et en B9 et, les ca-

N'ATTENDEZ PAS 1992 FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 du Lundi au Samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR

- 1- Pièces Détachées pour SINCLAIR QL
- 2- Pièces Détachées pour SPECTRUM
- 3- Logiciels et Accessoires pour SPECTRUM

COMMODORE 64

- 1- Logiciels K7 au prix les plus bas !
- 2- Interface pour copier personnelles
- 3- Kits de réglage lecteurs K7 et DISC.

AAR S

- 1- Digitaliseur VIDI-ST (Manuel Français) Prix : Incroyable !
- 2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

AMIGA

- 1- Digitaliseur VIDI-AMIGA (Manuel Français) Prix Incroyable !
- 2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

Téléphonez EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue S.V.P. : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International + 44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le MONDE ENTIER

Non acceptations les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec votre carte de crédit internationale !

SOS AVENTURE

peau et te rendras au temple. Tourne, tire, tourne et pousse l'anneau. Tu vois maintenant un masque. Prends-le et brise ensuite le cristal. Puis rends-toi chez le pasteur. Parle-lui et donne-lui le masque. Tu peux alors traverser la rivière et atteindre le pic. Examine le pic et neige et prends les fleurs. Retourne à nouveau chez le grand sorcier que tu saluvas poliment. Offre-lui des fleurs puis prends le mange le pollen. Cela te servira d'antidote pour le serpent plus tard. A toi de jouer maintenant et bon courage !

A moi maintenant. Help me please sur Amiga, dans **Space Quest II** ! Je suis descendue chez les pygmées, accueillez par le chef mais toujours bougre. Comment continuer ? OÙ se trouve la salle ?

Dans Manhunter II, au deuxième jeu, que faire au robot X67-999 ? Je rentre dans le Wretched Excess Night Club des Witches (sans les PC 68020) et trouve une femme grasse. Ensuite, je me fais jeter ! Que faire ? A Trinity Church, quelle bouge faut-il allumer ?

Dans les Portes du temps, en Ecosse, je pénètre dans les souterrains du château... pour périr épuisée. OÙ et comment casser la croûte ! Many thanks !

ALAN, LA SIERRA EXTERMINATOR ... est de retour ! Dans **Larry III**, comment ouvrir le casino à Fat City ? Dans **Police Quest**, comment atteindre l'anneau qui se trouve dans le nid ? OÙ se trouve aussi la Missions Guild ? Comment remplir la Thieves Guild de Babo Yaga ? Où se trouve la porte du shérif la nuit ?

Dans Police Quest II, ma copine a été kidnappée et Bains s'enfuit. Comment obtenir un permis d'exportation ?

Dans Goid Rush, que faut-il faire et acheter dans la ville. Je suis désespéré ! Merci et salut.

LE DETECTIVE
Dans **Mauhit Island**, j'ai dérogé quelques cachettes. Régardez vous les lits d'Anita, de Juste, d'Anton, de Bob, de Sue et de Maguy. Il faut toujours regarder le buisson du puits avant que derrière les arbres, à la plage sud, et devant chez Juste. Vous trouverez aussi une croix et de l'huile sainte, toujours sur la plage sud. Une clé et une broche se

trouvent sous le lit de Sue. Gardez toujours un œil sur Juste car Jérôme m'a dit que ses jours sont en danger... Bonne enquête !

STEPHANE B
Dans **Space Harrier** sur Sega, faites-vous le test sound 7437481. Vous pourriez ensuite choisir votre niveau de difficulté.

Dans Safari Hunt, au round qui se déroule dans les bois, tirez vos normes. Elles vous rapporteront 1 000 points. Qui m'enverra des trucs sur l'**Alien Syndrome**, please !

ELESSAR
Encore un indice pour le jeune Philippe, pour le soft l'Îles. Pour avoir la hache, il se suffit d'aider le forgeron. Il te donnera bien souvent cet objet. Bonne chance pour la suite. Je demande enfin toute votre attention. Dans ce fabuleux jeu qu'est **Mystery in Archaic**, le téléchargement sur CPC 68020, j'ai vu un indice et j'ai vu à quoi servent l'aligalle, la clef, le charbon, la bouteille et le salpêtre. Comment ouvrir la crypte, la bamière et la porte de madame Lemm ? Merci à mes sauveurs.

SEBBIE
Assuces pour Amiga.
Dans **Ghouls'n Ghosts**, tapez **KARENBRADHURST** pour de l'énergie infinie (clavier QWERTY).

Dans Test Drive II, il suffit de taper "JESUS" au début d'un niveau pour atteindre tout de suite la fin de l'épreuve.

After the War, première partie : appuyez en même temps sur les touches B et E et 1 pour avoir de l'énergie et du temps à revendre ; deuxième partie, même chose avec Alt, M et 1.

A moi, dans **Indiana Jones**, comment passer les diffeux et les barages ? Le journal du grol, délicat, n'est pas accepté par les soldats... Help me, please !

DAMIAN
Tout sur ST ! Pour **Chase HQ**, 1 000 km/h/j en appuyant sur la barre d'espace ! dans **Enduro Racer**, tapez Cheat et vous aurez le temps à choisir fois et vous presserez la touche T. Dans **Krypton Egg**, pressez H sur le bouton droit de la souris, puis une fois le bouton gauche.

Ensuite, toujours sur le premier niveau, pressez F10 et vous

vous retrouverez avec des vies infinies. En appuyant sur ESC, vous pouvez également changer de niveau.

Je serais comblé si quelqu'un m'envoyait des vies infinies pour **Robocop**, **Blood Money**, **Switch Back**, **Wild Streets**, **Xenon II** et **Suit Car**.

PACOLO PC
Pour Alain Fernald qui cherche à ouvrir le casino de Sisy dans **Fat City**, il faut regarder les codes situés au dos de la Key Card (turn Key Card) et rechercher sur les pages correspondantes.
Pour PC Korparator (Tilt n° 78) dans **King's Quest IV**, La bride pour la licorne se trouve dans l'île déserte. Fais-toi avaler par la baleine, chatouille-la et tu en auras dans l'île.

Pour Alan, le Sierra Extremator (Tilt n° 76) qui lutte dans **Police Quest II**, pour entrer dans le motel, respire sur le côté de la porte, ouvrant de suite une fois à moi maintenant. Dans **Conquest of Camelot**, que réponds-tu à l'énigme que vous pose un des pics : « Il a man carried my burden... » ?

Pour Xenon II, (version PC), il me faut de l'infini, vies, argent, etc. Même chose pour le temps de **Out Run**, pour **Silphed**. Merci d'avance.

CASANDRA
Comment battre Vampire Dragon dans **Wonderboy III, The Dragon's Trap** ? Dans **Dragon's Lair**, j'ai vu une fois à la fin de Dooméd. Je n'arrête pas de tourner en rond. On m'a emprisonné avec Luther Jeamm, mais cela-ci ne parle que du vieil homme qui passe à travers les murs. Comment sortir de là et pourquoi ne me donne-t-il pas le médaillon ?

Dans **Fantasy Star**, pour obtenir le premier dragon, les zombies et se frayer un chemin dans la neige avec Ice Digger. Une fois atteinte l'entée d'un souterrain, il faut battre le titan.

Pour ma part, je voudrais savoir où trouver la torche et le gas. Pouvez-vous me dire également à quoi sert l'ambry eye ? Merci d'avance et les vôtres segamem. Amusez-vous !

Pour Segatari, dans **Alex Kidd III**, on peut aussi obtenir le droit de passer en donnant 2 000 pièces d'or au gardien. Tu peux trouver 1 000 pièces d'or en vendant Blackcrasher et 1 000 au-

tres en entrant à 16 heures pile dans le fast food. Cela prend moins de temps que d'aller prendre une centaine de fois.

Quant à la façon de gagner beaucoup d'argent dans le casino, c'est très simple. L'une des possibilités est de jouer au poker avec Janet. Si ta main est vraiment mauvaise, abandonne et relance une nouvelle partie.

Mais si ce n'est pas le cas, il faut miser et relancer autant que possible. Jamais abandonne très souvent face à un adversaire qui mise tout le temps. Cela le permettra de gagner pas mal d'argent, même avec un jeu moyen (une partie de 9 suffit à vaincre Janet par exemple). Si tu possèdes 5 000 dollars, cette méthode te rendra rapidement millionnaire ! Bonne chance.

LE SPECTRE
Cher Tilt, en réponse à ST Warrior, dans **Batman the Caped Crusader**, il faut aller à la partie Jardine et dans la salle où il faut entrer avec des lunettes, il faut combattre le Joker plusieurs fois. Il tombera bientôt à genoux et laissera choir une carte.

Sur ST dans **Rick Dangerous**, après avoir défilé plusieurs prisonniers et rencontré le chef des gardes (celui qui porte une casquette), je n'arrive pas à débloquer le dernier prisonnier. Le garde arrive toujours avant moi en haut de l'échelle. Il bloque le passage. Help et merci à Gary.

PATRICE
... vient en aide à tous les aventuriers égarés dans les jeux Segatari. Pour Segatari et en ce qui concerne **Spell Caster**, il faut bruler les zones (Fudo), qui cachent une entrée secrète. Cela vous mènera au top de la pyramide. Utilisez makhi pour le démoner ce toit en haut de la pyramide. En redescendant, une entrée apparaît au sud. Vous voici dans un méga labyrinthe... Pour avoir aidé, un petit conseil : après avoir tiré le martreuil, vous devez prendre la porte 4, sans tenir compte des murs destructibles.

Des vies infinies dans **Pouwer Strike** ? Pas tout à fait, mais en appuyant sur la touche "A" (Amusez-vous).

Pour Segatari, dans **Alex Kidd III**, on peut aussi obtenir le droit de passer en donnant 2 000 pièces d'or au gardien. Tu peux trouver 1 000 pièces d'or en vendant Blackcrasher et 1 000 au-

empoisonné, tu peux enfin l'essayer. Sinon, tout est à refaire ! Il faut, après la rencontre avec le vieillard, revenir sur tes pas et utiliser le marteau pour frapper sur les colonnes (bouton 1) jusqu'à ce qu'une de celles-ci se brise. Résultat, un appel d'air dans le couloir et plus de poisson !

Tchoa et à bientôt.

PHILIPPE OU ROBERT
Dans **Last Ninja II** sur **Spectrum**, comment passer la grille près du ventilateur géant, dans les cinqième niveau ? Vies, je croque ! Merci d'avance.

CHECK THE STARGIGHTER
Encore quelques cachettes pour **Mauhit Island**... Dans la chambre de Marie, soulevez la table de parquet neuve, sous la table de nuit. Même chose en ce qui concerne l'aquarium ou le petit tableau dans la chambre de Maguy. Examinez aussi la lampe de chevet de la chambre de Lucy, les dalles du jardin... Pour ma part, comment faire pour déchiffrer le cryptogramme décou-

vert dans ce même jardin ? Je comprends bien aussi la relation qui existe entre la pierre de l'aquarium et le puits, mais comment utiliser ces deux éléments ? Enfin, comment lire les inscriptions de la grotte, celle de la statue du bassin ? Aidez-moi ! Merci d'avance.

SAS
Sur CPC 6128, comment obtenir des vies infinies sur **Rainbow Island**, **Sabage** et **Indy action** ? Y a-t-il des téléporteurs dans **New Zealand Story** sur Amstrad ? Enfin, qui nous donnera la solution complète du **Manoir de Morteville** ? Merci à tous.

ST L'ATARI
Dans **Bill Palmer**, où se trouve la carte d'identité qui permet de prendre l'avion ? Tous les renseignements pour le début de **Police Quest II** sont les bienvenus. J'aimerais bien aussi connaître le moyen d'obtenir des vies infinies pour **Chariots of Wrath**. **Pour Hari Warriors**, j'ai quant à moi obtenu des vies

infinies en notant Freeride dans le tableau des scores. Merci.

MTMS
Pour **Fulcrum The Lord**, dans **Mouse Trap**, je connais un bon moyen pour te débarrasser des monstres. Procure-toi Degas (et pas Degas Elite), charge tous les dessins et efface les monstres qui te gênent. Lors de la prochaine partie, tu n'auras plus de problème ! (PS : tu peux aussi modifier les monstres, plutôt que de les effacer...)

Pour Jean-Christophe et Nicolas du Terrible, sauveur de parties d'**Explora II** pour le XIII^e niveau. Il faut envoyer le gant à la tête des mousquetaires. Face à Treuille, dites que l'on vous a volé la lettre... Dans l'auge, il faut attaquer le garde, remplir la jante de vin (prise au tableau), à annoncer chez Buckingham et donner le coffret. Ensuite, une fois la lettre obtenue, avancez. Ouvrez la porte de la salle avec la clef modifiée (chez le forgeron), ramassez le pot et les fleurs, utilisez le pot sur le feu pour qu'il s'éteigne. Utilisez or-

suite la dogue dans la fente et qu'on arrive. Chez Milady, il faudra séduire la belle et lui prendre les deux ferrets manquants. Ceux-ci sont à remettre à la reine, en échange d'une bague puissante... A suivre.

Pour Judo et pour d'autres, voici une astuce en GFA Basic pour **Bubble Bubble**. Tapez, sous GFA, le listing suivant :

```
OPEN «1», #1
«BUBI.RSC»
SEEK #1, 583
OUT #1, 255
```

classé B1

Attention, ces codes sont irréversibles ! Placez votre disquette protégée de **Bubble Bubble** dans le lecteur et tapez Run. Une fois le programme terminé, lancez le jeu. Vous avez désormais un nombre de crédits illimité. Si vous voulez maintenant briser les étapes dans **Zac Mac Kraken**, tapez control G puis shift G afin que s'inscrive en haut de l'écran le message room. Il suffit ensuite de taper le numéro désiré, 02 par exemple, pour être transporté dans la salle de votre choix. Attention cependant, il n'est pas toujours pos-

3615 TILT

DES LE 15 JUILLET, JOUEZ AVEC UBI SOFT ET GAGNEZ EN AVANT-PRÉMIÈRE LE TEE-SHIRT ET LE BADGE DU FILM « BACK TO THE FUTURE III », REVISEZ VOS CLASSIQUES IL Y A PLUS DE 100 LOTS A DÉCROCHER !

DONNEZ DU PUNCH A VOTRE MICRO.

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR RAPIDE, LOGICEL, BON MARCHÉ.

Avec Quickfil, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.

Chaque semaine à l'adresse de SM1, les derniers nouveautés catalogues et les éditions EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez pas trouver ailleurs.

3615

SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

SAS AVENTURE

Tous les codes de Populous

Deuxième partie

Voici la liste des codes
perus dans le n° 79.

