

# TILT

MICROLOISIRS

**MICRO KID'S ! Gagnez  
2 Megadrive par semaine !**



**DUNE: toute une planète en jeu ! ● Retrouvez Micro Kid's dans Tilt ...et Tilt sur FR3! ● Concours de scénarios de jeu: 2<sup>e</sup> partie ● VROOM, vainqueur du championnat de F1! ● Banc d'essai: FM Towns, le Killer nippon ● 3615 Tilt: gagnez des consoles de jeu!**

L2207 - 94 - 25,00 F



# THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACEMUTANTS



MATT GROENING

# VOUS DE JOUER LES KIDS!

SALUT LES KIDS!

C'est BART SIMPSON qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler.

LES EXTRA TERRESTRES ENV HISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète. Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.

Ils préparent une arme terrible. C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN. Grâce à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer. Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.

AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE EN ACHETANT CE JEU.

MERCI LES KIDS!

CBM AMIGA Atari ST Amstrad

**Acclaim™**  
entertainment inc.

**ocean®**

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE  
TEL: (1) 47663326 FAX: (1) 42279573

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.  
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

## TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 25 31.  
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

### RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Jean-Michel Blottière

### Rédacteur en chef adjoint

Jean-Loup Renault

### Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

### Secrétaire de rédaction

Philippe Seiler

### Chef de rubrique

Mathieu Brisou

### Maquette

Christine Gourdal et Marie-José Esteves

### Photographes

François Julienne et Eric Ramaroson

### Secrétariat

Juliette van Paaschen

### Ont collaboré à ce numéro

Acidric Britou, Marina Capelle, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Pierre Fouillet, Jacques Harborn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), François Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Guillaume Le Pennec, Olivier Martinier, Brigitte Najac, Josette Piccoli, Bruno Roitel, Jérôme Tesseyre.

### MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi

### ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

### Directeur de la publicité

Antoine Tomas

### Chef de publicité

Sylvie Houeix

### Assistante commerciale

Claudine Lefebvre

### Ventes

Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

### 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/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent  
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement  
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.  
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société  
Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

### Promotion

Marcella Briza

### Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo

### Fabrication

Jean-Jack Vallet

### Éditeur

\* Tilt-Microloisirs \* est un mensuel édité par  
Éditions Mondiales S.A. au capital  
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans à compter  
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur

Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

### 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 à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1991

Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec,

Photogravure de l'Ouest et EPS.

Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

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

# Sommaire

## N° 94

## 10 AVANT-PREMIERES

### Stratégie ou wargame ?

*Celtic Legend*, avec intelligence, s'approprie le meilleur de chaque genre. On attend impatiemment sa sortie. La société Storm, avec des conversions d'arcade de qualité, *Final Blow*, *Big Run* et *Double Dragon 3*, souffle la tempête sur les micros. La ménagerie d'*Electronic Zoo*, apprivoisée par Dogue de Mauve, s'est prêtée de bonne grâce à une interview sauvage.

## 28 TILT JOURNAL

### Le FM Towns au banc d'essai.

Après avoir mis la main sur le marché mondial des consoles de jeu, les Japonais tentent de s'implanter sur le marché des micros. Le FM Towns a de nombreux atouts. Réussira-t-il ? Les avis sont partagés. Comment prendre une photo d'écran ? *Tilt* vous explique tout en détail.

## 38 MICRO KID'S

### Dune et Les Blues Brothers,

deux jeux très visuels qui s'inspirent d'exemples cinématographiques, sont au sommaire de cette nouvelle rubrique, consacrée à des sujets que vous verrez lors des futures émissions de Micro Kid's sur FR3, tous les mercredis entre 17 h 15 et 18 h. Vous verrez, c'est fabuleux !

## 46 HITS

### Vroom, un jeu très réaliste

obtient sans conteste la pole position des simulations de conduite. Un futur Tilt d'or ? A découvrir, les derniers nés de *Microprose*, l'un des grands de la simulation de vol : *F117A* et *Gunship 2000*. Les *Bitmap Brothers* nous gratifient d'un excellent titre : *Magic Pockets*, à comparer à *Captain Planet*. Les autres hits : *Rodland*, *Monster Business*, *Microprose Golf* et le très beau *Elf*.

## 72 ROLLING SOFTS

### Ce ne sont pas des hits, mais...

grâce à notre nouvelle maquette, vous irez à l'essentiel. Un F pour flop, un H pour nouvelle version hit, un N pour nouveauté, vous savez immédiatement à quoi vous en tenir.

## 80 CREATION

### Les moissons du pixel.

Un compilateur et un modeleur 3D viennent agrandir la famille Amos qui s'impose décidément comme le langage de référence sur Amiga. Beaucoup d'images ce mois-ci, sur Amiga avec la carte Ham-E, sur ST avec Photo-Lab, sur Macintosh avec Wizard Paint, sur PC avec BannerMania. *Equinox*, un soft de musique sur CPC et *Visual Basic*, un formidable langage pour Windows, ferment la marche.

## 93 DOSSIER

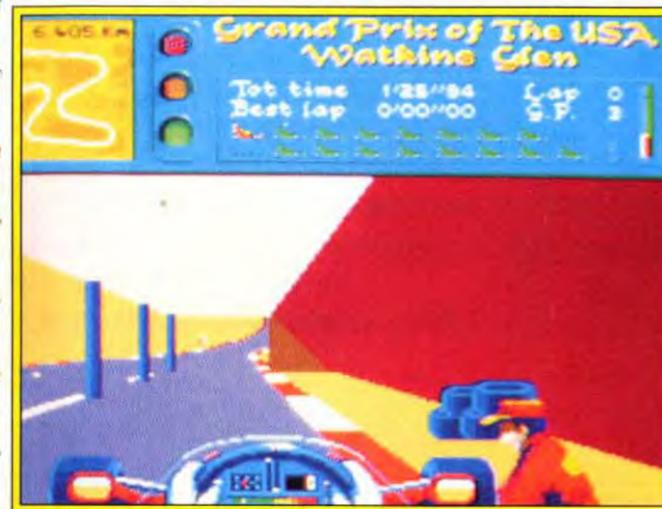
### Faites vos jeux !

Deuxième partie d'un dossier qui examine les façons de créer et de présenter un scénario de jeu. Vous ne serez pas étonnés d'apprendre que les Américains de Lucas Film ne travaillent pas exacte-

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37 et un encart abonnement jeté. Un poster est situé entre les pages 116 et 117.

tement de la même façon que les Français de Delphine. Et, si votre imagination bouillonne d'idées, n'hésitez pas à participer au concours. Une occasion d'entrer dans le monde fabuleux des créateurs de jeux !

Le grand concours de création de jeu vidéo-micro est prolongé jusqu'au 30 novembre.



Vroom, deux ans de travail et, à la clé, une simulation époustouflante.

## 100 SOS AVENTURE

### Passant de la télé à la micro

les *Simpsons* ne perdent rien de leur caractère blagueur. Un jeu entre adresse et réflexion où les surprises ne manquent pas. Si le film *Robin Hood* pète le feu, on ne peut pas en dire autant de son adaptation micro : de bonnes idées, mais un jeu décevant. *Battle Isle*, simple à manier mais à la stratégie complexe, marque une étape importante dans l'évolution des wargames. Superbe.

## 110 MESSAGE IN A BOTTLE

### Secret of Monkey Island.

La solution tant attendue arrive enfin ! Si vous êtes heureux, Juliette, notre sympathique secrétaire, l'est encore plus : vous étiez des dizaines chaque jour à lui téléphoner pour lui demander des renseignements... !

## 120 FORUM

### Qu'est-ce qu'un overscan ?

A combien de Mips tourne l'A500 ? Qu'est-ce que le ray tracing ? Quel est le prix d'une Super Famicom ? Voici, en vrac, quelques-unes des questions que vous vous posez. Et les réponses, bien sûr.

## 124 SESAME

### Les livres de programmation

sont nombreux, mais tous ne sont pas du même niveau. Il y a les bons, les mauvais, les simples à comprendre, les trop durs pour les débutants. Juju a appris à lire pour vous aider à choisir.

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 = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.



Ne ratez surtout pas l'émission la plus géniale de la rentrée, tous les mercredis sur FR3 entre 17 h 15 et 18 h ! On y parle de jeux, de consoles, de micros, l'équipe de Tilt y présente des reportages, des interviews, des trucs et des astuces, le top de la semaine, et vous y retrouvez tous les hits de Tilt. Et ce n'est pas tout : chaque semaine, il y a deux Mega-drive à gagner ! Tilt à la télé, c'est toujours plus avec Micro Kid's !

## 126 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.

## 128 PETITES ANNONCES

### Des centaines de micros et de jeux !

Où pouvez-vous trouver un choix aussi vaste pour vendre ou acheter d'occasion ? Dans les petites annonces de *Tilt*, bien sûr !

## 147 ENQUETE

### Aimez-vous votre micro ?

Correspond-il à vos désirs ou vous a-t-il profondément déçu ? Convient-il encore à vos besoins ? Pour mieux vous connaître vous-même, répondez à ce questionnaire intime...



Tilt à Micro Kid's : l'équipe sous les sunlights...

# HUNTER

## ENTRAÎNÉ À SURVIVRE...

L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des raids en territoire ennemi et y occasionner le maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'échouer...

Evoluant dans un fascinant univers en trois dimensions, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes, se déplacer rapidement, et réussir sa mission.

La rapidité, la volonté et le courage sont ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?

MISSION  
394-KST-9S  
CODENAME  
H·U·N·T·E·R

ACTIVISION

Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

# avant-premières

## Celtic Legends: magie et stratégie



Si je vous dis que Celtic Legends est un jeu de stratégie apparenté aux wargames, je suis sûr que pas mal d'entre vous vont être tentés de tourner la page. Surtout n'en faites rien !

**B**ravo !

Les sociétés françaises nous préparent pour cette fin d'année quelques petites merveilles. Maupiti Island (Lankhor) arrive sur PC, Ubi Soft prépare un nouveau wargame nommé Celtic Legend et Titus, non content d'avoir lancé avec la Zoubida qui a comme héros Lagaf ! Aux côtés de ces productions du terroir, voilà ce que vous réservent Activision, Domark, US Gold... Ne loupez pas pour finir l'interview de John, Jo et Dave, les trois piliers d'Electronic Zoo, une boîte qui monte, qui monte...

Si la plupart des wargames sur ordinateurs ne sont que des transcriptions brouillonnes de jeux de plateau, ce n'est pas le cas de Celtic Legends, produit par Ubi Soft et conçu par Frédéric Gaulbaire. Le jeu retrace la lutte de deux archimages, Eskel le Bleu contre Sogrom l'Ecarlate (devinez qui est le bon et qui est le méchant), pour le contrôle du monde fantastique



La lutte commence à la masse.

de Celtica. Le combat décisif aura lieu dans l'archipel de Rochebrume, lieu magique par excellence. La lutte s'étendra sur 23 îles différentes, chacune représentant un niveau du jeu. Contrairement à ce que l'on aurait pu attendre d'un wargame, les graphismes de la préversion sur Amiga sont



Le maniement icône est utile.

de très bonne qualité (et on imagine mal pourquoi la version finale serait moins réussie). Il n'y a pas de



Le dessin précis de tous les combattants facilite la prise en main.

« plateau de jeu », si ce n'est pour la vue tactique où les fameux hexagones délimitent discrètement le terrain. Si le jeu est stratégique, il laisse une bonne place aux combats qui, à l'instar du célèbre Battle Chess, sont superbement animés. De plus, l'ordinateur gère l'expérience et les caractéristiques de chaque personnage, un peu à la manière des jeux de rôles. Ainsi, avec beaucoup de chance, un chevalier bien entraîné pourra triompher d'un dragon deux fois plus gros que lui. Après tout, cela n'arrive pas que dans les contes ! Mais si la force brutale a son importance, c'est surtout la magie qui prime. Sur Celtica, c'est un principe élémentaire et une énergie très puissante. A tel point que certaines créatures, les Sauvages, la vénèrent comme une déesse et s'attaquent à quiconque l'utilise à des fins personnelles. Au départ, seuls Eskel et

Sogrom disposent de sortilèges, mais ils peuvent invoquer, entre autres, des



Un coupage de « cases » discret.

apprentis magiciens qui viendront leur prêter main-forte. La plupart des sorts de Celtic Legends font partie des grands classiques, comme la boule de feu, l'invisibilité ou la téléportation. Mais certains sont plus originaux, en particulier le sort de contagion qui affecte un individu en ne lui laissant que la force de se déplacer. Tout personnage passant près du malade attrapera le virus et contaminera de même ses



Aspect visuel et puissance stratégique très poussée.

voisins. En manœuvrant habilement, on peut ainsi affaiblir toute l'armée adverse. Mais attention au « retour de flammes » si la maladie s'étend dans vos rangs... D'ailleurs, les sorts sont à utiliser avec prudence car non seulement les points de magie sont limités, mais une erreur

peut également attirer sur vous la colère des dieux (la foudre s'abattant alors en décimant tout sur son passage). En ce qui concerne le jeu lui-même, tout est géré de manière assez intuitive à l'aide d'icônes. Il devrait donc être accessible aussi bien au stratège expérimenté qu'au débutant,

d'autant plus qu'une option didactique est prévue. La géographie des îles est très variée (collines, végétations, montagnes) et l'on peut choisir le théâtre général de la bataille (zone tempérée, désert ou territoire enneigé). La variété est également au rendez-vous en ce qui concerne les monstres qui composent les différents partis. Soldats, lords, cyclopes et archanges s'opposent aux gobelins, trolls et autres démons, chacun ayant ses propres caractéristiques. D'habitude, les préversions ne permettent pas de juger réellement d'un jeu. Cependant, celle-ci était suffisamment avancée pour me permettre d'affronter (et même de vaincre, grâce à une position de départ avantageuse) l'un des testeurs d'Ubi Soft. Et

je dois dire que Celtic Legends m'a convaincu. Original bien réalisé, il s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces prochains mois. Conquête en herbe et apprentis-sorciers, préparez-vous, Celtic Legends arrive !  
D.d.M.



Devenez maître du ciel et des mers!

**SILENT SERVICE**

Simulation de sous-marin. "Richesse et maniement", "Qualité graphique excellente, et animation réaliste". "C'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs". Tilt.

**CARRIER COMMAND**

Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D surfaces pleines. Tilt. "Attention chef-d'oeuvre!". Microneus. CARRIER COMMAND © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc.

**GUNSHIP**

"La meilleure simulation d'hélicoptère de combat à ce jour." Tilt. Maniabilité excellente, nombreuses missions variées, graphismes et bruitages soignés, une simulation réaliste!

**P47**

"Sur le plan visuel la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait". Amstrad 100%.

**F-15**

"Je vous garantis des missions ludiques à 100%". Tilt. Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

**WINGS**

Revivez l'action, la gloire et l'aventure d'un pilote de combat allié de la deuxième guerre mondiale!

ST/AG/PC et compatibles. CPC

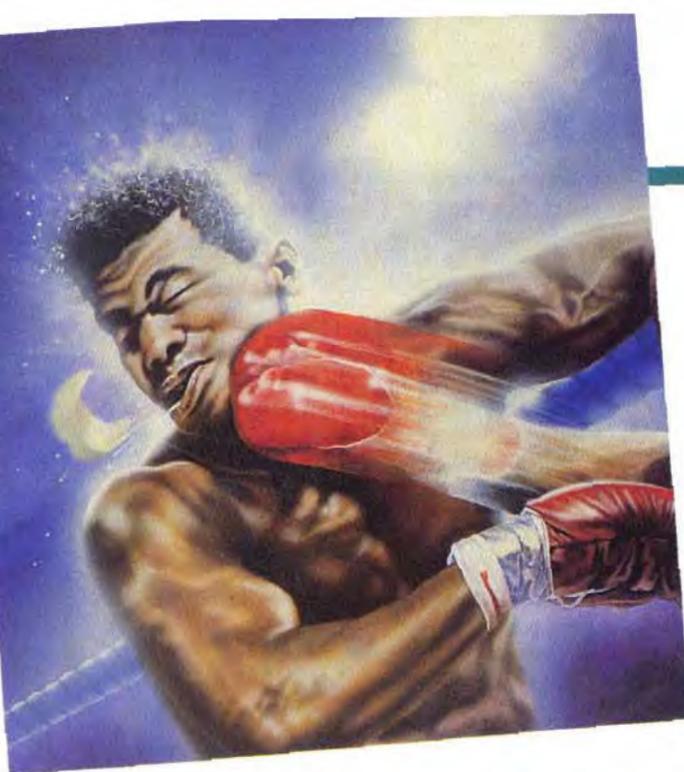
En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

**UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE**

8, 10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois - Tél: 48.57.65.52

**3615 UBI**

Amiga 1000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 1000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 1000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 1000 is a trademark of Amiga Corporation.



Superbe course avec Big Run (Amiga).

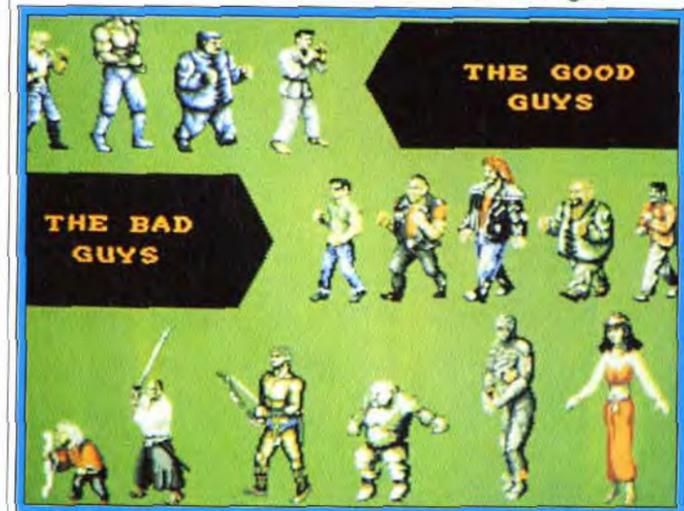
# Storm: tempête sur nos micros!

Après Rodland, testé en hit dans ce numéro, cette nouvelle société nous prépare plusieurs autres conversions d'arcade de qualité.

La première devrait être Final Blow, tirée du jeu de Taito. Deux boxeurs (à choisir parmi dix, dont quelques-uns ressemblent furieusement aux programmeurs de chez Storm) s'affrontent sur le ring en un combat sauvage. La préversion que j'ai pu voir n'était pas très jouable mais j'ai



Double Dragon.



DD III et sa panoplie de sprites. Le souci du détail!

noté la taille conséquente des sprites et la bonne qualité de l'animation (sur Amiga). Sans oublier les nombreux détails piquants qui viennent agrémenter le combat, comme le protège-dents qui saute après un coup dévastateur... (annoncé sur Amiga, ST et C64 pour octobre).

Nous devrions ensuite avoir droit à Big Run, la célèbre course de voiture de Jaleco. Il faudra conduire un solide bolide tous terrains à travers les six plus dures épreuves du Paris-Dakar, au milieu du désert. Le jeu original reposait sur des graphismes impressionnants et une animation 3D des plus fluides. Reste à voir ce que les talentueux programmeurs de Storm vont obtenir sur nos machines... (annoncé sur Amiga, ST et C64 pour décembre).

Enfin, la dernière conversion prévue est Double Dragon 3. Malgré un certain succès commercial, les précédents volets étaient fort mal adaptés et d'une laideur affligeante. Avec The Rosetta Stones, titre de ce dernier épisode, on peut cependant espérer mieux, même si les graphismes n'atteignent toujours pas des sommets. Les héros devront affronter de nombreux adversaires au fil de cinq longues missions et découvrir



DD III, combat à mains nues.

l'origine des mythiques Pierres de Rosette. Tout cela pour payer la rançon destinée à sauver leur fiancée, une fois de plus enlevée par des malfrats. Au programme, de nouveaux coups, des magasins d'armes disséminés le long du parcours et une meilleure



Big Run.

durée de vie (5 missions de 14 niveaux chacune). Dans les milieux autorisés, on évoque même la possibilité qu'un film d'action à gros budget soit tiré. A suivre, donc, avec intérêt. (prévu pour début 92 sur Amiga, ST, C64 et Spectrum).

Dogue de Mauve

# Le PC débarque sur Maupiti!

Après Mortville Manor, le fameux détective Jérôme Lange prépare son « come back » sur PC avec Maupiti Island dont la version 16-bits a reçu le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure.



Arrivée sur l'île de Maupiti PC Une fois de plus, Lankhor n'a pas lésiné sur les moyens. Les graphismes du jeu sont adaptés à quasiment toutes les cartes PC. Le choix s'étend du CGA au mode Hercules, en passant par l'Amstrad 1512 et le VGA dont les graphismes ont été spécialement retravaillés pour profiter

des 256 couleurs. Voyez les photos, c'est superbe! De plus, les musiques digitalisées et le système de synthèse vocale ont été améliorés et peuvent désormais être utilisés avec les cartes AdLib et Sound Blaster. La qualité des voix devrait pratiquement égaler celle des écrans animés.



Pour cette version PC, les programmeurs de Lankhor ont bien sûr utilisé le VGA 256 couleurs. Si l'on ajoute à cela des bruitages compatibles avec les cartes sonores, sûr que l'aventure va surpasser la superbe version Amiga qui était elle-même Tilt d'Or. Maupiti s'inscrit dans la ludothèque PC comme un incontournable, aux côtés des grands de ce monde comme Heart of China, Elvira ou la plupart des productions Sierra.

## FALCON

"Un classique du genre, une référence!"

AMIGA

FALCON © 1987, 1989 SIPHER, INC. All rights reserved. FALCON, TM and Spectrum hold their TM are trademarks of SIPHER, INC.

## GUNSHIP

"La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tilt."

AMIGA

GUNSHIP © MICROPROSE

## FIGHTER BOMBER

Un monde en 3D comme vous ne l'avez encore jamais vu! Tout y est: "Des reconnaissances de terrain: géniales, des impressions en vol: flippantes, une rapidité: foudroyante et des vues extérieures: géantes..."

AMIGA

FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

## AIR COMBAT ACES

L'As des AIR compils.

ST/AG/PC et compatibles/CPC

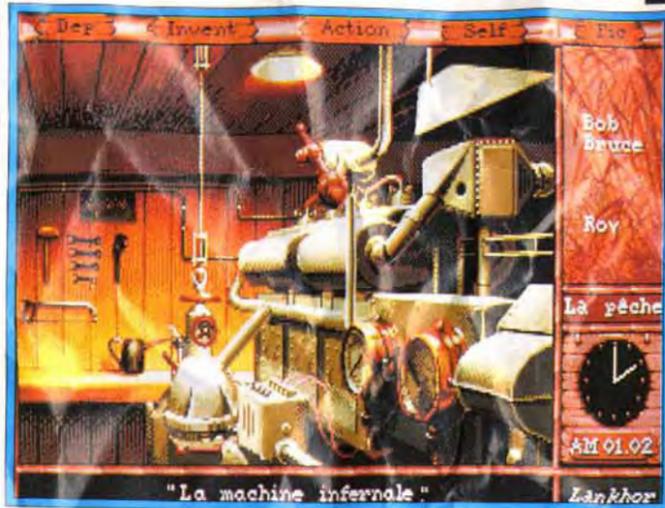
En plus sur CPC

- FLIGHT SIMULATOR
- GEE BEE AIR RALLY
- ORALLY
- SPITFIRE 40

3615 UBI

**UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE**

93 100 Montreuil-Sous-Bois  
Tel: 48.57.65.52



Chaque écran a sa propre ambiance. Ici, le rouge pour l'angoisse.

obtenue pour les versions Atari ST et Amiga. Et, bien sûr, vous retrouverez l'ambiance particulière de cette enquête pleine de suspense. Parviendrez-vous à découvrir ce qui est arrivé à

Marie et à démêler les intrigues des habitants de l'île ? La balle est dans votre camp... *Maupiti PC* sera disponible en fin d'année (deux disquettes pour PC avec 520 Ko de RAM minimum). Dogue de Mauve



Le puits, très important...



Dans les moindres détails.



La plage aux cadavres !



Toutes les actions à la souris.

## Out Run

Sega, cartouche Megadrive

Après la plupart des consoles et des micros existants, la célèbre course de voitures est enfin disponible sur *Megadrive*. Cette adaptation du jeu d'arcade de Sega vous permet d'assouvir enfin vos instincts refoulés de pilote de course. A bord d'un petit bolide (une Ferrari Testarossa), vous parcourez une série de circuits. A

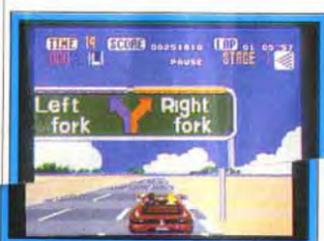
chaque embranchement de route, vous pourrez choisir votre direction. Les parcours sont assez différents. Ils vous emmèneront au bord de la mer, au milieu d'une forêt d'arbres géants ou encore au centre d'un désert. Les éléments du décor défilent sur le bord de la route, contribuant à donner une impression de vitesse. A l'aide des trois boutons de votre joystick, vous allez pouvoir



Out Run sur Megadrive, une course haute en couleur.

freiner, accélérer ou encore changer de vitesse. Suivant le niveau de difficulté que vous avez sélectionné, votre vitesse maximale variera. L'auto-radio diffuse pendant tous vos trajets des mélodies différentes.

Les animations sont très réalistes : si vous roulez trop près du bord d'un lac, vous provoquerez des gerbes d'eau. De même, les virages mal négociés provoquent des tonneaux spectaculaires !



Out Run, des croisements...



... et des concurrents !

## Mega CD

Le lecteur de CD pour la Megadrive réalisé par Sega en collaboration avec JVC ressemble beaucoup à la console 16 bits. De couleur et de forme semblable à celles de la Megadrive, il vient s'insérer sous cette dernière. Lecteur intelligent, il ne se contente pas de lire des CD-ROM (et tout autre disque compact) : il comporte son propre processeur 68000 cadencé presque deux fois plus vite que celui de la Megadrive. De plus, il contient une série de coprocesseurs spécialisés (qui faisaient cruellement défaut à la console de Sega) qui permettent des effets spéciaux tels les rotations,

déformations, zooms, manipulations 3-D. Il sera normalement proposé à un prix avoisinant les deux mille francs et devrait être mis en vente en octobre-novembre au Japon.

### EDITEURS

SEGA  
SEGA  
SEGA  
SEGA  
Game Arts  
Game Arts  
Wolf Team  
Wolf Team  
Kaneko  
Hot B  
Kogado Studio  
Kogado Studio  
Shuludo Wave  
Data West  
Tresco  
Nihon Bussan  
Telenet  
Bisco

### JEUX

Dark Wizard  
3x3 Eye  
Sim Earth  
Rise of the Dragon  
Lunar  
Yumimikusu  
Arnest Evans  
Faerya  
Super Girls Panic  
Detoneta Ogan  
Schwartz Shiruto  
Sceau des guerriers 2  
Nostalgia  
Boîte à musique  
Crying Dragoon  
F1 Circus  
Cosmic Fantasies  
War Rallye

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CPU : MC 68000 cadencé à 12,5 MHz.  
RAM : RAM CD, 756 Ko - RAM PCM (son), 64 ko - RAM cache (mémoire rapide), 16 Ko - Back Up RAM, 8 Ko.

GRAPHISME : V RAM, 8 Ko - 2 écrans - Accès direct au CPU ou à la RAM - Effets spéciaux : déformation/ondulation du fond, animation 3-D, rotation, zoom... - 80 Sprites.  
SON : 8 voies stéréo PCM - 6 voix FM.  
CD-AUDIO : Echantillonnage 16 bits - Chargement frontal.



## Jerry Boy

Epic/Sony, cartouche Super Famicom



Jerry Boy sur Super Famicom, bien réalisé à l'écran.

Pour le concours de scénario, Epic nous en propose un particulièrement tarte : un magicien maléfique, fourbe et un peu servile sur les bords, a transformé Jerry en une espèce de globule gélatineux. La raison de cette ire est simple : il a pu ainsi ravir la fiancée de Jerry. La pauvre masse flageolante se traîne alors pendant tout le jeu pour essayer de récupérer son apparence humaine et accessoirement sa petite amie (ou ce

que le magicien aura bien voulu en laisser !). Son apparence lui permet de progresser de façon curieuse : il peut escalader toutes les surfaces. Il glisse le long des tuyaux, traverse des déserts, escalade des rochers escarpés. Bref, un héros qui s'accroche ! Mais en chemin, il aura à affronter une série de danger comme le pigeon qui le prend pour un ver ou des hordes d'oiseaux voraces. Un scénario stupide pour un jeu amusant et bien réalisé.

# COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

## PROMO

GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE

STREET OF RAGE • ALIEN STORM

Nous téléphoner

NEC

PC KID II

290 Frs



MONTPELLIER

C.C. Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 Paris tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 Paris tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE

4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille 91 33 69 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris

TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU

16 (1) 43 38 79 65

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.

# Activision s'active

Activision est en train de nous mitonner de grands titres pour nos micros.

**Leather Goddesses of Phobos 2** est un jeu d'aventure développé en collaboration avec Infocom. Mais contrairement aux habitudes de cette dernière société, le jeu fait une large place aux graphismes VGA 256 couleurs, à l'animation et aux bruitages et aux voix digitalisées. Le programme sera d'ailleurs livré avec une



LGOP sur PC, du VGA qui déménage !

interface sonore de toute petite taille se connectant sur le port parallèle. Cette interface miniaturisée donne des résultats équivalents à une Sound Blaster en ce qui concerne les digits. Le scénario est tout aussi original. Un pauvre extra-terrestre vient de s'écraser sur la Terre. Son plus cher désir : retourner sur sa planète d'origine. Vous allez pouvoir incarner au choix un homme (ou une femme) décidé à le secourir ou l'alien lui-même. Selon le personnage incarné, la mission sera différente, tout comme les réactions des différents antagonistes.



Superbe, et encore, il manque le son !

Les graphismes sont d'une grande variété avec une superbe mise en couleur et



LGOP, votre héros.

Guerre à nos jours. Les graphismes VGA 256 couleurs sont excellents et l'animation tout aussi impressionnante (sur un PC rapide). L'ordinateur fait preuve d'une excellente maîtrise qui vous obligera à utiliser des techniques parfaites. Un mode particulier



LGOP, l'une de vos conquêtes !



Death or..., tous les styles !

permet aussi d'affronter des avions d'époque différente (Messerschmidt 109 contre F16

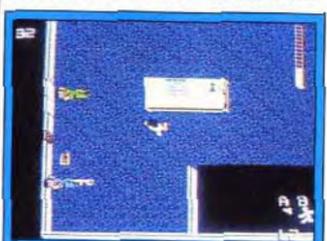


Superbe vue extérieure en VGA.

etc. Sortie prévue sur PC en novembre. Toujours sur PC, Activision met la dernière main à **World Class Chess**, qui n'est autre que la version 5 de *Sargon*. La visualisation 3D est particulièrement réussie avec de superbes graphismes VGA



Notez les détails d'animation.



Die Hard sur NES, une action prenante.

256 couleurs (pièces en bois, en métal, etc.) et surtout un angle de vue excellent qui



Ultimate Air Combat sur NES.

permet d'avoir une bonne vision globale de l'échiquier, sans problème de chevauchement de pièces. Le programme supporte toutes les cartes sonores, met à profit la mémoire étendue pour accroître sa puissance et offre une multitude d'options de jeu. Son niveau est donné à



Ultimate... départ en mission.

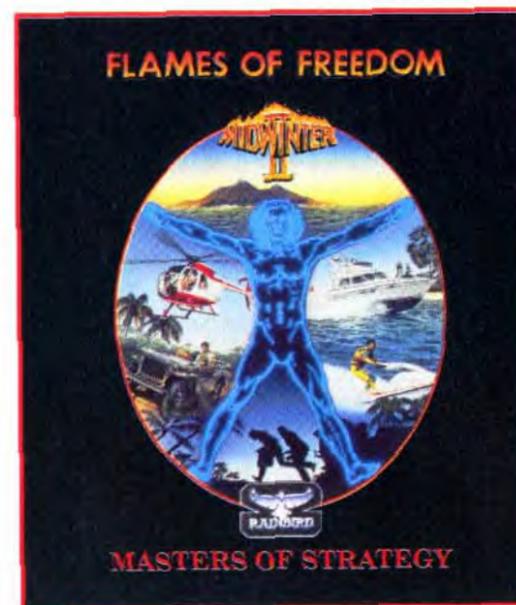
2200 ELO, ce qui le place d'emblée dans le peloton de tête. Nous le testerons bien sûr à fond dès sa sortie en octobre. Activision nous prépare aussi quelques jeux NES. **Ultimate Air Combat** est un jeu de combat aérien, difficile et utilisant bien les capacités limitées de la NES. **Die Hard** est lui un jeu d'aventure/action. Si les graphismes ne sont guère charmeurs, l'action et le scénario sont en revanche plus prenants. Enfin, **Sword Master** est un beat-them-all dans la grande lignée fantastico-médiévale. Les graphismes sont superbes et l'action



Sword Master, version NES.

prenante. La sortie de ces titres est prévue vers la fin de l'année. Jacques Harbott

# Flames of Freedom



## Ambition dévorante

La population de l'île de Midwinter a abandonné sa patrie pour unir ses forces à celles du peuple d'Agora, en formant la Fédération Atlantique. Leur ennemi juré, l'Empire Saharien, contrôle chacune des quarante-deux îles de l'Atlantique, Agora exceptée, après en avoir fait des colonies d'esclaves. L'animosité à l'égard des Sahariens est grande et en tant qu'agent spécial de la Fédération Atlantique vous devez effectuer des missions top secrètes qui sont censées susciter la rébellion dans les îles, avant que la puissante armada Saharienne ne se mette en route pour combattre votre île et vous par la même occasion!

- Quarante-et-une missions aux intrigues compliquées vous offrent d'innombrables heures de jeu, en alliant l'action, l'aventure et la stratégie.
- Des générateurs sophistiqués de personnages vous permettent de choisir l'apparence, le sexe, la psychologie et les traits physiques de votre héros.
- Plus d'un million de kilomètres carrés de terrain 3-D topographiquement précis et généré par une technique fractale à source lumineuse.
- Interaction avec plus de 1.000 personnages ayant chacun un profil personnel.
- Utilisez 22 modes de transport : terrestres, aériens et maritimes.
- Répondez aux puissants tirs ennemis avec plus de douze armes différentes.
- Tirez parti de vos techniques d'investigation et de déduction pour surmonter les défis interminables et poursuivre ainsi votre progression.

*Poussez votre corps et votre esprit jusqu'à leurs extrêmes limites des heures durant face au jeu de stratégie le plus étonnant, excitant et hasardeux sur votre Atari ST, Commodore Amiga et prochainement sur les IBM PC et compatibles.*



C & VG 96 % ACE 950 RAZE 96 % Joystick 96 %  
"Le type de jeu que d'aucuns aimeraient avoir créé"  
94% The Satellite Times

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.



## avant-premières

# Titus forme l'esprit

Après l'adaptation des « Blues Brothers » sur micro (voir notre rubrique Micro Kid's), Titus met un scène le comique « plombier » Lagaf.

La Zoubida, chanson à succès, est à la base du scénario de ce jeu de plates-formes dont la sortie est prévue pour la mi-novembre. Moktar (alias Lagaf) est fou amoureux de la Zoubida. Il veut l'emmener au bal du



Les folles aventures de Moktar.

samedi soir. Tout irait pour le mieux si la mère de la jeune fille ne venait mettre son grain de sel. Elle va même jusqu'à renvoyer sa progéniture au près de sa famille, en Afrique. Dix tableaux de deux étapes chacun composent cette Odyssée. Les ennemis à la solde de la mère sont nombreux et variés : bébé flingueur, noir cannibale (!)... et surtout de redoutables monstres de fin de niveaux. Outre la possibilité de lancer les objets (caisses, poubelles, et même certains monstres), Moktar doit faire preuve d'une agilité non seulement « digitale » mais aussi cérébrale. En effet, certains passages, sans ennemis,

font appel à la réflexion. L'interactivité entre les objets, le personnage, les adversaires et les éléments du décor, permet de combiner plusieurs actions entre elles. Il est toujours possible de passer les pièges de plusieurs manières différentes. L'intérêt du jeu n'en est que renforcé. Les bonus redonnent immédiatement des points d'énergie indispensables pour vaincre les ennemis qui disparaîtront à jamais. Le tapis volant et le scooter (vu dans la vidéo de Lagaf) sont les seuls moyens de locomotion. Pour le reste, il devra sauter, grimper, ramper, marcher d'un pas furtif (pour ne pas réveiller les ennemis endormis). Enfin, un scrolling « intelligent » apporte un plus grand confort au joueur. Il suit le personnage dans tous ses déplacements. Il tient compte de l'emplacement des ennemis. Il se recalc de façon à ce que Moktar puisse les voir et agir en conséquence. Un jeu de plates-formes/réflexion qui a de nombreux atouts pour séduire. En attendant, vous pourrez vous nettoyer les neurones avec **The Brainnies**, jeu de réflexion par

excellence. *Darwin* sur Mac et *Tricky* sur PC Engine se sont déjà essayés à ce type de jeu. Le principe est simple : déplacer des personnages (horizontalement ou verticalement) vers un endroit précis en sachant qu'ils s'arrêteront dès qu'ils rencontreront un obstacle. Les solutions pour amener les quatre Brainnies (extra-terrestres poilus) sur leurs socles et les renvoyer d'où ils viennent sont nombreuses. Il faut se servir intelligemment des éléments qui composent le décor : téléporteur, flèches à sens unique, portes... La perte d'un Brainnie (une bombe qui explose) n'est pas irréversible. A certains



tableaux, vous ramasserez des œufs qui lui redonneront vie. Une centaine de tableaux sont prévus. *The Brainnies* sortira aux alentours du 10 octobre et sera développé sur toutes machines, y compris Mac et même Next! On ne peut terminer ce tour d'horizon sans mentionner la sortie de **Crazy Cars III** pour décembre. Laurent Defrance

## Plaies et bosses chez Domark

Arts martiaux, rugby, combat spatial : les nouveautés Domark, c'est du brutal !

Après le succès mérité de *3D Construction Kit* (qui est d'ailleurs en train de battre des records de vente), Domark ne s'est pas endormi pour autant sur ses lauriers.

**Pitfighter** est l'adaptation micro du grand succès d'arcade d'Atari. Ce jeu d'arts martiaux vous permet de choisir votre spécialité : catch, boxe taï ou karaté. Sortie prévue dans tous les formats classiques en novembre. Le rugby semble être à la mode en ce moment sur nos micros et Domark prépare **Rugby-The World Cup**. Le jeu disposera d'un scrolling multidirectionnel et devrait être rapide. Sortie

prévue sur Atari ST et Amiga en octobre. Enfin, un petit coup de nostalgie avec **Super Space**



Pitfighter.

**Invaders** Sortie prévue dans les différents formats classiques en octobre. Jacques Harbonn

# F-14 TOMCAT

**Première mondiale ! F-14 le célèbre simulateur de combat aérien pour la première fois sur vos PC !**

Vivez la carrière d'un pilote au travers de vraies missions aériennes à bord de l'un des plus célèbres jet de combat, le F-14 et survolez les quatre coins du globe. Entrez vous aux plus grands pilotes de la Navy. Vous êtes aux premières loges, les combats, hypers réalistes, sont effectués en 3D et chaque explosion est visible en gros plan. Les angles de vues sont nombreux, et chaque appareil est équipé d'un brouilleur de radar.

**F-14 TOMCAT DOGFIGHTING SIMULATION**

**ACTIVISION**

Disponible en Août sur PC & compatibles.

**ACTIVISION**

# Electronic Zoo : interview d'une ménagerie

Comme dans tout zoo qui se respecte, la ménagerie électronique anglaise renferme des animaux de toutes sortes. Visite guidée d'un zoo peu ordinaire...

Du féroce **Cardiaxx**, (un fauve rapide comme l'éclair) au placide **Magic Garden** (petit être inoffensif allongé dans le jardin) en passant par **Son of Zeus**, les locataires d'Electronic Zoo n'ont pas fini de nous étonner ! Comme à mon habitude, je suis allé voir les gardiens (comprenez les programmeurs et graphistes) de ces charmantes petites bêtes pour essayer d'en savoir plus...

Les géniteurs de **Cardiaxx**, annoncé pour octobre, se nomment John (programmeur Amiga) et Dave (graphiste), sans oublier Jo (programmeur ST et PC). Après les avoir appâtés avec un pot de marmelade d'orange, j'ai pu leur tirer quelques vers du nez...

**Tilt : Salut les gars ! Voilà votre pot de marmelade...**

**John, Dave et Jo** (en coeur) : Merci !

**Tilt : Bon, passons aux choses sérieuses. Que pouvez-vous me dire à propos de Cardiaxx ?**

**Dave** : Et bien, c'est un shoot-them-up à scrolling horizontal...

**Tilt : Encore ! ? !**

**Dave** : Oui, mais ce n'est pas un nouveau clone de R-Type. Cela faisait longtemps que l'on voulait faire un jeu et nous en avions marre de ces soit-disant shoot-them-up à scrolling hyper lent. Alors nous avons décidé de faire nous-même le nôtre.

**Jo** : Et ça arrache ! Il faut savoir que la plupart des scrollings horizontaux avance de pixel en pixel. Dans

**Cardiaxx**, le scroll peut aller jusqu'à un pas de seize pixels !

**Tilt : Décoiffant ! Mais est-ce que le jeu reste jouable ?**

**John** : Oui, bien sûr. En fait, **Cardiaxx** se rapproche au maximum des jeux d'arcade, où l'action est rapide et trépidante. Les jeux de ce type sont durs mais ils sont passionnants.

**Tilt : Et techniquement, qu'est-ce que ça donne ?**

**Dave** : Sur Amiga, le jeu tournera à 50 images/seconde, avec une résolution de 320 x 256 en 16 couleurs.

**Tilt : Quelle technique utilises-tu pour obtenir une animation aussi fluide ?**

**Dave** : L'écran est constitué de six bitplans : trois pour le fond et trois pour les sprites du premier plan. Je peux donc gérer le tout indépendamment, sans devoir réafficher le décor sous les sprites. Quant à ma routine de scrolling, c'est le fruit de cinq mois de recherche. Je ne peux pas t'en dire plus...

**Tilt : La conversion sur ST et PC s'annonce difficile, non ?**

**Jo** : Pas facile, en effet. Sur ST, je dispose du même nombre de couleurs mais je ne peux pas utiliser les mêmes ruses que Dave. De plus, l'écran est plus petit : 320 x 200. Ceci dit, j'ai trouvé une méthode pour obtenir un scrolling à vitesse variable qui ne me prend pas trop de temps à gérer. En ce qui concerne la fluidité de l'animation, je jongle entre 30 et 60 images/seconde afin

d'obtenir une animation souple à l'œil (en admettant que votre moniteur autorise le 60 Hz - NDLA). Je pense que la conversion ST sera aussi proche que possible de la version Amiga. Sur PC, je ne m'y suis pas encore mis mais, avec une bonne configuration, ça devrait aller...

**Tilt : Et au niveau des graphismes ?**

**John** : J'ai dû réaliser la plupart des dessins en 8 couleurs mais, si elles sont bien choisies, le jeu n'y perd pas en qualité. La plupart des décors et des aliens ennemis sont constitués de blocs 32 x 32 pixels. Et les grands monstres gardiens font près

**Cardiaxx 2** dans lequel nous comptons bien inclure toutes nos nombreuses nouvelles idées...

**Tilt : Alors bonne chance, et à bientôt !**

Loin de l'action féroce de **Cardiaxx**, j'ai découvert **The Magic Garden**, annoncé pour fin octobre. Un jeu pacifique mais qui n'en a pas moins l'air passionnant. C'est la charmante Debra, responsable du projet, qui a bien voulu m'en dire plus...

**Tilt : Bonjour, Debra. Que peux-tu me dire sur The Magic Garden ?**

**Debra** : C'est un jeu d'action que nous avons voulu original. Pas de monstres à détruire ni



Son of Zeus : visite d'un temple dans l'une des cités.

de 128 x 128. Le vaisseau principal et ses armes utilisent les 16 couleurs et peuvent prendre une place non négligeable à l'écran.

**Tilt : Qu'en est-il des bruitages et de la musique ?**

**Dave** : La musique, très rock, sera en quatre voies digitales sur Amiga, avec une voix digitalisée qui sera là pour vous conseiller.

**Jo** : Sur ST, nous utiliserons sûrement une classique musique « soundchip », mais je pense tout de même pouvoir inclure la voix. De plus, j'ai également prévu un mode MT32 pour jouer la musique par le biais de ce fameux expandeur (un Mo de mémoire sera probablement nécessaire pour cette option - NDLA).

**Tilt : Autre chose ?**

**John** : Nous préparons déjà

de nombreux tunnels et souterrains mystérieux à explorer alentour. Il se passe toujours quelques chose... Le temps change régulièrement, les plantes croissent et, si on ne s'occupe pas d'elles, vont même jusqu'à se déplacer. Enfin, il y a parfois d'autres gnomes qui envahissent le jardin et qu'il faut chasser.

**Tilt : Et quel est le but final ?**

**Debra** : Notre héros devra garder le jardin en état et collecter toutes les clefs nécessaires pour en sortir et retourner chez lui. Si le joueur y réussit, il aura droit à une séquence de fin animée.

**Tilt : Merci Debra pour tous ces renseignements et bonne continuation pour la suite de ce projet original.**

Continuons la visite du zoo, avec cette fois **Son of Zeus**, prévu pour fin octobre également. C'est un jeu d'aventure-action orchestré par Brian van der Peer (graphiste) and Mick Tinker (programmeur), du groupe Aeon Design.

**Tilt : Bonjour à vous deux. J'aimerais en savoir un peu plus sur Son of Zeus.**

**Brian** : C'est un jeu d'inspiration mythologique. Le joueur dirige Heracles à la recherche des douze parties de la pierre des Dieux qui lui permettra de délivrer ses pairs, prisonniers du malfaisant Kronos. L'action se déroule en 3D pour les phases d'exploration et en vue latérale lors des combats, ce qui permet de voir clairement le héros et son adversaire. Mais il n'y a pas que du combat : le dialogue est toujours possible, et même conseillé...

**Tilt : D'où vous est venue**

l'idée du sujet de ce jeu ?

**Mick** : En fait, c'est un projet assez ancien que nous avons commencé il y a environ deux ans. Le principe de base était de faire un jeu en vue 3D mais en extérieur, contrairement à la plupart des softs de ce type. L'idée était intéressante mais difficile à mettre en œuvre. Il nous fallait une machine puissante pour que le jeu soit suffisamment rapide...

**Tilt : Utilises-tu quelques ruses ou techniques de programmation ?**

**Mick** : Je précalcule toutes les positions possibles de ces objets afin de pouvoir les afficher très rapidement. Et, quand c'est possible, avec certains objets en 8 couleurs, je ne travaille que sur trois des cinq bitplans de l'écran, ce qui accélère les choses.

**Tilt : Brian, est-ce que ces contraintes techniques t'ont posé des problèmes ?**

**Brian** : Non, car la majorité des décors, monstres et personnages utilise toute la palette. De plus, étant



The Magic Garden.

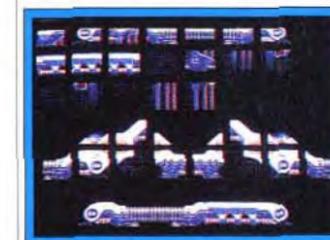
illustrateur professionnel depuis près de vingt ans, j'ai l'habitude de m'adapter à ce genre de restrictions. Et je dois dire que, si notre jeu représente beaucoup de travail, j'ai pris plaisir à

dessiner toutes les animations et les monstres les plus massifs.

**Tilt : Et pour ce qui est des adaptations ?**

**Mick** : Sur ST, le jeu sera probablement un peu plus lent mais je pense que les routines que j'utilise sont de bonne qualité. Sur PC, tout dépendra de la configuration utilisée.

**Brian** : Au niveau graphique, le problème majeur sur ST est le passage de 32 à 16 couleurs. Je suis obligé de revoir entièrement la palette et on perd un certain nombre d'effets (ombres, dégradés, etc.). Mais, contrairement à certains autres, je trouve qu'il est mieux d'adapter le ST à



Cardiaxx (Amiga).

l'Amiga plutôt que de limiter celui-ci aux 16 couleurs de l'Atari. Sur PC, je pense utiliser le mode 256 couleurs.

**Tilt : Au niveau du son...**

**Mick** : Nous avons essayé d'instaurer une véritable ambiance sonore dans le jeu. Ainsi, le joueur entendra les sons alentours et les cris ou les bruits de ses adversaires durant les combats. Qui plus est, les dieux lui parleront tout au long de la partie pour le guider et le conseiller. Les sons seront digitalisés, sur toutes les machines.

**Tilt : Tout cela doit prendre**

une importante place mémoire ?

**Mick** : En fait, entre les monstres géants, les décors 3D et les sons, la plus grande partie de mon travail a été de faire fonctionner *Son of Zeus* sur 512 K. Par contre, je pense qu'il sera plus rapide sur des machines à 1 Mo... De toute



Son of Zeus : un cyclope.

façon, il tourne aux environs de 10 images/seconde sur Amiga, ce qui est tout à fait suffisant pour ce type de jeu.

**Tilt : Pour finir, avez-vous d'autres projets ?**

**Brian** : Nous ferons peut-être un jeu de voiture en 2D que nous espérons assez original. D'autre part, je travaille actuellement sur *Tip Off* (d'Anco), qui sera au basket-ball ce que *Kick off* était au football. Je suis aidé par le graphiste de *Blood Money*, qui est un de mes amis...

**Tilt : Voilà qui est intéressant ! Et bien, merci à vous deux, et à bientôt !**

C'est ainsi que se termine notre visite guidée. Bien sûr, vous pouvez compter sur *Tilt* pour un test détaillé de chacun de ces logiciels lors de leur parution. En attendant, il vous faudra patienter... Ah, une dernière chose : « N'oubliez pas le guide ! »

Dogue de Mauve

SORTIE LE 14 DECEMBRE

LE PLUS GRAND EXPLOIT DE **SON SHU SI**

Fantastique ! L'honorable Son Shu Si est arrivé à s'arracher de la console d'arcade dans laquelle des parents indignes croyaient pouvoir l'enfermer ! Dès le 14

décembre il va continuer ses exploits dans votre ordinateur personnel (Amiga, ST, ) Les couleurs sont magnifiques et l'animation est étonnante ! Son Shu Si arrive, ça va chauffer !

36 15 ESOFT  
POSEZ VOS QUESTIONS,  
TELECHARGEZ DES SOURCES,  
MODULES, INSTRUMENTS,  
PREVIEWS ET JOUEZ  
AU DUNGEON  
A PLUSIEURS !!!

**EXPOSE**  
SOFTWARE

L'INVENTEUR DU CONCEPT:  
JEU DE CONSOLE DANS VOTRE MICRO

2 A Tonin Magne 13420 Gémenos ( France )  
Tel: 91 05 89 78 Fax: 91 05 89 79

# La CONSOLE MEGADRIVE

(française)

avec 1 manette de jeux

949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE  
Garantie par le constructeur

## TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

## ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

## NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

## TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Marvel Land	449F
Stormlord	449F
Turrican	395F

688 Attack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F

# LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive



Arrow Flash (Arcade)	389F	Musha (Arcade)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F	Mystic Defender (Arcade)	395F
Block Out (Réflexion)	425F	Out Run (Course Auto)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F	Phantasia Star 3 (Aventure)	599F
Centurion (Stratégie)	475F	Populous (Stratégie)	475F
Columns (Rélexion)	369F	Powerball (Arcade)	449F
Crackdown (Labyrinthe)	389F	Road Blasters (Course Auto)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F	Rambo 3 (Action)	315F
Dynamite Duke (Arcade)	395F	Shining and Darkness (Dungeons)	449F
E Swat (Arcade)	395F	Super Air Wolf (Arcade)	449F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F	Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Faery Tale Adventure	475F	Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F	Super Baseball (Sim.)	395F
Flicky (Arcade)	449F	Super Thunderblade (Arcade)	395F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F	Super Volleyball (Sim.)	449F
Gaijars (Arcade)	449F	Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Gain Ground (Arcade)	389F	Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Ghostbusters (Action)	395F	Twin Cobra	449F
Golden Axe (Arcade)	395F	Twin Hawk (Arcade)	369F
Golf (Sim.)	475F	Wardner Forest (Plateforme)	449F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F	Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Hard Drivin (Course Auto)	449F	Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F	Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F		
Ka Ge Ki (Arcade)	449F		
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F		
Last Battle (Arcade)	395F		
Might and Magic	549F		
Midnight Resistance (Arcade)	449F		

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Un nouveau magasin MICROMANIA !  
**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (\*) à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)

SUPER GENIAL



LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte  
Thomas JORDAN  
MEMBRE N° 1 234 567

# MICROMANIA

**MICROMANIA VELIZY 2** NOUVEAU  
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs . RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2 Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**  
Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**PRINTEMPS HAUSSMANN**  
64, boulevard Haussmann  
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris  
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINTEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

T2	TITRES	PRIX	Nom
			Adresse
			Code postal
			Ville
			Tél.
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention! Consoles 50 F)			
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=			
Date d'expiration .....			Signature :

Règlement: Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux:  Amstrad 464  Amstrad 6128  Amstrad 464 +  Amstrad 6128 +  Sega  PC COMP.  Atari ST  Amiga  Nec  Lynx  Gameboy  Megadrive  GX 4000  Gamegear

# 490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux



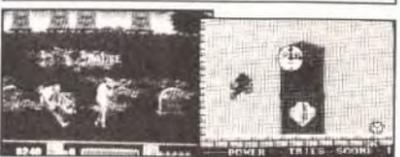
NOUVEAU  
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !!  
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR 195F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

OFFRE SPECIALE	
Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantasy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA	
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danau	285F
Rastan Saga	295F

Ace of Aces	345F	Golfo Mania	345F
After Burner	325F	Golvellus	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F	Great Basketball	285F
Alex Kidd Last Star	295F	Impossible Mission 2	325F
Altered Beast	255F	Joe Montana Football	345F
American Pro Football	345F	Lord of the World	325F
Basketball Nightmare	295F	Out Run 3D	315F
Battle Out Run	295F	Pacmania	305F
Black Belt	345F	Paperboy	325F
California Games	285F	Phantasia Star	395F
Casino Games	295F	Psycho World	295F
Chase HQ	295F	Psycho Fox	325F
Cloud Master	325F	Rambo 3	325F
Cyborg Hunter	295F	Rampage	295F
Disk Tracy	285F	Rocky	295F
Double Hawk	345F	R Type	325F
Double Hawk	285F	Summer Games	315F
Dynamite Duke	345F	Thunderblade	295F
E Swat	295F	Time Soldiers	295F
Fantasy Zone 2	295F	Ultima IV	325F
Gauntlet	345F	Vigilante	325F
Ghostbusters	345F	Wonderboy	285F
Ghouls n' Ghost	345F	Wonderboy M.L.	295F
Golden Axe	345F		



Moonwalker. Incarnez Jackson Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**La GAMEGEAR**  
la portable couleur SEGA  
+ le jeu Columns **990<sup>F</sup>**



**Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215<sup>F</sup>**

**Titres disponibles**

Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Papo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shanghai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

**Titres à venir**

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

**NOUVEAU**

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



**Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR 195<sup>F</sup>**

**TOP GAMEGEAR**

Super Monaco GP 215F	Mickey Mouse 245F	G Loc 245F	Wonderboy 215F	Shinobi 245F
Out Run 295F	Sqweek 245F	Sokoban 245F	Space Harrier 245F	Rastan Saga 325F
Woody Pop 215F	Psychic World 215F	Fantasy Zone 295F	Dragon Crystal 245F	

**La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)**



**Les Nouveautés**

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shanghai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

**TOP LYNX**

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightning (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

**ACCESSOIRES LYNX**

SACOCHÉ LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

**La Turbo GT de NEC**  
Un graphisme époustoufflant !

**2390<sup>F</sup> + 1 jeu GRATUIT**

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F

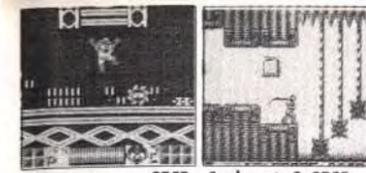


**Les Nouveautés**

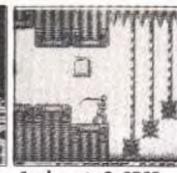
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

**TOP 15 NEC**

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F



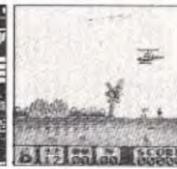
Megaman 275F



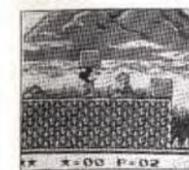
Castlevania 2 275F



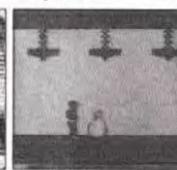
Punisher 275F



Choplifter N°2 275F



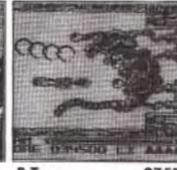
Mickey Dang. 275F



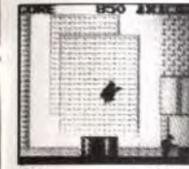
Rescue of Princess 275F



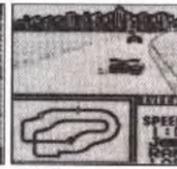
Dragon's Lair 275F



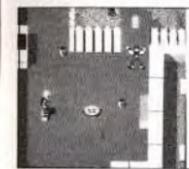
R Type 275F



Batman 225F



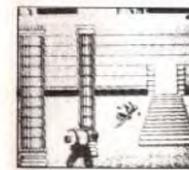
F1 Race 245F



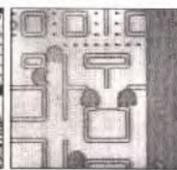
Skate or Die 275F



Duck Tales 275F



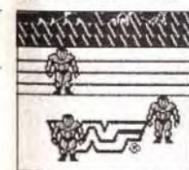
Northstar Ken 275F



Pacman 245F



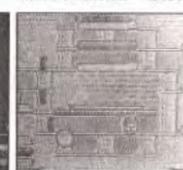
Maru's Mission 245F



WWF Super Stars 275F



Hunt for Red Oct. 245F



Burger Time de L. 275F

**MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

**CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145<sup>F</sup>**



# MICROMANIA

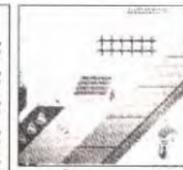
**OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590<sup>F</sup>**

**La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (\*)**

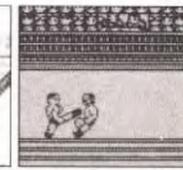
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Les Ecouteurs Stéréo

**Nouveautés à venir**

Beetle Juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Elevator Action (Plateforme)	275F
Final Fantasy 2 (Aventure)	295F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Terminator 2 (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F



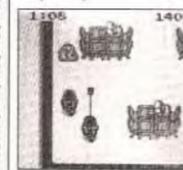
Paperboy 245F



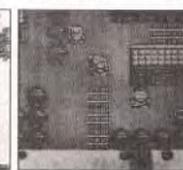
Pro Wrestler 245F



F1 Spirit 275F



Ghostbuster 2 275F



Rolan's Curse 275F



Sworld of Hope 275F

**LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!**  
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

**3615 MICROMANIA. DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!**

**La boutique du Game Boy**

**NOUVEAU**

**LIGHT PLAYER 175F**  
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

**LOUPE 119F**  
Soyez plus près de l'action !!

**NOUVEAU**

**ETUI PLAY & GO 190F**  
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

**NOUVEAU**

**SMART BOY 119F**  
Etui de protection en plastique rigide

Game Boy est une marque déposée de Nintendo - Prix valables sans erreur d'impression - \* Offre valable dans le limite des stocks disponibles

# CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



## BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Reliures  
BP 53 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25

Je désire recevoir \_\_\_\_\_ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit \_\_\_\_\_ F.

Ci-joint mon règlement: par chèque  par mandat  à l'ordre de TILT.

Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Béf. : 40.0067

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Blues Brothers	299/299F
Brainies	269/269F
Deuteros	299/299F
Final Fight	259/259F
Out Run Europa	249/249F
Rise of the Dragon	259/259F
Robin Hood	249/249F
Terminator 2	249/249F
The Simpson's	249/249F
Wild Wheels	249/249F

## TOP 20 ST/AMIGA

Elf	249/249F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Midwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
RBI 2	299/299F
Super Monaco GP	249/249F
Railroad Tycoon	349/349F
Chuck Rock	249/249F
F29 Retaliator	249/249F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
F19 Stealth Fighter	289/289F
Spirit of Excalibur	299/299F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Captive	299F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
F117A NightHawk	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Narc	299F
Pang	299F
Wild Wheels	299F
Speedball 2	299F
Thunderjaws	299F

## TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander 2	399F
Gunship 2000	399F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Catles	349F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Sim Earth	399F
Secret Weapons	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Lemmings	199F
Sim City + Populous	299F

3D Construction Kit	499F	F15 N2 Scenario Disk	159F	Medieval Lords	299F
4D Sport Boxing	299F	F19 Stealth Fighter	385F	Megatraveller 1	349F
4D Sport Driving	299F	F29 RETALIATOR	299F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Final Battle	249F	Nobunaga's Ambition	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Gateway to Savage Front	299F	Prehistorik	269F
Betrayeral	349F	Golden Axe	299F	RBI 2	299F
Billiard Sim. N2	299F	Impérium	299F	Rick Dangerous 2	249F
Budokan	249F	Kick off 2	299F	Rules of Engagement	299F
Champion of Raj	249F	Killing Cloud	299F	Silent Service 2	349F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry V (VGA)	399F	Sarcersers	299F
Command HQ	349F	LHX Attack Chopper	399F	Space Quest IV	399F
Corporation	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Supremacy	349F
De Luxe Point 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	Ultima VI	299F
Elite +	349F	Links Firestone	159F	UMS 2	349F
F 14 Tomcat	359F	M1 Tank Platoon	399F	Wing Comm. Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	Martian Dreams	369F	Wolf Pack	349F
				Warlord	299F

## ATARI ST/STE - AMIGA

### AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	349/349F
Avantage Tennis	249/249F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F
Beast Buster	259/259F
Carthage	249F/ND
De Luxe Point IV	ND/899F
Hall of Montuzema	249/249F
Hunter	299/299F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Mig 29	399/399F
Nascar	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
R Type 2	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Snooker (Whirlwind)	299/299F
Space Quest 4	ND/399F
Stratego	249/249F
Tentacle	249/249F

**PROMOTION SPECIALE  
MANETTE  
KONIX  
SPEED KING  
75F**

## PC Compatible

### AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Avantage Tennis	299F
Bard's Construction Set	299F
Battle Command	299F
Battlechess 2	359F
Bloodwych	299F
Blues Brothers	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Elvira 2	399F
Falcon V 3.0	499F
Gazza 2	269F
Leisure Suit Larry V	399F
Lord of the Rings 2	349F
Mad TV	249F
Magic Candle 2	299F
Overlord	259F
Police 3	449F
Riders of Rohan	349F
Shangai 2	359F
Terminator 2	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
TV Sport Boxing	349F

**NOUVEAU LES JUSTICIERS 3**  
299/299F  
+ SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2  
+ BATMAN LE FILM

**JAMES BOND 007**  
299/299F  
+ L'espion qui m'aimait  
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

## PROMOTIONS MICROMANIA

CROISIERE POUR UN CADAVRE	199/199F	Super Cars 2	179/179F	Beast + Infestation	99F/ND
Z - Out	ND/99F	Switchblade 2	179/179F	Combo Racer	99F/ND
Turrican	299F/ND	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Masterblazer	ND/99F	Heroe Quest	179/179F	Monthly Python	99/99F
Armour-Geddon	179/179F	Lemmings	149/149F	UMS 21	99/299F
		Monkey Islands	179/179F	Spellbound	99F/ND

**SUPER SIM PACK**  
149/149F  
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL  
+ TURBO OUT RUN

**LES JUSTICIERS N°2**  
149/149F  
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL  
+ OPERATION THUNDERBOLT

Amos Compiler	ND/299F	Darkman	249/249F	Panza Kick Boxing	289/289F
Architecture 1	ND/199F	De Luxe Point Français	599/749F	PGA Golf	ND/249F
Architecture 2	ND/199F	Dungeon Master	249/249F	Powermonger	299/299F
Bard's Tale 3	ND/249F	F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistorik	269/269F
Battlechess 2	ND/259F	F 15 Desert St. Disc	159/159F	Renegade Interceptor	ND/359F
Betrayeral	299/299F	Genghis Khan	349/349F	Search for King+ Hint	ND/259F
Billiard Sim. 2	249/249F	King Quest 4	ND/349F	Sim City + Populous	299/299F
Blade Warrior	259/259F	Life and Death	259/259F	Ultima V	ND/299F
Cadaver	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	War Zone	249/249F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Wings (1 Meg)	ND/299F
Cardinal of Kremlin	ND/249F	Maupiti Island	289/289F	Wolf Pack	299/299F
Champion of Raj	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Zone Warrior	259/259F
Chaos Strikes Back	249/249F	Ninja Turtles	249/249F		

## AMSTRAD 464/6128

**LES JUSTICIERS 3**  
169/199F  
+ Shadow Warriors + Robocop 2  
+ Batman le Film

**NRJ 159/249F**  
+ North and South + Tintin sur  
la Lune + Fire and Forget  
+ Teenage Queen + Hostages

**NRJ 2 ND/249F**  
+ Mystical + Light Corridor  
+ Crazy Cars 2 + Shufflepuck  
Café + Pinball Magic

### AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	140/180F
Sliders	ND/199F
Tresor d'Alligator	ND/149F

**JAMES BOND 007 149/249F**  
+ L'espion qui m'aimait  
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

### TOP 10 AMSTRAD

Darkman	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Terminator 2	109/159F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F

Alive	ND/199F	Tresors D'alligator	ND/149F	Sdaw	ND/149F
Art de la Guerre	ND/249F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Mokowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Gazza 2	140/180F	Mystical	149/199F	Super Sawweek	149/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
La Secte Noire	ND/179F	RBI 2	109/159F	Targhan	ND/199F
Le Manoir de Mort.	ND/199F	Saga	ND/199F	Tetris	ND/149F

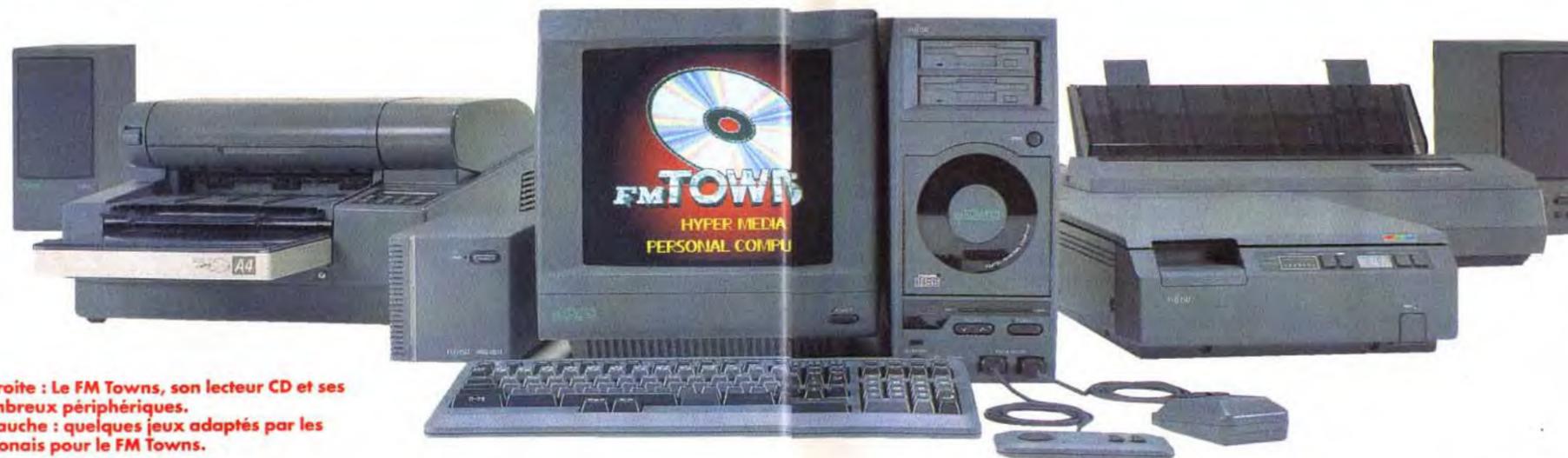
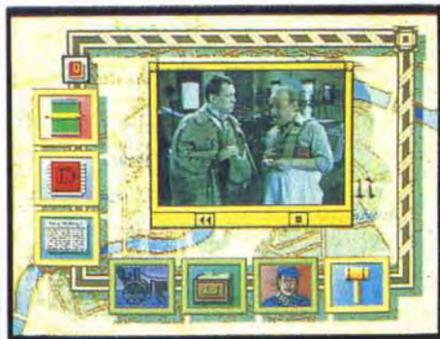
## OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	CHASE HQ	59F/ND	NARC	59/99F
CRACKDOWN	ND/99F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	MOONWALKER	ND/99F
CABAL	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	STRIDER	ND/99F

**LA COLLECTION ND/175F**  
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de  
l'Amstrad !

**LES 100% A D'OR 59/99F**  
+ Operation Wolf + Afterburner  
+ R Type + Titan

**LES VAINQUEURS ND/99F**  
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids



A droite : Le FM Towns, son lecteur CD et ses nombreux périphériques.  
A gauche : quelques jeux adaptés par les Japonais pour le FM Towns.