201 BURHPED	252 HAMIKER	301 RINGAL	350 SUZDIHOLE	399 ALPOCON	448 SHINING
202 MOROUHAM	253 FUTOGOING	302 WEAVEPIL	351 DOKIHELAS	400 BATOMELL	449 HURTSODOR
203 NIMAOARD	254 SUZODON	303 ALPASAO	352 SHUMLE	401 IMATORY	450 JOYSMAR
204 BILUSCON	255 HURHPET	304 BADSDOLIN	353 HURHPED	402 HOHPHEND	451 TIMOXLUJ
205 RINGINHILL	256 SHIMPLUG	305 IMMYPAL	354 JOSOZBOY	403 BUGUOTME	452 CALEAHIL
206 WEAVLOPTY	257 HURTKOPPL	306 HOXBOPXT	355 TIMWILDR	404 SHADDEHAM	453 SCOIREMET
207 ALPTMED	258 JOSOQAZMET	307 BUGEPAUT	356 CALINGPAL	405 CORBOND	454 SHAOQODD
208 BADPEED	259 TIMKLE	308 SHADDET	357 SCOHOLE	406 HOHPHEND	455 KILLINGU
209 IMMOXHAM	260 CALGBING	309 CORQUEBAR	358 SWAGELAS	407 SABLEPOK	456 EOADERED
210 HOCWILAND	261 SCONDIR	310 BINBUOJ	359 KILLMPAL	408 LOWITORY	457 BURDICON
211 BUCINGHILL	262 SAIWALOPON	311 SADDLIN	360 EOAHIPPL	409 QAZPEEND	458 MORXOPPL
212 SHADOLI	263 KILLYLIG	312 LOWIDWON	361 BURTOJBOJ	410 VERYFAME	459 NIMOXZAT
213 CORMETORY	264 EOAXHILL	313 QAZKOPMAR	362 MORADOR	411 MINIKGOLD	460 BOPHEND
214 BINWIND	265 BUREAMET	314 VERINGRULG	363 NIMUSPAL	412 HAMAOGBOY	461 RINGEED
215 SHADIPME	266 MORIKKEE	315 MINIT	364 BIDIEPET	413 FUTOLOJ	462 WEAVASHAM
216 LOWOUTOLD	267 NIMOXEHAM	316 HAMECBAR	365 RINGLOPOUT	414 SUZMEICK	463 ALPSODOND
217 VERYGBLOW	268 NIMOROHAM	317 FUTASER	366 WEAVPAL	415 DOUNPHOAL	464 BOPHEND
219 MINNIK	269 BIRDECON	318 ZENGBING	367 ALPPEPL	416 SHIPPLAS	465 HOBHEATY
220 HAMLOFHOLE	270 WEAVDILL	319 DOUVON	368 BADOZJOJ	417 HURTAQAL	466 SHADDEHAM
221 FUTTIDE	271 ALPROPTORY	320 SHOXMAR	369 IMWILLIN	418 JOSEOLD	467 RINGEED
222 SUZPEME	272 BADOZAZED	321 HURTLUSUG	370 HOBGONDON	419 TIMGHOLE	468 WEAVASHAM
223 DOZOZOLD	273 IMMEED	322 JOSDIHEILL	371 BUGIPET	420 CALINDOR	469 CORUHAM
224 SHIMWILBO	274 HOBGSHAM	323 SHADMEOUT	372 SHADMEOUT	421 SCOHOLE	470 BINDEON
225 HURTOGODOR	275 BUGINON	324 CALLER	373 CORMPT	422 SATHOLE	471 SADDILOJ
226 JOSOICK	276 SHADSODLOW	325 SCODEDING	374 BINHPHAR	423 KILLOXLAS	472 LOWIOPICK
227 TIMMEHOLE	277 CORVILL	326 SWADIORD	375 SADOUTEJ	424 EOAEAL	473 QAZAZHOLE
228 CALMPAL	278 BINKOSTORY	327 KILLWILCON	376 LOWALAN	425 BURKEPEL	474 VERTWET
229 SHWOUTPIL	279 SADAHEIND	328 EOANQON	377 QAZUDON	426 MOROGUOJ	475 MINECME
231 KILLEBOY	280 LOWIKEME	329 BIFFHILL	378 VERNYMAR	427 NIMODOR	476 HAMAOLD
232 EOAGBODR	281 QAZOGOLD	330 CORMETEM	379 MINLOPLUG	428 BILMEPAL	477 FUTSODOBY
233 BURINPAL	282 HAMDICK	331 NIMASED	380 HAMIT	429 RINGDIPERT	478 SUZULOT
234 MORLOPPERT	283 MINDELFO	332 BILSDOHAM	381 FUTEJBAR	430 WEAVKOPUT	479 DOKIHOJ
235 NIMTILAS	284 BILSALOND	333 BILSALOND	382 SUZALZER	431 ALPHAZ	480 SHIADOLE
236 BILIMPAL	285 FUTKOPHOLE	334 WEAVACON	383 DOWMLING	432 BADEPIL	481 SHIADOLE
237 RINGEAPIL	286 SUZQAZLAS	335 ALPUSILL	384 SHINGORD	433 IMMOGBOJ	482 SHIADOLE
238 WEAVKEJOB	287 DOUEME	336 BADIOTORY	385 HURTOMAR	434 HOBINJUN	483 KILLINGPET
239 ALPGOGLIN	288 SHIGBOLD	337 IMQIJEEDIN	386 JOSMELUG	435 BUGLOPPON	484 EOALAS
240 BADOPEL	289 HURTSOPRY	338 BILSALOND	387 TIMPHILL	436 BILSALOND	485 WILSOPERT
241 IMMEPEPET	290 JOSSOBODR	339 BUCGDEHAM	388 CALHPMET	437 COROXOJ	486 ALPHOJ
242 HOBMPOUT	291 TIMYICK	340 SHADZODON	389 SCOOUDT	438 BINEAT	487 SODDOR
243 BUGHPT	292 CALOXHOLE	341 CORWILLON	390 SVAING	439 SADIKREAR	488 WAKOPPAL
244 SHADAZBAR	293 SCOEALES	342 RINGICQJ	391 KILLSBORD	440 LOWYODOR	489 RINGAPAL
245 CORIEJOB	294 SADOJON	343 SADOJON	392 ANQON	441 QAZWIL	490 BILSALOND
246 BINGBLIN	295 KILLQEPL	344 LOWCEEND	393 BURLOPIL	442 VEDYEDON	491 ALPHOJOT
247 SADINDON	296 EOAJBOY	345 QAZMSE	394 MORTHILL	443 MINDMAR	492 BADQUET
248 LOWLOPMAR	297 BURDEDOR	346 VERTHIPOLD	395 NIMPEMET	444 HAKROKPLUG	493 IMMPILJ
249 QAZOUT	298 MORDIPAL	347 MINOUTBOY	396 BILIZED	445 FUTAZHILL	494 HOBHEATY
250 VERNYON	299 HAMECPERT	348 HAMECPERT	397 RINGGESHAM	446 ZEBER	495 BILSALOND
251 MINEABAR	300 BILQAZOJUT	349 FUTUSIK	398 WEAVOAGOND	447 DOUGBER	500 SHADWILDON

siècle alors de jouer normalement. Toujours dans **Zac**, j'aimerais savoir comment faire pour que le dauphin m'enlève vers le fond ?

Dans **Ultima V**, lorsque je me suis enfoncé dans la forêt, l'animatrice me demande si je veux partir vers la Britannia. Si je réponds Y pour oui, le jeu se bloque (message Offset map, carte non trouvée). Que faire ? D'après, impossible d'ouvrir la porte sans trouver un chat. Comment faire pour que le chat ne soit pas un peu au-dessus

de celle de Shamino. A qui cela sert-il de pouvoir lancer une pierre dans le puits ? A faire un soukai ? Si oui, comment ?

Dans **Rainbow Island**, la notice nous parle d'une salle secrète dont l'accès est confidentiel. De quoi s'agit-il ? Merci à tous pour vos réponses.

MICHEL
Dans **Chaos Strikes Back**, j'aimerais savoir à quel serveur les clefs sharp et topaz et ce

qu'il faut faire devant la porte où s'inscrit le message Death Row, au niveau 0 ? Merci et bon courage aux aventuriers de ce jeu génial.

JULIEN
Dans **Kult**, comment ouvrir la grille « en présence de la vérité » ? Est-il nécessaire de se munir d'un Zapstick ? Je ne parviens pas à faire en sorte que **Sai Fat** l'animéon de mer sans manquer d'oxygène ? Et comment vaincre aussi la baleine du 1.4 ? Comment passer des accords dans **Full Metal Planet** tous les jours chez moi et ne casse les pieds à tous dans

rendez-vous à l'heure 75. Mais le pauvre Elood est devenu tellement sénile que sa main tremble. Impossible de sélectionner quoi que ce soit sur la carte ! Dans **New Zealand Story**, au secteur 2.4, comment éviter l'animéon de mer sans manquer d'oxygène ? Et comment vaincre aussi la baleine du 1.4 ? Comment passer des accords dans **Full Metal Planet** tous les jours chez moi et ne casse les pieds à tous dans

Weird Dreams ! Merci d'avance pour votre aide.

SLIDER ST
Dans **Barbarian**, si vous voulez attendre l'immortalité, toupez 04-08-59 dans le menu Return. Pour Fulcrum the Lord, voici les codes pour **Continental Circus** sur ST : cherche 533900004C45 et change le tout par : 4E714E714E71.

Et ceux de **New Zealand Story** : toupez 53 56 00 54 66 10, remplace 53 par 52. Cette astuce ne fonctionne qu'après avoir perdu une vie. Pour **Anonyme 78000**, toujours dans **Barbarian**, il faut le protéger avec ton boucher. Lorsque la boule de feu arrive sur toi. Resultat, tu la renverras vers l'adversaire !

Pour Jean-Christophe l'Atorien, voici des codes pour **Flying Shark**. Il suffit de chercher 66 04 09 70 01 et de remplacer 01 par 00.

A moi maintenant : comment faire, dans la **Quête de l'oiseau du temps**, pour passer du jeu à la carte ? Comment arriver-on au combat 3D dans **Iron Lord**. Merci d'avance, see you again !

POUSSI
Pour Alan, The Sierra Terminator (Titl n° 76), voici quelques indications pour trouver les brigands de **Hero's Quest** à partir de Speilburg. Marche vers le sud, jusqu'à tronç mouton, puis tourne vers l'ouest. Dès que tu le peux, retourne au sud (clairer avec un Antwerp). Là, suis le chemin jusqu'à l'endroit où les brigands s'embusquent. Cours ensuite jusqu'à la barrière de bois et grimpe dessus. Après quelques combats, tu te retrouveras dans la forteresse des brigands.

Quant à moi, je suis arrivé jusqu'à York qui m'a dit qu'Eba était juste derrière. OK, Mais je n'arrive pas à sortir de la salle ! Grr... Comment ouvrir la fausse porte peinte sur le mur de derrière ?

Dans **King Quest IV**, il est seulement indiqué que je n'ai plus rien à faire, sauf prendre le fruit magique... Comment éviter alors les coups de la sorcière est habile au marchandage. Mais la demi-toile découverte dans le culdesac qui s'ouvre au sud des faïsses l'intéresse... Bon courage !

DARK WARRIOR III
Problème de sauvegarde avec **Bard's Tale I** sur ST ! Comment sauver une équipe dans le niveau 1, par exemple, sans perdre tous mes points d'exp ? Merci d'avance.

MICHEL
Des trucs et astuces sur Amiga... Pour **Double Dragon**, toupez **MY CALLING MY PINT A** POFF ? sur l'écran de présentation et presse RETURN. Delete tue ensuite tous vos ennemis. Dans **Leatherneck**, toupez CUTHBERTNEC puis presse F3. Résultat, vous n'êtes plus invulnérable face aux tirs adverses. Oblitérateur ne résiste pas à 56-37-12... Il s'agit là de vies infinies.

Toupez **HAMBURGER sur Platoon**, puis toupez F1 et F4 pour les différents tableaux. Bye bye !

AMIGAFAN
Dans **Tennis Cup** sur Amiga, il est possible d'obtenir des caractéristiques maximales pour vos champions. Choisissez l'option deux joueurs, et chargez tout le jeu pour les caractéristiques de chaque joueur. Surprenez le deuxième joueur possédant trente points de crédit ! En recommandant l'opération, on obtient une possibilité de jeu maximale. Bon set !

SEGAMASTER
Dans **Alex Kidd III**, où se trouvent les plans ? Je n'en trouve que 6. Qui me donnerait un code pour atteindre la forêt ? Dans **Ys**, où se trouve la sortie de la première tour ? Je possède cinq livres, l'épée de feu, l'armure et le bouclier de combat. Merci d'avance.

TILTUS
Pour Nicolas, le tout jeune aventurier qui se lance sur les traces d'Orphée, voici de quoi l'aider dans la quête. La sirène qui garde le lac doit être tuée sans pitié. Elle te donnera une harpe. Après avoir délivré Yurk et ramassé un flacon magique et une torche, continue les recherches. Mais, le scribe est habile au marchandage. Mais la demi-toile découverte dans le culdesac qui s'ouvre au sud des faïsses l'intéresse... Bon courage !

la solution complète d'Orphée se trouve dans le Tilt n° 31 page 142).

En ce qui concerne l'intégration des postes sur ST et Amiga, vous pouvez consulter la rubrique Sésame.

MANIAC MANSION

Solution donnée par Charles Istait

Voici enfin comment triompher du météore en utilisant les talents de chacun. SOLUTIONS AVEC LE PERSONNAGE DE BERNARD

Bernard : ouvrir pillasson - prendre clef - ouvrir porte d'entrée - ouvrir porte de droite - ouvrir vieille radio - prendre ampoule - aller cuisine - prendre lampe de poche.

Jeff : aller cuisine - prendre tout le contenu du frigidaire (attention à Edna sinon attendre qu'elle parte) - prendre nourriture salle à manger - prendre boîtes dans le cellier - aller escalier de l'entrée - pousser gargouille droite.

Bernard : aller porte sans poignée - descendre escalier - aller - prendre clef argentée - ressortir - monter escalier - prendre dissolvant dans salle de peinture - ouvrir porte blindée (voir table des codes).

Jeff : monter escaliers - donner nourriture à Tentacle (voir nourriture et boissons) au 2^e étage.

Bernard : aller 3^e étage - ouvrir 1^{re} porte - déposer ampoule dans douille - prendre 1^{re} janc - monter échelle - prendre clef jaune chez Tentacle verte - aller 4^e porte du couloir - utiliser machine coudre - utiliser machine à vapeur - aller 5^e porte - utiliser dissolvant sur tâche de peinture.

Jeff : aller chambre 3 (chez Ed) - direction prison.

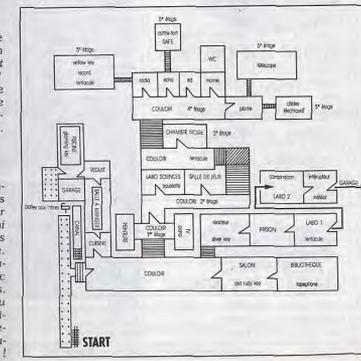
Bernard : pendant ce temps prendre ciseaux Ed - Hamstead - le magnétique mouve - argent tirelire - aller en prison - se placer devant la porte de droite - faire pousser briquet déchaussé - faire Jeff sortir dehors - tirer brusson gauche - ouvrir grille.

Dave : aller intérieur grille - se placer devant vue d'eau.

Bernard : aller cellier - ouvrir porte avec clef argentée - remplir local avec plume - aller portail - ouvrir porte garage - prendre poignée de douche - ouvrir coffre avec clef jaune - prendre outils - aller échelle piscine.

Dave : ouvrir vue d'eau.

Bernard : descendre échelle -



S.O.S AVENTURE

prendre radio et clef lumineuse - remonter.

Dave : fermer valve d'eau.

Bernard : aller cuisine - mettre

boîdans dans micro-ondes - allumer

(n'oubliez pas tout de suite si on

.) - aller téléphone dans bi

bliothèque - réparer téléphone

avec outils - prendre boîdans

micro-ondes - aller salle de bains

3^e étage - ouvrir réseau de

douche - mettre poignée de

douche - ouvrir - fermer - lire le n^o

de téléphone d'Edna - aller

plante carnivore - utiliser boîcal

d'eau radioactive (elle grandit) -

utiliser Pepsi - escalader plante -

introduire argent dans fente -

insérer bouton - utiliser télé-

scope - (1 F + pousser bouton

droite - 2 x 1 F + pousser 2

fois de suite bouton droite) voir

araignée avec 4 chiffres (c'est le

code du coffre d'Edna).

Dave : aller téléphone - télépho-

ner à Edna.

Bernard : pendant ce temps al-

ler chez Edna (2^e porte) - grimper

échelle - ouvrir coffre - prendre

enveloppe avec jeton.

LISTE DES INSTRUMENTS TRANSPORTABLES

Enr.	Instruments	utilisés par	se trouvent
1	1 franc x 5	tous	salle radio+cochon
2	ampoule radio	Bernard	vieille radio
3	bande demo	Syd et Razor	chez Tentacule verte
4	boîcal en verre	tous	cellier
5	boîtes conserve	tous sauf Bernard	cellier
6	carte magnétique	tous	chambre Ed
7	cassette	tous	bibliothèque
8	clef	tous	sous le paillasson
9	clef argentée	tous	cave intérieure
10	clef jaune	tous	chez Tentacule verte
11	clef lumineuse	tous	piscine
11	clef rouillée	tous	lustre
13	dinde pourrie	tous sauf Bernard	salle à manger
14	disque	tous	chez Tentacule verte
15	dissolvant	tous	salle peinture
16	enveloppe	tous	coffre Edna
17	éponge	Michael	salle bains de Ted
18	frange	tous sauf Bernard	frigidaire
19	fruits plastiques	inutile	salle peinture
20	hamster	tous	chambre Ed
21	jeton	tous	enveloppe
22	jus de fruit	tous sauf Bernard	frigidaire
23	ketchup	tous sauf Bernard	frigidaire
24	lampe de poche	tous	cuisine
25	manuscrit	Wendy	bureau pharmacie
26	outils	tous	coffre voiture
27	paquet	tous	boîte à lettres
28	pellucule	Michael	buisson droit
29	Pepsi	tous	frigidaire
30	Pepsi bien frais	inutile	distributeur
31	petite clef	tous	chambre Edna
32	pinces	tous	radio
33	pinceau	inutile	salle peinture
34	radio	tous	piscine
35	révélateur	Michael	cave dehors gauche
36	robinet douche	tous	garage
37	scie à moteur	inutile	cuisine
38	tentations	tous sauf Bernard	cellier
39	timbres	tous	paquet
40	vieilles piles	inutile	frigidaire
41	vieux disque	inutile	salle piano
42	vieux rôti	tous sauf Bernard	salle à manger

LISTE DES INSTRUMENTS NON TRANSPORTABLES

Enr.	Instruments	utilisés par	se trouvent
1	agrandisseur	Michael	2 ^e étage
2	jeux vidéo	Jeff ou tous	salle j. vidéo
3	machine à écrire	tous	5 ^e porte/3 ^e étage
4	machine costaud	tous	4 ^e porte/3 ^e étage
5	magnétophone	tous	living room
6	plante carnivore	tous	5 ^e porte/3 ^e étage
7	radio police	Bernard	1 ^{er} porte/3 ^e étage
8	téléphone	Bernard	bibliothèque
9	télescope	Jeff ou tous	grenier
10	télévision	tous	salle piano
11	vieille radio	Bernard	living room
12	voiture	tous	garage

Dave : rappeler Edna.

Bernard : aller fils électriques à

réparer ouvrir radio - utiliser

piles avec lampe de poche - allu-

mer lampe de poche.

Dave : aller voir Edna pour aller

en prison - sortir prison - éteindre

dijoncteur.

Bernard : réparer fils électriques

avec outils.

Dave : allumer dijoncteur.

Bernard : aller salle jeux vidéo -

utiliser jeton dans boîtier météo-

ress - lire high score - aller radio

extra terrestre - lire avis de re-

cherche - allumer radio - compo-

ser Police anti-météore - aller

chez Edna puis prison - ouvrir

pièce magique avec clef lumineuse

- ouvrir 2^e porte avec code high

score - attendre police météo-

ramasser insigne police météo-

donner insigne à Tentacule

mousse - traverser pièce de Zom-

bi - ouvrir porte avec carte ma-

gnétique - éteindre interrupteur.

ASTUCES

Voir le parcours de Bernard.

Beaucoup de ses astuces seront

utilisées par d'autres.

Pour prendre la clef dans le

lustre :

- prendre l'étiquette cassette dans

panneau secret,

- prendre disque chez Tentacule

verte,

- aller salle piano,

- utiliser cassette dans magnéto-

phone,

- utiliser disque sur phono, allu-

mer,

- enregistrer ultrasons (le vase se

brise) - utiliser cassette dans magnéto-

phone salle lustre (le lustre se

brise),

- ramasser clef.

NB : c'est la clef rouillée. Elle

sert à sortir de prison.

Pour récupérer le paquet et

les timbres :

- au début du jeu, laisser

quelqu'un dehors près de la

boîte aux lettres. Quand le fac-

teur sonne, prendre timbres et

paquet puis se cacher de Ed.

Pour être copain avec Ed :

- lui donner hamster,

- lui donner paquet.

Pour terminer le jeu :

- après avoir utilisé les spéciali-

tés de chacun et avoir obtenu

tous les codes, vous devez vous

trouver dans la salle de contrôle

où il y avait la Tentacule morte

(elle a été enlevée soit par Ber-

nard - allumer radio - compo-

ser Police anti-météore - aller

chez Edna puis prison - ouvrir

pièce magique avec clef lumineuse

- ouvrir 2^e porte avec code high

score - attendre police météo-

ramasser insigne police météo-

donner insigne à Tentacule

mousse - traverser pièce de Zom-

bi - ouvrir porte avec carte ma-

gnétique - éteindre interrupteur.

- traverser la salle zombi ma-

gnétique,

- ouvrir placard,

- utiliser combinaison,

- utiliser carte magnétique dans

fente,

- éteindre interrupteur.

Pour Wendy : donner con-

trat à Météore :

- prendre météo,

- ouvrir 2^e porte,

- mettre météo dans coffre,

- fermer coffre,

- utiliser clef jaune sur voiture à

réaction.

LES CODES

Les codes varient souvent,

en voici quelques-uns.

Téléphone Edna : 3444 - 1547

Code police météo :

9111 - 3412

Code coffre Edna :

3621 - 4186 - 1020

Code 2^e porte prison :

8640 - 3300 - 3301 - 7572



Cash & Carry Micro

C.C.M.

37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Vente par Correspondance uniquement
Tous nos Prix sont HT. Nous assurons la Garantie et le SAV
SI VOUS NE TROUVEZ PAS CE QUE VOUS CHERCHER
DANS CETTE PUBLICITE TELEPHONEZ NOUS

PACK N°1
AMIGA 500
512 KO + PERITEL

3290 FR\$

150 FR\$ MOIS *

SPECIAL
AMIGA 500 1 MEGA
AVEC PRISE PERITEL

3990 FR\$

200 FR\$ MOIS*

Commandes
Téléphoniques
(1) 40 16 04 02

PACK N°2
AMIGA 500
512KO + PERITEL + 40 DISQUETTES
+ 10 DISQUETTES DE DOM PUB**

3490 FR\$

150 FR\$ MOIS*

PACK N°3
AMIGA 500 512 KO
+ MONITEUR STEREO
+ 10 disquettes de DOM PUB**

5620 FR\$

EXTENSION MEMOIRES
POUR A2000
MICROBOTICS SUP
Peuplée 2 MO 3590 Frs
Peuplée 4 MO 5190 Frs
Peuplée 6 MO 6790 Frs
Peuplée 8 MO 8390 Frs
RAM vendues séparément NC

LECTEUR 3 1/2
AVEC SWITCH
805.00 Frs

LECTEUR 5 1/4
1405.00 FR\$

* CREDITS sous réserve d'acceptation
du dossier par SOFINCO. Exemple:
3290 Frs de crédit. Versement comptant
de 65Fr\$ et 28 mensualités de 150 Fr\$
coût total du crédit 1037 Taux 17.940
Frs. Total payé 4392 F\$ Assurance et frais
de dossier (120) comprise.
**Fred Fish N°300 et au dessus

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE
512K + HORLOGE POUR A500
AVEC SWITCH
630 FR\$

A590
Disque DUR 20 MEGS
Pour A500
AVEC 2 MEGAS DE RAM
5890 FR\$

OU
300 FR\$ MOIS*
A590 SEUL NOUS CONSULTER

DISQUETTES 3 1/2
Double Face Double Densité
avec étiquettes
par 50 295 Frs
par 100 520 Frs
par 200 990 Frs
LA QUALITE SEULEMENT

VOUS DESIREZ UN
AMIGA 2000
NOUS REPRESENTONS
VOTRE A500
NOUS CONSULTER

SPECIAL 1
AMIGA 500 1 MEGA
+ MONITEUR STEREO
(A108451P)

5990 FR\$

250 FR\$ MOIS*

PROMO A2000
VOTRE AMIGA 2000
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**

7990 FR\$

350 FR\$ MOIS*

A2000
VOTRE AMIGA 2000
MONITEUR STEREO
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**

9990 FR\$

400 FR\$ MOIS*

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNiquement par correspondance. La première commande est passée par courrier aéro. Clients accédant à leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc. qui figurent d'ores et déjà des conditions. ATTENTION! Prix de port. Les colis de plus de 3kg (micro, périphériques etc.) sont facturés en RTT (L). Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FR\$ au montant de votre commande. Nous nous réservons le droit de modifier nos conditions sans préavis. Les commandes sont traitées dans l'ordre de leur réception. Les commandes sont traitées dans l'ordre de leur réception. Vos remboursements sont effectués par chèque. Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez dans cette publicité téléphonez nous.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES juillet/août 90



Courrier céleste

M. Gernika, dieu des dieux, je m'en remets à toi pour poser quelques questions : d'abord, je voudrais te demander s'il est normal qu'il soit impossible d'inscrire sur l'écran un « M » majuscule (à l'aide de la touche Caps Lock) avec le traitement de texte Kindwords sur Amiga ? Deuxièmement, puis-je employer mes vieilles disquettes simple face (provenant de mon ex 520 ST) dans mon lecteur ? Ensuite, est-ce que la magnifique Indianapolis 500 existe sur A500 ?

Je connais également un problème grave. En effet, s'échappe de ma belle alimentation un infâme bourdonnement d'abeille. Ce bruit empire avec les minutes et devient carrément insupportable après une ou deux heures. Les différents revendeurs à qui j'ai soumis mes questions sont partagés. Commodore France me semble la dernière solution à ce brui. Pourrais-tu me communiquer le numéro de téléphone de cette marque ? A noter que mon copain Gernikas, qui a aussi un 500, n'a pas eu la chance de recevoir une ruche dans son alim !...

Gernika

■ Si le « M » majuscule ne veut pas s'inscrire à l'écran, cela provient probablement du driver de clavier installé avec Kindwords. Soit qu'il s'agisse d'un clavier QWERTY, mais, dans ce cas, vous vous en êtes sûrement aperçu : entre autres différences, le « m » minuscule se trouve à la place de la virgule et le « M » majuscule au même endroit, mais avec la touche Cap Lock. Soit que le driver est buggé. Il ne reste qu'à en demander un autre auprès de l'éditeur du logiciel. Deuxièmement, non, il n'est pas possible d'utiliser des disquettes simple face avec l'A500. Troisièmement, le jeu Indianapolis 500 n'existe pour

l'instant que sur PC, mais une version Amiga, est en préparation. Elle ne devrait hélas pas voir le jour avant six mois. L'alimentation qui ronfle, à première vue, cela ne paraît pas normal du tout. Si votre Amiga est encore sous garantie, contactez votre revendeur à le remplacer. Sinon, que Dieu vous aide ! Voici, néanmoins, le numéro de téléphone de Commodore France : 46.44.55.55.

GFA

Heureux possesseur d'un Atari 520 ST, je me trouve face à un problème que je ne parviens pas à résoudre : existe-t-il un moyen dans un programme en GFA Basic, de lancer un autre programme qui, lui, n'est pas en GFA ? **Christophe Oronec**

■ Un programme en GFA Basic peut en effet lancer un autre programme, mais à la condition expresse que ce second programme ait le suffixe .PHG (c'est le cas pour un grand nombre de programmes exécutables).

Pour effectuer l'opération, c'est très simple. Imaginez que vous voulez lancer, à partir de votre programme en GFA, un programme qui porte le nom XXXX. Il vous suffit d'introduire la ligne suivante : EXEC @, "XXXX.PHG".

GFA (bis)

Toutes mes félicitations pour ta revue et la rubrique Sésame que tu délivre chaque mois. Je souhaiterais savoir s'il est possible d'exécuter un fichier au format .SPL (Replay 4) sous GFA ? Est-il vrai que le GFA est beaucoup moins rapide que l'assembleur ? Enfin, qu'est-ce que le temps machine ?

Denis Stromon

■ Oui à la première question. D'ailleurs, la source du programme peut exécuter un fichier .SPL. Se trouve sur la disquette ST Replay. Si elle ne s'y trouve pas, c'est que votre ST Replay est une copie illégitime. Quant à la deuxième question et tout à fait logiquement. Le GFA Basic, même s'il est plus performant que d'autres Basic, est un langage interprété : chaque

La fin des graphistes

Je vous écris pour vous dire que les graphistes sont en voie de disparition. En effet, l'utilisation de cette merveille électronique, j'ai nommé le scanner, va perdre la graphiste. Il est pourquoi je pense qu'avant un an, un graphiste sans scanner aura disparu de tous les logiciels. Dès maintenant, son usage devient abusif, par exemple dans le logiciel nommé Jeanne d'Arc où tous les graphismes sont digitalisés. Il faut que l'organisme qui surveille les logiciels (s'il n'existe pas, il faut en créer un) exige que seuls une petite surface soit autorisée aux images digitalisées. C'est un appel au secours, un cri de détresse que je lance au nom de tous les graphistes... J'aimerais que cette lettre ne reste pas dans un tiroir car tous les graphistes de mon époque sont d'accord avec moi et se sentent joints à moi pour cette lettre.

Des graphistes désespérés !

■ Bien que votre arreturme soit compréhensible, vous ne pouvez contraindre le progrès à marcher à reculons. D'autant qu'avec l'arrivée prévisible des nouvelles techniques - CDI et DVI en particulier - c'est la vidéo qui va attaquer les graphistes ! Le remède préconisé n'est-il pas cependant Caucaucscuicaue ? C'est un peu comme si vous demandiez la limitation des photographies pour protéger les peintres ! La peinture se porte d'ailleurs très bien, le roman graphique est très apprécié, même à la cheville de la bande dessinée. C'est à vous, les graphistes, d'inventer de nouvelles formes d'expression, d'imposer votre manière de voir aux éditeurs en leur proposant des dessins susceptibles de plaire aux acheteurs de jeux.

l'instruction est traduite en langage machine avant d'être exécutée, alors que l'assembleur s'adresse à l'ordinateur dans son propre langage. Même si l'interprétation est rapide, elle prend un certain temps. Il s'agit d'une notion extrêmement tréou. Elle sert aux programmeurs à optimiser leurs logiciels tant en terme de compacité que de temps. L'utilisateur, lui, n'y voit que du feu !

C64

Super-star

Etant en possession d'un Atari 520 ST, mais fier utilisateur (les jeux) d'un C64 (je fais partie d'un club), je me demande depuis quelques temps si je ne vais pas finalement m'acheter un C64. En effet, les performances graphiques c'est bien, mais il est un charme que l'Atari n'a pas au regard du brave C64. De plus, la qualité sonore de ce dernier est bien meilleure que celle du ST, sans compter que j'intéresserai ludique n'est pas le moins du monde un handicap à la puissance de la machine. Or, quel n'est pas mon atterrement lorsque je constate, dépité, que la vente de C64 neufs disparaît

de les colonnes : ne vend-on plus que des occasions ? Je te saurais donc gré de bien vouloir descendre à m'indiquer les adresses des magasins éventuels qui pratiquent encore la vente par correspondance de C64 neufs (1541 + C64 = 1 990 F notamment), ce que j'espère vivement. Le vieux (mais robuste) lion aux dents longues ne peut finir comme ça ! Son avenir demeure devant lui !...

Stéphane

■ Ta passion, compréhensible quoiqu'un peu désuète, pour ce bon vieux C64 va en faire bonjour plus d'un. Il t'existe pas, à notre connaissance, de magasins pratiquant la vente par correspondance que tu évoques. Mais il est toujours possible d'acheter un C64 neuf. Il reste en vente directes dans les magasins Tandy (on trouve à travers toute la France) avec le lecteur de cassettes, un joystick et cinq jeux au prix que tu indiques : 1 990 F. Mais le drive 1541

n'est pas compris. Pour l'obtenir, il te reste les nombreuses petites annonces de Tilt !

Casse-briques

Après plusieurs mois de tests, je me suis rendu à l'évidence : il n'existe aucun casse-briques digne de ce nom sur Atari ST. En effet, seuls les insipides Arkanoid ! et Il fonctionnent. Malheureusement, Krypton Egg plaire lamentablement. Je lance donc un appel aux éditeurs. Tout d'abord à Hilsfort, pourquoi ne pas commercialiser une nouvelle version de Krypton Egg compatible ST ? Aux autres éditeurs : pourquoi ne pas créer un nouveau casse-briques révolutionnaire ? Le marché est, certes, quelque peu épuisé, mais un dernier effort serait le bienvenu.

Phoenix Design

■ Derrière la question précise portant sur les casse-briques, se pose le problème plus vaste de l'adaptation (et de la création) de logiciels pour ST. Il

semble que les éditeurs hésitent encore à développer spécifiquement pour le ST, craignant sans doute de perdre la clientèle des possesseurs de ST. Mais qu'est-ce qui peut bien empêcher de rendre compatibles ST de anciens logiciels prévus au départ pour le ST ? Il existe bien quelques jeux qui seraient à refaire entièrement, mais dans la plupart des cas il suffit de changer la protection. Messieurs les éditeurs, à vous de jouer.

Emulateur PC, l'arnaque !

Chapitre I : introduction. Le choix d'un ordinateur familial est actuellement un problème qui me coûte pas très cher, mais l'arnaque que subissent les acquéreurs de ces machines. **Chapitre II : les limites de l'émulation.** L'émulation par logiciel ne coûte pas très cher, mais l'exécution d'un programme (s'il s'exécute) est d'une lenteur à faire frémir une tortue. L'émulateur, hormi sa part, est plus rapide. Il va à la vitesse d'un PC XT (10 MHz environ, voire un peu plus). Un autre grand nombre de pro-

une préférence pour l'un, un autre pour un autre, chacune de ces machines ayant ses particularités, ses plus, ses défauts, le débat est loin d'être terminé.

Chapitre III : émulations en cœur. Il apparaît que les Atari et les Amiga voient fleurir dans leurs bacs à extensions des émulateurs, PC ou autres. Pourquoi donc un émulateur ? Parce que cela ouvre des portes à des applications non existantes ou mal exploitées sur ces machines. Le but de la manœuvre n'étant pas de les dénigrer (elles sont toutes deux excellentes), mais de donner l'arnaque que subissent les acquéreurs de ces machines.

Chapitre III : les limites de l'émulation. L'émulation par logiciel ne coûte pas très cher, mais l'exécution d'un programme (s'il s'exécute) est d'une lenteur à faire frémir une tortue. L'émulateur, hormi sa part, est plus rapide. Il va à la vitesse d'un PC XT (10 MHz environ, voire un peu plus). Un autre grand nombre de pro-

3615 TILT: TOUT L'ETE ON VOUS GATE! A partir du 21 juin chaque mercredi gagnez UNE COULEUR LYX ATARI

mais aussi des Pochettes range-disquettes Tilt, des lunettes de soleil aux couleurs de Tilt, des porte-clés, des badges, des auto-collants...

FORUM

grammes passent sans problème, mais la compatibilité est loin d'être parfaite et, s'il y a une gestion graphique, l'émulation sera très lente ou ne passera pas du tout.

Chapitre IV : l'arnaque, ou faire le bon choix. Il faut tout d'abord savoir qu'une extension mémoire est souvent nécessaire, car l'émulateur est gourmand en mémoire et que de nombreux logiciels PC nécessitent un disque dur. Prix d'un émulateur : 2 000 / 3 000 F. Prix d'une extension : 700 / 1 000 F. Prix du disque dur : 4 000 / 5 000 F.

Au total, il vous en coûte, selon la configuration, entre 2 500 et 9 000 F. Le prix d'un PC XT 8 / 10 MHz, 512 Ko, un lecteur est d'environ 2 500 à 3 000 F. Pas besoin de moniteur, le moniteur couleur de l'Atari fonctionne parfaitement avec un PC CGA. Un disque dur pour PC vaut entre 1 800 et 3 000 F. Soit un total situé entre 2 500 et 6 000 F.

Conclusion. Que faut-il choisir pour un même prix, un émulateur ou un vrai PC qui vous donne une STE ? La satisfaction ? Si vous n'êtes pas totalement convaincus, avouez deux ordinateurs sur son bureau, c'est plus classe qu'un Atari branché sur une boîte à sardines !

Gautier Coudeville

■ Vous avez raison, ça fait classieux d'avoir plusieurs micros sur son bureau et un PC, pour le même prix, sera plus performant qu'un émulateur. Mais avez-vous pensé à ceux qui n'ont plus de place sur leur bureau ? Je sais, l'excuse est mince. La vraie raison d'être des émulateurs est de faire sauter tous les bidouilleurs de la terre... éternellement de voir la chose fonctionner. Alors, ne leur jetez pas la pierre. Après tout, la micro, c'est aussi là pour se faire plaisir.