Des animations d'une fluidité étonnante...

## L'ordinateur de demain est-il japonais ?

**Le FM Towns a des capacités à faire rêver les joueurs du monde entier. Une certaine compatibilité PC lui donne un avantage que n'ont jamais eu les micros de Commodore et Atari. Le lecteur CD et les capacités graphiques ouvrent aux programmeurs de jeux des horizons insoupçonnés. Mais le PC est bien installé et les Mac LC ont le vent en poupe. Si les Japonais ont conquis le marché mondial des consoles, leurs micros vont-ils aussi réussir ?**

Le FM Towns est présenté par son constructeur comme le premier ordinateur personnel hypermédia. C'est-à-dire qu'il est basé sur la volonté de proposer l'accès à toutes les sources d'information, tous les médias connus, que cela soit le son, l'image de qualité photographique, les animations, la vidéo... Lancée en mars 1989, cette machine s'est actuellement vendue à environ 180 000 exemplaires.

Le FM Towns est basé sur un microprocesseur Intel 80386 32 bits cadencé à 16 MHz accompagné d'un coprocesseur arithmétique 80387. Suivant les quatre modèles proposés, les configurations disposent d'un ou deux lecteurs de disquette 3 1/2", d'un disque dur plus ou

moins important, d'une RAM d'un ou deux Mo que l'on peut étendre à 8 Mo... Des slots d'extension permettent de rajouter une série de cartes (un modem, par exemple).

La première chose qui frappe lorsque l'on découvre la machine, c'est le lecteur de CD-ROM, bien en évidence, au milieu de l'unité centrale. La plupart des logiciels sont d'ailleurs commercialisés sur ce support. Le lecteur utilise des disques de 12 cm qui peuvent comporter jusqu'à 540 Mo de données. Le lecteur de CD-ROM est basé sur la norme XA. Celle-ci définit un standard permettant l'intégration, sur un CD, de données informatiques et de sons qualité CD de manière à optimiser la synchronisation des éléments

graphiques et sonores. Les transferts entre le lecteur et le processeur se font très rapidement, par l'intermédiaire de canaux DMA (accès direct à la RAM).

Jusqu'ici, ses caractéristiques ne le distinguent en rien d'un PC 386 équipé d'un lecteur de CD-ROM. Mais l'intérêt de ce micro est d'avoir été conçu dès l'origine pour toutes les utilisations familiales : de la récupération d'images vidéo provenant d'un caméscope au shoot-them-up le plus traditionnel.

### LE LECTEUR CD-ROM

Contrairement à certains constructeurs de micros qui proposent des machines dites familiales sans toutefois reconnaître

que le jeu est une des activités principales dans la majorité des familles qui comportent des adolescents, Fujitsu a intégré toutes les puces qui rendent les consoles de jeux aussi performantes. On trouve ainsi différents modes graphiques qui proposent des résolutions allant de 640 par 480 pixels en 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16,7 millions de teintes à 360 par 240 pixels en 32 768 couleurs. La plupart de ces modes vidéo possèdent deux pages graphiques, ce qui simplifie grandement les animations. Les sprites et les scrollings sont « câblés », ce qui signifie qu'ils sont de très bonne qualité car gérés par la machine, sans que le développeur n'ait à les programmer. Les

sprites peuvent atteindre une taille de 16 par 16 pixels, en 32 768 teintes ou en 16 couleurs parmi une palette de 32 768. Les sprites peuvent avoir jusqu'à 896 formes différentes. Enfin, jusqu'à 1 024 sprites peuvent être animés en même temps, sans ralentissement.

### LES MODES GRAPHIQUES

On peut affecter aux sprites des fonctions spéciales : rotation, zoom, création d'une image miroir. Une fonction spéciale permet d'éviter des distorsions lors

des rotations. Toujours de façon « hard », le FM Towns est le seul appareil à pouvoir effectuer des

**Le FM Towns offre la compatibilité PC avec un MS-DOS japonais ! Est-ce suffisant pour convaincre américains et européens ?**

scrollings cylindriques horizontaux ou verticaux. Les capacités sonores ne sont pas en reste. Le micro possède bien évidemment un son stéréo qualité CD. En plus, il comprend des composants qui lui permettent d'utili-

ser 8 voix stéréo en PCM (Pulse Code Modulation) et 6 voix stéréo FM (Frequency Modula-

tion). Le chip FM vient de Yamaha. Il est plus spécifiquement dédié aux musiques de fond. Le circuit PCM est réalisé par Sega.

Il s'occupe des effets sonores, des sons échantillonnés ou en-

core des musiques complémentaires. Une carte MIDI optionnelle peut être ajoutée.

A côté de ces caractéristiques qui lui permettent de rivaliser, dans le domaine des jeux avec les meilleures productions pour Super Grafx ou Super Famicom, le FM Towns possède en option de base une souris à deux boutons, un joystick, un micro-ordinateur. Le système d'exploitation dispose d'une série de primitives graphiques qui lui permettent d'utiliser dans toutes ses applications des menus déroulants, des fenêtres, des ascenseurs...

Soulignons que le FM Towns est en mesure de faire tourner les applications destinées aux compatibles PC classiques. Pour ce faire, il requiert divers artifices logiciels, comme une version spécifique de MS-DOS ainsi qu'une extension nommée DOS Extender. Cette dernière est en quelque sorte une boîte de compatibilité qui offre au FM Towns l'accès à la logithèque PC. Toutefois, au Japon, cette compatibilité n'est pas un argument de vente pour son constructeur. En effet, il possède des applications la plupart du temps largement plus puissantes et plus conviviales que celles qui existent dans le monde PC. Si l'acheteur le désire, il peut acquérir, parmi tous les langages et tous les systèmes d'exploitation qui existent sur cette machine, un MS-DOS version japonaise et même Windows.

Possédant une sortie SCSI, il n'est pas coupé du reste du



Des modes vidéos spécifiques simplifient les animations.

monde. D'ailleurs, son constructeur commercialise une série de périphériques. Deux imprimantes sont proposées. La première est une imprimante à 24 aiguilles. L'autre est une imprimante couleur 300 dpi (points par pouce) au format A4. Un disque dur de 315 Mo est proposé en option. Un scanner couleur de 400 dpi permet de capturer des illustrations en 24 bits (6,7 millions de couleurs) et possède des fonctions de zoom (de 50 à 200 % par pas de 1 %).

La bibliothèque de logiciels n'a rien à envier à ses concurrents. Il est vrai que pas moins de 130 éditeurs japonais et environ 35 occidentaux (américains et européens) travaillent sur cette machine. Le système d'exploitation porte le nom de Towns OS. Les outils de développement de base comprennent un assembleur 386 et un langa-

**Dark Side de Psygnosis sur FM Towns sera le premier simulateur de vol à proposer des décors en fractales en temps réel.**



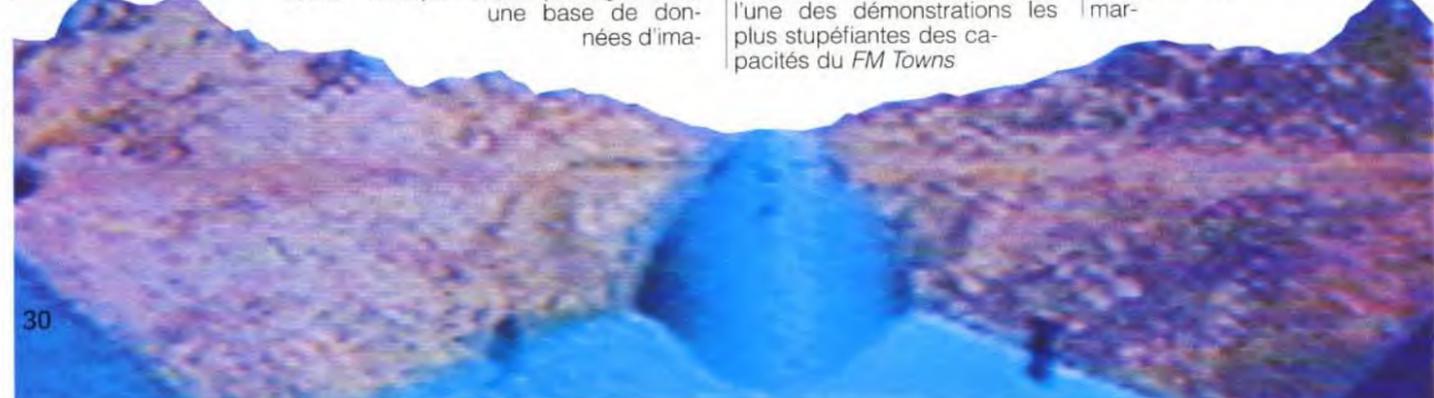
tés américaines les plus en avance dans le domaine du multimédia travaillent actuellement sur cette machine. On peut citer parmi celle-ci MacroMind qui, avec son logiciel *Director*, a réalisé le programme le plus performant et le plus convivial qui existe. Mais Electronic Arts, Icom Simulations ou encore Tigermedia développent également des applications. Les progiciels profes-



**Une manœuvre difficile : aligner le repère des lasers sur la tuyère de l'ennemi pour l'abattre. Il bouge vraiment beaucoup.**

ge C. Mais il existe vingt-trois langages ou outils de développement. Parmi ceux-ci, on peut relever des Lisp, un Cobol, un Prolog, le *Microsoft Quick Basic* et *Quick C*, un Modula 2, un Fortran... Le domaine du multimédia n'est pas en reste. Fujitsu livre avec sa machine un langage appelé Towns Gear qui permet à des utilisateurs finaux sans grande expérience de la programmation d'élaborer une application combinant textes, musiques et graphismes. Les socié-

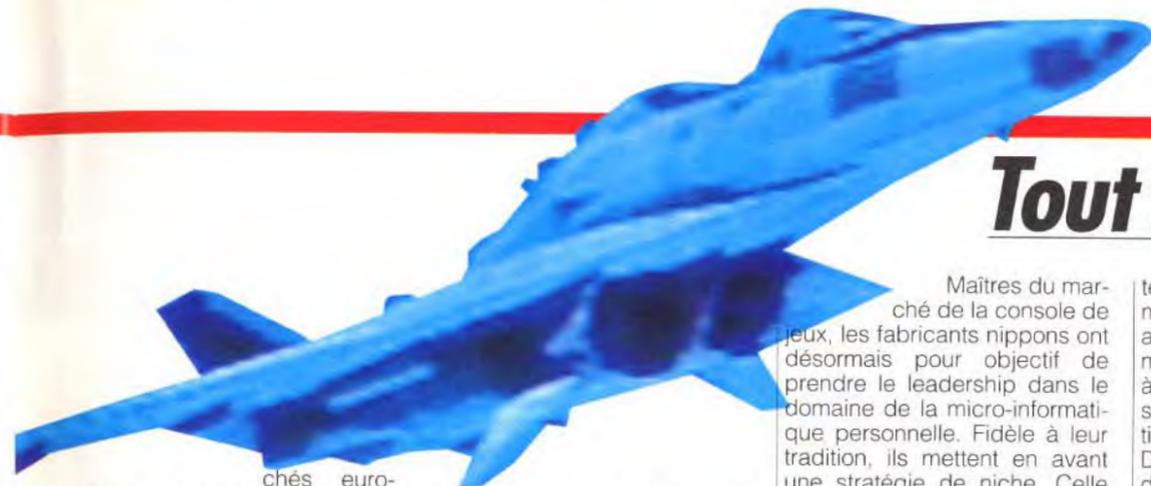
tionnels représentent tous les domaines imaginables : de *Lotus 1-2-3* à *dBase III* en passant par *Gramatik* ou *Wordstar*. Beaucoup d'applications sont d'origine japonaise et sont donc totalement inconnues sur nos rivages. Le *FM Towns* comprend d'ailleurs en ROM les syllabaires nippons (kanas et kanjis) ainsi qu'un dictionnaire. Il existe d'autre part un nombre très important de dictionnaires, encyclopédies et autres bases de données sur des sujets très variés (des statistiques agricoles à une base de données d'ima-



est *Dark Side* de Psygnosis. Ce futur simulateur de vol sera le premier à proposer des décors en fractales en temps réel. Le concept des fractales consiste à créer une figure en appliquant une équation mathématique à une série de segments. Ainsi, il est possible de réaliser un paysage rocheux qui semble très réaliste. Au fur et à mesure du déplacement de l'appareil, le paysage est recalculé. Il faut donc une puissance de calcul très importante. C'est pour cela que les logiciels faisant appel aux fractales jusqu'ici proposaient une image en fractale figée et non calculée à chaque instant. Le scénario de *Dark Side* est simple. Un appareil ennemi a déposé une sorte de sphère sur le sol. Celle-ci se révèle être, en fait, un lanceur de missiles. Un missile de croisière en jaillit et fonce vers son objectif. Vous êtes aux commandes d'un chasseur et vous devez l'intercepter avant qu'il n'atteigne son but. Fonçant de toute la vitesse de vos turbo-réacteurs, vous vous lancez à la poursuite de l'engin de mort. Dans votre viseur « tête haute », vous alignez le repère de vos lasers sur les tuyères de l'engin. La manœuvre n'est pas facile car le missile colle au terrain et bouge sans cesse. Mais finalement vos efforts sont récompensés et l'engin explose en plein vol.

### PUISSANCE DE CALCUL : DES JEUX ACCÉLÉRÉS

Le *FM Towns* n'est pas le seul micro-ordinateur comportant les capacités d'une console de jeu. On peut citer également le X68000 de Sharp ou le *Tera* de Sega, qui combine un PC avec une *Megadrive*. Mais la machine de Fujitsu a un gros avantage sur ses concurrents : c'est la première à être exportée sur les mar-



chés européens et américains. Suivant une stratégie usuelle chez les grandes multinationales nippones, après avoir introduit son ordinateur sur le marché intérieur japonais et observé les réactions des consommateurs, Fujitsu va maintenant le proposer au reste du monde. Pour cela, une stratégie un peu différente va être mise en place. Tout d'abord, le *FM Towns* change de nom. A l'export, il s'appellera *FM Vision*. Ensuite, Fujitsu change de stratégie puisqu'il sera présenté comme un compatible PC particulièrement doué, pouvant faire

beaucoup mieux qu'un clone lambda. Machine légèrement différente du *FM Towns* de base, le *FM Vision* sera compatible avec la norme Multimedia Windows de Microsoft. Les programmes du *FM Towns* seront normalement compatibles avec le *FM Vision*. Fujitsu devrait commercialiser cette machine l'année prochaine aux Etats-Unis d'abord, en Europe dans un second temps. Le prix n'a pas été encore fixé mais si l'on se base sur les prix japonais, il faudra compter entre 12 000 et 20 000 francs suivant les configurations.

François Hermellin

## Tout faux ?

Maîtres du marché de la console de jeux, les fabricants nippons ont désormais pour objectif de prendre le leadership dans le domaine de la micro-informatique personnelle. Fidèle à leur tradition, ils mettent en avant une stratégie de niche. Celle choisie par Fujitsu se résume en un mot : multimédia. Face au MPC de Tandy, les arguments du *FM Towns* sont clairs : mémoire plus importante en standard, processeur de base plus puissant, meilleures capacités sonores et graphiques. Le ric dans cette histoire est que, si elles sont impressionnantes sur le papier, ces capacités ne sont pas standards dans l'univers PC...

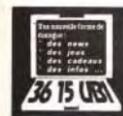
Autrement dit, seuls les programmes *FM Vision* pourront réellement exploiter toutes les capacités de la machine. Les programmes PC se conten-

teront, eux, de fonctionner comme sur un... PC ! Or, on connaît assez bien le comportement du marché américain qui a du mal à accepter les « hors-normes », surtout en matière de compatibles.

Dans ces conditions, difficile d'imposer un semi-compatible, finalement coûteux, dont le seul argument est d'avoir des performances dont l'acheteur de MPC n'a pas besoin puisqu'il ne peut pas les exploiter dans un cadre de stricte compatibilité ! D'autant plus qu'en face de lui, le *FM Vision* trouve le *CDI* qui dispose de l'imposant soutien de Sony et de Philips mais aussi, pour le jeu, de Nintendo...

A la clé, un produit grand public au moins deux fois moins coûteux que celui de Fujitsu. Comme quoi, les géants nippons aussi peuvent commettre des erreurs. Le *MSX* l'a déjà démontré. Mathieu Brisou

## Viser juste avec... le partenaire de votre réussite



<b>MATHS - CP</b> 	<b>MATERNELLE - 2</b> 	<b>ANGLAIS PRIMAIRE</b> 
<b>MATHS - 4</b> 	<b>DÉCOUVERTE</b> 	<b>MATHS - 1</b> 
<b>ANGLAIS - 6 5</b> 	<b>DÉCLIC - SOLFÈGE</b> 	<b>FRANÇAIS - CM</b> 

Toute une Gamme de logiciels éducatifs de la maternelle aux classes terminales  
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente  
Présent sur le stand UBI au salon Micro & Co



MICRO-C • 16, rue des Fossés - 35000 RENNES - Tél. 99.63.71.11

Je désire recevoir gratuitement le catalogue des logiciels MICRO-C

Nom ..... Prénom .....  
Adresse .....  
CP ..... Ville .....

Ti 94

# Sauvez vos scores...

Tilt, Consoles + et Micro Kid's organisent un grand concours de scores dont le classement est effectué à partir des performances que les joueurs réalisent chez eux. Pour ce faire, nous avons besoin que les candidats nous fassent part de leurs scores de manière fiable...



Nous nous sommes demandé quelle était la meilleure solution. Celle qui limite au maximum les risques de contestations tout en restant accessible à la majorité. Eh bien, nous l'avons trouvée : la photo d'écran. Pour certifier leurs scores, les candidats devront nous faire parvenir une photo de leur score afin que nous puissions objectivement les départager. Evidemment, prendre une photo d'un moniteur ou d'une télévision n'est pas quelque chose que l'on fait tous les jours. Enfin, lorsque l'on n'est pas photographe chez Tilt... Nous avons questionné nos spécialistes du genre pour vous permettre de réaliser des prises de vue dans les meilleures conditions. On imagine aisément que prendre ce genre de photo n'a pas



Le réglage de la vitesse : trop lent !



Et la mise au point, c'est pour qui ?

cran ou encore un cache en carton allant de l'objectif au tube cathodique. Bref, tous les moyens sont bons pour supprimer les reflets. Soulignons à ce sujet le peu d'effet des spray anti-réfléchissant et autres systèmes du genre. Autre règle de base à observer : il est nécessaire que l'appareil reste stable pendant toute la durée de la prise de vue. On peut toujours essayer de le maintenir en s'appuyant sur une chaise, par exemple, mais cela nécessite un certain talent et une bonne maîtrise de la chose. La solution ? Un pied, tout simplement... Passons à la technique maintenant. Dans de bonnes condi-

donc de taper dans les films très sensibles, qui sont d'ailleurs assez coûteux. Dernière précision : il est possible de travailler aussi bien en tirage papier qu'en diapositive. Venons-en aux chiffres. Élément de base de tout appareil photo, l'objectif a son importance dans la prise de vue d'un écran. Concrètement, mieux vaut éviter les 35 millimètres. Ils ont un domaine d'ouverture trop limité et génèrent d'importantes déformations. Problème : bien souvent les appareils « compacts » sont équipés d'une telle optique. Si vous le pouvez, changez l'optique ou bien faites-vous prêter un appareil genre 24x36 Reflex classique. Ces derniers disposent souvent d'un 50 millimètres. Cela donne déjà des résultats forts corrects et tout-à-fait utilisables.



N'oubliez pas le cadrage.

tions (écran stable, reflets limités), on se satisfait de pellicules à la sensibilité moyenne (c'est-à-dire de 100 à 200 ASA). En cas de conditions plus complexes, avec par exemple un écran se déplaçant (s'il existe une pause, utilisez-la !) il est possible d'aller jusqu'à 400 ASA. On atteint là une limite théorique avec les écrans les plus courants. Inutile

de taper dans les films très sensibles, qui sont d'ailleurs assez coûteux. Dernière précision : il est possible de travailler aussi bien en tirage papier qu'en diapositive. Venons-en aux chiffres. Élément de base de tout appareil photo, l'objectif a son importance dans la prise de vue d'un écran. Concrètement, mieux vaut éviter les 35 millimètres. Ils ont un domaine d'ouverture trop limité et génèrent d'importantes déformations. Problème : bien souvent les appareils « compacts » sont équipés d'une telle optique. Si vous le pouvez, changez l'optique ou bien faites-vous prêter un appareil genre 24x36 Reflex classique. Ces derniers disposent souvent d'un 50 millimètres. Cela donne déjà des résultats forts corrects et tout-à-fait utilisables.



Eteignez les lumières...

ture, on travaille généralement à 5,6. Il est possible d'aller à 8, ce qui permet d'obtenir une image légèrement sous-exposée. Par rapport à une image sur-exposée, c'est un moindre mal et il est toujours possible d'obtenir des rectifications par le biais des tirages papiers par exemple. Pour en conclure avec l'ouverture, nous vous conseillons malgré tout de faire des essais avec différentes valeurs afin de trouver le meilleur compromis. Tout ce que nous venons de dire reste valable avec les consoles portables. Ces dernières posent cependant un problème du fait d'un écran de petite taille et généralement peu lumineux. Sur Game Boy, par exemple, l'écran n'émet pas de lumière. Il faut donc ruser en l'éclairant indirectement. Avec les Lynx, Game Gear et autres, la situation est légèrement différente. L'idéal est de travailler dans le noir avec une pellicule sensible. On peut aussi envisager des séances de prise de vue en lumière ambiante. Mais dans ce cas, attention aux reflets. Mathieu Brisou

# Livres et micros

## LE PIRATAGE INFORMATIQUE Editions Marabout

Le piratage est un sujet que nous abordons régulièrement dans le Forum. Mais le terme de piratage, ne recouvre pas seulement le fait de déplomber ou de copier la disquette d'un copain. C'est aussi intégrer un virus ou une bombe logicielle dans un système informatique, piocher dans une banque de données ou encore pénétrer les réseaux militaires. Ce livre parle donc du piratage et en parle bien. Principalement parce qu'il ne prend pas partie. L'auteur (J.-P. Lovinfosse) a tenté, tout au long des 220 pages de cet ouvrage, de chercher une explication aux différentes formes de piratage. Son analyse, même si elle n'est pas parfaite, refuse tout manichéisme. En fait, il s'agit d'un monologue dans lequel l'auteur propose ses explications et ses solutions. Le style (un peu fouilli) correspond parfaitement à cette approche et il est difficile de décrocher de ce livre avant de l'avoir fini ! A noter un historique particulièrement intéressant avec des anecdotes, des détails croustillants sur les malheurs du FBI ou encore sur les petits plaisirs de l'administration. On trouve aussi une étude légale du piratage et de la protection des logiciels, une étude psychologique des pirates, une analyse de la sécurité informatique dans les entreprises, etc. Le style est vivant, fréquemment illustré de commentaires ou de « petites histoires », ce qui augmente d'autant le plaisir du lecteur. Attention, cet ouvrage n'est ni une bible du pirate, ni un manuel de la bonne protection. C'est une réflexion sur l'univers informatique. Et c'est passionnant!

ne liste des attributs graphiques et des éléments de l'interface, avec les conseils « officiels ». Par exemple, y sont définis les boutons, les ascenseurs et les raccourcis claviers tels que F1 pour l'aide, et Alt-F4 pour quitter. Abondamment illustré, l'ouvrage tente donc de standardiser l'interface graphique de l'Amiga. Cela va de la description des fenêtres « idéales » à l'utilisation des « gadgets », en passant par les icônes et autres éléments fonctionnels. Un chapitre décrit l'interpréteur Arexx, un autre les échanges de données. Intéressant tous ceux qui développent sur Amiga, ce livre s'avère bien fait et accessible car écrit dans un anglais relativement simple.

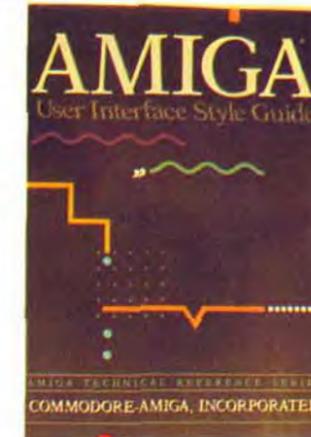
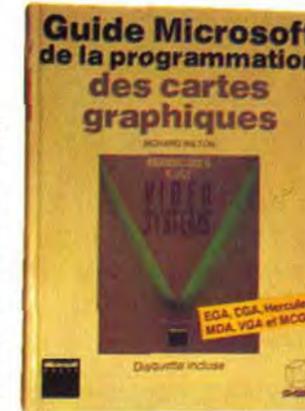
## GUIDE MICROSOFT DE LA PROGRAMMATION DES CARTES GRAPHIQUES Sybex/Microsoft Press

Voici la bible de la programmation graphique sur PC. Sur plus de 650 pages, il donne toutes les informations dont on peut avoir besoin pour utiliser une carte graphique. Il traite des adaptateurs : MDA, CGA, Hercules, Hercules Plus, EGA, Hercules InColor, MCGA et VGA. Leur gestion via les interruptions est brièvement évoquée, suivie par l'adressage direct du processeur vidéo et de la mémoire. Comment et pourquoi changer la fréquence de balayage et la synchronisation, comment adresser chaque plan de bits indépendamment, ou encore comment tracer des droites bien droites le plus rapidement possible sont autant de sujets décortiqués. Dessins complexes, remplissages et animations ne sont pas pour autant oubliés. Diverses routines en C et en Assembleur parsèment ce livre. Mais ces exemples nécessitent bien souvent d'être adaptés. Une certaine connaissance de l'architecture du PC et de l'Assembleur permettra d'aborder ce livre dans de bonnes conditions. Un index très bien fait permet cependant d'accéder rapidement à un sujet recherché. Bref, c'est une mine d'informations.

Jean-Loup Jovanovic

## AMIGA, USER INTERFACE STYLE GUIDE Commodore, édité par Addison-Wesley

Commodore vient de sortir un équivalent au « Common User Access Adv. Interface Guide » d'IBM. Mais si ! Vous savez bien, ce dictionnaire qui définit l'interface graphique idéale et qui a été utilisé pour l'interface de Windows. Il s'agit en fait d'un



# C64 GS: la fin

Transformer un ordinateur 8 bits en console de jeu : l'idée n'est pas nouvelle. Atari, avec son XE Game System, Amstrad avec sa console GX 4000 s'y sont essayés. Commodore aussi avec le C64 GS. Il s'agit d'un C64 présenté sous forme de console et lancé, outre-Manche, en septembre dernier au

prix de 99 Livres, soit environ 1 000 F. A la base, la volonté de contrer Nintendo et Sega et un objectif de l'ordre de 50 000 machines au minimum. Seulement 15 à 17 000 unités ont trouvé preneurs en Grande-Bretagne, le double sur le marché européen. D'où l'abandon de cette machine... M.B.

# GAME'S

## Le plus grand choix de jeux

### PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

### VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

### ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

### LYON LA PART-DIEU

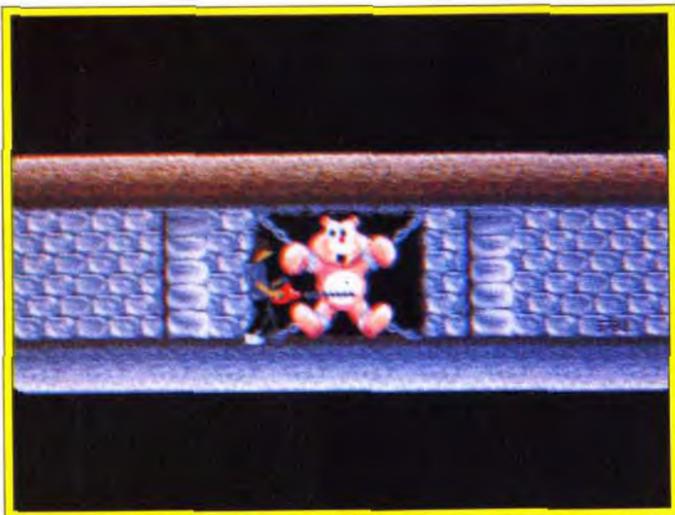
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

### CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

# Ooh crikey wot a scorcher

Les très britanniques *The Lost Boys* (TLB) sont fiers du titre de leur toute nouvelle mégadémo sur ST. C'est probablement le nom le plus bizarre depuis la *Fish'n'Chips de Sewer Software*. Bien entendu, le jeu de mot est rigoureusement intraduisible... Humour britannique oblige !



Les *Lost Boys* se mettent vaillamment au travail.

Cela dit, même si la démo n'est pas aussi originale qu'on aurait pu l'attendre, le résultat est à la mesure de nos espérances. La *Ooh crikey...* s'avère particulièrement soignée, aussi bien techniquement que graphiquement (Spaz, le graphiste, a fait d'énormes progrès). Le menu de sélection est un mini-jeu en



Les rasters de la reset démo.

3D fractale plus fluide que bien des programmes du commerce. Les algorithmes utilisés ont à l'origine été conçus pour un jeu et il n'est pas exclu que les *Lost Boys*, déjà créateurs de *A Prehistoric Tale*, ne les réutilisent pour réaliser un nouveau soft. Mais Manikin, principal programmeur du groupe, préfère ne pas trop s'avancer sur

ce sujet... Si la démo porte un titre étrange, ceux des « screens » qu'elle contient ne le sont pas moins. Pour témoin, la première démo, intitulée *The Lost Boys chainsaw massacre*, mettant en scène la « guerre » amicale entre les groupes TLB et TCB (The Carebears). On y voit Spaz découper à la tronçonneuse un pauvre bisounours (carebear, en anglais) enchaîné au mur. Ames sensibles s'abstenir, d'autant que la bande sonore est entièrement inspirée du film gore *Bad Taste*.

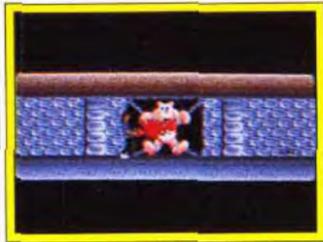
*A brief history of time* est probablement l'écran le plus technique de toute la *Ooh crikey...* Boules 3D, déformations, multi-



Main menu en 3D fractale.

scrollings et sprites se partagent tour-à-tour l'écran. Impressionnant !

Le suivant, *Things that go bump in the night*, met en scène un superbe damier aux couleurs changeantes et effets de « bosses » tandis que des boules rebondissent sur toute sa surface.

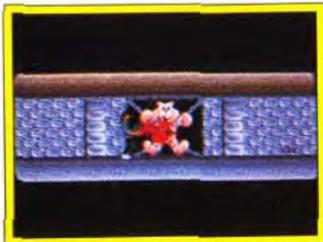


Pauvre Bisounours !

Le tout est survolé par un scrolling de bulles vertes tournoyant au milieu d'un champ d'étoiles. En somme, de la vraie poésie ! *What a bummer* est la « guest appearance » du groupe allemand Respectables. Une démo multi-parties, au look très Amiga, particulièrement bien réalisée et non dénuée d'humour.

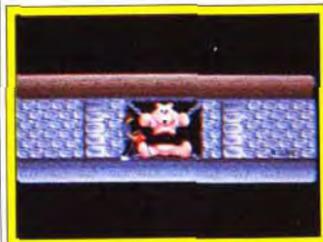
*Your mind is my ashtray* combine deux effets assez novateurs : une multitude de petits scrollings verticaux gérés par syncscroll horizontal et un autre composé de lettres en rotation. Quelques groupes français crissent des mâchoires car, bien qu'ils aient réalisé les mêmes effets auparavant, la lenteur inhérente à la parution de leurs mégademos permet aux *Lost Boys* de les « doubler »...