Note : une légère erreur s'est glissée dans votre argumentation. Elle concerne les moniteurs. Le moniteur couleur de la STE est équipé d'une prise Pritel et seuls certains PC bas de gamme (et uniquement CGA) comme l'Olivetti PCT ou l'Euro PC peuvent y être connectés. Si vous désirez un PC

évoluatif avec des modes graphiques plus confortables (EGA ou VGA), il vous faudra impérativement acheter un moniteur adapté. Cela fait monter

Liberté chérie

Tout d'abord, je tiens à dire tout ce que vous avez vraiment tué sur ce jeu. Mais je ne suis pas sûr que vous ayez été à la solde d'Atari France ? Kick Off sur ST est nul, il n'y a pas de filets aux cages, pas de panneaux publicitaires le long du terrain, lorsqu'il y a l'impression d'évoluer sur un tapis de feutrine du genre de ceux qu'on trouve sur les billards, de plus on ne voit jamais les lignes que ce soient les lignes de touches, de sortie de buts ou de milieux de terrains ou plutôt si, on les voit lorsque la balle est sortie. Ça, c'est le propre de Kick Off sur ST est libéralisé et ne fait plus l'objet d'une constante censure de l'Etat visant à la propagande. Tout cela a bien changé dans le pays de Lénine le Rouge !

Mais revenons au sujet de ma lettre. Tout d'abord, je suis content que tu puisses comparer Atari et les jeux sur PC. Le sublime et unique ordinateur qu'est l'Amiga 500, 1000 ou même 2000 (pas de racisme !) Je suis hors de moi lorsque je vois dans un ordinateur des ataristes dire que l'Atari est meilleur que l'Amiga, la meilleure preuve est le bide du STE. Bon sang ! Réveille-toi, tu es dans un piège à l'Amiga. Ensuite, je pense que vous favorisez ce genre de comportement en mettant 15 à Kick Off sur ST et Amiga.

■ Premier élément d'importance : la transparence. Depuis longtemps déjà, nos lecteurs ont eu l'occasion de s'en rendre compte, l'équipe de Tilt se remet régulièrement en question afin de proposer un journal encore meilleur. Glanost et parrotto sont des gens bien connus de la maison. En ce qui concerne le ST et l'Amiga, mieux vaut garder la tête froide. Pratiquement tout a été dit sur le sujet et nos lecteurs ont suffisamment d'informations pour juger eux-mêmes. Autrement dit, STE contre Amiga : un jeu partout ! Précisons en outre que le ST n'est pas un bide mais il remplace tout simplement le ST. Enfin, pour mémoire, rappelez-vous nos notaires les jeux par rapport à la machine sur laquelle ils fonctionnent. En la matière, Kick Off n'est pas un programme difficile à faire sur un Amiga. Quinze est même peut-être un peu généreux pour ce logiciel et sur cette machine. Enfin, pour conclure : NOUS NE FAISONS QUE DANS FAIRE DEBRIEFINGS. REVIEWS ! Nous ne jugeons un jeu que lorsqu'il est terminé afin de nous mettre dans les mêmes conditions qu'un acheteur éventuel.

le prix d'au moins deux à trois mille francs. Les émulateurs s'arrangent cependant au mode CGA, cela n'événie rien à votre raisonnement.

Jeux de gamin

Je vous demande d'avoir l'amabilité de m'aider. Pour Noël, mon fils à reçu la disquette de *Félicie Maya* en cadeau et mon dernier fils, plus petit, a mis dans la cheminée le manuel d'instructions. Nous sommes coincés sur les mots de passe. Que faut-il faire ? La disquette nous sert pas à grand-chose. Je compte sur votre compréhension pour m'aider à retrouver ces instructions.

Mme Gonzalez

■ Ce n'est pas la première fois que Tilt reçoit ce genre d'appel au secours. Les dégâts proviennent d'habitude du chat ou du chien de la maison plutôt que du gamin destructeur. C'est le genre de chose qui effectivement peut arriver. Les distributeurs de *Félicie Maya*, Lancelot, se font plaisir à proposer de remplacer les manuels détériorés. Vous vous doutez bien que certains pirates indisciplinés ont tout de suite profité de l'aubaine. Lancelot, pas fou, demande donc désormais une preuve d'achat : une facture, c'est très bien. A défaut, l'emballage du jeu ou le manuel en lui-même n'ont pas de valeur. Le mieux est simple : les PC étant très répandus, on trouve facilement des barrettes à contrôle de partié alors que ce n'est pas évident de dénicher celles qui, en principe, conviennent mieux aux STE.

Mémoire

Je possède un Atari STE étendu à 1 Mo (avec bien du mal). J'ai lu que le STE n'acceptait pas les barrettes à contrôle de partié et je voudrais savoir si c'est vrai car mon extension (2 x 256 Ko) est à contrôle de partié et ça marche très bien. J'ai essayé avec une barrette 1 Mo (avec contrôle de partié) et là, ça plante ! Alors question : pourquoi ? (J'ai essayé avec 2 x 1 Mo, pour le cas où ça marcherait par paire).

■ Maintenant, vous pouvez double-cliquer sur le programme exécutable généré par le compilateur de Spack. Le démo démarre... Si cela ne résout pas le problème, renvoyez les disquettes à Esat Software, qui s'y léchéranga.

Le programme VBL-ZIC.PRG permet de savoir si un fichier de musique est compatible Spack. Il suffit de double-cliquer sur ce programme, un sélecteur appa-

sembler la démo Cray Space (et hop, sous GEM !). Ensuite, lorsque le compilateur démonte sous Spack et une fois le fichier Spack-D.PRJ généré, il n'est impossible de voir le résultat car l'écran devient noir, puis plus rien après le chargement. Pourtant la démo est toute simple. Enfin, comment utiliser VBL-ZIC.PRJ ?

■ Les barrettes d'extension mémoire à contrôle de partié sont normalement destinées aux PC qui n'acceptent pas les barrettes sans contrôle de partié. Les STE, moins exigeants, n'ont pas besoin de contrôle de partié. Mais ils acceptent aussi les barrettes à contrôle de partié. D'ailleurs, vous en avez la preuve puisque votre extension à 1 Mo fonctionne. Cela devrait fonctionner avec une barrette d'1 Mo de plus, mais votre description est trop succincte pour qu'il soit possible d'un diagnostic. Le mieux est de vous adresser à un centre agréé Atari. Atari France vous fournira directement l'adresse du centre le plus proche de votre domicile. Certains vont poser la question : mais pourquoi donc mettre dans le STE des barrettes à contrôle de partié alors que ce n'est pas le cas de la plupart des réponses est simple : les PC étant très répandus, on trouve facilement des barrettes à contrôle de partié alors que ce n'est pas évident de dénicher celles qui, en principe, conviennent mieux aux STE.

■ Une chose est sûre : ce n'est pas normal ! Le symptôme décrit correspond à un mauvais réglage des switches de configuration de l'imprimante. Il doit s'agir du switch qui concerne le retour chanot (en abrégé LF, de l'anglais Line Feed). Le mode d'emploi de l'imprimante devrait vous indiquer la position à attribuer aux switches. Mais il semblerait que vous ne possédiez pas ce mode d'emploi (si non, vous sauriez comment mettre correctement le ruban !). Il vous faut donc vous en procurer un exemplaire, soit auprès d'un autre utilisateur, soit auprès du constructeur de l'imprimante.

■ Vous problèmes avec Spack proviennent certainement du fait que vous possédez des premières versions du logiciel. Pour exécuter une démo, essayez la procédure suivante :

1) Sur la disquette de compilation, renommez le fichier OVL.DAT en OVL.PRJ.
2) Double-cliquez sur OVL.PRJ. Après son exécution, vous reverrez le bureau GEM.
3) Maintenant, vous pouvez double-cliquer sur le programme exécutable généré par le compilateur de Spack. Le démo démarre... Si cela ne résout pas le problème, renvoyez les disquettes à Esat Software, qui s'y léchéranga.

■ Pour ceux qui n'auraient pas compris, le problème soulevé par Sylvain Brontons concerne le brachage entre imprimante OKI Microline 293 et Atari ST. Voici donc une bonne

raff. Vous choisissez une imprimante musique (si vous en possédez bien sûr) ! Le fichier est compatible au format externe de Spack, la musique démarre, sinon, un message d'erreur s'affiche à l'écran.

Imprimé

Hi, les tités, how are you ? Je possède une imprimante LQ-400 et je cherche comment mettre le ruban (je sais, mais ce n'est pas la bonne façon). Et, sur Atari, quand on presse sur ALTERNATE et sur HELP en même temps, on imprime l'écran. Mais sur mon imprimante, le rouleau n'avance pas, c'est-à-dire qu'il imprime sur place ! Est-ce un mauvais réglage ou est-ce normal ?

Damien

■ Une chose est sûre : ce n'est pas normal ! Le symptôme décrit correspond à un mauvais réglage des switches de configuration de l'imprimante. Il doit s'agir du switch qui concerne le retour chanot (en abrégé LF, de l'anglais Line Feed). Le mode d'emploi de l'imprimante devrait vous indiquer la position à attribuer aux switches. Mais il semblerait que vous ne possédiez pas ce mode d'emploi (si non, vous sauriez comment mettre correctement le ruban !). Il vous faut donc vous en procurer un exemplaire, soit auprès d'un autre utilisateur, soit auprès du constructeur de l'imprimante.

Lecteur double face

Je possède un Atari 520 STF avec un lecteur double face et une imprimante OKI type Microline 293 ; Celle-ci n'a pas la même ligne de raccordement que le câble d'imprimante de l'ordinateur. On m'a dit que l'imprimante possède plusieurs modules et il faudrait en changer. Est-ce vrai ? Si oui, où puis-je le trouver et à quel prix ?

Sylvain Brontons

■ Pour ceux qui n'auraient pas compris, le problème soulevé par Sylvain Brontons concerne le brachage entre imprimante OKI Microline 293 et Atari ST. Voici donc une bonne

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe



24 rue de Turin 75008 Paris

Melko Europe-Bureau
Distributeur officiel en France de la STE et de la 512
le local, tél. 01.42.49.91.49, tél. minicarte de l'On a 3h
tel. 01.42.49.91.49

Vous trouverez également nos prix, nos promos, notre service aux adresses suivantes
LILLE : 127 bis Rue de Paris 59000 LILLE Tél. 20 42 03 19
PARIS : 5, Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél. 01 43 39 31 31
TOULOUSE : 35 rue de la République 31000 Toulouse Tél. 06 43 38

VENTE REPRISE ECHANGE

+ LOCATION DES JEUX POUR LA CONSOLE NEO GEO SNK



Promo Exceptionnelle nous consulter!

Jeux, plus de 30 titres en stock et arrivés hebdomadaire de nouveautés.

Mégadrive + 2 jeux	1890F
Two in One joystick	590F
Joystick Xi-Tro	490F

Jeux à 380F

Atari/Amiga / An'Diver / Cuts / Darwin / First down / Hatcher / Jagged / Jaxxon / Kick Off / Golden Axe / Hero's / Jan's World / Zaxxon Boy / Rambo 3 / Sakeron / Super Mario / Space Name 2 / Super Baseball / Super Hang on / Super Shinobi / Tasslog / Tasslog 2 / Zoom

CONSOLE NEO GEO

Promo Exceptionnelle sur la Coregraphix (nous consulter)

Pc Engine 1	1290F
Jeux nouveautés à 390F	
Okinaova / Xenius / Super Force Man	750F
Woolizers Legend / The Adventure	500F
jeux (CD ROM) / Ninja Spirit	490F
Sobanano (CD ROM) / Bomb / Super Doran (CD ROM) / YS 1 et 2 (CD ROM)	350F

ATARI LYXX 1490F

Jeux à 280F : Electropac / Blue Lightning / Games of Zandocan / Chip's challenge / Gourlief / Rompage



3990F

Une exclusivité ULTIMA
la Neo Geo SNK c'est la borne d'arcade à domicile 16 bits, Microline 80000 x 230 caractères couleurs de 420h x 16e 60Ms de son en cartouche.
Magic Road, Riding Hero, Nani, Baseball pro Top Player, etc...

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARV VINC 3 Boulevard Voltaire 75011 Paris

Désignation	Prix	Quantité	Montant
Nom:			
Prénoms:			
Adresse:			
Code Postal:			
Ville:			
Télé. (n°):			
Carte bleue n°:			
Date d'expiration:			

Remarque: règlement 23 mois, nous vous livrons le matériel en 15 jours. Les commandes sont traitées dans l'ordre de leur réception.

chose de faite. De la notion de module, il faut se souvenir que certains imprimants disposent de cartouches imprimantes parallèles (dans la famille des Centronics) ou sérielles (famille des RS 232C ou du n° 423 et celui du genre COBIT). De deux choses l'une : soit la Microline de Sylvain dispose d'une interface sérielle (auquel cas il faut en effet changer d'interface en changeant de cartouche), soit elle dispose d'une interface parallèle et dans ce cas ou bien le câble n'est pas adapté ou bien le jeu de caractères n'est pas compatible entre ces deux appareils.

PLEASE TILT

Je voudrais connaître ton opinion sur plusieurs jeux (Strider, Xenon II, Flight Simulator, Dragon's Lair). Je sais, ce n'est pas habituel... Mais, ça fait deux mois que je vois ces logiciels dans mon magasin et que j'en attends la critique de Tilt...
Martin

■ Cher Martin, permets-moi de te demander si tu portes des lunettes et si tu es un ancien lecteur. Si c'est le cas, ton cas est grave : Strider n° 77, Xenon II n° 77, Dragon's Lair n° 78 et Flight Simulator voir tous les numéros de Tilt ou un dossier simulateur a été publié. Autrement, si tu es un ancien lecteur de Tilt mais que tu ne portes pas de lunettes achètes-en ! Dernière possibilité : tu ne nous lis que depuis peu de temps. Dans ce cas, tu ne pourras nous reprocher de faire des tests de logiciels avant que les magasins ne les aient achetés.
Acédriz Bizriout

C'EN EST TROP !

Cette fois, c'est en est trop ! Je saisis ma plume à deux mains et vous écris afin de vous adresser des critiques.
1) Vous le dites vous-même : « Il est quasiment impossible de juger un jeu sans l'avoir pratiqué longuement ». Pourtant, vous n'arrêtez pas de le faire ! Je ne demande pas aux testeurs de mettre une ceinture de chasteté et de ne jouer qu'à un seul jeu, mais je doute que Alain Huyghe-Lacour (encore un pseudo pour éviter d'être la

cible des testeurs mécontents incapables d'orthographier correctement un nom) connaisse toutes les fesses de Rock Star alors que ce jeu vient juste de sortir. 2) Attention danger ! Tilt s'adresse, en dehors des rubriques habituelles point de saut ! Tilt semble être la devise de votre journal... 3) Excusez-moi de vous dire cela, mais Tilt prend de la hauteur. Ce n'est pas contre le piratage sous n'importe quelle forme. Dans les PA vous dites, je cite : « Nous éliminons l'implétablement les logiciels non dotés de sous-programmes d'amener des pirates... » Or, dans les annonces du n° x je vois ceci : « xxxxxxx, xxxxxx xxxxxx, xxx xxxxxx, xxxxxx, etc... tu veux leurs cracks, dis-moi, releases ? Alors écris-moi 80F pour 10 disks et new-stuff stp. » Je pense que, travaillant dans un milieu informatique, vous devez savoir ce que cache derrière ces pseudos. Si ce n'est pas le cas : recyclez-vous !
White Wizard et White Phoenix

■ Parlons bouafs mais parlons chiens ! De la signature Alain Huyghe-Lacour : « Bouaf... » Ça me nenni... Notre testeur, dont la signature se résume trop souvent en A-H-L-, se nomme bel et bien Alain Huyghe-Lacour ! Pas de titres, pas de pas de cachet... On ne peut pas en dire autant de lecteurs qui utilisent des pseudos bidons qui plus est en anglais. Et par ailleurs, dans les tests de date de sortie des jeux Comme tous les journalistes de la presse micro, nous sommes en contact direct avec les éditeurs. Nous savons plusieurs fois plus que vous ce que nous posent aux acheteurs (ce qui permet de publier des previews et des avant-premières) et disposons dès que nous avons leur sortie commerciale. De cette manière, nous pouvons publier un test de qualité sans trop de décalage par rapport à l'objet du test.
3) Assipétié ? Vous nous reprochez, cher lecteur, de nous endormir sur nos fauaises ? Que non ! A chaque numéro nous tentons de vous expliquer le mieux possible pourquoi nous n'avons pas hésité à nous remettre en ques-

tion lors de la mise en place d'un Tilt deux fois par mois. Toutefois, nous faisons cela dans le respect de notre lecteur. D'où des évolutions continues et par petites touches qui ne sont pas, parfois, directement perceptibles. 4) De l'âge de Tilt Tilt est le plus ancien des journaux de micro-informatique luque publiés en France en outre il dispose d'un lectorat fidèle et généralement le lisant depuis de nombreuses années. Le lecteur type de Tilt a donc tendance à vieillir (comme toute chose en ce monde, du reste) et nous suivons incontestablement ce mouvement. Peut-on nous le reprocher ? Non, car comme les bouteilles de Coca Cola, avec l'âge nous nous bonifions... 5) Des annonces Il est vrai que parfois nous avons du mal à réagir par rapport à certaines annonces. Certaines arrivent donc à surmonter les barages que nous mettons en œuvre. Mais, petit à petit, elles sont de plus en plus rares. En outre, soulignons que démos et autres intros ne sont en rien, au regard de la loi, illégales.

Emulation

Suite à la parution de l'article sur « comment transformer votre ordinateur en PC », dans le numéro n° 78 de Tilt, nous vous proposons de vous adresser à un distributeur. Si j'ai pu résoudre facilement une partie de ces problèmes, entré autres par l'achat d'un Trackball Atari (de fort bonne qualité) et d'un distributeur et de prolongateurs de câbles pour le joystick et la souris (le Trackball en ce qui me concerne), j'ai dû me résoudre à faire démonter ma machine (au titre de la garantie) et, après contact pris auprès de vous par mon reven- teur, de faire modifier la carte mère pour me permettre d'exploiter au mieux mes deux jeux de disquettes. J'en ai profité au passage pour faire rigidifier (ou plutôt correctement assembler) la coque de mon Atari. Le total de ces opérations aura coûté une semaine d'immobilisation à la machine chez le re-

tailleur (le facteur financier étant ici un choix personnel, je le considère comme négligeable). A l'heure actuelle, le seul problème non résolu concerne la modification de la fonction TIO 165 permettant d'assurer la sauvegarde du bureau en moyenne résolution. Il est toutefois possible, par ce que je l'appellerai un « bidouillage » de modifier une ligne sur l'ancien DESKTOP INF à l'aide d'un éditeur de textes type ASCII. Vous conviendrez avec moi qu'il serait plus confortable que le système d'exploitation assure lui-même, sans erreurs, cette fonction. Je vous saurais donc gré de m'expliquer, en premier lieu, comment être agréé après la commercialisation d'un jeu à la gamme ST, il est possible de mettre en vente un système d'exploitation dont une fonction importante à modifier est le nom du correcteur programme. En second lieu, quelle solution proposer aux premiers acheteurs du ST2E pour corriger le TOS 1.8 ? Ne serait-il pas

François Hermelin

Le ST2E sur la sellette

Détentrice d'un Atari 520 STE depuis octobre 1989, j'ai une certaine expérience quant on pourra enfin voir des logiciels ou utilitaires utilisant toutes les capacités de ce micro ? Car pour l'instant, il n'y a pas grand-chose... Alors, fallait-il vendre son ST2E pour un STE si on ne peut l'utiliser « à fond » ? D'autant qu'il y a l'habituel problème de compatibilité entre ces deux modèles que je pose.
Christine

J'ai fait l'acquisition d'un ordinateur familial 520 STE, le 15 novembre 1989. Vous un bref exposé des quelques problèmes que j'ai pu rencontrer. Impossibilité de sauvegarder le bureau GEM en moyenne résolution ; problèmes de cohabitation du lecteur interne avec le lecteur externe ; très médiocre qualité de la souris (autours) ainsi que celle du bouton poussoir (trop court) du lecteur de disquettes ; défaut d'assemblage de la coque en plastique entraînant des vibrations persistantes lors des accès disques ; emplacements toujours aussi malaisés des sorties joystick/joystick entraînant des manipulations hasardeuses. Si j'ai pu résoudre facilement une partie de ces problèmes, entré autres par l'achat d'un Trackball Atari (de fort bonne qualité) et d'un distributeur et de prolongateurs de câbles pour le joystick et la souris (le Trackball en ce qui me concerne), j'ai dû me résoudre à faire démonter ma machine (au titre de la garantie) et, après contact pris auprès de vous par mon reven- teur, de faire modifier la carte mère pour me permettre d'exploiter au mieux mes deux jeux de disquettes. J'en ai profité au passage pour faire rigidifier (ou plutôt correctement assembler) la coque de mon Atari. Le total de ces opérations aura coûté une semaine d'immobilisation à la machine chez le re-

Régis Escalona

■ A ma connaissance, il existe actuellement que la solution PC-Transporteur pour rendre un GS compatible PC.

possible de faire échanger (sous garantie) les ROM (9) par mon revendeur ? P.S. : le 620 STE est au demeurant une heureuse évolution du STF et reste, pour moi et beaucoup d'autres, une excellente machine, fiable et évolutive, mais manquant d'un peu de rigueur dans sa conception et sa mise au point.
Eric Amette

■ Nous avions, lors d'un oracle rendu à la page 133 du Guide micro 90, attiré l'attention de nos ouailles sur les problèmes posés par l'annonce de l'achat d'un Atari STE (sans aller, toutefois, jusqu'à excommunié cette machine à la compatibilité toute schismatique). Nos préférences se sont malheureusement révélées exactes, et nombre de nos fidèles (lecteurs) ne savent plus à quel ST se vouer. Vous pouvez demander à Alan-France d'effectuer un test de ses cartes ROMs buguées, puis votre problème de sauvegarde du bureau découle incontestablement d'un vice caché. Il semble que les machines actuellement

vendues ne présentent plus ce défaut, mais attention : certains revendeurs pourraient encore en avoir en stock ! Alors n'achetez pas sans essayer, et si vous êtes contraint d'acheter votre machine par correspondance, n'oubliez pas de formuler clairement sur la commande les réserves d'usages.

Pratiques douteuses

J'ai lu la lettre d'un de vos lecteurs dans Tilt n° 78, ayant par là même écrit «Vendus vendus ? ». Ça paraît en gros d'un revendeur qui vendait à ses clients des logiciels. Je dois dire que je n'ai pas été surpris. En effet, lorsque j'ai acheté mon Amiga, mon revendeur « favori » m'a proposé gracieusement de m'offrir quelques programmes à quelques euros par logiciel. Avec. Il m'a donné, entre autres, Deluxe Paint II. Seulement, au lieu de me donner les originaux, il les a copiés à l'aide d'un copieur mis au point par

un groupe pirate. Je lui ai alors demandé s'il n'était pas illégal de me donner ainsi Deluxe Paint II. Il m'a répondu que Delux Paint II venait de sortir et que, désormais, Deluxe Paint II faisait pratiquement partie du domaine public. C'est scandaleux ! Je me suis vite débarrassé de ces logiciels pirates pour ne pas avoir de problèmes. Je ne possède que des originaux. Pour compléter ma logithèque, j'ai plus de 500 logiciels du domaine public. D'ailleurs, je possède pratiquement tous les logiciels du domaine public : c'est très prenant, et tellement moins risqué !

Anonyme

■ Un témoignage qui, hélas, en confirme bien d'autres... Il semble que certaines boutiques aient tenté de privilégier, en effet, la vente de machines (question de marge, sans doute) et n'hésitent pas à fournir à leurs clients, pour tout achat d'un ordinateur, des programmes piratés

COMMUNIQUE

NOUS JOUONS AVEC LA MEGADRE™

Ce communiqué est notre droit de réponse légitime et bien fondé.

Les sociétés "ELECTRON, SHOOT AGAIN, MICRO AVENUE" souhaitent attirer l'attention des lecteurs sur les points suivants.

- 1- Il est faux d'affirmer que nous effectuons des modifications sur la console SEGA MEGADRE™. Nous, les commercialisateurs telle qu'elle est commercialisée au Japon et ce contacte directement au téléviseur à l'aide d'un câble pirate.
- 2- Il est faux d'affirmer que nous avons besoin d'une autorisation pour importer un produit libre à l'importation. Nos importations sont parfaitement légales.
- 3- Nous assurons la garantie légale et commerciale et le service après vente sont assurés par nous.
- 4- Il est faux d'affirmer qu'utiliser une console SEGA MEGADRE™ entraînerait des dysfonctionnements pouvant survenir à la console elle même ou au téléviseur.
- 5- Nous n'ignorons pas que les cartouches japonaises seront incompatibles avec la "SEGA MEGADRE™" française et en informons systématiquement nos clients, mais il semble sous toutes réserves que les cartouches françaises seront compatibles avec la console japonaise.
- 6- Nous n'avons jamais prétendu avoir de quelconques accords avec "SEGA Enterprises".

"Engager les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection à l'égard du produit" que nous commercialisons avec de fausses affirmations est constitutif de concurrence déloyale.

Notre point de vue :
La SEGA MEGADRE™ que nous commercialisons est identique à celle commercialisée au Japon par centaines de milliers. C'est parce qu'elle est vendue bien que des dizaines de jeux y sont déjà disponibles. "Notre console" permet l'utilisation de tous les jeux produits à ce jour et à venir au Japon dont elle est originale. La "MEGADRE™" française commercialisée en septembre 89 par "VIRGIN LOISIRS" comporte une différence fondamentale. La forme de l'emplacement cartouche et donc des cartouches ont été modifiées. La production de jeux dépendant directement du nombre de consoles vendues, il nous faudra attendre de longs mois avant que les jeux déjà disponibles soient adaptés pour le marché français. NECM™ avec la "PC ENGINE" concurrente directe de la "MEGADRE™" lors de ses 2 millions et demi de consoles vendues au Japon n'a pas pris cette initiative "absurde" qui consiste à interdire aux consommateurs français cette attitude n'est rien d'autre que du protectionnisme visant permettant à Virgin Loisirs™ de nous imposer à l'achat un modèle de console incompatible avec 90% du marché mondial et des dates de sortie lamentables. Si comme il le semble, les futures cartouches françaises (déjà disponibles dans le format japonais) pourront être utilisées avec la console japonaise (90% du marché mondial) il faut rappeler que les cartouches japonaises ne seront pas compatibles avec la console française (10% du marché mondial) et ce à jamais.

En achetant une console "importée", vous vous assurez l'accès immédiat et aussi à tous les produits disponibles et à venir au Japon pour la "MEGADRE™" et d'une garantie d'un an pièces et main d'oeuvre délivrée par votre revendeur.

ELECTRON 12 Rue Porte Champerret 75017 Paris Tél. 01 47 27 16 00 / SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 Paris Tél. 01 40 39 02 38, Micro Avenue 5800 Av. de la Gde Armée 75017 Paris Tél. 01 43 72 24 30

TAM TAM SOFT

Fire auto...

" Les graphistes du mois " Chaque mois, Tilt publie l'œuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calé. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé
Logiciel utilisé
Référence de sauvegarde des dessins

Nom
Prénom
Age
Adresse

Téléphone
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une œuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1
2
3
4

Marque de votre ordinateur

Facultatif

Nom
Adresse
Téléphone

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS BOUTIQUES

DOUBLE DRAGON II
Melbourne
CHASE HQ
Ocean
BOMBER
Activision
CABAL

Ocean
INDIANA JONES
Lucasfilm
POPULOUS
Electronic Arts
RICK DANFORTH
SWEENEY
Lucid
GOLDSN GHOSTS
Capcom
HARD DRIVEN
Domek

DOUBLE DRAGON II
Melbourne
F 29
Ocean
TENNIS CLIP
Blue Byte/URU
MANOHE

Ocean
LES VOYAGEURS DU
TEMPS
Dixitone
MAUPITI ISLAND
Lanhouse
IT CAME FROM THE
DESERT
Cinematronics
CRAZY CARDS
The
SHADOW OF THE BEAST
Pyrgonels

L'autofire s'avère souvent indispensable dans les jeux d'action rapides. Mais toutes les manettes n'en sont pas pourvues. Importé par Bus Plus, un petit circuit permet de pallier cela. On le connecte sur le port manette de l'ordinateur et le joystick se branche dessus. Miracle, vous disposez alors d'un autofire qui de plus est paramétrable par action sur un potentiomètre situé sur le circuit. Voici donc de quoi faire le bonheur des fans de jeux d'action sur Amiga 500.

"Pénicilsot" pour ST

Vous vous souvenez certainement de Purgator 1.0 (voir Tam Tam Soft n°78), cet anti-virus pour Atari ST diffusé par le biais du domaine public. Sachez donc que la version 2.0 est arrivée. Meilleure ergonomie, fonctions supplémentaires et performances en hausse sont au programme. Voilà qui devrait permettre à certains de disposer enfin d'une arme efficace afin de lutter contre le développement de ces petites bêtes informatiques que sont les virus. Soulignons que les auteurs de Purgator travaillent actuellement sur une version 3.0... Ça ne chôme pas!

GS: des Infos

Désormais bien connue des possesseurs d'Apple II GS, I.A.I.C. - une association loi 1901 - poursuit la diffusion en France de l'Apple II GS Buyer's Guide. Rappelons que cette revue venue d'outre-Atlantique propose des tests et articles sur les nouveautés concernant cette machine ainsi qu'un répertoire permanent des produits disponibles aux USA pour le mal aimé d'Apple France, autrement dit le GS. Pour plus d'informations: A.I.C. 54, rue Lamartine 75009 Paris

Révolutionnaire!

"Distributeur spécialisés dans les produits destinés aux professionnels de la micro-informatique. La Commande Electronique annonce la venue d'un scanner à main révolutionnaire nommé Page Brush. Venu d'outre-Atlantique et fabriqué par la société Mouse Systems, il fonctionne sur Mac ainsi que PC et

compatibles. Son côté le plus novateur réside dans la largeur de saisie puisqu'il permet de scanner une page A4 en une passe. Révolutionnaire? Peut-être, mais soulignons que Mitsubishi propose un tel produit depuis deux ans en Grande Bretagne et en Allemagne fédérale. Rendons à César ce qui est à César...

Echanges Sega

Vu le prix élevé des cartouches pour consoles de jeux 16 bits, la possibilité d'échanger les titres dont on s'est lassé n'est pas un luxe. Mais si quelques boutiques parisiennes pratiquent ce type de transaction pour PC Engine, en trouver une qui le fasse sur Sega Megadrive est plutôt hasardeux. Pourtant, il en existe au moins une: Hazardous Area, à Boulogne (dans la région parisienne). Dans cette boutique il est ainsi possible d'échanger des jeux Sega moyennant 100 F. Soulignons que ces échanges peuvent en outre s'effectuer par correspondance. Hazardous Area 6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne

Un petit procès?

Vous ne connaissez certainement pas la dernière de la société Nintendo. Voici donc le dernier acte de cette noble et respectable entreprise nipponne: un procès. Oui, Nintendo engage un procès contre les sociétés Games World à Munich et Shoot Again à Paris. Attention, nous parlons bien ici de sociétés. Nous ne faisons que rapporter le terme utilisé par l'avocat de Nintendo dans son mémoire de saisine du Tribunal de grande instance de Paris. Mais, en fait que reproche-t-on à Shoot Again et à Games World? Tout simplement la distribution en France et en Allemagne d'un adaptateur permettant l'utilisation sur une console Nintendo vendue en Europe de jeux produits pour les consoles Nintendo vendues au Japon. L'argument de base utilisé par Nintendo est que les adaptateurs transgressent les copyrights déposés par la société japonaise. Reste toutefois à souligner que ces adaptateurs ne sont pas produits par Shoot Again et Games World mais sont importés. Quelle sera l'issue du procès? La société Nintendo arrivera-t-elle à faire triompher son point de vue? Nul ne peut se prononcer pour le moment. D'autant plus que le procès étant en cours, diverses réserves doivent être faites!

Bon, d'accord...

Loriciel vient de signer un accord de distribution avec Rainbow Arts, éditeur de jeux d'outre-Rhin. Les jeux édités par cette société devraient ainsi être mieux distribués en France.

Bon, le son!

Musicien connu dans le milieu de la micro-informatique de loisirs, Charles Callet annonce la venue prochaine de packs musicaux pour ST, Amiga et PC destinés aux développeurs. Au programme: éditeur de sons et séquenceur, drivers (avec sources), droits d'utilisation et documentation. Tout cela constitue, à n'en pas douter, une suite logique à la distribution par ce même Charles Callet de sons et brutes pour diverses machines.

Version pro

France-Teaser, spécialisé dans l'édition de produits télématiques destinés aux Atari ST, annonce la venue de Pro-VideoTeaser. Ce logiciel est plus puissant que son prédécesseur et les acquéreurs de ce dernier ont jusqu'au 30 juin 1990 pour profiter d'une mise à niveau à coût réduit. Dépêchez-vous! Pour plus d'informations, contactez: France-Teaser 22, Grande Rue 92310 Sèvres

Hello Montreuil

La société UBI Soft, éditeur et représentant exclusif de plusieurs éditeurs étrangers, démissionne. Elle est désormais à l'adresse suivante: UBI Soft 8, rue de Valmy 93100 Montreuil

3615 TILT
JOUEZ
AVEC UBI SOFT
ET GAGNEZ
LES TEE-SHIRTS ET
LES BADGES
DU FILM
BACK TO
THE FUTURE III

Mange pas mon ERE

Captain Blood, Macadam Bumper, Sram: ces noms rappellent certainement de bons souvenirs à bien des joueurs... De qualité, ces programmes étaient en effet édités par feu ERE Informatique. Feu? Que nenni! Emmanuel Viau, cofondateur d'ERE, vient en effet de racheter les droits d'utilisation de cette marque et la

relance. Les prochains mois devraient ainsi voir venir divers nouveaux telles Blow Up et Bank Buster, deux jeux pour PC, une compilation sur ST et Boots, un ensemble d'utilitaires sur PC qui devraient à terme se déclinier sur ST, Amstrad CPC et Thomson.

Mon héros!

Héros de jeux créés par Sierra (cf Laysure Suit Larry), Larry Laffer est le point central du nouvel ouvrage de Micro Application. Dans "l'histoire de Larry", vous disposerez de trucs et astuces, solutions et autres explications pour progresser plus simplement dans l'univers des Laysure Suit...

Dompup XL/XE

Notre animateur Atari XL/XE du serveur 36.15 Tilt - le bien nommé Xient - propose aux amateurs une disquette de logiciels du domaine public pour ces machines. Pour la recevoir, envoyez à Tilt (sous la référence XLENT) une enveloppe auto adressée et timbrée à 3F80. En retour, vous recevrez une disquette contenant Diskbase - une base de données -, Degavisuf et le très pratique Autorun Maker. Diverses autres petites choses seront aussi enregistrées sur la disquette mais nous ne pouvons en dire beaucoup plus. Si vous désirez en savoir davantage sur cette opération, vous pouvez directement contacter Xient sur notre serveur dans le forum Atari XL/XE.