*Komische Sackratten von der Höhle* s'inspire assez directement de certaines démos Amiga.



Une séquence très gore...

ga. C'est une sorte de clip psychédélique dont les animations et autres symboles graphiques varient en fonction de la musique (en 4 voies digitales, s'il-vous-plait). Très réussie ! La démo devrait être terminée quand vous lirez ces lignes, avec probablement un ou deux écrans supplémentaires, dont un ex-



...et une fin sanglante.

cellent « screen » 3D et une « guest appearance » du groupe ULM. A cela s'ajoute également la « reset démo » composée de rasters (dégradés de couleurs) verticaux, très à la mode actuellement sur ST. Tout cela montre bien que la *Ooh crikey wot a scorcher* est une démo que tout ST-maniaque se doit de posséder.

Dogue de Mauve

## La guerre des copies...

Notre confrère d'outre-Manche CTW révèle dans son édition du 5 août que la société Fast a intenté et gagné un procès à l'encontre de Pick and Choose...

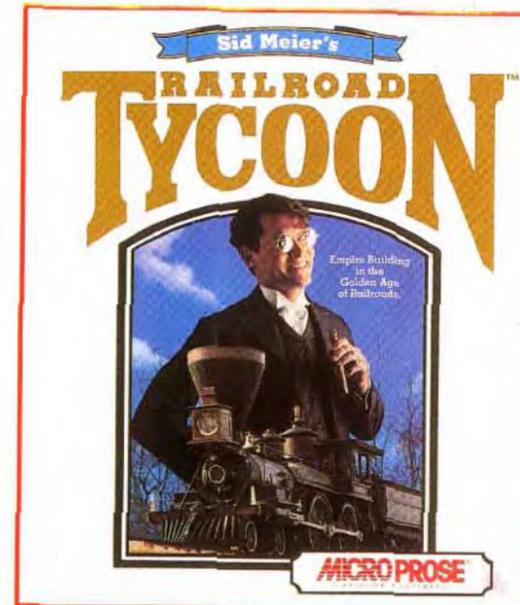
A la clé, pas moins de quarante-quatre charges différentes en relation avec la vente de logiciels contrefaits.

Autrement dit, Fast attaque Pick and Choose pour piratage de cartouches pour consoles VCS 2600 d'Atari. La majeure partie des jeux illégalement dupliqués ont été développés par

Activision et, lors d'une opération intervenue en janvier 1990 dans les locaux de l'accusé, environ 500 cartouches pirates ont été saisies ! A ce niveau, cela devient de l'industrie et le tribunal de Salford a rendu une décision exemplaire lors de la séance du 23 juillet 1991. La cour condamne le contrevenant à payer environ 20 000 Livres au total, soit un peu plus de 200 000 francs. De quoi en faire réfléchir plus d'un...

Mathieu Brisou

# Railroad Tycoon



## Construction d'un empire à l'âge d'or du chemin de fer

Grosses affaires. Décisions fermes. Excitation, défi et souci du détail. C'est tout un monde que *Railroad Tycoon* apporte sur votre ordinateur.

Avec pour toile de fond l'âge d'or du chemin de fer, *Tycoon* vous accorde le contrôle intégral des ressources économiques de l'ère industrielle et des luttes commerciales qui propulsèrent le monde dans le 20ème siècle.

Vous contrôlez chaque aspect des opérations de Railroad. Chacun de vos choix affecte le monde environnant. Développez votre réseau ferroviaire. Forgez une nation.

Décidez du sort des villes, de la prospérité des affaires, du succès de branches entières de l'industrie. Sélectionnez les types de trains qui circuleront sur votre voie ferrée, établissez leurs horaires et désignez le type de cargaison qu'ils transporteront. Surmontez les obstacles



naturels tels que les tempêtes ou les inondations, ou les catastrophes créées par la main de l'homme comme les grèves et les guerres des tarifs. D'autres magnats sont déterminés à vous écraser ou à vous pulvériser et vous devrez finasser pour exploiter votre chemin de fer et faire des opérations boursières. Toutes ces décisions sont prises contre la montre implacable de l'histoire. Les trains se modernisent, les villes croissent, l'industrie évolue. Tout changement entraîne une nouvelle décision et toute décision un nouveau changement.

La seule chose plus puissante que vos locomotives, c'est votre aspiration à former une nation. Votre ambition. Votre contrôle. Votre chemin de fer.

*Railroad Tycoon* arrive à toute vapeur sur tous les Commodore Amigas, Atari STs et IBM PC compatibles !

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

# En quoi vous déguï serez-vous ce soir?

## FORMULA ONE GRAND PRIX

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des

ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de "Rex" et "Stunt Car Racer", ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelade aux splendides catanques de Jordan et le choix de 26 voitures commandées indépendamment, de Monty et Brabham à Williams et Ferrari.

Etudiez le circuit pendant l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des records, puis effectuez un tour de piste en un temps record pour vous qualifier et affronter vos rivaux sur la ligne de départ. Doublez les autres voitures en laissant dans votre sillage ou en les forçant à aller dans les coins, puis regardez-les dans vos rétroviseurs alors qu'ils essaient de vous rattraper. Soyez prudent, vous pourriez bien avoir à éviter une collision qui vient juste de se produire au prochain virage. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétée de vos plus grands triumphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temp sec, mais un nuage soudain peut éclipser et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.



- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

**Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.**



Le logiciel de simulation de MicroProse est disponible dans tous les bons magasins de logiciels. Si fabrication d'un des titres de MicroProse d'avenir officiel, commandez le directement à : MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos., GL 8 3JZ. Tél. 19 44 666 504/2/3.



## MICROPROSE GOLF

Les possesseurs d'ordinateur qui aiment le golf ont eu la chance d'avoir à leur disposition un large éventail de jeux. Dorénavant, avec MicroProse Golf, ils ont aussi la simulation qui fait autorité. Si vous avez joué jusqu'à présent en diététiste, arrêtez tout et commencez une partie sérieuse.

MicroProse Golf recrée avec précision les fairways et les greens de chaque trou en utilisant une technologie tridimensionnelle époustouflante qui vous permet de vous déplacer sur le parcours. Vous pouvez même suivre la balle pendant son déplacement en l'air et assister aux événements sous de nombreux angles TV au choix.

Des clubs reproduits avec précision et la dynamique de la balle garantissent un réalisme optimal. La position de la balle et du pied et le swing y contribuent, sans modifier les conditions du parcours mais en ajoutant une large gamme d'effets inédits. MicroProse Golf est si conforme à la réalité qu'il vous permettra vraiment d'améliorer votre propre jeu !

- Paysage 3-D réaliste pour une plus grande liberté de mouvement pendant tout le parcours.
- Présentation "télévisuelle" animée et positions de caméra, y compris une option unique de suivi de la balle.
- La gageure de six parcours tous d'un style différent, avec des 'links', des espaces boisés et des plans d'eau.
- Des options pour changer de position, de swing, de tee et de positions de la balle et voir les effets produits avant, pendant et après chaque coup.
- Conditions changeantes du terrain et de la météorologie.
- Des profils de joueur qui changent avec le temps, comprenant un système intégral de handicap.
- Une douzaine de types de jeux incluant les options coups, matches, meilleure balle et tournoi complet pour 1 à 4 joueurs humains.
- Adversaires informatiques personnalisables et possibilité de répétition.
- Analyse statistique et graphique trou par trou de vos performances.
- Exercices faciles à apprendre et un manuel de 150 pages avec des conseils pour vous aider à améliorer votre propre jeu.



**MicroProse Golf sera prochainement dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.**

**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

**Logiciel de simulation de MicroProse - Sans lui, il vous manque vraiment quelque chose.**

S

alut à tous et bienvenue dans Micro Kid's, la première émission entièrement consacrée aux jeux vidéo et aux jeux sur micro-ordinateurs...

Si vous ne connaissez pas encore cette phrase par cœur, c'est que vous êtes l'un des rares à avoir échappé à Micro Kid's, diffusée, je le rappelle, tous les mercredis sur FR 3, à 17 h 15. Micro Kid's est conçue par les rédactions de *Tilt* et de *Console +* : tout naturellement, vous retrouverez chaque mois dans vos journaux des précisions sur les différents sujets abordés dans l'émission. Ce mois-ci, honneur aux Blues Brothers et surtout au fabuleux Dune...

# DUNE

Quel est le livre le plus dépayant de la galaxie ? Quel est le film le plus grandiose de l'univers ? Quel est le jeu le plus attendu de la voie lactée ? Dune, bien sûr ! L'équipe de Ere Informatique nous concocte un petit bijou, mélange d'aventure, de wargame et de jeu économique.



Arrakis. La planète des sables, de l'épice et des vers géants. La planète des fremens. Frank Herbert, romancier et écologiste, a construit ce monde, imaginé et décrit son écosphère et fasciné des millions de lecteurs avec la vie de Muad'Dib, le prophète. Sa grande force est d'avoir privilégié la description de rapports psychologiques entre des groupes très différents : les Atréides, traditionnellement probes et justes ; les Harkonnen, fourbes et calculateurs, ennemis mortels des précé-

dents ; le Bene Gesserit, et sa quête eugénique fanatique ; la guilde spatiale, tellement puissante et pourtant fragile... Tous ces groupes ont des capacités spéciales, des pouvoirs cachés, tous plus fous les uns que les autres. Et le miracle est que ces pouvoirs sont crédibles ! Ils sont présentés petit à petit, expliqués, détaillés, décrits comme provenant du plus profond de l'être humain. Même la mémoire des générations passées, qui permet de se souvenir des pensées de ses ancêtres, devient crédible. Dune est, sans aucun doute, un beau livre. C'est aussi un film à grand spectacle, réalisé par David Lynch. Et l'un des grands flops de l'histoire cinématographique ! Ce livre immense, réduit à un film de deux heures, a perdu beaucoup de son charme. Des millions ont été engloutis, l'univers de Dune reconstruit. Mais les vers sont bien plus impressionnants s'ils ne quittent pas l'imagination du lecteur... Le grand reproche que les fans de Dune ont fait à ce film, c'est d'avoir interprété et transformé de nombreux détails qui n'en avaient pas besoin. Le



scénario a été en grande partie conservé, mais l'univers de Frank Herbert est amputé de sa dimension écologique et la psychologie des personnages est totalement passée sous silence. Ils en

Si certains visages reprennent les personnages du film, la plupart sont originaux. Et en plus, c'est beau !



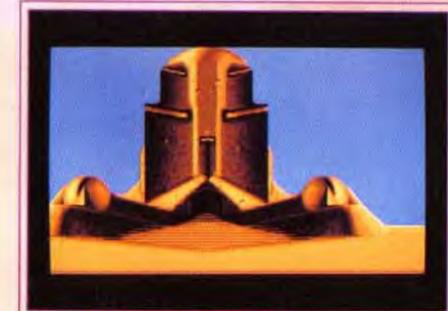
ont fait un film à grand spectacle. Aux Etats-Unis, Dune est un véritable phénomène de société : des clubs se sont formés, des tee-shirts et des poupées Dune sont vendus. Les vrais fans de Dune sont évalués à plus de deux millions. Il est normal que ce film, qui s'écartait sensiblement du livre, les ait déçu.

Et maintenant, voici le jeu Dune. Ces concepteurs ne sont pas des inconnus, puisqu'il s'agit d'une des équipes françaises les plus prestigieuses : l'équipe de Cryo, ex-Exxos, ex-Ere Informatique. Philippe Ulrich, son capitaine, nous explique dans une interview comment il a pu avoir les droits de ce monument de la littérature de science-fiction. Pour l'instant, parlons du jeu. Le roman est un pavé, de cinq ou six cent pages (selon l'édition), d'une richesse exceptionnelle. Il était impensable d'en faire un jeu d'aventure qui suivrait la trame originale. Aussi le jeu commence-t-il alors que la maison des Atréides arrive sur Dune. Contrairement au livre, les Harkonnen n'ont

jamais quitté Dune et contrôlent un bon tiers nord de la planète. Vous incarnez Paul Atréides et vous contrôlez la ville où vous êtes installé. Les fremens, le peuple du désert, possèdent le reste. Votre but est d'évincer les Harkonnen et de prendre le contrôle des



fremens. Dune est un jeu étonnant sur bien des points. Ce qui frappe lorsque l'on voit le jeu pour la première fois, ce sont les graphismes VGA 256 couleurs, qui sont tout simplement magni-



Le programme est en phase « pré-bêta », et les graphismes ne sont pas tous achevés. Admirez quand même ceux que nous vous proposons...



fiques. Jean-Jaques Chaubin, qui a dessiné les personnages, ne s'est inspiré du film que pour deux ou trois visages (Feyd Rauta, le neveu du baron, ressemble par exemple très fortement à Sting). Sinon, la majorité des personnages ont été entièrement recréés.

Paul (qui dans le film paraît 30 ans quand il est censé en avoir 15) trouve enfin une apparence qui lui convienne et le mentat-assassin Tufir Hawat est tout simplement effrayant. Deuxième surprise : ça bouge ! Vous pouvez discuter avec les personnages (vous choisissez vos phrases dans une liste) et ils bougent les lèvres en répondant ; vous pilotez des ornithoptères (sorte de libellules mécaniques) ; vous pouvez même monter le ver ! Cette dernière scène n'était pas encore terminée, mais j'ai pu voir des images fixes et des essais d'animation, qui sont déjà de toute beauté. La musique est un autre point fort de ce programme. Il ne s'agit pas, comme c'est généralement le cas dans les jeux, de simples séquences sonores, mais d'un véritable fond musical qui accompagne le

joueur pendant toute la partie. Stéphane Picq, créateur de cette musique, a ainsi écrit et réalisé pour la version CD près d'une heure trente de musique tout simplement magnifique. Un CD audio est d'ailleurs en préparation chez Virgin. Les drivers de gestion des cartes sonores ont été réécrits et le résultat sur une Ad Lib ou une Sound Blaster est époustouffant ! L'interface, enfin, est d'une grande simplicité. Tout se fait à la souris, en cliquant sur un nombre limité d'icônes. Cette apparente pauvreté ne limite en rien les possibilités du joueur : sa liberté est totale. *Dune* est un jeu d'aventure. C'est aussi un wargame et un jeu de gestion. Vous



avez des ressources en épice, qui représentent de l'argent. Vous avez des armées fremens qu'il faut convaincre de vous suivre. Vous avez l'eau, qui vous permet de transformer la planète. *Dune* est en phase terminale de développement. Une démo sera bientôt disponible sur 3615 Tilt, sur PC d'abord, sur ST et Amiga par la suite. Le jeu sortira en premier sur PC. Une version CD suivra, ainsi que des versions ST, Amiga, Megadrive, Super Famicom et peut-être NES et Sega 8 bits !  
Jean-Loup Jovanovic

**P**hilippe Ulrich est un « personnage » de la micro ludique. Il a participé à la création de Ere Informatique, d'Exxos, de Cryo. Il est à l'origine de *L'arche du Capitaine Blood*, l'un des logiciels les plus marquants de ces dernières années. Tout à la fois programmeur, metteur en scène et réalisateur, c'est lui qui est à la base du jeu tiré de *Dune*. Nous sommes allés l'interviewer dans les locaux de Virgin Loisirs (nouvellement Sega France).

**Tilt : Philippe, parle-nous de Dune. Il y a aux Etats-Unis un grand nombre de fans du livre ?**  
**Philippe Ulrich :** Il y a là bas trois à quatre millions de fous, complètement accros de *Dune*, regroupés dans des associations. Martin Alper a fait une étude avant de se lancer dans cette opération.

**Tilt : Martin Alper ?**  
**P.U. :** Il est à l'origine du jeu. C'est lui qui a eu les droits et c'est grâce à lui que nous pouvons faire ce jeu. Il est lui-même un « dunien » et connaît très bien le sujet. C'est un peu un mystique, il pense à *Dune* comme à un livre plein d'enseignements, et tout ça...

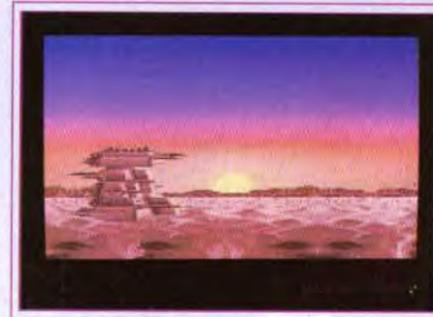
**Tilt : Et le film ?**  
**P.U. :** Le film n'a pas très bien marché. Mais le roman n'est pas seulement à l'origine du film. C'est aussi la base de tout un univers SF qui a donné la plupart des films de ces dernières années. Par exemple, Jodorowski avait fait une étude sur *Dune*. En fait, il a travaillé pendant dix ans dessus. Il a fait travailler Giger qui, à cette époque, a fait des dessins que l'on retrouve tout à fait dans *Alien*. Le travail de Jodorowski n'a pas été pris à l'époque pour *Dune*, mais Giger a fait tout le design d'*Alien*...

**Tilt : Tu n'aimerais pas faire Alien ?**  
**P.U. :** Il y a un thème, il y a quelque chose à faire. *Alien* est extrêmement fort ; une pierre d'angle de la SF moderne, on y trouve tout un style, un réalisme. C'est comme *Star Wars* : quand je suis sorti après avoir vu le film, j'avais le dos qui fumait... (Il nous lance un petit regard mi-figue, mi-raisin). Moi, ce que j'aimerais faire, c'est 2001.

**Tilt : Mais il n'y a pas de scénario...**  
**P.U. :** C'est ce que l'on disait au départ pour *Dune*. En cherchant un peu, on peut trouver un scénario. On peut travailler sur l'univers.

**Tilt : C'est un peu ce que vous avez fait pour Dune. Vous avez transformé le scénario tout en gardant l'univers et le point de vue écologique.**  
**P.U. :** C'est très biblique, comme thème. Il y a tout un côté ésotérique dans *Dune*, un certain caractère sacré. C'est une œuvre à part.

**Tilt : Comment avez-vous pu faire Dune ? Le hasard ?**  
**P.U. :** Non... On en rêvait depuis des années. Didier Bouchon, notre spécialiste des effets spéciaux



(c'est lui qui réalise les animations complexes, la 3D, etc. NDLA), est un fou du désert : il l'a traversé et possède plein de documentation sur lui. Quand j'ai rencontré pour la première fois Martin Alper, il m'a dit qu'il serait bien que nous fassions *Dune*, mais qu'il avait peu de chance d'avoir les droits. Cela faisait déjà plusieurs années qu'il travaillait à avoir cette licence, sans résultat. Un mois plus tard, je reçois un coup de fil chez moi, qui m'annonce que j'obtiens la licence de *Dune* ! C'était le soir, à 9 heures. Je crois que j'ai fait plusieurs fois le tour



de mon appartement sans toucher le sol ! J'étais en état de lévitation. C'est comme ça que l'on a commencé *Dune*.

**Tilt : Et après ?**  
**P.U. :** Pendant six mois, on a travaillé sur papier, on a fait du design. On envoyait nos dessins aux Américains, qui nous répondaient : « Bof, c'est pas terrible », ou alors, « Il y a trop d'interface utilisateur », ou encore « Les 10 dernières pages, c'est pas mal » ... C'était l'enfer ! Au bout de quelques mois, on est arrivé à un projet d'une centaine de pages. On arrivait parfaitement à imaginer ce que le jeu allait être. Si nous n'étions pas passé par cette moulinerie de réflexion, nous n'aurions jamais pu faire un jeu de l'ampleur de *Dune*. Je me rappelle de réunions, à Londres, où personne ne parlait. Chacun avait le bouquin et essayait de plancher pour trouver comment faire ce jeu. Le fait de nous pousser dans nos derniers retranchements a été bénéfique. Une chose est sûre : pour réaliser un projet, quel qu'il soit, il faut passer plusieurs mois avec un crayon et un papier pour essayer de réfléchir, de faire des croquis, de prévoir tous les côtés du jeu.

**Tilt : Pour nos lecteurs qui veulent créer des jeux, c'est le conseil que tu leur donnes : réfléchir longtemps avant de se lancer ?**  
**P.U. :** Oui. Il faut préparer des croquis, penser à l'interface... Pour *Dune*, nous avons institué une réunion hebdomadaire. On se réunissait autour d'une table, et chacun émettait ses idées. On a passé comme ça des nuits à imaginer, à discuter. Il faut synthétiser tout ça par écrit et faire des croquis, une sorte de story board.

**Tilt : Tu nous conseilles de réaliser les jeux comme des films...**  
**P.U. :** Tout à fait. Il faut un réalisateur, ou un metteur en scène, quelqu'un qui dirige, qui coordonne tous les corps de métiers. Et qui a un script ! S'il n'y a rien d'écrit, c'est l'anarchie ! Il faut absolument un game design et, à partir de là, on trouve de l'argent.

**Tilt : Un groupe français peut facilement trouver de l'argent ?**  
**P.U. :** Tout dépend de la qualité du projet. Je reçois de nombreux programmeurs qui viennent me présenter leurs projets. Souvent, soit ils ressemblent à quelque chose qui existe déjà, soit... Je suis certain qu'une équipe de qualité présentant un bon projet peut trouver de l'argent.

**Tilt : Et en arcade ?**  
**P.U. :** C'est un domaine où les Japonais excellent sur console. Par conséquent, si on veut faire une arcade aujourd'hui, il faut être capable de faire mieux que Sonic. Moi, je ne m'y risquerais pas ! Les jeux d'aventure graphiques correspondent mieux à la culture française. Il ne faut pas oublier que ce pays a produit de grands peintres, de grands auteurs.

**Tilt : Tu prévois une suite à Dune ? Et as-tu les droits des autres livres de la série ?**  
**P.U. :** Oui aux deux questions. J'envisage de faire une autre version de *Dune*, vue du côté de Harkonnen... Le côté noir de *Dune*, si tu veux.

**Tilt : D'autres développements en cours ?**  
**P.U. :** Oui, un jeu encore plus grand que *Dune*. Mais pour l'instant, on en est au stade de l'ébauche. Je vous en reparlerais.

Propos recueillis par Jean-Loup Jovanovic





La servante : si le lancer d'assiette était une discipline olympique, elle serait championne.



Six niveaux sont à explorer de fond en comble (des pièces secrètes sont à découvrir). A l'intérieur de chacun d'eux, un objet est à trouver :  
 1<sup>er</sup> niveau (les grands magasins) : la guitare. 2<sup>e</sup> niveau (les entrepôts) : un micro.  
 3<sup>e</sup> niveau (la prison) : un ampli. 4<sup>e</sup> niveau (les égouts) : l'affiche du concert.  
 5<sup>e</sup> niveau (la ville) : l'autorisation du spectacle. 6<sup>e</sup> niveau : le concert.  
 Ces niveaux sont à faire dans l'ordre et il est impératif d'avoir l'objet pour passer au niveau suivant.

A un ou deux joueurs, le but du jeu reste le même. Il est plus intéressant mais plus difficile de jouer à deux. Dans ce cas, une place importante est laissée à la stratégie. Il faut accorder ses violons : mettre en tête le joueur le plus habile à éliminer les ennemis ou celui qui dispose du plus grand nombre de points d'énergie. Il est possible d'envoyer un des frères en éclaireur.

Les commandes : Sauter, nager, planer, escalader, rebondir, lancer des caisses, les Blues Brothers savent tout faire.



L'oiseau : gros comme ceux d'une autruche, ses œufs vous dégoûtent à jamais de manger une omelette.



# JARRRRE

# YARRRRE



# THE BLUES BROTHERS

Librement adapté du célèbre film « The Blues Brothers », l'éditeur Titus, met en scène les deux chanteurs dans un jeu de plates-formes. Le but du jeu est d'aider Elwood le grassouillet et Jake le maigrelet à retrouver leur matériel de musique dérobé par le maire de la ville. Il faut dire qu'à chacun de leur passage, ils déclenchent les passions et le désordre est indescriptible. Pourtant, les « Blues » n'ont pas l'intention de quitter la ville, la guitare entre les jambes : ce soir, ils comptent bien offrir à leurs fans leur dernier concert.



**L**a grande nouveauté de ce mois, c'est Vroom bien sûr. Jamais une course de F1 ne vous avait fait ça ! Sinon, je ne vous conseille pas de craquer pour les simulations aériennes de cette fin d'année. F117A ne fait que suivre les traces de ses grands frères F15 et F19, et Gunship 2000 n'a pas comblé l'ensemble de la rédaction. Au sol, cette fois, le test de Elf par le grand Jacques Harbonn ! Enfin, si Rodland et Monster Business n'atteignent pas le top, un coup de chapeau pour le golf de Microprose et surtout pour la dernière production des Bitmap Brothers. Si vous avez aimé Gods, vous craquerez sûrement pour l'excellent Magic Pockets.



D'un esthétisme très discutable, le F117A n'en est pas moins l'un des avions les plus sophistiqués et redoutés à l'heure actuelle. Lockheed a déjà fourni 59 exemplaires à l'USAF, qui en a équipé le 37th TFW. Aucun d'eux, à notre connaissance, n'a rempli la mission présentée ci-contre : détruire des citernes à Cuba !

## F117A

PC TOUS ECRANS, CARTE SON, 640 Ko

Pour F117A, la partie est difficile. Il lui faut d'un côté affirmer sa supériorité face à la récente version VGA de F15 Strike Eagle II (du même éditeur), de l'autre surpasser les deux grands hits que sont Jetfighter II et surtout Yeager Air Combat. Un pari malheureusement perdu. F117A est un bon simulateur, mais n'atteint pas la pole position de cette fin d'année.

Microprose. Musique et présentation : J. Briggs ; programmation : J. Hellesen et E. Fletcher ; graphismes : C. Soares, B. Bents et K. Biscoe.

Les simulateurs de combat aérien se succèdent sans cesse. Sur PC, on a vu il y a deux ans l'apparition de stratégies très complexes, dont F19 et F15 furent les précurseurs. Depuis l'année dernière, c'est au tour de la mise en scène de connaître un essor remarquable. Graphismes VGA superbes et bruitages réalistes grâce à l'emploi des cartes sonores, la simulation aérienne a poussé toujours plus loin les limites de la jouabilité, jusqu'à Yeager Air Combat qui reste à ce jour la simulation la plus belle, la plus rapide et la plus souple du lot. Dans ce contexte-là, F117A ne parvient pas vraiment à trouver sa juste place. Il offre certes des stratégies de tout premier ordre et des graphismes « travail-



Hud et affichage numérique : le luxe.

lés », mais cela ne suffit plus aujourd'hui. Pour vous révéler au mieux les possibilités de ce nouveau simulateur, je me suis livré à une petite enquête technique. Il s'agissait de comparer F15 II, F117A et Yeager Air Combat, notamment en ce qui concerne la souplesse et la fluidité du vol. Testés sur un PC 386 VGA et placés dans leur configuration graphique la plus détaillée, les trois programmes ont accusé des différences notables qui laissent F117A en dernière place du classement... Ces tests sont simples : l'appareil visionné en vue extérieure, j'ai tout d'abord compté le nombre de vues s'enchaînant lorsque l'on accomplit un tonneau. Résultat : 28 vues pour



Conçu pour échapper aux systèmes de détection, gardez cependant un œil sur votre traque missile !



Choisissez votre (futur) héros.

F15 II, 23 seulement pour F117A et... l'impossibilité de compter les changements d'écran pour Yeager, tant l'animation était fluide. Le pilotage de F15 II ou de F117A est par conséquent bien plus saccadé que celui de leur confrère, et plus sur le titre testé aujourd'hui que sur la nouvelle version de F15 qui date déjà de quelques mois. Autre calcul, le temps nécessaire à ce tonneau aérien : 6 secondes pour F15 contre 7 pour F117A, la différence entre les deux est peu sensible. Mais sachez pourtant que les jets de Yeager effectuent 2 tonneaux en quatre secondes seulement ! Conclusion à cette petite enquête : impossible de prendre plaisir aux vols de F117A après s'être essayé à Yeager Air Combat. Pour ce dernier titre, qu'il s'agisse du contrôle clavier, souris ou joystick, on a le vertige. Aux commandes de F117A, on oublie ce frisson aérien à coup sûr ! Pour parler maintenant des décors extérieurs proposés par ces trois simulateurs, les différences sont moins sensibles et elles influent beaucoup moins sur le plaisir du joueur. Je tiens juste à signaler que F117A ne présente pas, comme le faisait F15, de flou sur la ligne d'horizon. Les escaliers que l'on aperçoit alors lorsque l'appareil se penche sont moins agréables à l'œil. En revanche, le VGA est mieux traité dans F117A qu'il ne



Branchez le radar de navigation.

l'était dans F15. A noter encore que l'emploi des touches de contrôle clavier est moins souple pour le programme testé aujourd'hui, surtout en ce qui concerne les vues : il faudra en effet jongler avec la touche shift en plus des touches de fonction, ce qui est très sportif lors des combats. Comme c'est fréquent en ce qui concerne les programmes issus de la société Microprose, F117A cartonne en ce qui concerne la stratégie. L'évolution du grade de votre pilote lui ouvre des missions de plus en plus complexes. La préparation des combats est de même bien plus belle et complexe qu'elle ne l'était sur F15 II. Les vues sont splendides, les cartes du territoire détaillent tous les reliefs, toutes les positions ennemies. C'est l'idéal pour mettre en place son plan de vol. Autre atout, F117A propose un grand nombre de terrains d'action, autant que F15 II si l'on a acheté le disque scénario vendu séparément. Grâce à cette puissance stratégique, F117A parviendra peut-être à séduire certains des possesseurs de Yeager Air Combat, un titre qui traitait essentiellement d'arcade et de vols « nerveux ». Mais ce simulateur n'est pas en mesure de détrôner son confrère. La souplesse de Yeager offre un trop grand confort de combat pour que l'on supporte longtemps des vols par trop saccadés. Olivier Hautefeuille



### Intérêt 15

Stratégiquement doué, F117A souffre côté arcade de la qualité du récent Yeager Air Combat.

Type simulateur de combat aérien

Graphisme ★★★★★  
Graphismes travaillés, peut-être pas assez de dégradés ni de flou sur la ligne d'horizon.

Animation —  
Presque 4 fois moins rapide et bien moins souple que certains, F117A ne brille pas dans ce chapitre.

Bruitages ★★★★★  
Classique emploi de la carte son, rien à redire à ce sujet.

Prix C

### AVIS

Non, assez ! On compte déjà une bonne dizaine de simulateurs comme F117A sur PC... Je trouve un peu exagéré que Microprose, qui, entre nous,

a depuis quelque temps perdu son rang de leader en matière de combat aérien (je craque moi aussi pour Yeager Air Combat), continue à adapter des sous-versions de l'ancien F19, sans pour autant être capable d'assouplir les animations ou de trouver des astuces nouvelles. S'il fallait acheter tous les simulateurs de cette firme, ce serait déjà quatre titres au minimum qui rempliraient mon disque dur : F15, F19, F15 II et maintenant F117A. Il y a de quoi devenir pirate ! Pour moi, F117A est un simulateur de plus, pas moins bon que d'autres, mais vraiment pas indispensable.

Daniel François



Votre plan de vol s'affiche.

## AVIS

Rappelez-vous : au début de l'année, au cours de l'opération Desert Storm, le monde découvrait avec stupéfaction les possibilités du chasseur furtif de Lockheed, le F117A. Passant inaperçu au travers du réseau de détection irakien, ce dernier pouvait impunément aller bombarder Saddam Hussein au cœur même de son dispositif de défense.

Les plus fiers de ces performances furent peut-être moins les pilotes de l'USAF que les inconnus



Balade dans le ciel de Perse.

tionnels du simulateur qui avaient déjà plusieurs heures de vol sur F19, le Stealth Fighter Simulator de Microprose. Car si les chasseurs F19 et F117A ne font qu'un, leurs homologues logiciels sont tout aussi semblables. Et c'est bien là que le bât blesse...

Certes, F117A offre des graphismes de très bonne qualité : les pages de présentation sont superbes, les descriptions du matériel sont accompagnées d'une iconographie bien documentée, le cockpit et le hud semblent sensiblement plus clairs. Mais d'un point de vue programme, les deux logiciels sont jumeaux homozygotes. On peut comprendre que l'éditeur ait sauté sur l'occasion de promouvoir un produit, au demeurant de bon niveau, après la guerre du Golfe. Il convient cependant de ne pas faire passer un simple réhabillage pour un nouveau soft. Si vous êtes de ceux qui ont passé leurs nuits au-dessus du Koweït, vous ne trouverez que peu d'intérêt à cette nouvelle version de votre logiciel.

Pour ceux qui ne connaissaient pas F19, F117A est un simulateur, certes dépassé techniquement, mais basé sur l'un des chasseurs les plus fascinants du moment et donc potentiellement indispensable aux connaisseurs. Youri Margarine

fouillés et qui traitent particulièrement bien des reliefs. Sur ST, ses parcours sont les plus beaux que j'ai pu voir jusqu'à ce jour. Pour chaque coup, vous aurez le choix entre divers modes « caméra ». On peut suivre la balle dans sa course, mais aussi faire tourner la vue pour observer le défilement du paysage de côté, etc. Autre atout, chaque tir pourra être revu en mode « replay », et selon des angles de caméra là encore différents. Toutes ces manœuvres n'alourdissent en rien la simulation. S'il fallait à Links 30 secondes pour charger un paysage, l'affichage est ici presque immédiat, ce qui est vraiment très plaisant. Enfin, vous dis-



Choix du club et réglage de la direction.

poserez dans ce simulateur de six parcours différents.

Voici pour l'aspect graphique de la simulation, assurément la plus belle sur ST.

Côté maniement, ce programme reprend à son compte toutes les options des grands de ce monde, dont Links reste la référence, mais sur PC seulement. Je passerai rapidement sur le placement des pieds, la hauteur du tee, le choix des clubs, etc. L'ensemble est désormais classique, bien que très complet et toujours aussi facile à manier. Plus intéressante est la préparation des tirs. La vue 3D aérienne de chaque trou est superbe. Là encore, on y voit très bien les reliefs et, selon le club choisi, la trajectoire de la balle est dessinée à même l'écran. Une fois prêt à tirer, vous pourrez faire un petit zoom sur le paysage, afin de mieux visualiser la disposition des obstacles. Ensuite, il suffit, selon la méthode classique, de presser trois fois le bouton de la souris pour décider de la force du tir et d'éventuels effets. Que l'on soit alors novice ou professionnel, cette simulation de golf répond à toutes les exigences.

Le débutant pourra calculer et visualiser très facilement la puissance de chaque club. Quant aux connaisseurs, ils vont très vite se lancer dans un jeu stratégique de longue haleine. Car c'est là le



Zoom sur paysage 3D.



Choisissez le mode caméra.



Commentaire de votre dernier tir.

dernier atout de ce programme : la richesse de ses modes de jeu et la sauvegarde des joueurs. Les modes d'entraînement mis à part, vous allez enregistrer l'évolution de votre champion de partie en partie. Toutes ses capacités et son handicap vont alors varier au fil des jours, que l'on joue en « single » ou que l'on se lance dans de grands tournois. Arrivé à un certain niveau, vous pourrez même rencontrer l'une des stars mémorisées sur les disquettes data. A vous alors de vous classer au milieu de ces huit têtes de liste, pour peut-être atteindre un jour la tête du classement. Microprose Golf vous donne même quelques leçons de style, puisque une douzaine de tirs fameux sont au menu du mode « replay ». Les possesseurs de ST trouveront donc ici le plus abouti des simulateurs de golf. Bien sûr, si vous possédez et appréciez déjà un titre fameux com-



## Intérêt 17

A la fois complexe et très maniable, ce golf intéressera un large public. Le best sur ST.

Type \_\_\_\_\_ golf

Graphisme ★★★★★  
Des paysages très bien traités, surtout en ce qui concerne les reliefs.

Animation ★★★★★  
Parfois saccadée, l'animation 3D reste pourtant convaincante.

Bruitages ★★  
Un peu simpliste à mon goût, mais on a quand même un « plouf » lorsque l'on noie sa balle...

Prix \_\_\_\_\_ D



Les options sont maniées à la souris et les changements de tableaux sont instantanés.



Un jeu varié : 5 parcours complets.

me Jack Nicklaus ou PGA Tour Golf, un nouvel investissement ne s'impose peut-être pas. Et pourtant, il serait dommage de passer à côté de tant de souplesse et de richesse.

Olivier Hautefeuille

## AVIS

Je ne suis pas d'accord avec OH lorsqu'il conseille l'achat de ce « nouveau » simulateur de golf pour ST. D'accord, les visions caméra sont intéressantes, l'animation est rapide et le fait de pouvoir sauvegarder les parties, c'est sympa. Mais enfin, je trouve qu'il n'y a pas assez de nouveautés dans



Voir le parcours sous tous les angles.

ce logiciel pour y investir encore plus de 300 francs. Tous les passionnés ont déjà leur programme et ils se sont aussi procuré des disques scénarios nombreux et... chers. Pour moi, Jack Nicklaus et ses nombreux parcours me suffisent bien et je n'irais pas acheter le dernier golf de Microprose. Il serait de bon ton que les concepteurs de tels programmes trouvent enfin de nouvelles idées vraiment révolutionnaires et ne se boment pas à ajouter quelques plus pour vendre un programme qui reste trop proche de ce que l'on connaît déjà. Dommage, par exemple, que l'on ne voit plus de Mici Golf, ou de jeu à la Marble



Puissance et précision : visiez juste.

Madness profitant de toutes les possibilités des micros. Cela dit, si vous n'avez encore aucun jeu de ce type pour votre ST, allez-y !

Daniel François

## AVIS

Néophyte dans le genre, j'ai été très surpris par la simplicité d'emploi et l'efficacité de ce soft. Ajouté à cela les nombreux parcours, la variabilité des coups, les graphismes 3D et les différents plans de visualisation de la balle « en pleine action » constituent une véritable invitation au voyage. Pour le débutant, cela pourra être une approche éducative du golf.

Rama

# Microprose Golf

## ATARI ST

Maniable, riche de plusieurs parcours et prenant en compte tous les aspects qui avaient fait le succès de Links par exemple, ce nouveau golf signé Microprose deviendra sans doute la simulation favorite des possesseurs de ST.

### Microprose/Thought Train.

Qu'est-ce qu'une bonne simulation de golf ? C'est tout simplement un programme qui sait rester maniable, même s'il développe un jeu graphique et stratégiquement riche. Le dernier-né de Microprose remporte ce pari. Manié à la souris, il enchaîne tous ses écrans sans aucune lenteur de chargement.

Et pourtant, son jeu est complexe et toutes les options sont au menu. Parlons tout d'abord de l'étendue du terrain de jeu et de la qualité des graphismes. Sans pour autant atteindre la beauté de Links sur PC VGA, ce golf offre des paysages



Vous voici en mode angulaire. Le pilotage à la souris est vraiment très délicat.



Un tableau de bord petit mais précis.

l'engin sont très directes et même un novice pourra assez facilement éviter les obstacles ou doubler ses concurrents. Sanctionnée par un score, cette épreuve est si vive et souple que l'on n'en décrochera pas facilement. Dans le mode angulaire, l'affaire se complique. La voiture va cette fois réellement tourner sur la piste et, du même coup, offrir au pilote une conduite très délicate. Les programmeurs de Vroom ont décidé pour ce dernier mode de jeu de n'y inclure que le contrôle « souris ». En effet, le joystick n'était pas assez précis pour permettre tant de finesse dans le pilotage. Inutile de vous préciser que le mode angulaire est



Le relief est très bien rendu.

mille fois plus difficile à manier que le mode arcade. A long terme, voilà qui fera plaisir aux vrais amateurs de sensations ! Le deuxième atout de Vroom réside dans la gestion de la boîte de vitesses de votre Formule 1. Si le mode boîte automatique est classique, les pilotes qui préfèrent contrôler de plus près la conduite vont trouver ici de quoi les satisfaire entièrement. A la souris, le régime du moteur est contrôlé par les déplacements haut/bas. Pour les vitesses, on passera la première par une pression sur le bouton droit et l'on rétrogradera avec le gauche. La grande maniabilité de cette gestion permet de profiter pleinement des reprises ou des accélérations brusques. Je n'ai jamais autant tenu compte du régime moteur et du rapport de la boîte que dans cette simulation. Appuyée par un bruitage très réaliste, la gestion du moteur prend une place dominante dans la course, sans pour autant être difficile à gérer. En un mot, génial ! Autre aspect très important dans le pilotage de Vroom, la gestion des virages et des dérapages. En mode arcade, les limites de « glissade » ont été suffisamment repoussées pour que l'on ne s'envoie pas trop souvent dans le décor. Mais en mode training ou compétition, c'est une autre paire de manches ! Alors que pour la plupart des simulations de course, le dérapage est uniquement lié à la vitesse de la

voiture, il dépend surtout ici de l'angle de braquage des roues. Lors des premières courses, la difficulté de cette gestion m'a vraiment rebuté. Mais après quelques heures d'entraînement, j'ai tout compris ! Et je peux vous assurer que, lorsque l'on connaît la limite d'adhésion de la F1 en virage, on peut tout à fait envoyer un coup de frein, contre-braquer et reprendre le contrôle de l'engin. C'est sportif, oui, mais du même coup super passionnant.

Vroom a demandé plusieurs années de travail à l'équipe de Lankhor. Mais pour avoir si longtemps attendu cette grande simulation, on excusera facilement ce retard au vu des qualités graphiques et sonores de la course. Parlons bruitage tout d'abord avec le réalisme de la bande son. Je vous ai déjà parlé des vrombrissements du moteur qui permettent de surveiller son régime sans même regarder le compte-tours. Mais il faut ajouter à cela bien d'autres atouts. L'effet Doppler est saisissant (le bruit des voitures qui vous doublent arrive de loin, « grossit », change de fréquence et s'amenuise ensuite...). Lorsque vous passez sous un pont ou que vous frôlez de trop près les arbres qui bordent la piste, les bruitages font entendre le souffle de l'air. Pour la conduite, tous ces aspects comptent énormément, puisqu'il est par exemple possible de deviner à l'oreille l'approche d'un concurrent, avant qu'il n'apparaisse devant vous ou dans votre rétro. Côté graphique, le classicisme du décor n'a d'égal que sa qualité et sa finesse. L'animation est d'une souplesse remarquable, les effets de reliefs vous font le « coup de l'ascenseur », les crashes envoient valser les pneus. Plus que tous les circuits sur lesquels je me suis déjà essayé, celui-ci a de plus le mérite de détailler la piste sur une grande profondeur. On peut suivre un concurrent qui vous double longtemps sur la piste...

Tous ces atouts font de Vroom une simulation vraiment performante. Il me reste à vous men-

tionner quelques « plus » de moindre importance, comme le zoom possible de la vue avant, le réglage de la sensibilité souris, la sauvegarde des championnats ou le changement des pneus, du moteur et le plein d'essence dans le stand. Il y a longtemps que la course auto sur micro n'avait pas connu de grand hit. Celui-ci s'inscrit d'ores et déjà sur la liste des prétendants aux prochains Tilt d'Or.

Olivier Hautefeuille

## AVIS

Je suis tout à fait d'accord avec OH en ce qui concerne ce logiciel. Mais ce que je voudrais rajouter, c'est l'importance du jeu à deux qui est possible par liaison câble ou modem entre deux ST. Ça, c'est vraiment une nouveauté et ça élargit l'horizon des passionnés de Formule 1 dont je fais partie. Vroom est vraiment un très bon logiciel, difficile à manier, c'est vrai, mais éclatant dès que l'on contrôle bien le maniement souris. J'ai apprécié aussi la gestion des autres voitures qui ne font pas que vous barrer la route mais négocient leurs courses tellement bien qu'il est intéressant de les suivre lorsque l'on est novice dans cette simulation. Un grand bravo à Lankhor.

Francis Blanchard



Attention aux collisions trop fréquentes.



Il reste quinze voitures à dépasser.

## AVIS

Les deux ans d'attente nécessaires à la mise au point de Vroom lui causeront probablement beaucoup de tort : commercialisé en 1989, il aurait vraiment représenté un événement. Aujourd'hui, après des programmes comme Stunt ou Indy 500, il ne peut que causer un intense sentiment de frustration. Une animation et des bruitages aussi réussis auraient mérité beaucoup mieux. Personnellement, je me méfie des ronçeurs, surtout lorsque leur appendice caudal est rattaché à ma machine. Or, pour profiter pleinement de Vroom (en modes training ou compétition), vous êtes obligés d'utiliser une souris. Désolé, mais mes petits doigts préfèrent les douces touches du clavier ou les manettes de mon joy. Alors, pour moi, Vroom n'est qu'une simulation de F1 comme une autre, graphismes et bruitages mis à part.

Youri Margarine

# Vroom

ATARI ST

Tous les fans de course automobile l'attendaient depuis longtemps... Votre F1 rugit, se cabre et plonge dans un décor 3D superbe. Mode arcade très facile à prendre en main ou pilotage « angulaire » souris aussi délicat que réaliste, Vroom est la plus aboutie des simulations de pilotage sur circuit. A ne manquer sous aucun prétexte.

Lankhor. Programme : Jean-Luc Langlois et Daniel Macre ; graphismes : Lankhor ; musique : André Bescond ; bruitage : Jean-Luc Langlois.

Ce qui est étonnant lorsque l'on prend en main ce programme, c'est que ses concepteurs n'ont pas cherché à vous en mettre plein la vue. Pas de mode replay, d'option caméras multiples, de modification complexe des pneumatiques ou de la cylindrée des moteurs. Non, Vroom se présente comme une course très classique. Le menu d'ouverture propose divers types de compétition (entraînement, arcade ou championnat), un nombre de tours de piste variable et le choix entre les contrôles souris ou joystick. Lorsqu'on lance la première course, même simplicité : la mise en scène de la course n'innove en rien. Le pilote voit l'avant de sa F1. Ses mains serrent le volant et un tout petit tableau de bord, encadré par deux rétros, complète la vue. Rien de très exceptionnel dans tout cela et pourtant... Vroom est un programme vraiment exceptionnel ! Je m'explique... Le logiciel vous propose deux types de jeu : les modes arcade et angulaire. Ainsi, il s'adresse tout autant à ceux qui préfèrent foncer tête baissée dans l'action qu'à ceux qui misent plus sur un long

entraînement pour finalement profiter de la course la plus réaliste que la micro est jamais produite. Dans le mode arcade, votre voiture restera à tout moment parallèle à la piste. C'est la disposition la plus classique, celle qu'emploient presque tous les simulateurs de conduite. Le pilote peut ici manier sa F1 à la souris ou au joystick. Les réactions de



Passage au stand pour réparation.



Intérêt 18

Souplesse, réalisme et longévité sont les trois qualités maîtresses de ce soft, que vous jouiez arcade ou « sérieux ! »

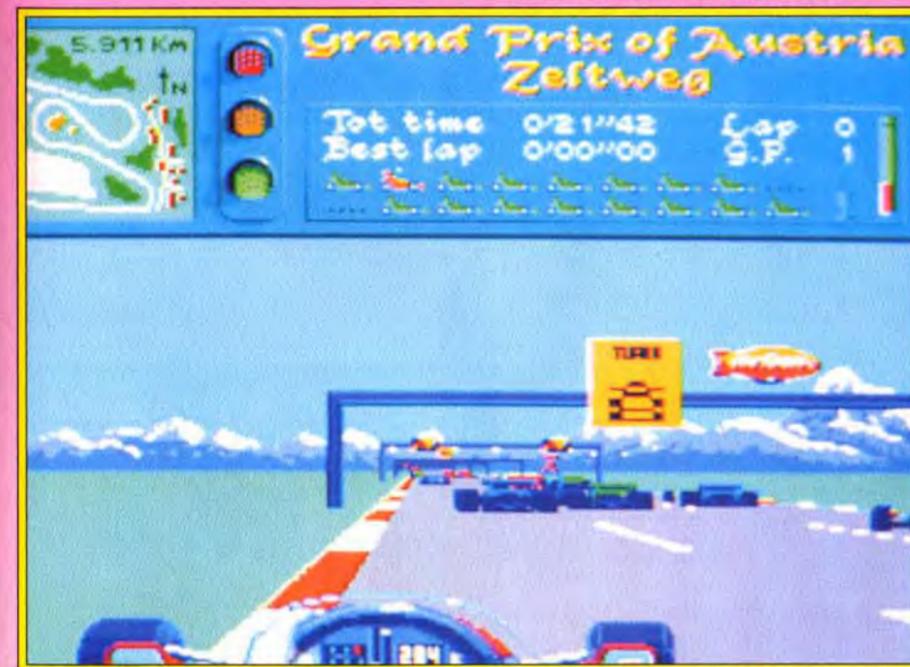
Type course de formule 1

Graphisme ★★★★★  
Les décors sont variés et très précis. Le tableau de bord est simple mais d'autant plus lisible.

Animation ★★★★★  
Du très bon travail sur ST. Jamais saccadé, ça bouge dans tous les sens et à bonne vitesse. J'aime !

Bruitages ★★★★★  
L'un des points forts de Lankhor qui gagne là encore la palme du « décibel de qualité ».

Prix C



Vous ne l'entendez pas, mais le passage sous ce portique produit un souffle d'air.

hits

# Monster Business et Rodland sont sur un plateau...

Ce mois de rentrée a vu débarquer sur nos 16-bits deux nouveaux jeux de plates-formes particulièrement réussis. D'un côté *Monster Business*, à l'aspect très « cartoon », et de l'autre *Rodland*, tout mignon-tout doux. Pour peu que vous soyez amateur de ce genre de jeu, il y a fort à parier qu'entre les deux, votre cœur balancera... Et comme il y a également fort à parier que votre bourse ne vous permette pas de vous offrir la paire, nous allons essayer de détailler les qualités propres à chacun d'eux.

## Monster Business

ST, AMIGA & C64

Eclipse Software. Programmation : Fabian Hammer & Mark Rosocha ; graphisme : Michael Grohe ; musique et son : Synth Dream ; version C64 : Markus Schneider.



Leroy vient de gonfler l'un des Mad Meanies qui s'envole au gré du vent.

A Tin Town, c'est la panique ! Les Mad Meanies, immondes créatures qui hantent habituellement la grande forêt, ont fait main basse sur le chantier de la ville.

Non contents de faire fuir les ouvriers, les Mad Meanies ont également dérobé tous les outils nécessaires aux travaux.

Pour Mr Bob, le contremaître, il ne reste plus qu'une solution : Leroy, le chasseur de monstres. C'est vous qui allez diriger Leroy à travers 45 niveaux de poutrelles enchevêtrées et de plans inclinés. Armé d'un pistolet à air comprimé, notre

héros transforme ses adversaires (poulets agressifs, goblins verdâtres, crapauds cracheurs et bien d'autres encore) en grosses baudruches qu'il peut ensuite envoyer valser dans les mâchoires de leurs congénères.

Son but est d'éliminer tous les Mad Meanies en récupérant un maximum des objets qu'ils ont volés, le tout en temps limité. Pas facile, mais s'il y parvient, il sera sacré Top Buster de Tin Town. Le jeu en vaut bien la chandelle...

Assurément, *Monster Business* est un bon jeu. Si le thème n'est pas des plus originaux, la réalisati-

on, par contre, est de très bonne qualité. Le jeu a été soigneusement fini et bien pensé. De la présentation à la table des meilleurs scores en passant par le jeu lui-même, la qualité de la programmation ne souffre pas (ou peu) de reproches. Les graphismes, proches du style BD, sont amusants, quoique de qualité parfois inégale ; la palette est bien choisie et agrémentée, dans certains tableaux, de dégradés très colorés.



### Activez vite la pompe !

L'animation est réussie puisque le jeu tourne en moyenne à 25 images/seconde, et ce malgré les nombreux sprites de bonne taille (les monstres doublent pratiquement de volume une fois gonflés) et le scrolling vertical plein écran.

Les musiques de Synth Dream sont d'excellente qualité (y compris sur la version destinée au ST) de même que les effets sonores, qui restent cependant plutôt discrets.

Bien qu'assez difficile, *Monster Business* est jouable et prenant. Il constitue un très bon jeu de plates-formes et un bon départ pour Eclipse !

Dogue de Mauve



Derniers niveaux : superbes dégradés.

# BABY JO

Le super Héros!

ENFIN SUR VOS ECRANS



Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

# "GOING HOME"

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.



UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Form for ordering the game, including fields for name, address, and price.



Attention au singe pneumatique, l'un des Mad Meanies les plus rapides. Il se précipite sur vous sans aucune hésitation.

### AVIS

Des jeux de plateaux, on en a vu passer beaucoup durant ces derniers mois (reportez-vous donc au Challenge de notre précédent numéro). Mais je dois dire que, dans le genre, *Monster Business* est loin d'être le pire ! Je dirais même qu'il est très réussi et, s'il n'est pas follement original, il y a malgré tout quelques trouvailles sympathiques. Par exemple, l'arme à air comprimé de Leroy remplace avantageusement l'éternel laser. J'adore voir les monstres gonfler et se dégonfler au ryth-



Ne vous fiez pas à la beauté naturelle des décors. Ce niveau est l'un des plus corsés du jeu.

me du bouton tir de mon joystick, même s'il arrive parfois que l'on se fasse tuer par derrière alors que l'on essaye désespérément de faire s'envoler un Mad Meany récalcitrant. Mais ce que j'aime par-dessus tout, c'est le « bong » qu'ils font lorsque Leroy les envoie valdinguer sur les autres, qui s'éparpillent alors dans tous les sens, comme des quilles. Cela paraît idiot, je sais, mais lorsque vous-même réussirez à faire d'un Meany deux coups, vous comprendrez...

Si le jeu a l'air dur, la difficulté est bien dosée et vous permet de progresser à chaque partie. Vous n'avez que trois vies mais vous pouvez en gagner (tous les 20 000 points) et vous disposez de quatre options « continue ». Pour ma part, je suis arrivé au 24<sup>e</sup> niveau. Qui dit mieux ? Nephilim

### AVIS

Après toutes ces louanges, je n'ai plus grand-chose à raconter sur *Monster Business*... Alors, plutôt que de répéter bêtement les paroles de mes petits camarades, je vais vous dire ce que je n'aime pas dans ce jeu. Tout d'abord, je trouve que les graphismes ne sont vraiment pas au top de ce que l'on peut faire sur un ST, et encore moins sur Amiga. Et si c'est ça le style BD, alors cela veut

dire que l'on oublie toutes les bonnes BD parues à travers le monde pour ne garder que celles aux dessins humoristiques simplistes. Le jeu est bien réalisé, certes, mais il n'a rien d'exceptionnel non plus. Et il reste quelques détails qui me chagrinent. Quoi de plus rageant, par exemple, que de mourir parce que, lors d'un saut, votre tête passe au même niveau qu'un monstre se tenant plus haut sur un passage différent ? Ou de perdre soudain le contact avec un ennemi qu'on était en train de faire éclater ? Enfin, si une option pour quitter la partie en cours est prévue (en appuyant sur Esc) pourquoi ne pas revenir directement à la présen-



A partir d'un certain niveau, les pélicans sauteurs vont commencer à pondre des œufs qui risquent de vous exploser à la figure.



Intérêt **15**

Un bon jeu, difficile mais progressif et particulièrement prenant.

Type \_\_\_\_\_ plates-formes

Graphisme **★★★★**  
Des graphismes colorés et amusants mais qui auraient pu être plus soignés.

Animation **★★★★★**  
Une très bonne animation, avec de nombreux sprites et un scrolling plein écran.

Bruitage **★★★★★**  
Une musique synthétique d'excellente facture complétée par des bruitages sympathiques.

Prix \_\_\_\_\_ C



Récupérez bien tous les objets dérobés aux ouvriers par les Mad Meanies.

tation plutôt que de devoir attendre la fin du compte à rebours des crédits ? Ceci dit, ne vous méprenez pas, *Monster Business* est un jeu tout à fait honnête et un bon investissement... si vous aimez ce genre de soft.

Pierre Truchin

### Version ST

Très peu de différences entre les versions ST et Amiga. Mais, pour une fois, c'est à porter au crédit des programmeurs ST qui tirent le meilleur parti de leur machine. Ainsi, pour égaler le scrol-



Baucoup de couleurs, de nombreux sprites simultanés et une animation fluide font de *Monster Business* une indéniable réussite technique.

ling hardware de l'Amiga, Fabian Hammer a utilisé la technique du Syncscroller qui autorise des scrollings plein écran sur STF sans perte de temps ni de fluidité. Les musiciens, quant à eux, complètent la musique « soundchip » classique par une batterie digitale d'excellente qualité. La version ST est donc quasiment au niveau de la version Amiga, bien que l'animation ne soit pas tout à fait aussi souple. Mais la différence n'est pas flagrante. Et, de toute façon, le jeu reste le même... D.d.M

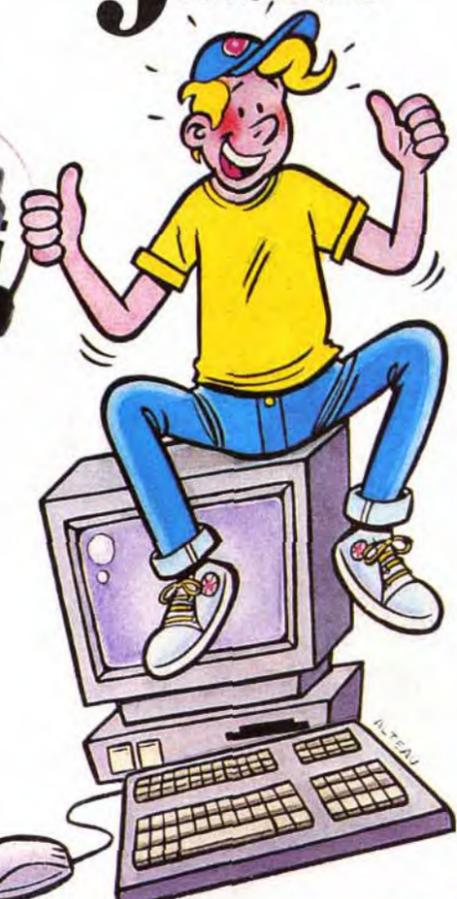
### Version C64

A part pour les graphismes, qui perdent en finesse et en couleur, la version C64 n'a pas grand-chose à envier à ses aînées. Cela grâce au talent du programmeur, Markus Schneider, et aux stupéfiantes capacités du bon vieux Commodore qui n'hésite pas à venir narguer les 16-bits sur leur propre terrain. La version testée n'était pas définitive mais les responsables d'Eclipse nous ont affirmé que l'animation égalerait ou même surclasserait celle de l'Amiga. N.

# SUPER CONCOURS

**TILT**  
MICROLOISIRS  
**Bordas**  
logiciels éducatifs

**JOKER**  
micro



**1<sup>er</sup> PRIX : 1 ATARI ST 1040 + écran couleur + 1 pin's bordas**

**du 2<sup>e</sup> au 4<sup>e</sup> PRIX : 1 Discman SONY**

**+ 1 pin's BORDAS**

**du 5<sup>e</sup> au 14<sup>e</sup> PRIX : 1 Walkman SONY**

**+ 1 pin's BORDAS**

**du 15<sup>e</sup> au 34<sup>e</sup> PRIX : 1 logiciel BORDAS à choisir + 1 pin's BORDAS**

**Du 35<sup>e</sup> au 534<sup>e</sup> PRIX : 1 pin's BORDAS**

**QUESTION N°1 : Quelle est la gamme de logiciels éducatifs pour le collège la plus complète ?**

**QUESTION N°2 : Qui est Alteau ?**

**QUESTION N°3 : Jusqu'à combien de carnets de notes peut avoir chaque élève ?**

**QUESTION N°4 : Quel personnage est représenté sur l'écran de présentation de chaque logiciel éducatif ?**

BULLETIN REPONSE A RETOURNER AVANT LE 30 OCTOBRE 1991  
A JEU CONCOURS TILT/BORDAS CEDEX 2438 99243 PARIS CONCOURS

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Le règlement complet du présent jeu est déposé à la SCP OUAZAN-BENSOUSSAN, huissiers de justice à Paris, et peut être envoyé sur demande au tarif lent en écrivant à : Jeu Concours "TILT/BORDAS" CEDEX 2438 99243 PARIS CONCOURS (timbre remboursé sur simple demande).

## Rodland

ST, AMIGA & C64

Storm. Programmation : Ronald Piekert Weeserik & John Croudy ; graphisme : Ned Langman ; version C64 : Steve Snake.



La baleine garde l'accès du vingtième niveau. Pas facile du tout... ! Pour l'abattre, visez les yeux, c'est son unique point faible.

Horreur ! La douce maman de Tam et Rit a été enlevée par les habitants du pays féérique. Eux qui étaient pourtant si gentils jusqu'à présent... Tam et Rit décident de partir à la rescousse de leur mère en espérant bien découvrir le responsable de tous ces événements étranges.

Mais avant d'y parvenir, les deux enfants devront affronter les nessesies (mini serpents de mer), bushays (écureuils agressifs), spuds (patates sur pattes) et autres polymorphes (horribles vers à la langue gluante).

Pour cela, les Anciens du village leur ont offert les bottes d'arc-en-ciel qui leur permettront, en faisant apparaître une échelle multicolore, de progresser à travers les 40 niveaux du jeu. Enfin, le père des deux petites fées les a dotées de baguettes magiques avec lesquelles elles pourront assommer leurs adversaires en les secouant comme des pruniers. Chaque créature mise hors d'état de nuire leur fournira une arme utile pour affronter les suivantes. Tam et Rit pourront également emprunter des portails de téléportations ou des ballons flottants pour se déplacer plus rapidement et collecter un maximum de bonus sous la forme de petites fleurs. Et si nos deux héroïnes parviennent à récupérer tous les bonus, les monstres se transformeront en étranges poussins qui, une fois k.o., laisseront derrière eux les lettres du mot EXTRA. Le mot formé, une fée apparaîtra



La fée offre une vie supplémentaire.

des jeux « tous bêtes » mais si prenants qu'on y revient encore et encore, avec toujours le même plaisir. Rodland est de ceux-là. Aucun effet spécial délirant, pas de millions de couleurs ou de centaines de sprites. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la conversion sur micro est si proche du jeu original de Jaleco. Il se pourrait même qu'elle lui soit supérieure car les programmeurs de Random Access ont corrigé les bugs de l'original (plus de monstres coincés sur les échelles ou assommés dans le vide) et rajouté des animations qui n'avaient pas été utilisées dans la version arcade. Et le résultat est vraiment



Débarassez-vous d'abord des éléphanteaux pour ensuite vous attaquer au gros morceau.

convaincant : les graphismes, dans le style japonais, sont adorables. Même les pires monstres ont l'air gentil et leurs mimiques de joie ou de colère devraient littéralement vous faire fondre. La réalisation du jeu est très bonne, tous les détails ont été bien conçus.

Au niveau purement technique, le jeu n'a de toute manière demandé aucune prouesse particulière. A noter cependant qu'il tourne à 50 images/seconde, avec des sons digitalisés et un bon nombre de sprites à l'écran. Le scrolling, qui n'a lieu



Tam vient de faire exploser une bombe qui la débarrasse de tous ses adversaires.

qu'entre chaque niveau, est impeccable. Quelques conseils contre les monstres gardiens. Il est assez facile de se débarrasser des crocodiles du dixième niveau. Pour la baleine, visez les yeux. Pour l'éléphant, profitez des moments où il est au sol. Enfin, méfiez-vous de la vache-démon car, si elle semble inoffensive au départ, vous la verrez bientôt grandir jusqu'à atteindre la hauteur de l'écran.

Si vous parvenez à la vaincre, cependant, vous aurez droit à une séquence de fin digne de ce nom. Alors enflez vos bottes et... à l'assaut !

Dogue de Mauve

Pour toute information  
veuillez contacter:  
LORICIEL 81, Rue  
de la Procession  
92500 Rueil-  
Malmaison

Disponible sur :  
Amstrad  
CPC Disk/CPC+  
Amiga - Atari ST  
IBM PC et  
Compatibles.

# le 2ème SEAS



## La Grande Compilation de l'Espoir

COKTEL VISION

INFOGRAAMES

LORICIEL

MOCKERS

UBI SOFT



En achetant cette compilation, vous aidez l'association "Les Enfants du Silence". Grâce à vous plus de 700.000 enfants sourds et mal-entendants sortiront enfin du silence. Aidez-les !

5 GRANDS LOGICIELS  
5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER  
LES "ENFANTS DU SILENCE"

249 Frs.  
Prix moyen T.T.C.  
généralement constaté.

Versions Amiga - Atari  
Amstrad cpc/cpc+ -  
IBM PC et Comp..



AVIS

C'est vrai, je l'admets, *Rodland* est très mignon. En particulier les petites étoiles de mer japonaises (elles portent l'emblème nippon sur le dos) armées de boomerang. Mais, quand même, avouez que tout ça manque franchement d'originalité ! Remplacez la maman par une fiancée, les deux gamines pas une paire de gros bras, le pays des fées par une zone malfamée et vous obtiendrez le scénario type de 99 % des beat'em-up sur consoles et micro. Apparemment, on ne pourra jamais avoir une bonne réalisation ET une bonne histoire... A moins que *Double Dragon 3*, des



Le deuxième niveau : entrez dans la tour pour aller secourir votre maman prisonnière.

mêmes auteurs, ne viennent me contredire. Mais, franchement, j'en doute ! A part ça, je trouve que les graphismes, même s'ils sont réussis, auraient pu être nettement plus soignés (certains décors et quelques sprites manquent vraiment de finesse et de finition). Et la partie sonore est loin d'atteindre des sommets. Reste un jeu très amusant - je ne peux pas dire le contraire - et à la difficulté bien dosée. *Rodland* mérite-t-il de s'ajouter à votre collection ? A vous d'en juger...

Pierre Truchin

AVIS

Pour ma part, je suis tout à fait d'accord avec Doguy, *Rodland* est un excellent jeu qui n'appelle que peu de reproches... pour peu que l'on apprécie ce type de soft, évidemment. Mais, sans être aussi universel que *Lemmings*, je pense qu'il plaira à une grande majorité de joueurs. Le seul petit défaut que je lui trouve est le côté « exigu » des niveaux. En effet, ici, pas de scrolling... Aussi, étant donné que les sprites sont nombreux et assez gros, on se retrouve souvent submergé sous le nombre. Ceci dit, mon avis sur *Rodland* reste très favorable : l'essayer, c'est l'adopter !

Nephilim

Version ST

Là encore, peu de différences entre les deux versions 16-bits.

L'animation sur ST est cependant moins souple que sur Amiga et les sons peut-être légèrement moins bons.

Quoi qu'il en soit, *Rodland ST* reste un grand jeu de plates-formes. D.d.M

Version C64

La version 8-bits du jeu reste tout à fait honorable, même si les graphismes y perdent de leur charme, ce qui diminue l'intérêt du jeu. N.

# Le duel

Pas facile, pour l'amateur, de choisir entre les deux jeux. Il faut dire qu'ils ont beaucoup de points communs : un mode de combat original, la possibilité d'utiliser un adversaire neutralisé pour éliminer les autres, de nombreux bonus à récupérer, etc.

Au niveau technique, c'est *Monster Business* qui l'emporte. Il est particulièrement bien réalisé et, de plus, dispose d'un scrolling qui augmente d'autant la taille des tableaux.

Cependant, les graphismes de *Rodland* sont irrésistibles et ses adorables monstres-gardiens apportent un réel plus. Enfin, c'est surtout la possibilité de jouer à deux simultanément qui fait légèrement pencher la balance en faveur du jeu de Random Access.