<p>AMIGA 500 PROMO</p>	<p>AMIGA 500 +souris +peritel 3390</p>	<p>PHASE AS00+print+lectx512K+horloge.....3990 AS00+print+lectx est 3"1/2.....3890 AS00+1084S+est512K+horloge.....5990 AS00+1084S+est512K+lect 3"1/2.....6590</p>	<p>AMIGA 500 +écran 1084 PROMO</p>	<p>AMIGA 2000 +écran 1084 +carte XT +Star LC-10 11990</p>
<p>Extension 512 K + HORLOGE 790</p>	<p>AMIGA 500 +écran 1084 PROMO</p>	<p>PHASE GALERIE "LE SQUARE" 93, Avenue du G Leclerc 75014 PARIS 45 45 73 00 M. AIGS - 10h à 19h, Lundi-Samedi</p>	<p>LECTEUR 51/2 EXTERNE 1490</p>	<p>LECTEUR 51/2 EXTERNE 1490</p>
<p>AMIGA 500 avec compatibilité PC nous consulter</p>	<p>LECTEUR 3"1/2 EXTERNE 890</p>	<p>PHASE disque dur 20Mo pour AS00.....3990 digitaliseur stéréo Trilogic.....510 Nordic Power.....875</p>	<p>AMIGA 2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 couleur 15990</p>	<p>CARTE EXTENSION 2 Mo extensible à 8 3700</p>

Construire Touche avec Debug

Le signe ¶ indique une ligne à taper. Les autres lignes sont affichées par l'ordinateur. Cette ligne doit être terminée par la touche Return (ou Entrée). Tapez un blanc à la place du petit point (·)

Debug-Touche.com ¶

·E100-B4-08-CD-21-3C-00-75-02-CD-21-B4-4C-CD-21 ¶

```

·u100 ¶
33C0:0100 8408      NOV  AH,08
33C0:0102 CD21      INT  21
33C0:0104 3C00      CMP  AL,00
33C0:0106 7502      JNZ  010A
33C0:0108 CD21      INT  21
33C0:010A 844C      NOV  AH,4C
33C0:010C CD21      INT  21
    
```

```

·r·cx ¶
CX 0000
·000E ¶
    
```

```

·w ¶
Ecriture de 000E octets
·q ¶
    
```

- Lance le programme Debug. Le nom Touche.com est le nom que l'on veut donner à la commande que nous allons créer.
- Introduction du programme en hexadécimal (faites bien attention à ce que vous tapez).
- E pour Enter suivi de 100 indique que l'on désire entrer les valeurs à partir de l'adresse 100 (hexadécimal). Les valeurs suivantes, toujours en hexa, correspondent au programme.
- Permet de voir le résultat.

- S'il s'agit du même programme en Assembleur (à vue dire d'Unassemble, soit désassemble).
- S'il y a une erreur, recommencez l'instruction précédente. Ces lignes indiquent l'adresse (en deux parties séparées par les deux points), les valeurs hexadécimales correspondant aux instructions, puis, plus loin, l'instruction assembleur tel qu'elle a été désassemblée.
- Fixe la taille du fichier à sauver.

000E correspond à 14 en hexadécimal. Notre programme fait 14 octets de long.

- Ecriture du fichier.
- Sortie de debug.

Menu.bat

Le programme batch qui gère le Menu est assez simple malgré une syntaxe un peu barbare. Il peut être rentré avec n'importe quel traitement de texte qui permet de sauvegarder en format texte (ASCII). Pratiquement, on pourrait le taper avec EDLIN (fourni avec le Dos), mais je renonce à vous expliquer l'utilisation de ce soft antédiluvien. Personnellement j'aime bien Sidekick (Borland) qui permet de modifier le programme et de vérifier le résultat quasi instantanément (Sidekick reste en mémoire - il est résident).

Quel que soit votre traitement de texte, le nom du fichier créé devra avoir l'extension BAT (MENU.BAT par exemple). L'extension BAT (pour BATCH) est obligatoire. En effet, elle permet à Dos de savoir qu'il s'agit d'un fichier batch (vous n'aurez pas à taper l'extension lorsque vous voudrez exécuter le Menu).

Cette version de Menu est la plus simple que nous puissions faire; mais l'essentiel est de bien en comprendre le fonctionnement. Si cette rubrique vous intéresse, nous verrons plus tard comment faire mieux, et surtout plus joli.

Le programme Menu a été écrit pour un écran 80 colonnes. Si le

vôtre est en 40 colonnes de deux choses l'une (l'autre c'est le soleil)

- Passez votre écran en 80 colonnes en utilisant la commande Mode du Dos: **MODE 80¶** devrait suffire
- Modifiez les lignes d'affichages pour qu'elles tiennent en 40 colonnes.

Il est évident que ce programme est un exemple qui, tel quel, ne sert à rien. Il faut l'adapter à vos besoins en modifiant les "Choix". Par exemple mettez WORD à la place de "Choix n°1", TETRIS à la place de "Choix n°2", etc.

Puis remplacez la ligne:

```

Echo-Remplacez-cette-ligne-par-le-programme-a-lancer ¶
par le nom du programme correspondant (WORD, TETRIS, ...).
    
```

Attention: le programme doit être accessible par Dos ce qui veut dire que:

- si le programme est sur la même disquette que Menu (et dans le même répertoire) pas de problème.
- si le programme est sur la même disquette (ou sur un disque dur) mais dans un répertoire différent, il suffira de changer de répertoire (éventuellement de lecteur) avant de lancer le programme (Cd puis le répertoire où se trouve le programme à lancer - revenez au ré-

pertoire d'origine après le programme).

- si le programme est sur une autre disquette les choses se compliquent. Il vaut mieux le lancer dans un autre lecteur, à ce moment là les changements de disquettes seront plus clairs (le lecteur A: contient le Menu et le B: le programme).

Malheureusement, certains programmes n'acceptent pas de tourner dans le lecteur B: Alors là, il vaut mieux renoncer à Menu.

Pour tester le code erreur le langage batch possède l'instruction IF ERRORLEVEL suivie d'une autre instruction. Cette autre instruction est exécutée lorsque le code erreur est supérieur ou égal à la valeur testée. C'est pourquoi nous effectuons un double test; pour tester 65 par exemple, nous testons si ERRORLEVEL est plus grand ou égal à 65 et n'est pas plus grand ou égal à 66.

Pour le reste, les explications sont en parallèle avec le programme. Si vous avez des questions n'hésitez pas à m'écrire.

En attendant faites vous vos menus à la carte.

Al Kawarismi

Le batch

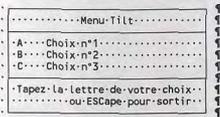
Le signe ¶ indique la touche Return (ou Entrée). Tapez un blanc à la place du petit point (·)

Echo-off ¶

·Debug ¶

·E10 ¶

Echo·



- Cette commande éteint l'affichage des instructions (à partir de la version 3.3 du Dos, vous pouvez ajouter un @ devant l'instruction afin que cette ligne ne s'affiche pas).
- Le label "Debut" permet de faire tourner le programme.
- Efface l'écran.
- Affiche le menu et les choix possibles. Echo veut dire affiche. La commande affiche le texte qui est à la suite.
- Nous verrons plus tard comment faire des menus plus jolis. Mais on ne peut pas tout faire en une fois.

Pour faire les caractères semi-graphiques, regardez le tableau en bas.

- Lance le petit programme TOUCHE que nous avons tapé tout à l'heure. Après avoir exécuté Touche, le Dos reviendra à l'instruction suivante.
- Teste si la touche frappée est un A (majuscule), si Oui va exécuter le choix 1 (CH1)
- Teste si touche a, si Oui va exécuter le choix 1 (CH1)
- Teste si touche B, si Oui va exécuter le choix 2 (CH2)
- Teste si touche b, si Oui va exécuter le choix 2 (CH2)
- Teste si touche C, si Oui va exécuter le choix 3 (CH3)
- Teste si touche c, si Oui va exécuter le choix 3 (CH3)

- Le code 27 correspond à la touche ESCAPE (Echappe). L'utilisateur désire terminer le Menu. On va à la fin.
- La touche frappée n'est pas valide, on retourne au début du programme (Label DEBUT)

- CH1 est le Label correspondant au premier choix. Les lignes suivantes seront remplacées par le lancement du programme que vous voulez.
- A la fin du programme, Dos revient à cette instruction. Elle affiche "Appuyez sur une touche pour continuer". Permet ainsi de tester le menu (sinon vous n'auriez pas le temps de voir le résultat). Dans la version finale, vous pourriez retirer cette ligne.

- Et on recommence au début du menu. (Label Debut)
- CH2 est le Label correspondant au deuxième choix. Les lignes suivantes seront remplacées par le lancement du programme que vous voulez. Tout se passe comme pour le choix 1

- CH3 est le Label correspondant au troisième choix. Voir le choix 1

- C'est la fin du Menu, l'utilisateur a appuyé sur la touche ESCAPE.
- Un petit message pour dire adieu.

Les caractères semi-graphiques (à photocopier et coller sur votre clavier)

196	218	194	191	205	213	209	184	205	201	203	187	196	214	210	183
	195	197	180		198	216	181		206	206	185		199	215	182
179	192	193	217	179	212	207	190	186	200	202	188	186	211	208	189

Pour obtenir un caractère semi-graphique, appuyez sur la touche ALT, tapez le code du caractère choisi sur le pavé numérique, puis relâchez la touche ALT.

PETITES ANNONCES

PC cherche contacts sérieux, réponse 100 % sûr, pour échanges et rendre un club dans le Sud-est, soit très sérieux / mensuel ou bi-mois GAGNETTI, 90, rue Condorcet, 39130 Migneville, Tél. : 87.23.58.65.

Faites votre club parmi plus de 400 programmes du dom pub pour PC à 1/4 catalogue complet contre deux timbres. **SOLEIL INFORMATIQUE**, BP n°2, 24130 Pignoneux.

Maison ST : un nouveau club de détente de loisirs spécialement pour Atari ST à 100 km de chez vous. Nous accueillons : Jean KHUILLER, 9, rue de l'Opéra, 13001 Marseille. Tél. : 36-46-7272.

Recherche club ou contacts sérieux sur Amiga. Visa révélation club et à base MCT (en une séance, Abdo). Salut ! M. Starnas Inconnu: Antoine ROTEREAU, 7, impasse des Renoncules, 73500 Champagny, Tél. : 43.40.01.85.

Nouveau club Atari-Amiga. Etc. Soirs en tout genre. Managements contre 1 timbre. **BOBIE WIGER**, Hameau de Tigny, 73600 La Chapelle.

PC cherche contacts en Europe et ailleurs. Priséable ! LHM, Low, Bow, Ice, Man, Shiroki, Street, net. Envoyez vite. Réponse rapide. **Pascal MONTAUDO**, 11, allée Garcia Lora, 49240 Avrillé.

Cherche Ataristes motivés pour créer club. Envoyez liste ans que consultez. **Sébastien Gagnant** et **Stéphane Jais**, rue du Parc, **MEDOS BLAZOTY**, le Domaine de Haut Bois, 14500 Deauville. Tél. : 31-68-78-38 (après 17 h).

Achète échange et vendez votre logiciel en cassette ou 5 1/4 ou disquette. Documentation complète et gratuite à la demande. **MIGLO CLUIB INEX**, 109, rue Marceau, 92000 Nanterre.

Super club pour C64, échange - vente de logiciels. Venez aussi acheter. **Cherche membres tous pays. Envoyez liste adresse. THE KEEPER OF THE C64 & GAMES**, Case postale 254, 1630 Bulle (Fr) Suisse.

Fous de l'Amiga et du ST, demandez des supports à 16/32 bits. Le journal le plus complet du monde pour 5 F francs ou 6/71 (abonnement David Laurent, 46, allée Georges Ailhaud, 76260 Le Havre).

« Ingroup » Argument - club et liste machines - rev. Joëlle SFP une librairie, club. (Réponse assurée) **Denise SACREVEY**, (Impasse Argument), 1, rue Denière d'Église, 38000 Bionville, Tél. : 29.70.96.60, Tél. : 40.33.55.54.

Vous rêvez de programmer des demos ?! Je vous donne des cours assemblé sur Amiga à un prix dérisoire ! Pour débiter et continuer. **Stéphane ALLARD**, 6, rue Victor-Hugo, 57800 Forbach, Tél. : 87.87.00.83.

Cherche manuel en français de ST réglé 4 ou une adresse où le faire pour le procurer. **Calisto** être livré accompagné en anglais. **Jean-Luc DUBOIS**, 2, rue des Filles-les-Entreprises, 95130 Franconville-La-Garenne, Tél. : 24.19.55.54.

Graphiste sur Atari ST (cherche programmeur pour aller plus vite). **Christine REINIG**, 4, rue du Tocouli, 85000 Olve, 13013 Marseille.

Atari Club « Hbr services » Facilité manuel en PAQ, 109 domaine public, etc. Plus d'infos et informations, adresse et adresse d'envoi. **ATARI CLUB**, 6, cité des Hébertes, 38870 Tourneville.

Club Atari ST(6) en Suisse. Inscription gratuite. **Ecole AB-TDI**, case postale 4, CH-1853 Yverne (Suisse).

Club Nintendo « Hbr services », vente, système d'échange (24 ans) Zelda, Tetris et Final ? Mega Man, etc. Plus d'infos Achète. **André LECOMTE NINTENDOJO**, 12, allée Messager, 93125 Westinghouse, Tél. : 20.98.52.82.

Amiga cherche contact sérieux. Envoyez liste, réponse assurée. **Richard DUBUT**, 1, rue Georges-Brasens, 77800 Quincy-Voisins.

Cherche Ataristes pour faire un club virtuel par correspondance ou rencontres. Ce message s'adresse au monde entier. Envoyez liste et titres. **MEDOS BLAZOTY**, le Domaine du Haut Bois, 14500 Deauville, Tél. : 31.68.78.38.

Vidéo logs de dom pub sur Amiga + Vidéotexte pour 5 F francs (envoi pour réponse). **DMAGIGA**, 6, rue Jules Ferry, 16400 La Couronne, Tél. : 46.67.49.08.

Échange super disquette sur carte FX-4000 7000-8000 + Dessin emballage de la Rom! **Searchng** code on Amiga. Hâte de voir club à l'adresse. **MICHAEL MESSARD**, 14, rue du Château, Rouge 44000, Nantes France, Tél. : 40.33.55.54.

Possède un éditeur de textes pour Atari 1040. Comment l'installer ? Je m'y comprends rien. La notice est en anglais. **2021 route France HAYS**, 3, rue de la Fontaine des Housiers, 93100 Montreuil, Tél. : 42.87.31.83.

Salut à tous, je possède un lecteur Philips de CD-495... qui n'est possible d'utiliser sur CDROM ? Je te le connecter à un micro T1664 de la **IBM BUSSE**, 12, rue Gabriel Paul, 91100 Athis-Mors, Tél. : 90.03.06.95.

Nouveaux échanges sérieux de log, etc. Doc et adhésion gratuite. **Le ST** (E) l'vous passionne, alors rejoignez nous un réseau au 3ème étage. **Alexandre PAVY**, 38, rue de Vesoul, 25000 Besançon, Tél. : 81.50.49.66 (après 18 h 30).

Classez d'un club Nintendo cherche adhérents. Nous publions une revue de notre club. Tout ce entièrement gratuit. **Fabrice LEBRUN**, 10, rue du Château Travey, Tél. : 23.38.38.62.

Cherche contact sur Link et Amiga (concepts, achats, dépannage) **Johel**, vendez échange sur Amiga et Link. **Vends mag mensuels** sur Link 20F. **Alainne QUEBARD**, 95, rue Henri Bebelonne, Tél. 622.76390 Montesson, Tél. : 33.62.51.23 (après 18 h).

Club Nintendo « Hbr services », vente, système d'échange (24 ans) Zelda, Tetris et Final ? Mega Man, etc. Plus d'infos Achète. **André LECOMTE NINTENDOJO**, 12, allée Messager, 93125 Westinghouse, Tél. : 20.98.52.82.

Vous avez un Amiga et vous n'avez pas de logiciel pour vous amuser les dimanches et jours où vous ne les utilisez pas ? Intéressé(e) venez ou nous contactez. **Jean-François REBRYOTTE**, 161, rue des Grenouilles, 32130, Tél. : 56.06.72.24 (après 18 h).

Dreaga, c'est le nom d'un nouveau logiciel (St, Amiga, Mac, PC, CPC, et toutes consoles) il est à vous en échange de 5 timbres à 2 F 30. **Yan BABILLIOT**, 386 ter, rue de Valenciennes, 75015 Paris, Tél. : 46.32.80.91.

SOCIÉTÉ disposant potentiel financièrement très important

RECHERCHE D'URGENCE UN ÉQUIPE DE JEUNES INFORMATIQUES ET GRAPHISTES pour la création de jeux avec distribution internationale.

Possibilité de stages aux USA. Recherche particulièrement une très grande qualité d'image.

Faites parvenir C.V. à : **GAMES 2000**, à l'attention de **M. Phillips**, 67, rue Raspail, 02100 Saint-Quentin.