De toute façon, si vous êtes un fan des jeux de plates-formes, et quelle que soit votre décision finale, je suis certain que vous ne regretterez pas votre achat (oui, j'ai bien écrit : « achat » !).

Dogue de Mauve

Intérêt **16**

Un super jeu tout mignon et plein d'entrain où deux joueurs pourront s'entraider pour retrouver leur mère.

**Graphisme** ★★★★★  
Attention, sous leur apparence de petites peluches toutes gentilles, les monstres « craquants » du pays des fées sont redoutables.

**Animation** ★★★★★  
Une fluidité à toute épreuve malgré tous les sprites présents à l'écran.

**Bruitage** ★★★★★  
Une musique entraînante et bien dans le ton du jeu.

Prix \_\_\_\_\_ C

# Gunship 2000

PC EGA/VGA, CARTE SON

Depuis le fabuleux *Tilt d'Or LHX Attack Chopper*, on attendait avec impatience la sortie du dernier-né de Microprose. Le test de ce nouvel appareil m'a tout d'abord déçu, puis a fini par me convaincre... Il ne s'agit pas, comme le récent *Yeager Air Combat*, d'un « incontournable ». Un conseil donc : lisez attentivement cet article avant de vous lancer dans l'offensive !

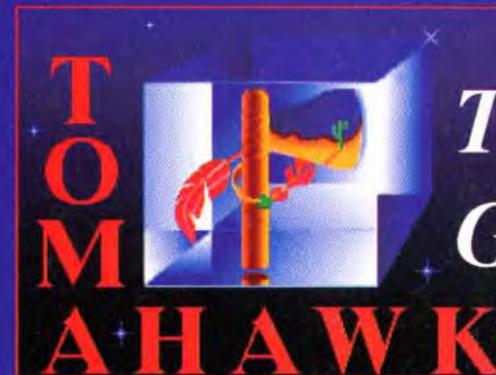
**Microprose. Conception : J.-M. Day, D. Dennies et D. Peterke ; programme : D. Dennies et D. Peterke ; graphismes : D. McKibbin, M. Reis, J.-M. Day, B. Martel, P. Downey, H. Teasley, C. Glover Phipps, J. Bussard et G. Gill ; musique et bruitages : J.-L. Briggs, K. Lagace et S. Patterson.**

Comment peut-on être déçu par l'un des tous derniers simulateurs de Microprose, un éditeur qui a, à son actif, tant de hits célèbres ? En fait, *Gunship 2000* pêche sans doute par l'excès. Est-ce du fait de la complexité de son jeu et des multiples stratégies qu'il offre que son pilotage est rendu si peu agréable ? Sans doute ! Si l'on retrouve ici toutes les vues classiques de la simulation micro, c'est la lenteur de la simulation qui risque de décevoir les pros de la voltige. Après s'être essayé à *Yeager Air Combat*, par exemple, un simulateur étonnant pour la souplesse de son jeu, on ne peut que regretter les saccades de *Gunship 2000*. Testé sur un 386 VGA, cet hélicoptère s'est montré trop lent et pas assez souple pour donner le frisson. De même, en ce qui concerne les graphismes, ne comptez pas retrouver ici les dégradés d'un *Jet Fighter II*. Pour du VGA, les décors sont agréables, sans plus. Les silhouettes extérieures que

l'on observe en mode suivi sont, elles aussi, assez grossières et quelques bugs écran viendront parfois mélanger l'appareil en vol à une jeep qui, je le pense, reste au sol... Voilà en résumé les princi-



Un tableau de bord très traditionnel.



# The Multimedia Generation

# ESS MEGA

PC CDROM, CDTV, PC Disque Dur

(Ecran VGA, Cartes sonores Ad Lib, Sound Blaster, Intersound... Son HI-FI sur les versions CD)

Conception: François NEDELEC - Producer: Roland OSKIAN - Programming: M.D.O. - 2D graphics & video: Yannick CHOSSE - Real & pre-calculated 3D graphics: Frederic CHAUVELOT - Sounds & music: MOBY, Robin AZIOSMANOFF - Special thanks to: J.L. LACOMBE, J.C. AMIEUX (MATRA), P. KAUFELER (ESA), COKTEL VISION Production



*Le Simulateur Spatial*  
Bienvenue à bord de ESS MEGA. Vous allez vivre une expérience extraordinaire, connaître des sensations rares, entrer dans le club très fermé des "Hommes de l'Espace".



## ETONNANT!

L'Histoire de l'Homme dans l'Espace. Sur les versions CD: des séquences vidéo animées (200 MO) et une bande musicale HI-FI (300 MO).



Construisez une station spatiale, pilotez en 3D et sortez en scooter de l'espace



Atterrissez sur le porte-aéronefs de la Space Corp. en vol plané.

Demande de catalogue: TOMAHAWK 5, rue Jeanne Braconnier 92366 MEUDON LA FORET CEDEX



CALLSIGN: BRAVO 1

HELICOPTER TYPE: UH-60K/L BLACKHAWK  
ZLT Peterke HEAVY SECTION LEADER

CHAFF:	30	INNER:	EMPTY
FLARES:	30	OUTER:	EMPTY
FUEL:	100%	HOLD:	EMPTY
LOAD:	27%		



ASSAULT: the heavyweight of the stable. Good for all that's transported, picked-up or rescued.

SELECTIONS:  
APACHE  
LONGROW APACHE  
SUPER COBRA  
DEFENDER  
KIOWA  
BLACKHAWK  
COMANCHE GUNSHIP  
COMANCHE SOOUT

Plusieurs hélicos disponibles et un grand choix d'armement : la préparation des missions est très importante, surtout pour le vol en escadrille.

paux griefs que l'on fera à la mise en scène de cette simulation. Ils suffiront malheureusement à refroidir plus d'un pilote, notamment celui qui apprécie plus, dans ce type de jeu, l'aspect arcade que l'aspect stratégique.

Comme tous les simulateurs de Microprose, Gunship 2000 vous propose des missions de difficulté et d'intérêt croissants, auquel on n'accède qu'en accumulant les galons sur l'épaule du pilote. Le joueur novice ne pourra effectuer que des affrontements simples tout d'abord. Le pilotage,



**Vue suivie de l'un de vos appareils.**

peu souple comme nous l'avons vu, est tout de même très réaliste. Il est bien entendu possible de faire pivoter l'hélico sur place et l'on devra jongler entre le pas des rotors et l'inclinaison de l'appareil pour conserver son assiette. L'emploi des armes est classique. Le tableau de bord permet enfin de visualiser les cibles en 3D, ce qui était déjà le cas pour F19 ou F15. La simulation innove bien plus par contre en ce qui concerne la stratégie des attaques. La préparation des missions sur carte est très détaillée et un zoom du champ de bataille permet de visualiser et de tirer parti des reliefs. Dès que l'on aura atteint un certain grade, il sera en outre possible de commander une escadrille de



**Impossible de piloter kilo 2 : dommage...**

une unité ennemie, envoyer un scout en reconnaissance, ou encore opter pour une attaque massive. Durant le vol, vos cinq compagnons vous enverront des messages de victoire ou de détresse. Il sera également possible de visualiser chacun de ces appareils en vue arrière. Par contre, si l'on peut modifier à tout moment les ordres donnés à chaque hélico sur l'écran « carte », il est impossible de prendre le contrôle direct des appareils, comme c'était le cas pour les simulations de blindés. C'est bien dommage ! Il me reste à vous signaler quelques options supplémentaires, comme le désormais classique



**Tracé des trajectoires sur la carte.**

magnétoscope qui vous permet d'enregistrer un combat. Mais là encore, on ne retrouve pas la beauté et la souplesse de cette même option sur Yeager Air Combat.

Gunship 2000 séduira donc les amateurs de stratégie, plus que les passionnés d'arcade. Il ne détrône certes pas l'ancien LHX Attack Chopper, ni par sa beauté graphique, ni par la souplesse de son jeu. Seuls la continuité de ses missions (en mode « campagne » notamment) et l'aspect wargame du vol en escadrille apportent un plus à la simulation de vol en hélicoptère cuvée 91.

Olivier Hautefeuille

### AVIS

Il y a longtemps que j'attendais ce simulateur et je ne suis pas déçu. Bien sûr, il est impossible de piloter Gunship 2000 si l'on ne possède pas un PC haut de gamme. Mais quel pied dans le cas contraire ! Cette simulation est très fidèle, surtout au niveau des armements et des stratégies de missions proposées. En fait, je trouve que le vol en escadrille est l'atout majeur de ce programme et qu'il compense à lui seul les quelques défauts que sont la lenteur du programme ou les faibles qualités graphiques de certaines vues. Pour moi, le pilotage hélico reste bien plus passionnant que celui d'un jet. J'achète ! Daniel François

**Intérêt**

**14**

Les plus purs amateurs de stratégie apprécieront, les fans d'arcade, non !

**Type** — simulateur de combat d'hélicoptère

**Graphisme** ★★★★★

Au vu des prouesses récentes des simulateurs PC VGA, Gunship 2000 ne dépasse pas la moyenne.

**Animation** ★★★★★

Il faudra supprimer tous les détails graphiques pour assouplir le jeu, et encore...

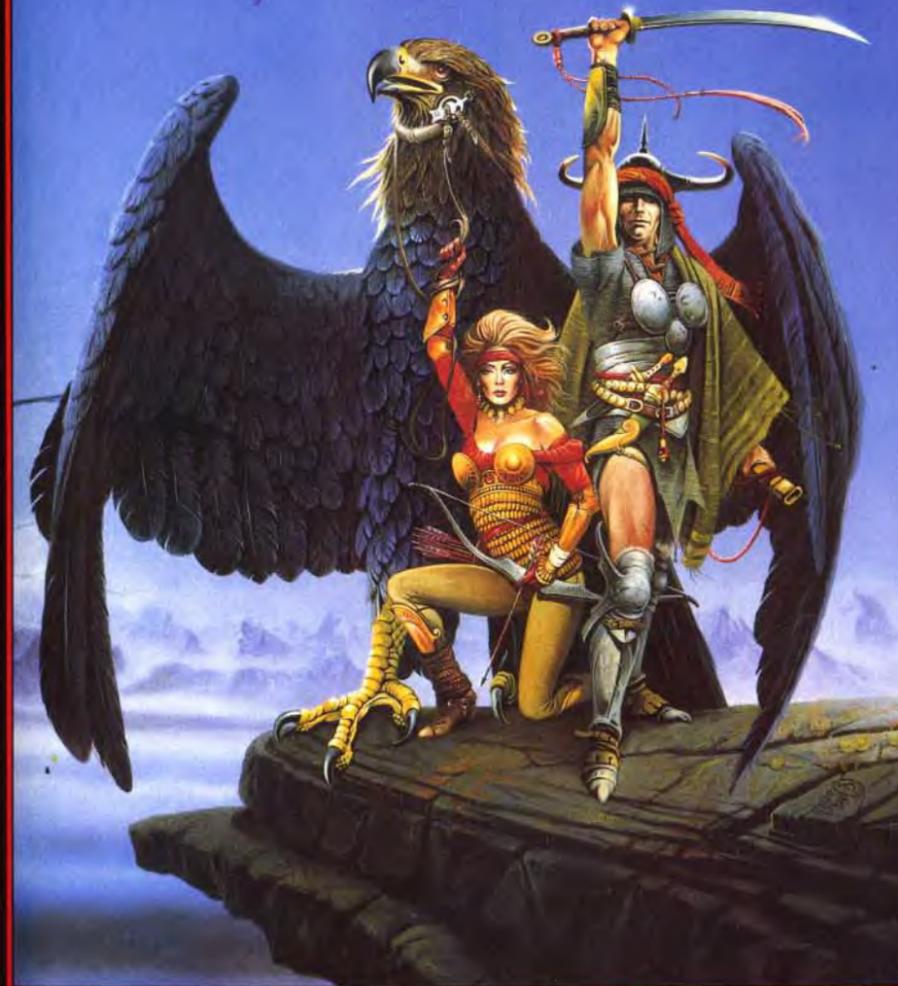
**Bruitages** ★★★★★

Avec une carte son, l'ensemble sonore reste convaincant.

**Prix** C

cinq appareils. Pour la mise en place de votre offensive, vous choisirez différents types d'hélicoptères, les amèrerez comme bon vous semble, puis dresserez pour chacun d'eux une trajectoire précise. L'emploi des waypoints et le choix des altitudes et des vitesses de vol permet d'élaborer des stratégies très complexes. On peut encercler

# BARBARIAN II



## BARBARIAN II

Necron est de retour et il veut se venger. Vous, Hegor, le barbare, êtes le seul à avoir assez de courage, de force et de folie pour relever le défi. Cette fois encore, vous allez à la rencontre du danger, armé de vos poings, de votre fidèle épée et des armes que vous récupérerez. Les forêts, les donjons, les châteaux, les temples attendent votre exploration barbare, chaque monde regorge d'ennemis mortels et de pièges.

Avec 200 animations, 32 couleurs à l'écran, 6 niveaux d'arcade-aventure, 50 ennemis différents, Barbarian 2 est un jeu totalement unique !

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

P.P.S. - 150 Bd Haussmann - 75008 PARIS - Tel : (1) 43 59 47 47



PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 051-709 5755



## AVIS

Alors que les PC peuvent maintenant nous offrir des jets très rapides et surtout animés avec souplesse, *Gunship 2000* est bien trop lent, même sur une machine puissante. Si j'ai apprécié ici la beauté des phases de préparation de mission et surtout la complexité du choix d'hélicoptère, d'armement et de mission, je regrette vraiment que l'on ne retrouve pas dans *Gunship 2000* la souplesse de vol qui a permis à *LHX Attack Chopper* de décrocher son Tilt d'Or. Le balayage du paysage, la ligne d'horizon qui présente tant d'escaliers, cela n'a pas de quoi vous plonger dans l'ambiance. En fait, je pense que les concepteurs de simulations PC devraient miser avant tout sur la beauté de l'arcade, avant de nous inonder d'options, certes intéressantes, mais bien mal mises en valeur. Cependant, puisqu'il existe si peu de simu-



Sélection du niveau de difficulté.

lateurs d'hélicoptère et que ce titre offre une stratégie poussée... je craque quand même !  
Francis Blanchard

# Magic Pockets

## AMIGA

*Magic Pockets*, le nouveau programme des Bitmap Brothers, est un shoot-them-up/plates-formes qui reprend les ingrédients ayant fait le succès de *Gods*. Le pari est réussi et *Magic Pockets* s'avère aussi riche que son aîné.

Editeur : Mindscape ; programmation : Sean Griffiths ; graphismes : Marc Coleman ; bruitages : Richard Joseph.



Avant de pouvoir affronter le redoutable gorille boxeur, il faut d'abord récupérer le gant. Le combat n'en sera pas moins redoutable.

Après le succès mérité de *Gods*, les Bitmap Brothers se sont remis au travail pour nous concocter un nouveau shoot-them-up/plates-formes aussi

réussi que le précédent. Le thème est le suivant : Bitmap Kid est un sale gosse (à la manière de celui de *Brat*), dont les jouets favoris se sont perdus au

plus profond de ses poches. Pour les retrouver, il va devoir parcourir le monde des poches magiques. Celui-ci se compose en fait de quatre régions fort différentes : souterrains, jungle, lac et montagnes. A chacune de ces régions va correspondre un jouet à retrouver : respectivement un vélo, un gant de boxe, un casque d'astronaute et enfin un ballon kangourou. Chaque région est elle-même subdivisée en un nombre croissant de niveaux, soit un total de 26 niveaux pour l'ensemble du jeu. Quand on sait que certains niveaux sont eux-mêmes de gigantesques labyrinthes de plusieurs dizaines d'écrans, je vous laisse imaginer



Les escargots ne sont guère redoutables.

la démesure de cet univers ! Au début de sa quête, notre héros se trouve dans un souterrain. Il peut marcher ou sauter et dispose de tourbillons de vent (des mini-cyclones) pour se défendre contre les multiples créatures qu'il ne va pas manquer de rencontrer. La gestion de ces armes requiert quelques explications complémentaires car elle est d'une grande richesse. Notre bonhomme peut tirer classiquement dans différentes directions de petits cyclones. L'impact sera variable selon les créatures mais la plupart nécessiteront plusieurs tirs avant de succomber. Mais le kid peut aussi décider de stocker l'énergie du vent pendant un



Plusieurs impacts pour les chauve-souris.

certain temps avant de la libérer. On verra d'ailleurs sa poche gonfler simultanément et le poing symbolisant la force du tir croître en conséquence. Les grands cyclones ainsi créés servent à de multiples usages. Ils mettent hors de combat instantanément la plupart des gardiens, mais peuvent aussi les capturer, ce qui permet de récupérer différents bonus friandises. La dernière fonction de ces cyclones géants est tout aussi importante. En les récupérant avant leur désintégration, notre bonhomme va pouvoir effectuer un roulé-boulé aérien, sautant ainsi de larges obstacles et écrasant ses ennemis au passage. Les monstres offrent la même diversité. Ainsi, dans ce premier

présent à Micro & Co

# TIP OFF

Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

## LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- \* un scrolling multi directionnel
- \* 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- \* une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- \* la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- \* la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- \* des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- \* des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- \* deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- \* la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

**ANCO** Software Ltd



distribué par UBI SOFT  
8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -  
IBM PC & COMPATIBLES



Amiga Screenshots Shown

© 1991 Anco Games

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

monde, vous allez côtoyer des escargots géants, d'affreux gnomes verts, des hommes des cavernes ou des chauves-souris vampires. Le second monde vous fera découvrir guêpes, abeilles, serpents, plantes carnivores et gorilles. Je ne vous dirai rien des ennemis peuplant les autres mondes mais je peux vous assurer que certains vous déclencheront une bonne crise de rire (l'œuf à pattes, en particulier). Les créatures ne sont pas seulement diverses, elles disposent aussi de tempéraments variables. Au milieu des guetteurs classiques qui se contentent de faire des allers-retours, vous découvrirez gnomes et hommes des caver-



**Certaines plantes se contentent de vous toucher mais d'autres plus agressives vous mordent sauvagement.**

nes lanceurs de projectile, serpents volants, gorilles irascibles ou abeilles excitées cherchant à vous piquer. Ces créatures ne se distinguent pas de leurs homologues et vous devrez donc faire très attention. En cours de chemin, vous trouverez différents bonus et objets magiques. La plupart améliorent votre force de frappe, mais certains ont des effets bien différents. Ainsi, le casque de téléportation vous transportera-t-il dans des salles inaccessibles autrement. Le chewing-gum vous portera dans les airs, une fois la bulle gonflée. Le



**Serpents rampants, serpents volants, gare aux morsures ! Pour la route, pensez à faire pousser certaines plantes.**

marteau-piqueur quant à lui défoncera certaines cloisons résistantes. Les jouets à retrouver ont aussi leur importance, car ils peuvent parfaitement être utilisés pour terminer le niveau. Mais prenez garde qu'on ne vous les vole pas ! La progression de difficulté est un modèle du genre. En fait, le programme vous incite à utiliser progressivement des pouvoirs plus complexes. Le cheminement est tout aussi bien étudié. Si les premiers niveaux dans les souterrains ne posent pas trop de problèmes, il n'en est pas de même dans la jungle et au-delà. Vous pourrez heureusement

vous aider de la flèche qui révèle la direction générale du jouet concerné et de la télévision qui affiche en miniature le plan des écrans voisins. Mais même avec ces aides, le challenge reste difficile. Ainsi, dans la jungle, vous serez obligé par moment de faire pousser certaines plantes en les arrosant par la pluie issue de votre nuage, qui constitue ici votre arme. Chaque monde vous offre ainsi une arme différente avec ses pouvoirs propres, qu'il faudra apprendre à utiliser. La réalisation est excellente. Au niveau graphique, les monstres sont très travaillés et affichent souvent des mines hilarantes quand ils sont touchés. Les décors en revanche, bien que corrects, auraient pu être plus travaillés. L'animation est superbe, que ce soit pour le déplacement du héros ou des monstres ou pour le scrolling multidirectionnel, rapide et fluide. Les bruitages digitalisés accompagnent toutes vos actions et complètent bien l'ambiance. *Magic Pockets* est une réussite et l'on a bien du mal à le quitter une fois entré dans ce monde loufoque.

Jacques Harbonn

### AVIS

Cela fait longtemps déjà que j'attendais *Magic Pockets*. Et, bizarrement, j'avoue avoir été un peu déçu... Il est vrai que le jeu est soigné et très bien conçu. De plus, les graphismes sont excellents. Et, contrairement à Jacques, je ne parle pas seulement des sprites mais aussi des décors, superbes, qui me rappellent *Xenon 2*. Les possesseurs d'*Amiga* pourront être déçus de constater que seules 16 couleurs sont utilisées, mais les *ST*-istes



**Intérêt** \_\_\_\_\_ **18**

Grande variété, univers gigantesque, difficulté progressive, humour : tout y est !

**Type** \_\_\_\_\_ shoot-them-up/plates-formes

**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Les monstres sont superbes, les décors beaucoup moins.

**Animation** \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Les mouvements des créatures, tout comme le scrolling, sont parfaits.

**Bruitages** \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Les bruitages d'action et la musique sont excellents.

**Prix** \_\_\_\_\_ C

(comme moi) seront ravis d'avoir les mêmes graphismes que leurs petits camarades...

La réalisation suit bien, avec un scrolling plein écran assez souple (mais pas « parfait » !) et une bonne animation du personnage et des monstres. Les tests de collision, les sauts et les rebonds (pas si faciles à programmer) sont également réussis. J'ai tout de même noté quelques détails absolument indignes des Bitmap Brothers, comme le scrolling de texte saccadé qui défile lorsque vous mourez, alors qu'il aurait été si facile de le rendre parfaitement fluide. En fait, malgré toutes ses qualités, le jeu n'est pas vraiment parvenu à m'éblouir. Par moment, l'action m'a paru « molle ». On se balade en tuant quelques monstres mais sans avoir l'impression d'affronter un terrible challenge. La musique réussit à motiver le joueur mais les bruitages n'ont rien d'extraordinaire. Heureusement, l'ingéniosité de certains passages et le renouvellement des différents niveaux parviennent la plupart du temps à faire oublier ce problème.

Finalement, je conseillerai *Magic Pockets* à tous ceux qui ont adoré *Gods*. Ils ne seront pas déçus ! Pour les autres, je les inviterai à l'essayer avant de l'acheter... et je réduirai la note d'intérêt à 15. Dernière chose : contrairement à *Xenon 2*, les



**Le poing à droite vous informe de votre puissance de tir, tandis que la main à gauche révèle le nombre de vies restantes.**

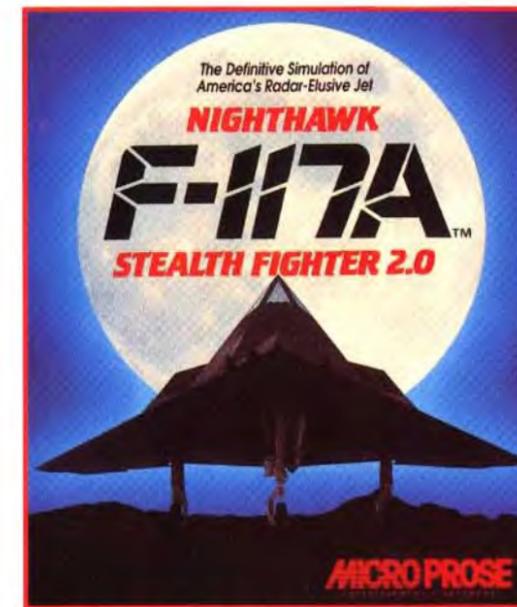
Bitmap Brothers nous ont promis une véritable séquence de fin pour les courageux aventuriers qui arriveront au bout de *Magic Pockets*. Passionnés, à vos manettes ! Dogue de Mauve

### AVIS

La réputation des Bitmap Brothers n'est plus à faire. *Magic Pockets* y fait largement honneur. Une inventivité exceptionnelle, des personnages aussi hilarants qu'incongrus, des bonus surprenants, une animation sans défaut, on sent bien qu'il y a beaucoup de travail derrière. Tout est réuni pour faire un hit de tout premier ordre. Et pourtant, à l'arrivée, on a une impression de trop peu, comme s'il manquait un petit quelque chose. Peut-être est-ce l'action parfois languissante, peut-être les décors un tantinet monotones. Qu'on me comprenne bien, je ne veux pas dire que le jeu est mauvais ou lassant. Bien au contraire. La perfection n'est pas au rendez-vous, soit. Mais le plaisir de la découverte est bien présent. Ne serait-ce que pour la taille des mondes à explorer, la diversité des adversaires, le maniement des armes et les trouvailles graphiques, *Magic Pockets* devrait trouver le chemin de votre poche.

Big Bad Wolf

## F-117A Stealth Fighter 2.0



### La formidable simulation de jet furtif américain

En 1989 MicroProse sortit pour la première fois le F-19 Stealth Fighter récompensé par un prix, avant même que le Pentagone eût même confirmé l'existence d'un tel avion. Il se basait sur des recherches "en coulisses" et sur une adaptation de quelques éléments connus du grand public.

Au début de 1991, le fameux F-117A Stealth Fighter fut le tout premier avion à pénétrer dans les zones de portée des radars de Bagdad, afin de déclencher l'opération réussie Tempête du désert. En quelques jours la supériorité aérienne était assurée et le monde apprenait la vérité sur la technologie de la furtivité.

Les graphiques améliorés du F-117A incluront un nouveau poste de pilotage plus réaliste et des vues intérieures de l'avion ainsi qu'une option de répétition qui permettront aux pilotes de revoir des manoeuvres de vol palpitantes. Des graphiques nocturnes impressionnants avec des fonctions HUD de nuit, des déflagration d'explosifs et des fumées provoquées par des bombes à fragmentation renforceront l'attrait visuel du jeu. Des graphiques VGA produiront aussi des horizons, paysages terrestres et marins "graduels".

Les pilotes voleront dans neuf mondes, y compris les trois théâtres d'opérations complètement inconnus des habitués de MicroProse : Cuba, la Corée du Nord et le Koweït avec des versions améliorées de tous les mondes existant dans F-19 Stealth Fighter et F-15

Strike Eagle II. Vous aurez même la possibilité de charger de futurs mondes. Un système sophistiqué de génération de missions défiera le pilote informatique le plus doué avec de nouvelles missions passionnantes qui contiendront l'intelligence artificielle ennemie améliorée.

*F-117A Stealth Fighter* sera prochainement détectable dans tous les bons magasins de logiciels pour les IBM compatibles et acceptera les graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, Tandy et IBM.



Écran IBM. Les écrans réels peuvent varier.

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.



Pour garder à la planète son aspect verdoyant, Captain Planet va avoir fort à faire.

## Captain Planet

AMIGA

**Captain Planet est un shoot-them-up/plates-formes original à plus d'un titre. Son thème écologique change un peu des sempiternelles missions guerrières. Il offre aussi une grande richesse de missions et de mondes à découvrir. Mais surtout, il fera réfléchir ! Un excellent jeu.**

Éditeur : Mindscape ; conception : Anthony Crowther ; musique : We Music ; graphismes : Jason Kingsley.

Lorsque nous avons commencé le test de la version finale de *Captain Planet*, nous avons été quelque peu surpris, car il ne paraissait pas correspondre à la preview présentée en avant-premières dans le *Tilt 92*. Et pourtant, il s'agissait du même jeu. Vous incarnez un ami de Captain Planet, le héros sans peur et sans reproche du dessin animé américain, qui se bat contre les ennemis et les nuisances qui risquent de dégrader notre bonne vieille Terre. Le jeu se compose de cinq mondes différents, tant par leurs graphismes que par les missions à y accomplir. Dans le premier, vous devrez éliminer les déchets radioactifs, libérer les phoques et réparer la couche d'ozone. Pour détruire les containers mortels, vous disposez ici d'un lance-flammes. Celui-ci permet aussi de se débarrasser des quelques créatures qui hantent la région. Celles-ci ne sont pas trop coriaces, mais libèrent cependant par moment des « roues » qu'il faut éviter car elles sont totalement insensibles aux tirs. Contrepartie, une fois l'ennemi détruit, son âme vous accompagnera tout au long du trajet, apportant une énergie supplémentaire. En fait, la principale difficulté ne vient pas des

créatures, mais des obstacles du chemin. Il faut ajuster ses sauts pour aller de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les dangers. Votre homme ne supporte pas les chutes trop importantes. Heureusement, il dispose d'un ballon pour le ralentir le cas échéant, mais vous perdrez alors l'énergie chèrement acquise. Certains bonus sont cachés au sein des pierres, à la manière de *Super Mario*. Même dans ce premier univers assez facile, il faudra vous creuser un peu les méninges pour trouver le moyen d'accéder à certains endroits. Ainsi, après avoir purgé le sol de ces containers, il faut prendre le vaisseau pour continuer la mission. Mais celui-ci se trouve sur une terrasse hors de votre portée et vous devrez effectuer un long trajet dans les nuages pour y accéder. Une fois dans le vaisseau, prenez les airs et commencez par détruire les dirigeables qui perturbent la couche d'ozone. Profitez-en aussi pour récupérer leurs pilotes. Il faudra encore réparer la couche d'ozone et guider les phoques jusqu'au pôle pour conclure ce niveau. Vous disposerez alors de l'indispensable « continue start ».

Le second monde est totalement différent et dédié

à l'eau. Vous devrez nettoyer cette eau, remplir la piscine et libérer les dauphins. Cette fois, votre héros projette des plaques de glace qui, non seulement refroidissent ses attaquants, mais servent aussi de toboggans pour ralentir une chute ou d'appuis temporaires. Ces marches de glace ne subsistent que quelques instants avant de fondre et vous devrez trouver la bonne synchronisation pour progresser. Le chemin est beaucoup plus difficile. Je vous conseille de grimper tout de suite au plus haut pour libérer le dauphin, mais prenez garde aux multiples aliens qui n'attendent que ce moment pour se précipiter vers vous ! Le troisième niveau est celui que nous présentons en avant-première. Il faut libérer les éléphants, tâche ardue s'il en est, étant donné les difficultés du trajet. C'est à l'aide de cœurs que vous allez vous battre cette fois. Ils serviront aussi de coussins pour parer aux chutes ou à faire pousser les plantes, sur lesquelles vous allez grimper. Mais attention ! Certains êtres voraces vont se jeter sur elles, les réduisant à une simple touffe. Éliminez-les donc à temps. Il faudra aussi détruire les cheminées d'usines qui libèrent des nuages porteurs d'éclairs, éviter la lave et les courants électriques, mais surtout trouver votre route. En fait, il faut sans cesse passer d'une zone à l'autre pour faire pousser les



Lance-flammes contre containers.



Sautez vite avant la fonte du glaçon.

plantes appropriées, et même recourir à l'oiseau comme monture. Deux autres régions vous attendent encore, avec leurs armes, leur ambiance et leurs difficultés propres. La réalisation est excellente. Les graphismes sont de bonne facture, certains univers étant cependant plus réussis que d'autres. En revanche, ils sont très variés, les décors pouvant changer au sein d'un même monde. L'animation est très agréable, avec un scrolling rapide et d'une fluidité parfaite et une animation du personnage très réaliste. La bande sonore offre une excellente musique mais se montre un peu pauvre quant aux bruitages d'action. Contrairement à la preview, la jouabilité ne souffre d'au-



Ecrans Amiga

### DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE ...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de *Millennium 2.2*. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; *Earth City* où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace ... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe-t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION



### Faire pousser les plantes, pas facile !

cun défaut. Le jeu est vraiment passionnant et met autant à contribution le poignet que l'esprit. *Captain Planet* s'apparente sur bien des points à un autre hit de ce mois, *Magic Pockets*. Tous deux offrent des niveaux variés, des armes aux effets divers, des bonus cachés et une grande richesse d'ensemble. Les décors de *Captain Planet* sont plus riches et l'aspect réflexion plus présent, mais *Magic Pockets* reprend l'avantage en ce qui concerne la variété des armes et des créatures. Il m'est bien difficile de vous en conseiller un au détriment de l'autre et je suis sûr qu'aucun des deux ne vous décevra. Jacques Harbonn



### Les graphismes rehaussent le jeu.

Quoiqu'en pense Dogue de Mauve, même le premier niveau est agréable. Il est d'ailleurs à dominante verte, c'est bien le moins pour un jeu qui se veut écolo. Un jeu qui devrait plaire à ceux qui, tout en appréciant l'action, pensent qu'un héros n'est pas impérativement vêtu d'un *battle dress*. Big Bad Wolf

### AVIS

La terre est menacée d'être submergée sous les déchets. Ses habitants, empoisonnés par des industriels sans scrupules, risquent de disparaître. Heureusement, *Captain Planet* et ses amis sont là pour veiller au grain. Le thème est si sympathique



### Intérêt 17

Les mondes et les missions sont très variés et il faut réfléchir pour trouver son chemin.

Type shoot-them-up/plates-formes

Graphisme ★★★★★ Certains décors sont superbes et la monotonie n'est pas de mise.

Animation ★★★★★ On évolue dans l'ensemble du monde sans à-coup et le héros bouge bien.

Bruitages ★★★★★ Les musiques sont bonnes mais les bruitages d'action un peu rares.