PARIS

80 DE DÉPANNAGE

BOURNEVILLE

LEVALLOIS PERRET

BOULEVARD DE STRASBOURG

75010 PARIS ☎ 42.06.50.50

ouvert tous les jours sauf dimanche

SAV : 84, rue René-Boulanger 75010 PARIS ☎ 42.06.77.78

ouvert du mardi au samedi

métro Strasbourg-St-Denis - Parking à proximité

Magasins ouverts de 9h-45 à 13h et de 14h à 19h

GENERAL

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON

39-41, rue Paul-Chenavard 69001 LYON ☎ 72.00.96.96

Pour tout achat, GVJ vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pêcherie

ouvert du mardi au samedi de 9h-45 à 13h et de 14h à 19h

ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRAORDINAIRE CHEZ GENERAL

MONITEUR COULEUR POUR CPC 6128

990F TTC

SUPER PROMO

à notre rayon logiciel

jusqu'à -50%

dans la limite des stocks disponibles

* sur produits sélectionnés par notre spécialiste logiciel

HANDY SCANNER

Type 10

2990F TTC

GENERAL STICK

6 micros switch

Extra solide

Garantie 1 an

129F TTC

Tuner Télé AMSTRAD MP3

490F TTC

DISQUETTE 3 1/2

DF DD **4,90F TTC pièce**

GAGNEZ votre **AMIGA 500**

Dès à présent, sur MINITEL, pour vous renseigner, commander, jouer et gagner, c'est simple, il suffit de taper

3615 code **GVF**

3615 **MINITEL**

GAGNEZ votre **AMIGA 500**

4 CONSOLES **AMIGA**

GENERAL

PARIS 10^e
42.06.50.50
LYON 1^{er}
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

AMIGA 500

BON D'ACHAT
DE 300F

3490F TTC

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après
acceptation du dossier



PROMO

**SOURIS
POUR
ST/Amiga**

290F

**Amstrad
CPC 6128**

+ JOYSTICK
+ DISK 50
+ SAC GENERAL

3490F TTC

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après
acceptation du dossier



PARIS 10^e
42.06.50.50
LYON 1^{er}
72.00.96.96

GENERAL

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

**LECTEUR 3"1/2
pour Atari ST
ou Amiga**

790F TTC

**LECTEUR 5"1/4
pour
Atari ST**

990F TTC

**LECTEUR 5"1/4
pour
Amiga** PROMO

1490F TTC

**LECTEUR 3"1/2
externe
pour PC**

1290F TTC

Atari 520 STE

3490F TTC

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après
acceptation du dossier



+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

PROMO

**LECTEUR
3"1/2 DF/DD
ST/Amiga**

790F TTC

**Atari 1040
STE**

4490F TTC

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après
acceptation du dossier



+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

**CONSOLE
portable
LYNX
+ 4 JEUX**

1490F TTC

**CONSOLE
NEC
PC ENGINE
+ 1 JEU**

1490F TTC

**CONSOLE
SEGA
+ 1 JEU**

990F TTC

Amstrad PC 1512 SD mono

4990F TTC

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans intérêt, après
acceptation du dossier



+ MS-DOS
+ GEM
+ GEM PAINT
+ INTEGRALE PC

PROMO
**Imprimante
CITIZEN 120D+**

120 cps
9 aiguilles
80 colonnes

1290F TTC

**-30%
de réduction**

sur certaines imprimantes de notre choix pour
l'achat groupé avec un ordinateur d'une valeur
supérieure à 5000 F (sauf promotions).

**Imprimante
EPSON LX 800**

180 cps
9 aiguilles
80 colonnes

2150F TTC

**Imprimante
Mannemann Tally
MT 81**

155 cps
80 colonnes
9 aiguilles

1390F TTC

**Imprimante
STAR LC 2410**

170 cps
24 aiguilles
80 colonnes

2990F TTC

PROMO

Imp. STAR LC-10

144 cps - 9 aiguilles - 80 colonnes

1890F TTC

**STAR LC-10
couleur** **2490F TTC**

**Extension 512 Ko
SC 501
pour AMIGA**

850F TTC

**SOURIS
pour
ST / AMIGA**

290F TTC

**Disquettes
3"1/2
DF / DD**

4,90F TTC

**Emulateur minitel
MENTEL
PC / CPC**

350F TTC

**GENERAL vous offre
votre ATARI 520 STE**



CONFIGURATION
MIDI COMPLETE
9990F TTC

En CADEAU : VOTRE
ATARI 520 STE
+ ST REPLAY

CLAVIER PC2000 DYNAMIC 6 OCTAVES
+ SEQUENCEUR 10 PISTES TENTRAX
+ EXPENDEUR ROLAND CM32L, 128 SONS,
REVERB
+ MINI MONITEUR AUDIO AMPLIFIER 2xMa12C

RUBANS noir
(imp. 80 colonnes)
50F TTC
pièce par 3

**Tuner télé
Amstrad MP3**
pour CPC 6128
490F TTC

**DIGITALISEUR
VIDEO
PRO 89 ST**

1690F TTC

**DIGITALISEUR
VIDI
avec MIXIMAGES**

2390F TTC

GENERAL

**c'est le plus grand choix
d'accessoires
aux plus petits prix !**

**SOURIS
compatible Microsoft
pour PC**

390F TTC

**SCANNER
TYPE 10
pour ST,
AMIGA
ou PC**

2990F TTC

400 dpi - largeur 7,5 cm
16 niveaux de gris

**Promotion sur
tous nos câbles !**
(rallonges, doubleurs, etc...)

NEWS / A PARAITRE

AN HEADS PC	N.C.	FIRE AND FORGET 2 PC	269 F
BAD INTERNA 3D	346 F	INTERNATIONAL 3D TENNIS	N.C.
BATMAN PC	N.C.	HAMMERFIRST PC	N.C.
BATTLE MASTER PC	295 F	HARRICANA PC	248 F
BLADE WARRIOR PC	245 F	KLAX PC	248 F
BOMBER MISSION PC	N.C.	LAST NINJA 2 PC	248 F
BURBLE + P C	225 F	LORD OF THE RISING SUN PC	N.C.
CASH FLOW PC	259 F	M1 TANK MIRRORSOFT PC	345 F
CENTURION	245 F	MIDWINTER PC	345 F
COLDTIP PC	N.C.	NIGHT AND MAGIC PC	N.C.
CIRCUIT EDGE PC	293 F	NUCLEAR WAR PC	N.C.
CONQUEROR PC	249 F	P 47 PC	245 F
CONQUEST OF CAMELOT PC	N.C.	PINBALL MAGIC PC	195 F
CORSAIRE PC	239 F	PLAYER MANAGER PC	268 F
COLOSSUS CHESS PC	245 F	POWER DRIFT PC	239 F
CYBER BALL PC	245 F	PROPHECY 1 PC	N.C.
CYBERBALL PC	245 F	RESOLUTION 101 PC	245 F
DANDARE 3 PC	245 F	ROTOX PC	N.C.
DRAGON SLAYER PC	N.C.	SORCERER PC	N.C.
DUNGEON MASTER PC	395 F	STARBUDE PC	N.C.
DYNASTY WAR PC	N.C.	SUPER SKWEEK PC	199 F
EAGLES RIDER PC	245 F	TEAM YANKEE PC	N.C.
ELVIRA PC	245 F	TENNIS CUP PC	245 F
ESCAPE FROM HELL PC	245 F	THE BREAK PC	N.C.
FATAL GRAVITIES PC	N.C.	TV SPORT BASKET PC (VF)	299 F
FIRE KING PC	245 F	ULTIMATE GOLF PC	245 F

ARCADE

BARBARIAN 2 PC	279 F	LODE RUNNER PC	195 F
BIG BOSS MONEY PC	249 F	LOVE SHOCK WARRIOR PC	225 F
BUDOKAN PC	249 F	PIPEMANIA PC	265 F
CASTLE MASTER PC	290 F	POP UP PC	N.C.
COUP DU MENHIR PC	249 F	RICK DANGEROUS PC	259 F
DARK CENTURY PC	259 F	RICKOPOOP PC	195 F
DOUBLE DRAGON 2 PC	249 F	SAMURAI PC	295 F
DRAGON'S LAIR 2 PC	439 F	SHINOBI PC	245 F
EMOTION PC	245 F	SPACE HARRIER 2 PC	249 F
FIRE PC	249 F	SPIDERMAN PC	249 F
FIRE AND FORGET PC	229 F	STARGLIDER 2 PC	299 F
FIRST PERS. PINBALL PC	220 F	STRYX PC	N.C.
GALACTIC CONQUEROR PC	239 F	TINTIN SUR LA LUNE PC	260 F
GHOSTBUSTER 2 PC	319 F	TRITON PC	259 F
GHOSTB. GOBLINS PC	259 F	TITAN PC	245 F
HIGHWAY PATROL 2 PC	245 F	WEIRD DREAMS PC	249 F
INLY ARCADE PC	199 F	WELL THIS IS PC	265 F
KARATEKA PC	189 F	WILD STREETS PC	265 F
KNIGHT FORCE PC	229 F	XENON 2 PC	249 F
LVRE DE LA JUNGLE PC	229 F		

SOCIETE

BATTLE CHESS PC	279 F
CHESSMASTER 2000 PC	239 F
CHESSMASTER 2100 PC	299 F
CHIFFRES ET LETTRES PC	280 F
COLOSSUS BRIDGE PC	229 F
DAMES SIMULATOR PC	239 F
DEFI AU TAROT PC	220 F
SCARABLE DE LUXE PC	249 F
TRIVIAL POURSUIT 3 PC	290 F
TRIVIAL POURSUIT 5 1/4 PC	280 F

SPORT

GREAT COURT PC	259 F
HOLE IN ONE GOLF PC	295 F
INTERN SOCCER PC	245 F
ITALY 90 PC	245 F
JACK NIKLAUS GOLF PC	319 F
KICK OFF 2 PC	N.C.
LOW BLOW PC	245 F
POWERDROME PC	245 F
SKI OR DIE PC	245 F
SOCCER MICROPROSE PC	245 F
TV SPORT FOOTBALL PC	299 F

STRATEGIE

ARCHIPELAGOS PC	249 F
AUSTERLITZ PC	269 F
BATTLE OF BRITAIN PC	299 F
CONFLIT VIETNAM PC	279 F
CRUSADE EUROPE PC	279 F
DECISION DESERT PC	279 F
GUNBOAT PC	245 F
HARBON PC	379 F
MILLENIUM 2.2 PC	280 F
NORTH AND SOUTH PC	259 F
IL IMPERIU PC	199 F
POPULOUS PC	249 F
PROMISED LAND PC	99 F
RED STORM RISING PC	235 F
ROCKET RANGER PC	299 F
SIM CITY PC	280 F
TERRAVENTOR PC	210 F
WAR IN MIDDLE EARTH PC	249 F
WATERLOO PC	295 F
WOLF PACK PC	259 F

LOGICIELS POUR PC

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER PC	245 F
AMERICAN DREAMS PC	259 F
ARCADE HITS PC	249 F
CLASSIQUES 1 PC	245 F
CLASSIQUES 2 PC	245 F
EUROPEAN DREAMS PC	259 F
FLUNK PC	245 F
SILVER COLLECTION PC	295 F
SIMULATION HITS PC	249 F
TEN MEGA HITS PC	299 F

ADVENTURE

CAVALROD PC	269 F
DAVID WOLFF PC	390 F
DRAKHEN PC	330 F
FETICHE MAYA PC	269 F
FULL METAL PLANETE PC	259 F
INDY ADVENTURE PC	299 F
KHALAN PC	295 F
LEGEND OF SRAM PC	259 F
LOOM PC	299 F
MANIAC MANSION PC	299 F
MANOIR MORTEVILLE PC	249 F
MEURTRE A VENISE PC	239 F
NIL DIEU VIVANT PC	299 F
PIRATE PC	265 F
QUETE OISEAU DU TEMPS PC	249 F
STAR VEGA PC	349 F
ULTIMA 6 PC	295 F
VOYAGEURS DU TEMPS PC	295 F
ZAAK MAK KRAKEN PC	249 F

PILOTAGE

688 SUBMARINE PC	245 F
A10 TANK KILLER PC	390 F
BOMBER PC	349 F
CHUCK YEAGERS AFT PC	249 F
CRAZY CAR 2 PC	245 F
CYCLES PC	245 F
DUEL SCENARIO TEST D PC	199 F
EMER PC	235 F
F15 STRIKE EAGLE 2 PC	349 F
F16 CGA PC	229 F
F16 EGA PC	229 F
F19 PC	369 F
FERRARI FORMULA ONE PC	249 F
FLIGHT SIMULATOR 4 PC	469 F
GRAND PRIX CIRCUIT PC	235 F
GUNSHIP PC	349 F
INDY 500 PC	249 F
JET FIGHTER PC	445 F
LHX ATTACK CHOPPER PC	390 F
M1 TANK PLATOON PC	399 F
OUT RUN PC	229 F
PARIS DAKAR PC	245 F
POWER BOAT PC	245 F
RVF HONDA PC	269 F
SCENARIO FLIGHT SIMUL. PC	199 F
SILENT SERVICE PC	249 F
STUNT CAR PC	229 F
TEST DRIVE 2 PC	245 F
VTT PC	279 F

TIR

CAPONE PC	199 F
CRAZY SHOOT PC	299 F
WESTPHASER PC	199 F

LOGICIELS POUR CPC

COMPILATIONS

10 MEGA HITS	K7/DISK	189F/229F
100 % AGE D'OR	149F/199F	
12 JEUX EXCEPTIONNELS	129F/149F	
12 JEUX FANTASTIQUES	149F/199F	
ARCADE HITS	149F/199F	
BARBARES	149F/199F	
BEST OF US GOLD	149F/199F	
COIN OP HITS	129F/179F	
COLLECTION	179F/245F	
COMPLATION 1	99F/149F	
DOUBLE ACTION	149F/199F	
DRIVERS	149F/199F	
EPYX 21	149F/199F	
EPYX ACTION	129F/199F	
ETRANGE AFFAIRE	210F	
FANATICS	249F	
JUSTICIERS	149F/199F	
MATROE NINJA	129F/179F	
MASTER SKATE	169F/219F	
MINDSTRECHERS	199F	
OCEAN DYNAMITE	149F/199F	
STORY SO FAR VOL 1	149F/199F	
STORY SO FAR VOL 2	149F/199F	
SILVER COLLECTION	195F/220F	
TOP 17	99F/149F	
TOP D'OR VOL 1	149F/199F	
TOP D'OR VOL 2	149F/199F	
TRIO	199F/149F	
TRIO	199F/149F	
VAINGUEURS	149F/199F	

ADVENTURE

ALPHAKOR	K7/DISK	199F
CONSPIRATION	139F/179F	
DEFENDER OF THE CROWN	250F	
L'ALLIANCE	290F	
L'ILE	190F	
LEGEND OF SRAM	210F	
MANOIR MORTEVILLE	199F	
MEURTRE A VENISE	149F/195F	
OMEYAD	199F	
SPHAIRA	195F	

PILOTAGE

CHUCK YEAGERS	K7/DISK	99F/149F
CONTINENTAL CIRCUIS	99F/149F	
GUNSHIP	189F/230F	
POWER DRIFT	99F/149F	
SILENT SERVICE	119F/150F	
TEST DRIVE 2	119F/169F	

SOCIETE

COLOSSUS BRIDGE	K7/DISK	139F/169F
COLOSSUS CHESS 4	159F/199F	
DAMES SIMULATOR	210F	
DEFI AU TAROT	180F	
MAXI BOURSE	139F/189F	
TEENAGE QUEEN	199F	
TRIVIAL POURSUIT (Nlle gen.)	189F/245F	

LOGICIELS POUR CPC

NEWS / A PARAITRE

BOMBER	K7/DISK	149F/199F
BRIDGE SIMULATOR	210F	
BUBBLE +	145F/195F	
CAPTAINE FRACASSE	129F/169F	
DARK CENTURY	139F/179F	
DEFENDER OF THE EARTH	99F/149F	
ESCAPE FROM PLANET	99F/149F	
FIRE AND FORGET 2	139F/179F	
HOSTAGES	169F/225F	
LIVERPOOL	99F/149F	
NIGHT HUNTER	129F/169F	

ARCADE

AFTER THE WAR	K7/DISK	99F/145F
ALTERED BEAST	99F/149F	
BATMAN THE MOVIE	99F/149F	
BLACK TIGER	99F/149F	
BLOOD WHICH	145F/195F	
CABAL	99F/149F	
CASTLE MASTER	99F/145F	
CHASE HO	99F/149F	
CRACK DOWN	105F/145F	
CYBER BALL	99F/149F	
DAN DARE 3	99F/149F	
DOUBLE DRAGON 2	99F/149F	
DRAGON SPIRIT	99F/149F	
EAGLE'S RIDER	199F	
EMOTION	105F/145F	
GALAXY FORCE	99F/169F	
GHOST'N GOOLS	99F/149F	
GHOSTBUSTER 2	105F/159F	
HAMMERIST	99F/145F	
HEAVY METAL	99F/149F	
HOT ROD	99F/149F	
IMMOPOSAMOLE	99F/149F	
INDY ARCADE	99F/155F	
KNIGHT FORCE	119F/169F	
KLAX	99F/145F	

SPORT

CYCLES	K7/DISK	99F/169F
GAZZA SOCCER	139F/179F	
GREAT COURTS	149F/199F	
HARRICANA	145F/195F	
ITALY 90	125F/175F	
JACK NIKLAUS GOLF	99F/169F	
KICK OFF	99F/149F	
TENNIS CUP	165F/195F	
WORLD SOCCER 90	N.C.	

STRATEGIE

TERR ET CONQUERANTS	DISK	199F
---------------------	------	------

TIR

MAGNUM LIGHT PHASER	K7/DISK	299F
WESTPHASER	299F/299F	

LOGICIELS POUR CPC

NEWS / A PARAITRE

PLAYER MANAGER	K7/DISK	135F/175F
POP UP	149F	
SECRET AGENT	99F/149F	
SHADOW WARRIOR	99F/149F	
SIM CITY	145F/195F	
STORMLORD 2	N.C.	
TARGHAN	199F	
TURRICAN	99F/149F	
VENNETTA	99F/149F	
WORLD CUP ITALIA	99F/149F	

ARCADE

KLAX	K7/DISK	99F/145F
LIVINGSTONE	129F/159F	
LODE RUNNER	145F/195F	
NINJA SPIRIT	99F/149F	
NINJA WARRIOR	99F/149F	
OPERATION THUNDERBOLT	99F/149F	
P 47	125F/175F	
PACMANIA	99F/159F	
PINBALL MAGIC	145F/195F	
PIPEMANIA	135F/175F	
RAINBOW ISLAND	99F/149F	
RICK DANGEROUS	105F/165F	
SHUFFLE PUCK CAFE	149F/199F	
SONIC BOOM	99F/149F	
SPACE HARRIER 2	99F/149F	
SPIDERMAN	139F/179F	
STRIDER	99F/149F	
SUPER WONDERBOY	95F/145F	
TINTIN SUR LA LUNE	145F/195F	
TITAN	129F/169F	
VIGILANTE	99F/149F	
WILD STREETS	139F/179F	
WINGS OF FURY	139F/189F	
X OUT	99F/149F	

UTILITAIRES

DISCOLOGY 6.0	K7/DISK	350F
GESTION BANCAIRE	250F	
GESTION FICHIERS 6128	350F	
MULTIPLAN 6128	450F	
OP ART STUDIO	285F	
PREVISIONS ASTRALES	99F/160F	
SOLUTION	590F	
TASWORD	389F	

UNE VINGTAINE DE COMPILATIONS DISK DIFFERENTES

AU SUPER PRIX DE 99F TTC

LOGICIELS POUR ATARI

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	249 F
ALL TIME FAVORITE	225 F
AMERICAN DREAMS	259 F
ARCADE HITS	249 F
COMPILATION 1	249 F
EUROPEAN DREAMS	259 F
GEN D'OR	249 F
GIANTS	290 F
JUSTICIERS	239 F
MAGNUM 4	290 F
PRECIOUS METAL	249 F
PREMIERE COLLECTION 3	295 F
PREMIERE COLLECTION	249 F
SILVER COLLECTION	279 F
SIMULATION HITS	249 F
STAR VOL. 1	199 F
STORY 30 FAR VOL. 1	199 F
STORY 30 FAR VOL. 2	199 F
STORY 30 FAR VOL. 3	199 F
TRIAD 2	249 F
TRIAD 3	295 F
VAINQUEURS	299 F

ADVENTURE

BAT	349 F
BLOODWHYCH	245 F
CHAMBER STRIKE BACK	245 F
COLORADO	249 F
DRAGON'S BREATH	295 F
DRAGON'S LAIR	430 F
DRACKEN	299 F
DUNGEON MASTER	245 F
EXPLORA 2	329 F
FETICHE MAYA	249 F
FULL METAL PLANETE	249 F
INDY ADVENTURE	249 F
KHALAAN	240 F
MANOR MORTVILLE	159 F
MAUPTITI ISLAND	289 F
MEURTRES A VENISE	240 F
MIDWINTER	250 F
ROCK STAR	219 F
TOWER OF BABEL	275 F
VOYAGEURS DU TEMPS	249 F

PILOTAGE

BLUE ANGEL	245 F
BOMBER	230 F
CONTINENTAL CIRCUS	249 F
F 16	223 F
F 29	245 F
FALCON	299 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F
GRAVITY	245 F
GUNSHIP	239 F
SILENT SERVICE	215 F
STUNT CAR	223 F
SUPER CARS	199 F
TURBO OUT RUN	249 F

SOCIETE

BATTLE CHESS	249 F
DAMES SIMULATOR	239 F
SCRABBLE DELUXE	219 F
TRIVIAL PURSUIT	245 F

NEWS / A PARAITRE

AH HEADS	N.C.
ACTION CONCEPT	N.C.
BAD BLOOD	N.C.
BATTLE OF BRITAIN	245 F
BATTLE MASTER	245 F
BEVERLY HILLS	195 F
BLADE WARRIOR	245 F
BLOCK OUT	245 F
BLUE ANGEL	245 F
CABAL	199 F
COLDITZ	N.C.
COMBO RACER	195 F
DRAGON SLAYER	N.C.
DRAGON STRIKE	N.C.
DRAGON FLIGHT	245 F
DRAWING FORCE	265 F
DYNASTY WAR	245 F
EPIC	N.C.
ESCAPE FROM PLANET	195 F
FIRE FORGET 2	260 F
FIRE AND BRINGSTONE	245 F
F 19	225 F
FLIMBOS QUEST	N.C.
FLOOD	245 F
GHOST AND GOBLIN'S	195 F
HAMMERFIST	249 F
IMPERIUM	249 F
INTERNATIONAL 3D TENNIS	249 F
KICK OFF 2	N.C.
KILLING GAME SHOW	245 F
LAST NINJA 2	245 F
LOST PATROL	245 F

MATRIX MARAUDER	245 F
NIGHT AND MAGIC	N.C.
MIDNIGHT RESISTANCE	N.C.
NUCLEAR WAR	N.C.
OPERATION STEALTH	295 F
POP UP	199 F
POWER BOAT	245 F
PROPHECY	N.C.
ROTOX	N.C.
RAILROAD TYCOON	295 F
RAIDERS	N.C.
ROBOCOP 2	N.C.
SECRET AGENT	195 F
SHADOW OF THE BEAST	349 F
SHADOW WARRIOR	195 F
SKID MARKS	N.C.
STARBLADE	245 F
TEAM YANKEE	N.C.
THUNDER STRIKE	N.C.
TREASURE TRAP	245 F
TIE BREAK	N.C.
TURRICAN	229 F
UNREAL	N.C.
VENUS	195 F
VIKINGS	N.C.
VROOM	N.C.
WARHEAD	245 F
WIPE OUT	N.C.
WORLD CUP SOCCER	195 F
WONDERLAND	N.C.
4D BOXING	N.C.

ARCADE

AFTER THE WAR	199 F
ANTAGO	179 F
BATMAN THE MOVIE	199 F
BLACK TIGER	199 F
BUBBLE	249 F
CASTLE MASTER	245 F
CHASE HQ	199 F
CRACK DOWN	195 F
CYBERBALL	195 F
DANDARE 3	195 F
DARK CENTURY	235 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
DYNAMITE DUX	245 F
EAGLES RIDER	245 F
EMOTION	195 F
EXTASE	299 F
GHOSTBUSTER 2	239 F
HARICANA	245 F
HEAVY METAL	195 F
HOT ROD	245 F
IMPOSSAMOLE	195 F
INCORRUPTIBLES	199 F
INDY ADVENTURE	199 F
INFESTATION	N.C.
INTRUDER	235 F
IVANOHE	245 F

JUMPING JACKSON	199 F
KID GLOVES	245 F
KLAX	195 F
KNIGHT FORCE	269 F
LODE RUNNER	195 F
MANIAC MANSION	249 F
NINJA SPIRIT	245 F
NINJA WARRIOR	195 F
PAT	195 F
PINBALL MAGIC	199 F
PIPEMANIA	265 F
POWER DRIFT	239 F
PROJECTILE	195 F
RAINBOW ISLAND	199 F
RESOLUTION 101	235 F
RICK DANGEROUS	259 F
SHERMAN M4	249 F
SONIC BOOM	249 F
SPACE HARRIER 2	249 F
STRIDER	249 F
STRYX	195 F
TITIN SUR LA LUNE	220 F
TOYOTES	199 F
TWINWORLD	235 F
WILD STREET	269 F
X OUT	199 F

SPORT

BEACH VOLLEY	229 F
GAZZA SOCCER	269 F
GREAT COURT	249 F
INT. SOCCER	245 F
ITALY 90	195 F
JACK NIKLAUS GOLF	249 F
KICK OFF EXTRA TIME	149 F
PLAYER MANAGER	269 F
TENNIS CUP	249 F
ULTIMATE GOLF	195 F

STRATEGIE

AUSTERLITZ	259 F
BORODINO	259 F
CONFLIT EUROPE	249 F
NORTH AND SOUTH	249 F
POPULOUS	249 F
WATERLOO	259 F
SIM CITY	280 F

LOGICIELS POUR AMIGA

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	245 F
Double Dragon + Platoon + Crazy Cars + Daley Thomson	
ALL TIME FAVORITE	225 F
TRIAD 3	269 F
Blood Money + Speedball + Rocket Ranger	
ADVENTURE	295 F
20.000 lieux sous les mers + Emmanuelle + Freedman + African Raiders	
SILVER COLLECTION	279 F
Pacmania + Strike Force Harrier + Star Wars + Itani Warriors	
COMPILATION 1	255 F
Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing's	
GEN D'OR	245 F
Ik + Ik + Challenge + RType + Voyager	
JUSTICIERS	249 F
Dragon Ninja + Robocop + Rambo 3	
MAGNUM 4	290 F
Operation Wolf + Afterburner + Double Dragon + Barbarian 2 + Batman	
PRECIOUS METAL	245 F
Xenon + Arkanoi II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Dragon	
VAINQUEURS	299 F
Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids	

ADVENTURE

COLORADO	245 F
DRACKEN	295 F
MAUPTITI ISLAND	289 F
PIRATE	245 F
ROCK STAR	259 F
STARBLADE	245 F
TOWER OF BABEL	249 F
VOYAGEURS DU TEMPS	299 F

PILOTAGE

F 29	229 F
BOMBER	269 F
BLUE ANGELS	245 F
688 SUBMARINE	245 F
TEST DRIVE 2	N.C.

SPORT

BUDOKAN	245 F
ITALY 90	245 F
PLAYER MANAGER	265 F
TU SPORT BASKET (WF)	299 F
TENNIS CUP	245 F
HARRICANA	245 F
ULTIMA GOLF	245 F
WORLD CUP SOCCER	195 F

NEWS / A PARAITRE

FLOOD	245 F
BATTLE MASTER	299 F
BLADE WARRIOR	245 F
CHUCK YEAGER 2	245 F
DRAGON FLIGHT	295 F
DYNAMIC DEBUGGER	245 F
F 19	285 F
FEDERATION QUEST	245 F
IMPERIUM	249 F
POP UP	299 F
TRIO	239 F
FIRE AND BRINGSTONE	245 F
DYNASTY WAR	245 F
WIPE OUT	N.C.
HAMERFIRST	249 F
RESOLUTION 101	245 F
ROTOX	N.C.
THE BREAK	195 F
PROJECTILE	N.C.
ARCADE HITS	N.C.
RAILROAD TYCOON	295 F
NUCLEAR WAR	225 F
FLIMBOS QUEST	N.C.
ACTION CONCEPT	N.C.
INTERNATIONAL 3D TENNIS	249 F
VIKINGS	N.C.
THUNDER STRIKE	N.C.
SKID MARKS	N.C.

WONDERLAND	N.C.
RAIDERS	N.C.
4D BOXING	N.C.
MIDNIGHT RESISTANCE	N.C.
ROBOCOP 2	N.C.
COMBO RACER	245 F
MATRIX MARAUDER	245 F
SECRET AGENT	245 F
OPERATION STEALTH	295 F
SHADOW WARRIOR	245 F
VENUS	185 F
BLOCK OUT	245 F
BOMBER SCENARIO	N.C.
WAR HEAD	N.C.
ULTIMA V	299 F
FIRE FORGET 2	265 F
POWER BOAT	299 F
BATTLE OF BRITAIN	299 F
ESCAPE FROM PLANETE	195 F
LOST PATROL	245 F
INTERNATIONAL SOCCER	245 F
ELVIRA	295 F
DEFENDER OF THE EARTH	199 F
KICK OFF 2	195 F
EXTASE	225 F
EPIC	N.C.
DRAGON SLAYER	N.C.
DRAGON STRIKE	299 F

ARCADE

KLAX	195 F
CYBER BALL	195 F
HEAVY METAL	245 F
IVANOHE	245 F
NINJA SPIRIT	245 F
TOYOTES	229 F
CRACK DOWN	245 F
DRAGON'S LAIR 2	430 F
EMOTION	245 F
IMPOSSAMOLE	195 F
KHALAAN	295 F
KID GLOVES	245 F
SONIC BOOM	245 F
DRAGON BREATH	269 F
FRED	249 F
JUMPING JACKSON	199 F
BLACK TIGER	249 F

LODE RUNNER	N.C.
X OUT	199 F
INFESTATION	235 F
PINBALL MAGIC	199 F
RAINBOW ISLAND	249 F
GOUL'S GHOST	249 F
DOUBLE DRAGON 2	249 F
GHOST BUSTER 2	239 F
BATMAN	239 F
BUBBLE	229 F
CASTLE MASTER	245 F
DANDARE 3	245 F
HAMMER FIST	245 F
EAGLES RIDER	249 F
HOT ROD	249 F
MID WINTER	295 F
PIPEMANIA	265 F

SOCIETE

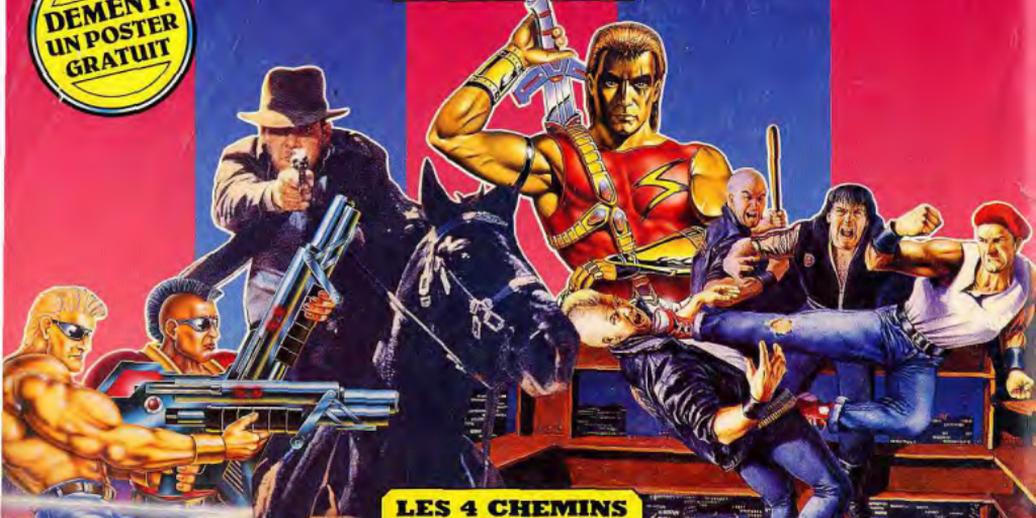
DAMES SIMULATOR	239 F
BATTLE CHESS	239 F

STRATEGIE

NORTH AND SOUTH	259 F
SIM CITY	299 F

**DEMENT!
UN POSTER
GRATUIT**

U.S. GOLD



**LES 4 CHEMINS
DE L'AVENTURE**



Qu'attendez-vous pour passer la toute dernière génération de jeux d'action, les honneurs判然, des graphismes parfaitement réalistes et une romantique possibilité sont les points communs de ces 4 formidables jeux. La presse macro a été véritablement éblouissante par ces 4 super hits de leur décernant un maximum de distinctions.



Un monde oublié ... une civilisation en ruines ... et 2 guerriers prêts à lutter pour survivre! BIOS, le Dieu de la destruction a créé 8 terribles monstres pour une mission épouvantable; détruire toute civilisation. 2 guerriers vont se révolter contre l'emprise de ce tyran et traverser 5 niveaux fantastiques pour reconquérir les Mondes oubliés!

Enfilez le vieux blason de cuir, le stétoson et le fouet d'Indiana Jones et vivez la plus grande des aventures: la Quête du Graal. Un grand jeu d'action sur plusieurs niveaux variés au contra. Vous devrez lutter contre le temps et les pièges anciens du célèbre Temple du Graal!

FORGOTTEN WORLDS™
INDY™ - AND THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME

Le futur du monde occidental repose sur le succès que vous obtiendrez dans ce combat à mort entre les forces du bien et du mal.

TILT - 18/20
"La réalisation est exemplaire: graphismes, animation, scrolling multi-directionnel ... tout est irréprochable."
TILT 7 DOIT 89 pour la meilleure conversion d'arcade.
AMSTRAD 100% - 85%
Ce qui est excellent, c'est la variété des situations rencontrées au fur et à mesure que l'on avance ... Héris nous a démontré toute la grâce et l'agilité que pouvait posséder un personnage de soft sur CPC."

NEW YORK 1994 - La police ne s'aventure plus dans les rues et l'ordre public n'existe plus. Quand les gangs dominent la ville, quand personne ne semble capable de faire appliquer la loi, quand les possibles citoyens ont peur ... Votre dernière chance est VIGILANTE!!

TILT - 17/20
GENERATION 4: "Le must de sa catégorie!"
AMSTRAD 100%: "Des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé!" - 85%

TILT - 16/20
GENERATION 4 - 91%
AMSTRAD 100% - 82%



TILT - 17/20
"C'est une réalisation de qualité contribuant pour beaucoup au plaisir du jeu et l'action est passionnante."
AMSTRAD 100% - 80%



VIGILANTE™
AMSTRAD DISQUETTE ET CASSETTE, ATARI ST ET AMIGA



LES AVENTURIERS



Photos d'écran de ornats divers.