Prix C

### AVIS

Franchement, en découvrant *Captain Planet*, je me suis demandé s'il méritait de figurer dans les Hits. Il faut dire que les graphismes de la présentation et du premier niveau ne paient vraiment pas de mine ! Peu colorés et très « carrés », ils ne sont rattrapés que par l'animation du personnage (bien décomposée) et le superbe fond dégradé... Alors, même si le jeu s'est avéré assez prenant, je me suis demandé où étaient passés les « décors superbes » dont parle Jacques. Et bien, je les ai trouvés dans le second niveau. Il y a une telle différence entre le premier et le deuxième monde qu'on jurerait qu'ils sont l'œuvre de deux dessinateurs distincts ! Seuls les sprites des monstres me semblent encore assez médiocres. Par contre, l'intérêt est augmenté par l'utilisation originale des blocs de glace : comme des armes, des dalles ou des « parachutes ». Très astucieux ! En fait, c'est là que réside la force de *Captain Planet*. Il est bourré de trouvailles et de casse-têtes ingénieux, ce qui le rend de plus en plus prenant. Bien que correctement réalisé (le scrolling, qui suit les déplacements du personnage avec une certaine inertie, tourne à 25 images/seconde) et doté de musiques entraînantes, le jeu n'est pas exempt de défauts. Ainsi, l'imprécision des sauts vous coûtera parfois plusieurs vies. A mon avis, *Captain Planet* plaira aux amateurs de plates-formes mais je ne suis pas sûr qu'il séduira tous les joueurs. C'est pourquoi je ne lui donnerai comme note d'intérêt que 15, ce qui reste cependant la marque d'un bon jeu.

Dogue de Mauve

# Elf

## AMIGA

Doté de graphismes sympathiques, d'une multitude de créatures de toutes sortes, d'une grande richesse d'objets vraiment utiles et d'une aventure qui enrichit le programme, *Elf* ne décevra pas les amateurs d'action « intelligente ».

Editeur : Ocean. Programmation : Damian Slee ; graphismes : Paul Oglesby ; Simon Butler ; Chris Warren ; Jack Wikely ; bruitages : Matthew Cannon.

Si nous présentons *Elf* avec un peu de retard, c'est tout simplement parce que nous avons voulu en tester la version vraiment finale et pousser du même coup le test. Au début le jeu s'apparente à



### Le marchand est bien approvisionné.

un simple shoot-them-up/plates-formes. Pourtant, dès les premiers instants, on succombe à l'atmosphère sylvestre fort bien rendue par des décors variés et hauts en couleur et la grande variété des êtres qui peuplent cette forêt : sorcier, boule à pattes, gnome vert à pied ou surmonté d'une hélice, mage sur son tapis volant, dragon et bien d'autres. Vous disposez de missiles magiques qui auront tôt fait de venir à bout de vos adversaires. En succombant, quelques créatures livreront leur trésor : énergie ou bonus divers. Au milieu de cette faune étrange, vous croiserez aussi des animaux plus paisibles qu'il faut ramasser.



Méfiez-vous de l'araignée.

# LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !



SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

TOP 3

LA COMPILATION EXTREME  
2 GRANDES SIMULATIONS  
1 GRAND JEU D'ARCADE



AMSTRAD CPC/CPC+AMIGA  
IBM PC ET COMP. ATARI ST-

## LE TEMPS DES HEROS



SORTIE LE 20 OCTOBRE

ARCADE-ACTION  
STRATEGIE  
3 GRANDS JEUX  
3 GRANDES AVENTURES !



NORTH & SOUTH (Infogrames)

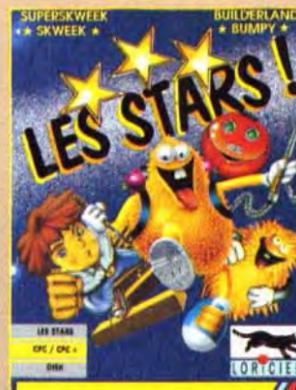
PRINCE OF PERSIA (Broderbund)

4 D'OR 91 TILT 01/91

MOONBLASTER (Loricel)

TILT D'OR CANAL+

## LES STARS



SKWEEK

BUILDERLAND

BUMPY

SUPERSKWEK

AMIGA-ATARI-AMSTRAD CPC/CPC+

4 SUPER JEUX D'ARCADE A VOUS RENDRE MABOULE !

SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

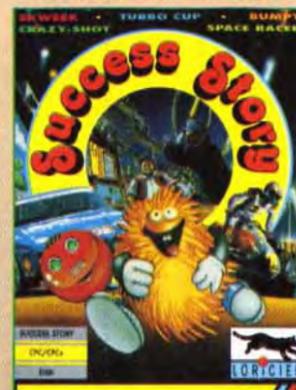
TILT D'OR CANAL+

LES PLUS GRANDS SUCCES !



TURBO CUP BUMPY SPACE RACER

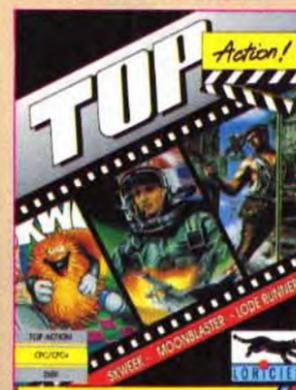
## SUCCESS STORY



CRAZY SHOT SKWEEK

TILT D'OR CANAL+

## TOP ACTION



LE MEILLEUR DES JEUX D'ACTION

AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.

MOONBLASTER (Loricel)

LODE RUNNER (Broderbund)

SKWEEK (Loricel)

TILT D'OR CANAL+

AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

\* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

# GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !



La machine volante se révèle bien pratique pour se déplacer rapidement d'un point à un autre et pour éviter les attaques.

tout comme les plantes animées. Ces éléments vont prendre toute leur importance dans les boutiques. Ces boutiques sont fort bien garnies, pour peu que vous fournissiez les ingrédients. Vous pourrez alors bénéficier d'un bouclier de protection, d'une mutation qui rend insensible aux chutes, de vies ou d'énergie supplémentaires, d'un curieux appareil permettant de voler, d'un tir amélioré (plus large et/ou plus rapide), etc. En dépit de ces aides, vous n'irez pas très loin. La porte d'accès est en effet bloquée par son gardien. Celui-ci n'ouvrira que si vous lui fournissez un objet particulier. Ainsi pour le premier niveau, il faut donner les graines à l'oiseau qui les échangera contre une plume, à apporter à l'indien. En récompense, celui-ci fournira du papier, à donner à la créature se trouvant aux toilettes, laquelle vous remettra des allumettes. Celles-ci vont servir

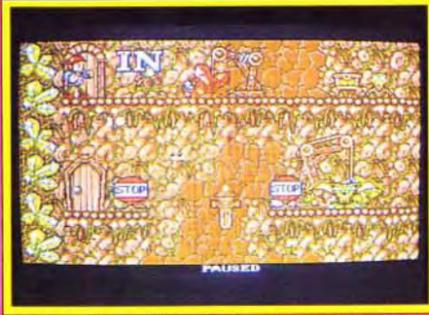


Les décors des niveaux sont très variés.

évolués, mais il n'est malheureusement pas possible d'avoir les deux simultanément. *Elf* vous gardera longtemps rivé devant votre écran, ne serait-ce que pour avoir le plaisir de franchir la porte suivante ! Jacques Harbonn

### Version Atari ST

Cette version perd un peu graphiquement (dégradés de ciel un peu moins « coulant », moins de couleurs dans l'image de présentation) mais surtout au niveau son, la musique étant nettement moins bien rendue. Le jeu n'en reste pas moins d'un bon niveau. JH



Dans ce niveau, les portes donnent accès à de nouvelles régions. Il est indispensable de faire un plan pour ne pas s'y perdre.

### AVIS

*Elf* est vraiment un bon logiciel, très joli graphiquement et prenant. La variété des monstres est surprenante et certains tout à fait comiques dans leur démarche. Le jeu ne se découvre que peu à peu, ce qui à mon sens apporte un plaisir supplémentaire. Enfin, la jouabilité n'est jamais mise en défaut, que ce soit pour l'action elle-même ou pour la gestion de la phase aventure. Hervé Ducamps

### AVIS

Je trouve qu'Hervé et Jacques se sont laissés un peu « embobiner » par les graphismes, agréables il est vrai.

J'ai un gros reproche à faire au scrolling, en particulier lorsque l'on vole. Lorsque l'on se dirige en diagonale haut ou bas, le programme « patine » avant de livrer les décors, ce qui est bien peu compatible avec un vol sensé être rapide !

Je trouve aussi inadmissible sur nos micros (16-32 bits rappelons-le, donc assez puissants) de ne pas offrir une bande sonore vraiment complète. A mon avis, *Elf* n'est qu'un jeu agréable, pas un grand hit. Yannick Dupré



Admirez les reflets mouvants du canal, mais ne perdez pas de vue le dragon.



### Intérêt 17

La réalisation est excellente et le côté aventure apporte un piment supplémentaire.

Type shoot-them-up/plates formes/aventure

Graphisme ★ ★ ★ SN SN

Les graphismes sont bien travaillés, hauts en couleur et variés d'un niveau à l'autre.

Animation ★ ★ ★ ★

Elle est assez fluide mais on regrettera le passage d'écran sans scrolling.

Bruitages ★ ★ ★ ★

La musique d'accompagnement tout comme les bruitages d'action sont bons, mais il faut choisir entre les deux.

Prix C

# RUGBY

## The World Cup



Tous les quatre ans, les principales nations joueuses de

Rugby se rencontrent pendant quatre semaines pour déterminer quelle équipe remportera le Trophée le plus prestigieux du Rugby.

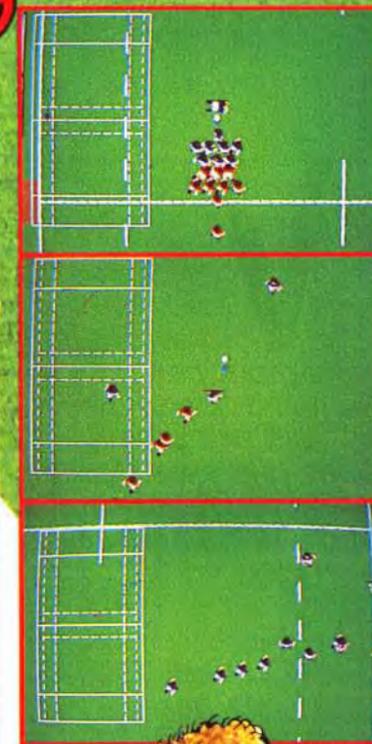
Cette simulation vous fait vivre la passion et l'émotion du moment:

- La sueur et la bousculade pour vous emparer du ballon dans la mêlée.
- La tension quand vous attendez la remise en jeu sur la touche.
- Les minutes éprouvantes juste avant de tirer un pénalty.
- L'adresse et les réflexes nécessaires à un jeu de passes très rapides.
- La jubilation quand vous marquez l'essai gagnant du match.
- La précision des détails et l'intensité du jeu font de cette simulation une adaptation réaliste de l'un des plus grands sports d'équipe.

Jouez contre les plus grands et amenez votre équipe nationale au titre de Champion du Monde.

## DOMARK

Software, Artwork and Packaging  
© 1991 Domark Group Ltd. Published by  
Domark Software Ltd, Ferry House,  
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR  
Programmed by



## 18 Flight of the Intruder

ATARI ST

**H** Flight of the Intruder s'inscrit parmi les simulateurs les plus performants disponibles sur ST, aux côtés de F29, Bomber et surtout F19. Il est assez facile de le classer dans le challenge



**V**oici les Rolling Softs du mois, ces disquettes ou cartouches qui ne sont pas promues au rang des Hits mais méritent quand même toute votre attention. Notre nouvelle mise en page vous permettra de repérer du premier coup d'œil une nouveauté d'une version, un flop d'un « best ». ... Ce mois-ci, ce sont essentiellement les nouvelles versions de Logical, Pro Tennis Tour II, Battle Chess II, Flight of the Intruder et Switchblade II qui ont séduit la rédaction. Côté nouveautés, Solstice sur Nes manque de justesse le rang de Hit. Enfin, Booly devait apparaître dans ces lignes mais nous préférons attendre la version finale pour vous donner un avis des plus justes.

des as du ciel. Graphiquement, ses paysages ne valent pas à mon sens ceux de F29. Par contre, côté animation, le titre testé ici propose un jeu des plus souples, comparable à ce que l'on connaît de mieux sur PC. La stratégie développée par Flight of the Intruder est, elle aussi, à la hauteur de la réputation de Mirror Soft, créateur de l'ancien Falcon. Outre le vol en escadrille, passionnant bien que complexe à manier, un grand nombre d'options de vol vous promettent du plaisir pendant longtemps. Il reste enfin le jeu à deux, par liaison câble ou modem, un atout qui était apparu il y a longtemps chez Falcon.

Ce nouveau simulateur a des chances de prendre pour beaucoup la première place de la simulation aérienne sur ST. C'est un logiciel très complet qui vous attend ici, agrémenté d'une forte notice et de cartes superbes. Autant ce titre ne parvenait pas à convaincre sur PC, autant il est intéressant ici. A ne pas manquer pour ceux



qui aiment la simulation de grande classe.  
Olivier Hautefeuille

Type \_\_\_\_\_ simulateur de combat aérien  
Editeur \_\_\_\_\_ Mirror Soft  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## 17 Solstice



NES

**N** Pour délivrer la belle princesse Eleanor enlevée par Morbius, Shadax va s'enfoncer dans le repaire du magicien. Son but : retrouver les six parties du sceptre magique. Dans ce jeu d'aventure/action, vous allez combattre

### ALLEZ A L'ESSENTIEL

Tous les jeux qui parviennent à la rédaction de Tilt chaque mois peuvent être classés dans quatre grandes catégories. Ne reculant devant aucun sacrifice et se pliant en quatre pour vous satisfaire (sauf Banana San que nous avons dû plier en douze...), toute l'équipe vous offre pour chaque article un joli logo :

**N** comme Nouveauté. Les titres qui bénéficient de ce label étaient un peu « justes » pour apparaître en Hits mais constituent quand même des logiciels relativement intéressants.

**H** comme Hit. Ce jeu est déjà passé dans les pages Hits de Tilt, mais dans une autre version. A priori, ce sont donc de bons jeux, même si certains « laissent des plumes » dans la conversion.

**V** comme Version. Nous avons déjà parlé de ce titre dans les Rolling Softs, mais dans une autre version. Parfois (mais c'est rare...), les programmeurs se surpassent en créant une adaptation supérieure à la version originale. Alors, à surveiller !

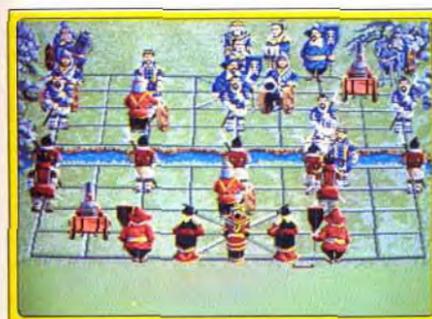
**F** comme Flop, Fiasco, Faible, Frelaté, Fâcheux, Fade. Inutile d'ajouter que nous, nous n'avons pas vraiment aimé. Mais tous les goûts étant dans la nature...

des monstres, ramasser des objets, franchir des obstacles, mais aussi vous creuser la cervelle ! La réalisation est excellente, avec en particulier une 3D isométrique bien rendue. Mais surtout le scénario est en béton. Ainsi, certains accès nécessitent d'empiler des objets présents dans la pièce pour gagner de la hauteur, voire d'utiliser un monstre comme moyen de déplacement ou de recourir à la potion de stase pour bloquer une dalle mobile. Un excellent jeu dont la seule lacune est l'impossibilité de sauvegarder une position. Jacques Harbann

Type \_\_\_\_\_ aventure/action  
Editeur \_\_\_\_\_ Imagesoft  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## 16 Battle Chess II

PC TOUS ECRANS



**H** Déjà paru depuis longtemps sur PC (Tilt 84), Battle Chess II est désormais disponible sur Amiga dans une conversion parfaitement réussie. Ce deuxième volet propose de jouer aux échecs chinois, peu connus en France. Si ce jeu est proche sur certains points des échecs classiques, il s'en différencie en fait nettement, en particulier par la stratégie à adopter.

Les parties sont plus rapides et les retournements de situations plus fréquents. Le mode de visualisation 3D de l'échiquier offre un véritable festival son et lumière, à la manière du premier volet. Les pièces sont superbement représentées, mais la perspective trop fuyante adoptée rend difficile la vision d'ensemble.

L'animation est un modèle du genre, chaque prise de pièce donnant lieu à des combats épiques, mêlant magie et humour. Il faut voir la tour se transformer en dragon qui consume son adversaire d'un jet de flammes ou l'assomme d'un coup de queue, les passes d'armes des pions ou des cavaliers ou encore les sauts de karatéka du roi. Les astuces utilisées par certaines pièces

devant un combat trop acharné sont hilarantes (le dragon ligote son ennemi avec sa queue pour le brûler à loisir ou décide tout à coup de le croquer tout vif, recrachant au passage un membre jugé peu appétissant), et l'on combat au début à tout va pour le plaisir d'assister à ce dessin animé. La bande sonore est plus limitée mais agréable : hennissement des chevaux, explosion du canon, ferraillement des combats à l'épée, etc.

Les options de jeu sont riches : retour arrière sans limitation, mode professeur très utile, niveaux variés, changement de camp, jeu par modem, etc. Le niveau de jeu du programme est très correct, bien meilleur que celui du premier volet qui ne pouvait espérer gagner que de faibles joueurs, même à haut niveau. Il est vrai que les échecs chinois me sont bien moins connus, mais il n'est pas impossible non plus que les tactiques gagnantes, basées surtout sur des échanges fructueux, soient plus faciles à programmer.

Battle Chess II intéressera tous les curieux désireux de s'initier à ce jeu de réflexion peu connu (c'est à ma connaissance le seul logiciel de ce type sur Amiga), d'autant que sa réalisation est une petite merveille.

Jacques Harbann

Type \_\_\_\_\_ échecs chinois  
Editeur \_\_\_\_\_ Interplay  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## 16 Rock'n Roll



PC TOUS ECRANS

**H** Une petite boule perdue dans des labyrinthes diaboliques ; des pièges et des bonus variés à acheter ; une maniabilité parfaite, associée à une inertie qui vous précipite souvent droit dans le vide ; des graphismes très mignons ; dix musiques rythmées qui accompagneront vos aventures : tels sont les ingrédients de cet excellent jeu. Ne vous y trompez pas : Rock'n Roll n'est pas seulement un jeu d'action car vos petites cellules grises sont mi-

ses à rude épreuve par les puzzles qui vous sont proposés ! Il est important de ne pas dépenser son argent à la légère et de garder ses bonus pour les « cas difficiles ». Les graphismes de la version PC sont moins agréables que sur Amiga, et le contrôle au joystick ou à la souris est assez déroutant au départ. Mais le plaisir est là ! La musique, en revanche, ne chatouillera délicatement vos oreilles que si vous disposez d'une carte sonore. Sans cela, elle est rapidement lassante, mais il est possible de la couper... Rock'n Roll est peut-être un « petit jeu », mais c'est aussi un jeu passionnant. Indispensable aux possesseurs de PC. Jean-Loup Jovanovic

Type \_\_\_\_\_ action/réflexion  
Editeur \_\_\_\_\_ Rainbow Arts  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★ (EGA !)  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitages \_\_\_\_\_ ★★★★★ (sans carte)  
Prix \_\_\_\_\_ ★★★★★ (avec carte) C

## 15 Builderland



AMIGA

**V** Déjà testé dans Tilt 88 pour sa version ST, Builderland est désormais disponible sur Amiga. Le principe de jeu de cette arcade-stratégie repose sur une idée originale : vous agissez uniquement sur le décor pour permettre au personnage principal d'avancer en posant des escaliers, en comblant les trous, en déplaçant des blocs de pierre, en creusant des tranchées avec des pioches et des bombes...

Les bonus ramassés sont gardés jusqu'à ce que vous les utilisiez à bon escient. Le héros ne s'arrêtera que lorsqu'il rencontrera un obstacle naturel ou vivant (mouches, béliers et monstres de tous poils). Cependant, il vous est possible de stopper son avance quelques instants pour étudier une situation un peu délicate. Mais le temps est compté. Votre sens de l'anticipation et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Plusieurs chemins sont possibles pour terminer les différents niveaux (au nombre de six, composés de quarante tableaux

chacun). Des cœurs sont à prendre si vous parvenez à reconstruire une maison et à détruire le monstre qui y habite.

Comme sur la version Atari, la réalisation est correcte : les décors sont clairs et l'animation fluide. Il vous faudra quand même plusieurs mois pour arriver au terme de cette aventure.

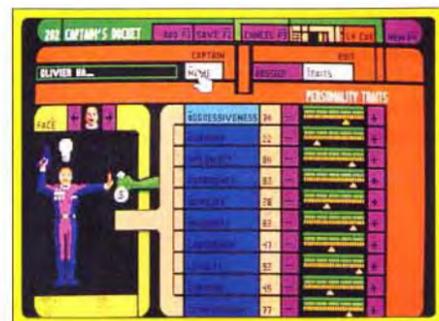
Un système de code permet de recommencer au niveau de son choix. *Builderland* est dans l'ensemble un bon jeu d'arcade/stratégie.

Laurent Defrance

Type	arcade/stratégie
Editeur	Loriciel
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

## 12 Rules of Engagement

PC TOUS ECRANS



**N** Cette simulation vous propose de mener à bien un grand nombre de combats intergalactiques. Il s'agit plus d'un soft de stratégie qu'un jeu d'arcade. En effet, le maniement de vos vaisseaux s'effectue sur des tableaux très complexes et rares sont les vues 3D et les phases d'action. Les premières missions de cette aventure sont inintéressantes, si ce n'est qu'elle vous permettent de comprendre le maniement très délicat du logiciel. C'est à la souris que l'on enchaîne les ordres (destinations des vaisseaux, repérage de l'ennemi, etc.), mais si cette dernière « se plante » (ce qui m'est arrivé souvent...), le maniement clavier est quasiment ingérable, notamment en ce qui concerne le pilotage.

*Rules of Engagement* propose des graphismes précis et des stratégies qui deviennent très complexes lorsque l'on atteint un fort niveau de difficulté. Mais tout cela ne suffira pas à la plus grande majorité des joueurs. Cette simulation est trop ardue. Il faudra lire assez bien l'anglais (pour la notice) et surtout ne pas attendre un règlement du conflit par des phases d'action ty-

pe arcade. Un titre puissant donc, mais trop ciblé à mon sens.

Olivier Hautefeuille

Type	action/stratégie
Editeur	Mindcraft
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★
Prix	C

## 14 Pro Tennis Tour II



PC TOUS ECRANS

**H** *Great Courts II* (c'est l'autre nom de ce jeu) a déjà été présenté sur ST et Amiga. La version PC n'a rien à leur envier : la maniabilité est très bonne, les graphismes VGA réussis et les parties sont toujours passionnantes. Il est possible de jouer en simple, en double ou en « panaché » (un contre deux), et ce sur quatre types de terrains différents. L'option « calendrier » permet de programmer plusieurs rencontres à la suite et de tenter d'améliorer son score ATP face aux adversaires proposés par le programme. Le contrôle du joueur est simple et efficace : tant que le bouton est appuyé, le coup se prépare et, quand vous le relâchez, votre coup part avec une efficacité proportionnelle à sa préparation.

Si vous mettez le joystick à gauche ou à droite, le coup partira dans cette direction, en avant la balle est broyée et en arrière vous faites un lob.

Selon les réglages, le joueur peut se positionner tout seul sur la trajectoire de la balle



ou suivre les mouvements du joystick. Quelques limitations existent (je n'ai pas réussi à faire un ace !), mais le jeu est prenant.

Jean-Loup Jovanovic

Type	tennis
Editeur	Ubi Soft
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## 13 Sarakon

AMIGA

**N** *Sarakon* est un jeu dérivé du Mah-Jong dans lequel il faut appairer des pierres « identiques » pour les faire disparaître. Le programme propose deux types de jeu : un mode pro où seules les pierres situées sur une même couche peuvent être appariées et un mode amateur où l'on peut assembler librement des pierres de couches différentes. Un certain



nombre de variantes différencient *Sarakon* du jeu classique.

Tout d'abord, les pierres doivent pouvoir être reliées par une ligne imaginaire comportant au plus deux angles droits et ne sortant pas du plateau de jeu. Mais surtout, chaque tableau doit être terminé avant le temps imparti, ce qui complique singulièrement le challenge. Fort heureusement, vous pourrez profiter de certaines facilités. Ainsi disposez-vous de deux jokers qui permettent de faire disparaître toutes les pièces d'un même type.

Ces jokers sont à réserver aux cas d'urgence car ils ne se renouvelleront pas. En revanche, si vous parvenez à éliminer un couple de pierre Yin/Yang, vous disposez d'un joker d'utilisation immédiate. Par ailleurs, si vous enlevez une pierre « marquée », vous disposez d'un petit temps supplémentaire fort appréciable. La réalisation est agréable, avec en particulier une visualisation facile des différentes couches grâce à l'utilisation de couleurs différentes et une excellente maniabilité à la souris. Le jeu est difficile, mais la progression de difficulté bien menée (augmentation progressive du

nombre de couches et du nombre de pierres différentes). Un mode entraînement permet de se familiariser avec les premiers niveaux sans limite de temps et un système de code évite de toujours recommencer au début. Un jeu agréable pour amateurs de casse-tête.

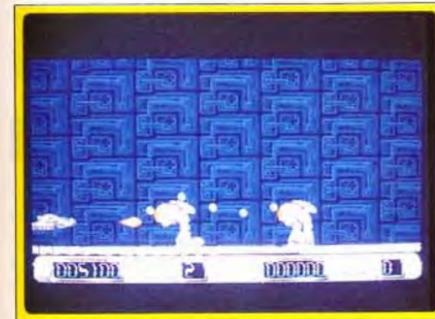
Jacques Harbonn

Type	Mah-Jong
Editeur	Virgin
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★
Prix	C

## 13 Z-Out

ATARI ST

**V** Voici la version ST de ce shoot-them-up à scrolling horizontal déjà testée sur Amiga dans *Tilt 86*. A défaut d'originalité (il s'agit d'un clone très fidèle de *R-Type*), ce jeu offrait sur Amiga une réalisation vraiment excellente. Il n'en est pas de même sur Atari ST, bien qu'elle



ne soit pas mauvaise pour autant. Si les graphismes et les décors sont toujours aussi réussis, on ne peut en dire autant de l'animation.

Elle manque de punch et de fluidité, et ralentit encore lorsqu'il y a de nombreux aliens présents à l'écran. Certes, le scrolling horizontal n'est pas le point fort de ST, mais je reste persuadé que l'on pouvait faire mieux (Steve Back nous l'a prouvé à d'autres occasions). La bande sonore n'est pas mieux lotie, en dehors d'une bonne musique de présentation.

*Z-Out* demeure cependant un bon shoot-them-up à scrolling horizontal sur cette machine, grâce à la possibilité de jouer à deux simultanément et à la variété des armes supplémentaires, des bonus et des attaques adverses. Essayez-le avant de l'adopter.

Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up
Editeur	Rainbow Arts
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## 10 Blade Warrior

PC TOUS ECRANS

**F** Pour défaire Murk, le puissant démon, notre héros va parcourir le pays armé de son épée. Son but est double : survivre aux attaques des différentes créatures qui ne vont pas manquer de le combattre (araignées, elfes, gnomes,



arbres carnivores, etc.) mais aussi ramasser les ingrédients sur son chemin. Ces ingrédients revêtent une importance capitale car ils serviront autant à créer des potions magiques qu'à faire des échanges avec les différents magiciens. Ces échanges sont le seul moyen de récupérer les sept fragments de pierre indispensables pour enlever l'épée et vaincre définitivement Murk. Chaque magicien a son caractère et ses besoins propres et vous devrez apprendre à les connaître pour progresser. Ce mélange action/jeu de rôle aurait pu être intéressant ; malheureusement, la réalisation gâche tout. Tout d'abord, les décors, les créatures et le héros sont représentés en ombres chinoises, les seules couleurs étant réservées au ciel et aux ingrédients à ramasser. L'animation offre un bon scrolling différentiel, mais elle se ralentit inexplicablement dans certains cas. L'ambiance sonore est assez suggestive mais trop peu variée. Enfin, le principal problème concerne surtout la jouabilité. Les ennemis sont nombreux et l'on meurt beaucoup trop souvent pour pouvoir goûter à l'aspect jeu de rôle. *Blade Warrior* ne séduira ni les amateurs



d'action, ni ceux de jeux de rôle. Dommage, Image Works nous avait habitués à mieux.

Jacques Harbonn

Type	beat-them-all/rôle
Editeur	Image Works
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

## 15 Armor Alley

PC TOUS ECRANS

**N** Déjà disponible depuis longtemps sur Mac, ce logiciel m'a complètement séduit sur PC. Sur une vue de côté qui rappelle celle des tous premiers shoot-them-up, vous dirigez un hélicoptère et diverses unités militaires (infanterie, blindés, lance-missiles, etc.). Les graphismes de ce jeu sont très simples, comme stylisés, et seul un radar en haut d'écran complète la



mise en scène. Mais sous cette apparente simplicité se cache un jeu tout simplement captivant. Le joueur doit tout d'abord piloter son hélico, c'est-à-dire jouer sur l'altitude, la vitesse et la progression vers la gauche ou vers la droite pour avancer à travers les lignes ennemies. Il rencontrera alors l'appareil de son adversaire, mais aussi des installations au sol (bunkers, barrières de dirigeables ou stations anti-aérienne). Le pilotage à la souris est souple et, si l'animation est parfois saccadée, la précision des sprites, le réalisme des explosions et les bruitages « carte son » suffisent à vous plonger dans l'ambiance. Deuxième aspect du combat, vous allez lancer dans la bataille diverses unités de combat. Grâce au pécule que l'on possède (qui est plus ou moins renouvelé selon le succès rencontré par vos troupes), on peut faire surgir de sa base des troupes d'infanterie, des tanks, etc. Stratégiquement, il faut alors user de subtilité. Les petits hommes qui courent « à la *Load Runner* » ont pour mission d'investir les bunkers et de dresser des barrages de dirigeables. Les tanks détruiront quant à eux certaines installations ennemies, tandis



monotonie des missions brisera l'intérêt du jeu à long terme. *Olivier Hautefeuille*

Type \_\_\_\_\_ combat de chars  
 Editeur \_\_\_\_\_ Three Sixty/E.A.  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## 15 Super Spike V'Ball



### NES

**N** Ce volley-ball de plage vous propose une série de tournois vous opposant à des équipes nationales américaines ou à des équipes d'autres pays.

Vous pourrez choisir vos joueurs parmi ceux disponibles et redéfinir certains éléments du jeu. Vous contrôlez tour à tour l'un des deux joueurs de votre camp. Les mouvements offerts sont variés : service classique balancier ou plus puissant en saut, renvoi simple ou appuyé, tir surpuissant, contre, etc., le tout avec contrôle de la direction du tir.

Vos adversaires vont se révéler de plus en plus coriaces au fur et à mesure de vos réussites. Si les premiers sont faciles à battre, les derniers sont en revanche de véritables teignes.

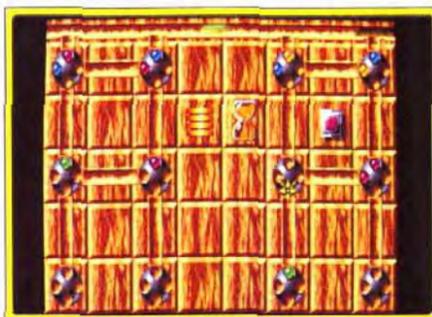
La réalisation est inégale. Les graphismes des joueurs sont quelconques et l'animation souffre parfois de quelques bugs (le joueur « disparaît » dans le sol !). En revanche les décors sont variés d'un lieu à l'autre et le jeu présente un réel intérêt grâce à une bonne maniabilité, un jeu d'équipe intelligent, une bonne progression en difficulté et, en sus, la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui n'est pas si courant pour les logiciels destinés à la NES. *Jacques Harbonn*

Type \_\_\_\_\_ volley-ball de plage  
 Editeur \_\_\_\_\_ Technos  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## 15 Logical

### PC TOUS ECRANS, CARTE SON

**H** Testé en Hit sur Amiga dans Tilt 93, ce jeu d'action/réflexe est très bien adapté sur PC. Vous dirigez des boules de différentes couleurs à travers des galeries. A l'aide de tourniquets qui permettent d'envoyer ces boules dans des directions précises, il faut, pour vaincre, regrouper les éléments de même couleur. Logical est facile à prendre en main et la simplicité de son scénario pourrait laisser croire que l'on se lasse assez vite du jeu. Pourtant, il fait partie de ces programmes que l'on ne quitte pas facilement. L'enchaînement des tableaux propose une difficulté progressive très bien dosée. Et surtout, la présentation graphique du jeu renforce ce sentiment de « confort » : graphismes très soignés, ani-



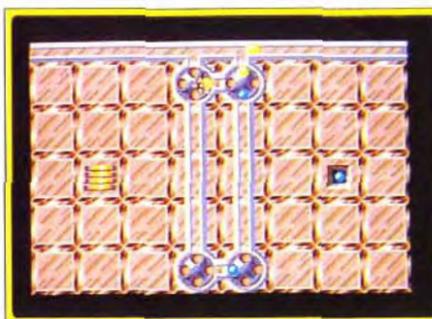
mations correctes, bruitages carte son simples mais efficaces. Ajoutez à cela une maniabilité souris irréprochable et vous aurez de quoi lutter pendant longtemps. Un très bon titre pour tous ceux qui apprécient l'action/réflexe. *Olivier Hautefeuille*

Type \_\_\_\_\_ action/réflexe  
 Editeur \_\_\_\_\_ Rainbow Arts  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★★  
 Prix \_\_\_\_\_ B

## 15 Logical

### VERSION ATARI ST

Pour une stratégie bien sûr identique, Logical développe sur Atari ST des graphismes bien moins convaincants que ceux des versions Amiga et surtout PC. Mais qu'importe puisqu'il faudra toujours autant de logique et de concentration pour vaincre cette partie. *Olivier Hautefeuille*



Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★★  
 Prix \_\_\_\_\_ B

## 10 Radar Mission

### GAME BOY

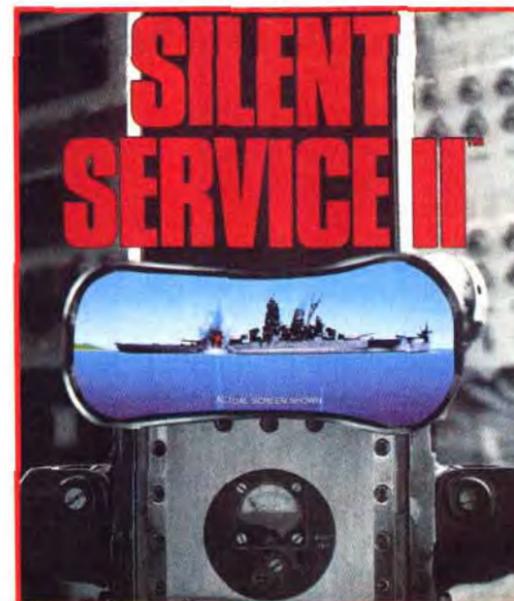
**F** Radar Mission se compose de deux jeux indépendants. Le premier est une bataille navale améliorée avec différentes cases de bonus apportant tirs multiples ou tir surpuissant détruisant d'un seul coup tous les bateaux qui se touchent, envoi d'une escadrille aérienne par le porte-avions et progression de difficulté à mesure des victoires. Le second jeu vous met aux commandes d'un sous-marin qui doit détruire le convoi adverse tout en protégeant le sien. Cette phase se joue en mode action avec quelques élé-



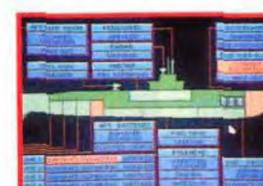
ments de stratégie. La réalisation est d'un excellent niveau avec des graphismes variés et travaillés, de bonnes animations et des bruitages bien rendus. Si ce jeu séduira certainement les plus jeunes, je doute en revanche qu'il puisse retenir longtemps les autres, en dépit de la possibilité de jouer à deux. *Jacques Harbonn*

Type \_\_\_\_\_ combat naval  
 Editeur \_\_\_\_\_ Nintendo  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★  
 Bruitages \_\_\_\_\_ ★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C

## Silence et profondeurs abyssales



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires. La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.



Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-marinières de la Seconde Guerre mondiale.

**MICRO PROSE**  
 SIMULATION • SOFTWARE

Silent Service II fera bientôt surface pour les IBM PC compatibles et Commodore Amiga dans tous les bons magasins

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

# Les moissons du pixel

**P**ar tradition, l'été est une période peu fournie en programmes. Mais cette année, face à l'invasion des consoles, la micro se défend vaillamment, et ce à l'aide de la rubrique création ! Certains éditeurs semblent avoir attendu le moment des vacances pour sortir leur Amos 3D, Wizard Paint et autre Visual Basic. Le CPC lui-même reprend du poil de la bête dans le domaine musical. Essayez donc de faire ça avec une Megadrive ou une Super Famicom ! Et ce n'est pas fini. Un certain nombre de cartes 32 000 couleurs à bas prix sont annoncées pour Amiga et PC et le Mac LC promet de beaux jours – et des nuits fébriles – aux créateurs. Un avenir radieux !...

C'est la rentrée, le moment de redonner des couleurs à vos machines. La famille Amos s'agrandit : *Compilation Amos* et *Amos 3D* complètent efficacement le Basic d'Europress. Simple et efficace ! Avec *Photolab* sur Atari, le dessin monochrome est à l'affiche. *Wizard Paint* sur Mac et *Ham-E* (16 millions de couleurs) sur Amiga vont vous faire rougir de plaisir ! Les « PCistes » ne sont pas en reste : *Visual Basic* apporte à Windows 3.0 la simplicité de programmation qui lui faisait défaut et *Bannermania* permet de créer bannières et logos. Pour finir en musique, le séquenceur *Equinoxe* sur Amstrad va vous en mettre plein les oreilles. A vos claviers et bon travail !

## COMPILATEUR AMOS

Amos est sans nul doute l'un des principaux Basic sur Amiga, grâce à son éditeur performant, à sa programmation structurée et surtout à ses remarquables routines dédiées à l'animation et au son. Pourtant, il lui manquait un compilateur digne de lui. C'est désormais chose faite. Le compilateur accepte de travailler avec toutes les configurations, même un simple A500 sans extension et sans drive externe, mais le travail sera bien sûr plus pratique si l'on dispose de l'un et/ou l'autre. Avant de commencer, il est obligatoire de procéder à la création d'une disquette de travail. Il vous faudra auparavant réaliser une copie de votre Amos, car l'installation va effacer un certain nombre d'éléments non indispensables présents sur la disquette d'origine. Cette installation est assez longue mais s'effectue de manière automatique grâce aux programmes dédiés. En contrepartie, outre le compilateur, vous allez disposer d'une nouvelle version d'Amos plus performante, la 1.3 (voir encadré). La compilation s'effectue en une passe, de manière plus ou moins rapide selon les options choisies, tout en restant toujours dans des limites de temps raisonnables. Ces options sont assez diverses : source et/ou destination faisant appel à la disquette ou à la RAM (beaucoup plus rapide mais consommant bien évidemment plus de place mémoire), utilisation d'un RAM-disque pour copier toutes les bibliothèques, ce qui

accélère encore plus les opérations. La compilation elle-même dispose de quelques paramètres : inclusion de messages d'erreur, création automatique d'un écran par défaut, utilisation du JMP (saut long) plutôt que du BRA (saut court) pour les programmes un peu conséquents. Le programme compilé obtenu peut être de type Workbench ou CLI (ce qui autorise l'auto-boot), ou de type Amos, ce qui permet de le charger et de le lancer directement à partir de l'éditeur Amos lui-même ! Enfin, le code obtenu peut être compacté pour gagner de



L'écran de travail du compilateur.

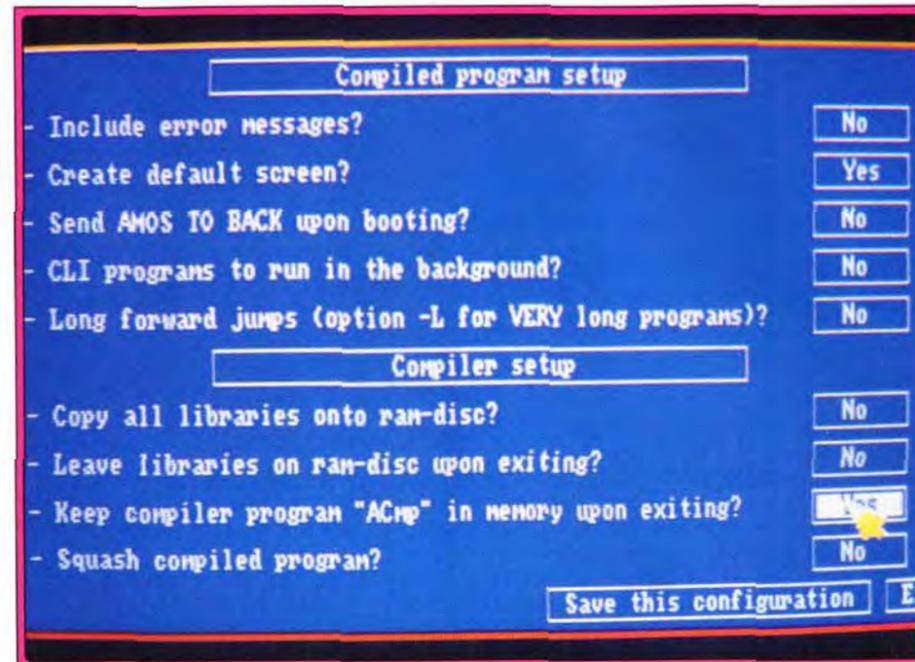
la place, le décompactage s'effectuant automatiquement et rapidement lors du lancement du programme. Signalons aussi au passage qu'un véritable assembleur est fourni sur l'une des disquettes. Il est de performance correcte mais d'un usage assez peu agréable (commandes assembleur au sein des commandes Amos). Qu'en est-il du gain de temps obtenu grâce au compilateur ? Il est toujours appréciable, les programmes s'exécutant en moyenne deux fois plus rapidement. En fait, ce gain varie beaucoup en fonction du type d'opérations traitées. Ainsi,

### AMOS VERSION 1.3

Amos version 1.3 offre le déplacement en miroir des bobs\*, ce qui simplifie énormément la tâche du programmeur pour des animations sur des parcours fixes. En outre, les bobs disposent désormais d'une routine de compactage très performante, ce qui évite de garder inutilement une place mémoire importante pour des bobs qui ne seront utilisés que plus tard. L'interface série est maintenant parfaitement gérée grâce à quinze instructions. Cette innovation ouvre la porte aux jeux en réseau, mais aussi à des utilisations plus spécifiques telles que le contrôle d'une interface Midi reliée au port série. Les musiciens vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec leur expandeur\*\* ! La gestion multitâche n'a pas été oubliée non plus, avec en particulier un « wait vbl » multitâche (attente de synchronisation verticale, indispensable pour éviter tout problème de clignotement désagréable lors des animations). C'est une solution de choix pour éviter que les animations sous interruptions d'Amos ne bloquent trop souvent les autres programmes en cours d'exécution. On découvre encore la gestion du mode entrelacé, les boîtes de dialogue Amos (plus pratiques que celles du Workbench), la permutation de banques de sprites ou l'amélioration de routines déjà existantes telles que les copies d'écran qui doublent de vitesse. Toutes ces améliorations rendent Amos 1.3 encore plus agréable à utiliser.

\* Bobs : sprites multicolores (personnages, vaisseau, etc.) de taille variable, gérés par le coprocesseur (le blitter) Amiga dédié à l'animation.  
\*\* Expandeur : synthétiseur sans clavier géré à partir de l'interface Midi.

les opérations mathématiques ne bénéficient « que » de 20 à 40 % d'accélération, les boucles de 40 %, tandis que les opérations logiques explosent littéralement avec 600 % et plus de gain ! Des programmes très différents, tant en type qu'en longueur, ont pu être compilés sans problème, ce qui laisse présager d'un excellent débogage. Tout au plus peut-on observer dans certains programmes ayant largement recours à des animations complexes quelques bizarreries lors de l'exécution. Ce point est d'ailleurs signalé dans le manuel et ne provient que du gain de vitesse. Un « Wait vbl » en fin de boucle principale suffira pour adapter le programme. En conclusion le compilateur Amos s'avère indispensable à tout utilisateur un peu assidu d'Amos, tant par le gain de vitesse qu'il procure que par sa grande facilité d'utilisation.



Les options du compilateur sont assez riches et la compilation rapide.

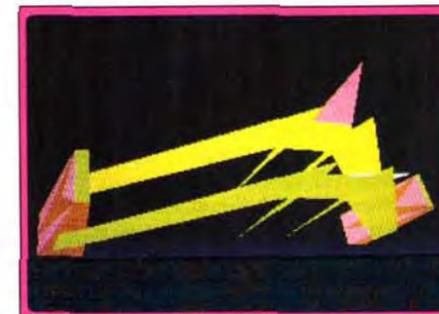
L'inclusion de la version 1.3 du Basic est une excellente idée et renforce d'autant l'intérêt du pack (disquettes Europress pour Amiga ; prix : D). Jacques Harbnon

## AMOS 3D

Décidément, on ne pourra pas reprocher à Europress (alias Mandarin Software) de s'endormir sur ses lauriers. A peine avions-nous terminé le test du compilateur que nous recevions Amos 3D. Le package se compose de deux disquettes aux fonctions bien distinctes. La première contient les instructions 3D pour Amos ainsi que la version 1.3 d'Amos (que nous vous présentons dans l'article précédent) qui doivent être installées selon une procédure similaire à celle du compilateur. Il est d'ailleurs possible de faire tenir sur une même disquette Amos 1.3,



Votre objet en mode loupe.



La création est facile et puissante.

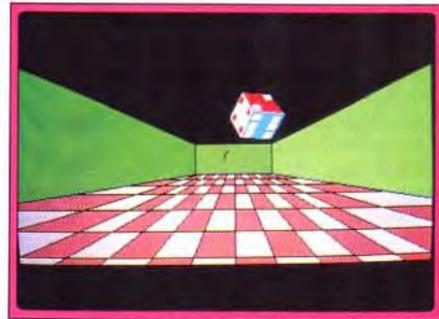
son compilateur et son module 3D, au prix cependant de certaines restrictions : le compilateur en option disque uniquement (compilation des programmes ligne par ligne) et le retrait des fichiers d'exemples 3D. La seconde disquette contient le programme de création des objets 3D qui pourront ensuite être utilisés dans Amos. Le modéleur se présente de manière fonctionnelle, avec les figures prédéfinies en haut de l'écran et tous les outils de manipulation en bas, regroupés par types de fonctions pour plus de facilité encore. Les figures prédéfinies sont peu nombreuses : trois figures 2D et deux figures 3D seulement (pyramide et cube). Pourtant, à la manière de *3D Construction Kit* (voir *Tilt 92*), la grande puissance des outils proposés permet d'obtenir quasiment tout ce que l'on veut, à l'exception des formes vraiment circulaires. Vous allez pouvoir modéliser à votre guise ces pyramides et ces cubes en les comprimant ou en les étirant selon l'un des trois axes (n'oubliez pas qu'ici, on travaille en relief), en déplaçant une face parallèlement à un plan ou autour d'un côté (comme une porte qui tourne sur ses gonds), ou encore en déplaçant l'un des sommets constitutifs de la figure. Avec

SYMBOLES	
	MUSIQUE
	PAO
	EMULATION MINITEL
	UTILITAIRE
	BUREAUTIQUE
	TRAITEMENT DE TEXTE
	PROGRAMMATION
	ANIMATION
	DESSIN

ce système, il est ainsi très facile d'obtenir, par exemple, un plan incliné à partir du cube ou un diamant en partant de la pyramide. La visualisation ne s'effectue que dans une seule fenêtre, mais vous disposez d'outils de rotation, de déplacement dans le sens horizontal ou vertical et d'un zoom de grande amplitude. L'outil de rotation est d'une remarquable efficacité, ce qui est important étant donné son usage très fréquent. Il travaille en temps réel, le déplacement de la souris faisant tourner l'objet à grande vitesse et cela quelle que soit sa complexité. Pour les objets un peu complexes, vous aurez bien sûr besoin de plusieurs éléments de formes différentes. Aucun problème non plus à ce niveau : le programme se charge de coller deux pièces par les faces sélectionnées. Si le collage centré automatique créé par le programme ne vous convient pas, vous pourrez recourir aux multiples possibilités de déplacement d'un élément par rapport aux autres. L'effet de relief sera modulé en modifiant, éventuellement, la taille de l'objet, mais surtout le contraste entre ses différentes faces.

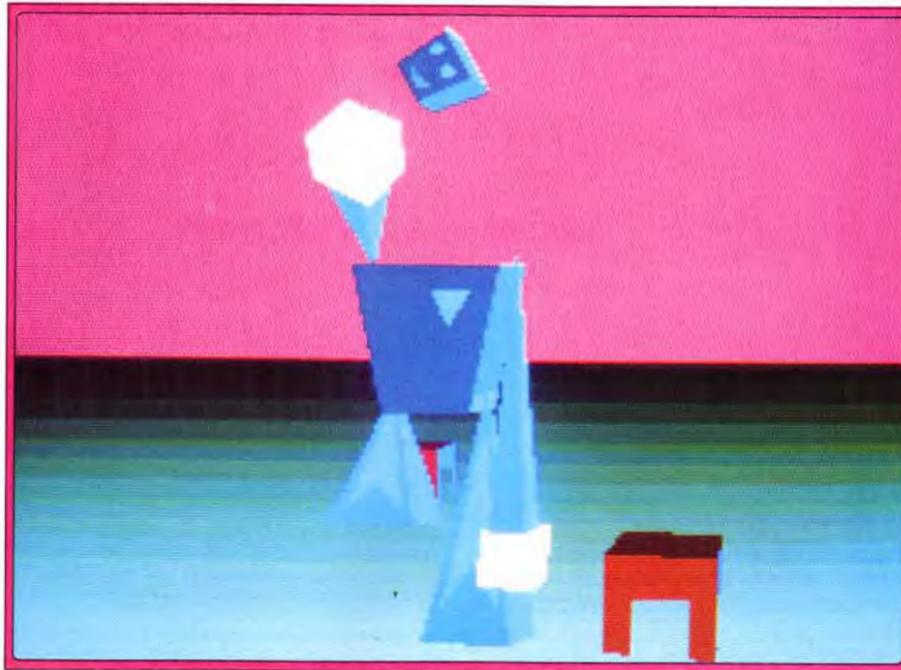
## UN MODELEUR PUISSANT

Dans le même ordre d'idées, vous disposez aussi d'un réglage de la palette pour choisir vos couleurs. Ce modelleur offre encore d'autres outils pour faire tourner un ou plusieurs éléments, pour les permuter dans le sens horizontal ou vertical ou pour les aligner sur l'un des axes. Vos créations pourront être décorées d'un dessin collé sur la face sélectionnée. Une fois vos différents éléments créés et sauvegardés, vous allez pouvoir les utiliser au sein de vos programmes Amos. Un grand nombre d'instructions dédiées sont chargées de cette tâche. Outre les commandes gérant la



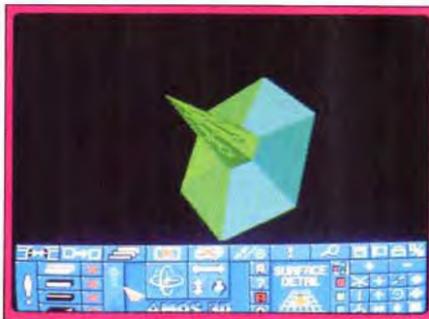
Vos objets 3D animés avec facilité.

taille de l'écran 3D, le rafraîchissement et la gestion des objets sur disque, vous disposez de commandes pour positionner votre objet dans cet univers 3D ( défini par trois axes de manière absolue ou relative, pour le faire avancer ou pour connaître sa position. D'autres instructions permettent de convertir des coordonnées spatiales en coordonnées écran, ou au contraire de replacer des coordonnées 3D locales dans un univers plus vaste. Vous pouvez encore animer un objet en le déplaçant, en le faisant tourner ou même en le déformant. De plus, les dessins présents sur les faces de l'objet peuvent aussi



L'animation obtenue est d'un excellent niveau.

être animés à leur tour, ce qui ouvre des perspectives considérables. La détection des collisions est disponible. Ces instructions s'avèrent simples d'emploi et surtout d'une grande rapidité d'exécution, ce qui est capital si l'on décide de créer un jeu d'action ou une démo. Vous pouvez même compiler ces commandes. Les routines 3D elles-mêmes, déjà fortement optimisées, ne gagneront pas en vitesse, mais l'interprétation des commandes s'effectuera bien sûr beaucoup plus rapidement. Toutefois, il existe un problème à ce niveau, le compilateur pouvant ne pas reconnaître l'extension 3D, même si elle a été activée au boot. Espérons que ce bug agaçant sera vite réglé. Fort heureusement, il ne concerne que la compilation des programmes 3D, l'exécution sous Amos s'effectuant suffisamment rapidement pour que l'on puisse s'en passer. En conclusion, Amos 3D est une extension majeure à ce langage déjà riche. Le modelleur est un petit bijou de puissance et la possibilité d'utiliser des objets 3D dans vos programmes Amos apporte une touche de professionnalisme non négligeable (disquettes Europress pour Amiga ; prix : D). Jacques Harbourn



Les menus sont clairs et ergonomiques.

## HAM-E

L'Amiga a toujours été bien placé dans le domaine graphique. Pourtant, son ancienne suprématie commençait à être battue en brèche par ses concurrents (Mac II, PC et même Atari ST), dotés de cartes graphiques 24 bits. Ces cartes permettent de disposer d'une palette de 16



Transformation par solarisation.

millions de couleurs (excusez du peu !), chacun des pixels de l'écran pouvant prendre librement l'une de ces teintes. Une telle carte existait certes déjà sur Amiga mais son prix élevé la réservait à une élite ou à un usage professionnel. L'extension HAM-E est une nouvelle carte 24 bits pour Amiga, au prix très ajusté pour ce type de matériel, tout en gardant des capacités vraiment professionnelles. Il s'agit d'un boîtier de dimension moyenne qui s'intercale entre le port RVB et le moniteur. L'extension dispose de sa propre alimentation et n'accapare nullement le 68000 de l'Amiga

pour travailler, ce qui est un atout important. Cette extension existe en deux versions : une version de base et une version Plus dotée d'un module anti-aliasing (lissage des courbes pour éviter tout effet d'escalier) qui augmente aussi la résolution maximale. Le système fonctionne sur toute la gamme Amiga, à condition de disposer d'au moins 1,5 Mo de mémoire. En fait une mémoire supérieure est indispensable pour bénéficier de toutes les fonctionnalités, en particulier pour certaines illustrations de grande taille. Les possesseurs d'Amiga 500 pourront mettre à profit les nouvelles extensions



Une superbe image en ray tracing.

mémoire internes de type Baseboard qui permettent de « gonfler » ces machines à 4,5 ou même 6,5 Mo sans soudure. L'adaptation aux caractéristiques propres de chaque machine (variations des signaux des coprocesseurs Agnus et Paula) s'effectue sans problème grâce aux potentiomètres de réglage accessibles par les ouvertures du boîtier. La carte est livrée avec trois logiciels puissants et complémentaires. Le premier, Image Professional (IP), est un programme de traitement d'images. Il propose de nombreux formats : mode entrelacé ou non, système PAL ou NTSC, affichage en monochrome (selon deux types), en 256 couleurs avec usage de trames, en 18 bits (262 144 couleurs) ou 24 bits (16 millions de couleurs) et enfin recours au mode rapide ou HQ (haute qualité).

## UN RESULTAT STUPEFIANT

Le mode 256 couleurs rapide est le mode de choix pour travailler (ou en vue d'un transfert au format VGA, GIF ou Mac-8 bits), mais vous pourrez ensuite à tout moment repasser à un affichage plus pointu (18 ou 24 bits) sans avoir à retravailler votre illustration. La résolution du dessin ne dépend quant à elle que de la quantité de mémoire disponible (jusqu'à 32 767 x 32 767 pixels, ce qui nécessite la bagatelle de 3 à 5 Go de mémoire !), tout comme le nombre d'écrans de travail simultanés dont on peut disposer. Avant de commencer, chargeons l'une des images digitalisées fournies sur la disquette. En 24 bits HQ, le résultat à l'écran est tout simplement stupéfiant, le rendu s'apparentant à une diapositive de bonne qualité. Les multiples traitements disponibles peuvent s'appliquer à toute l'épreuve ou seulement à une portion de celle-ci. Cette portion peut être

définie de nombreuses manières : rectangle classique ou centré, ellipse, polygone, polyarcs (à la manière d'un polygone aux cotés courbes) et dessin libre à main levée. Les effets sont d'une très grande diversité, la plupart disposant de multiples réglages qui permettent d'en varier encore les résultats. Certains sont très classiques, tels que le nettoyage des points ou des blocs isolés (très utile pour les illustrations digitalisées), le passage en négatif (monochrome ou couleur), la pixelisation, les permutations horizontales ou verticales, les rotations de degré quelconque ou l'anti-aliasing pour corriger l'effet de marches d'escalier. D'autres concernent plus spécifiquement les coloris de l'illustration : passage en pseudo-couleurs, en fausses couleurs (permutation des composantes rouges, vertes et bleues), travail sur les teintes ou la saturation des coloris, solarisation, dérive de couleurs, création d'images sépia ou bleues (à la manière des vieilles photographies).

## DES OUTILS MULTIPLES

On découvre encore différentes squelettisations (seuls les contours de l'image persistent), la « réduction » au format NTSC, la correction des zones « brûlées », l'astérisation (étoile sur les points lumineux comme avec les filtres « star » en photographie), le retrait d'un élément entièrement entouré de fond (un oiseau dans le ciel par exemple), l'épaississement ou l'amincissement des contours, le traitement par filtre « passe-haut » ou « passe-bas », la postérisation (pour obtenir des effets psychédélics), ou encore la « connexion » ou la « déconnexion » de zones proches à la fois dans la position et les teintes. Un dernier outil donne accès aux traitements les plus complexes mais aussi les plus



Admirez le rendu de la transparence.

spectaculaires : caricature (superbe), glissement des pixels du centre vers la périphérie, effets de relief divers (produisant d'impressionnants bas-reliefs), distorsion à la manière des miroirs déformants ou d'un reflet dans l'eau après que l'on a jeté une pierre dedans, zigzag, « coulure » dans le sens horizontal ou vertical, grille 3D... Comme on peut le constater, ces trucages sont vraiment très variés et d'une grande puissance. Les temps de traitement sont très variables, allant de quelques secondes à près d'une heure en cas de traitement complexe sur la totalité d'une grande image. Fort heureusement, vous pouvez interrompre les traitements longs à tout moment. On peut encore enrichir ces trucages en mixant l'illustration modifiée avec l'image d'origine de multiples manières, fondant ainsi les effets de manière très douce, en particulier au niveau des contours. De nouvelles options sont encore proposées à ce niveau : addition ou soustraction d'image, implosion ou explosion, flou en spirale, etc. Grâce à l'Undo, vous pourrez à tout moment annuler un traitement quelconque s'il ne satisfait pas à votre attente. Image Professional dispose encore de quelques outils de dessin : brosses multiples



Le mode caricature donne souvent des effets surprenants.

# Création

redéfinissables, figures prédéfinies (rectangle, ellipse, ligne brisée, polyarc), remplissage, fonction texte et l'indispensable dessin à main levée. La gestion de la palette est très complète et offre différents modes de travail : RVB classique ou HSV (teinte, saturation, luminosité), plus connu des peintres et des dessinateurs non infographistes. D'autres facilités sont encore proposées : interfaçage avec Arexx, ce qui ouvre la porte à la création de macros complexes et récursive ; travail « d'équipe » avec DigiView, le digitaliseur de New Tech ; compte des couleurs d'une image. Les illustrations sont sauvegardées au format IFF 24 bits pour assurer la meilleure compatibilité possible.



Magnifique rendu en 16 millions de couleurs.

L'option de remplissage est puissante et dispose de nombreux paramétrages : sens du remplissage, effet de tuiles, contours, etc. Les options texte n'ont pas été oubliées, tout comme la loupe, qui permet toujours d'utiliser la majorité des fonctions. Le spray est paramétrable et peut pulvériser couleur ou dessin. Le pantographe est un outil original. Il permet de reproduire dans une partie de l'écran un tracé suivant les contours d'un objet d'une autre zone de l'écran. L'usage du stencil permet de définir les tonalités de l'illustration qui seront affectées par votre tracé. Les blocs ouvrent la porte à certains traitements : image en miroir, rotation, changement de taille, effet 3D, etc. La

gestion des couleurs offre toutes les facilités pour créer ses palettes, établir des dégradés, modifier le contraste ou la luminosité, etc. Le cyclage de couleurs au tracé et à la visualisation est d'une rare puissance et produit des résultats impressionnants. Paint propose un grand nombre de raccourcis clavier, mais surtout il est interfacé avec Arexx, ce qui ouvre la porte aux macrocommandes et à l'animation. En résumé, Paint dispose de puissantes fonctions, en particulier dans le domaine de la couleur, même si les outils de dessin proprement dits auraient pu être plus complets. Un logiciel de dessin beaucoup plus puissant sera disponible sous peu. Nous ne manquerons évidemment pas de le tester à sa sortie. Le dernier programme, Convert, est un utilitaire qui assure la conversion entre une multitude de formats d'images (45 au total), ce qui permet de travailler avec la totalité des formats d'image existant sur Amiga, même les plus insolites. En conclusion, HAM-E est un outil indispensable à tous ceux qui veulent obtenir des illustrations de qualité exceptionnelle. Les programmes fournis (Image Professional en particulier) justifient à eux seuls le prix de l'ensemble et peuvent, comme la carte, prétendre à un usage professionnel (pack Black Belt Systems, distribué par Bus Plus ; prix : HAM-E : 3 250 F ; HAM-E Plus : 4 750 F). Jacques Harbonn

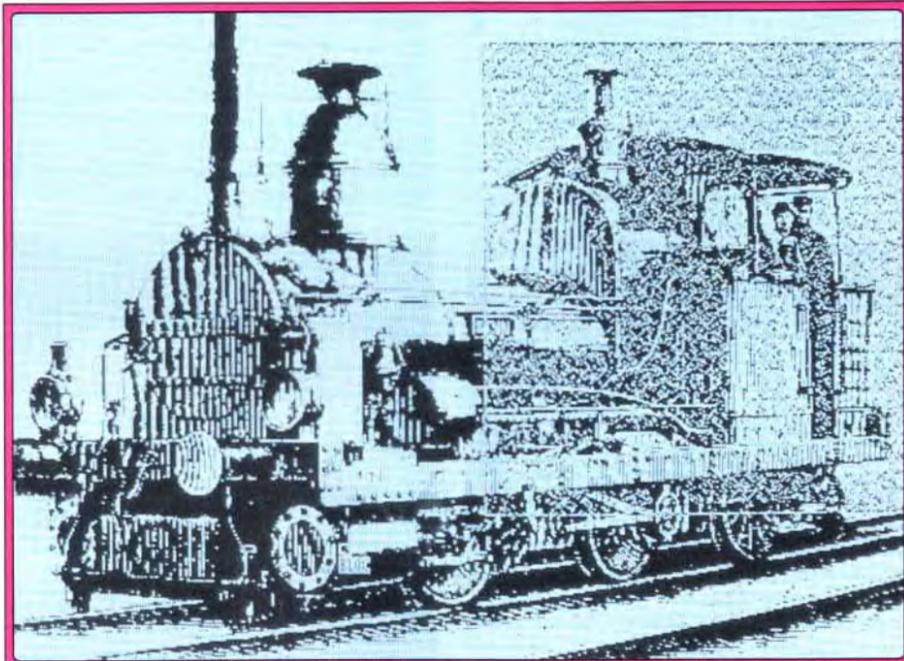
## PAINT ET CONVERT

Passons maintenant au logiciel de dessin Paint. Il travaille en mode PAL ou NTSC, entrelacé ou non. Tout comme Image Professional, la taille de l'image n'est limitée que par la place mémoire. Paint peut charger directement des dessins au format registre HAM-E, GIF et IFF (y compris en 24 bits, bien sûr). Il offre différentes brosses paramétrables, le dessin à main levée en traits pleins ou discontinus, ainsi que différentes figures prédéfinies : droite, courbe, carré, ovale.

# PHOTOLAB

Photolab est un nouveau logiciel de dessin monochrome de traitement d'images sur Atari ST. Il travaille en image virtuelle, c'est-à-dire que la taille du dessin peut dépasser de loin les classiques 600 x 400 de l'écran monochrome et ne dépend en fait que de la place mémoire disponible. Il peut s'utiliser seul ou avec un scanner à main (tel que Hand Scanner de Golden Image que nous vous avons présenté dans le dossier scanner du Tilt 90). L'écran de travail est tout à fait ergonomique avec, à gauche, les icônes dédiées au dessin proprement dit, tandis que les menus déroulants gèrent, pour leur part, le scanning, les opérations disque, le couper-coller et les fonctions de traitement d'image. Cette disposition très agréable évite de se perdre au milieu des multiples fonctionnalités du logiciel. Les ascenseurs permettent de se déplacer au sein de l'image virtuelle si celle-ci dépasse les dimensions de l'écran.

Commençons par examiner les options de dessin. On dispose bien évidemment des outils classiques habituels. Le dessin à main levée offre un choix de huit brosses rondes ou carrées et des options habituelles sous GEM en ce qui concerne l'épaisseur du trait, son type et celui des extrémités. Ces options GEM se retrouvent d'ailleurs pour l'ensemble des figures prédéfinies. Trois autres possibilités, beaucoup plus originales, sont aussi proposées (goutte d'eau, mosaïque ou pipette) qui mélangent



Application d'un effet de contraste sur une partie de l'image.

chacune à leur manière les pixels de couleurs différentes. Ceci permet des effets d'estompement insolites. Rayons, lignes brisées, carrés ou rectangles (aux angles arrondis ou non) et cercles et ellipses complètent les outils de dessin proprement dit. Les figures fermées peuvent être remplies dès leur création à l'aide de l'un des nombreux motifs (38 au total) qui serviront aussi à un éventuel remplissage ultérieur. Ces

même figures s'enrichissent encore d'un ombrage automatique paramétrable en distance et direction. On dispose encore du spray, paramétrable tant en vitesse qu'en rayon d'action, de la gomme (réglable elle aussi et complétée de l'indispensable Undo), de la loupe d'amplification variable (de 2 à 8 fois), et de puissantes fonctions texte (choix de la taille et du sens d'écriture, grande variété d'attributs). La

# COLLECTION AUTOMNE-HIVER 91

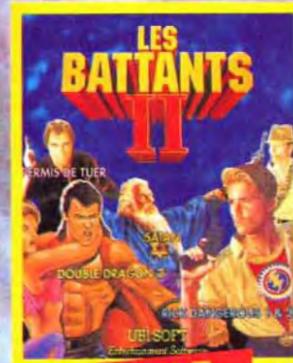
## UBI SOFT rentre en force avec 4 super COMPILATIONS!



L'INSOLITE au rendez-vous de l'AVENTURE

**AVENTURES EXTRAORDINAIRES**  
ST/AG/PC

- ZAC MC KRACKEN
- IRON LORD
- MANOIR DE MORTEVIELLE
- ROCKET RANGER



POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE

**BATTANTS II**  
ST/AG/PC/CPC

- RICK DANGEROUS 2
- DOUBLE DRAGON 2
- SATAN
- PERMIS DE TUER
- RICK DANGEROUS
- AMC (sur CPC seulement)

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

3615 UBI

**10 MEGA HITS VOL. 3**  
ST/AG/PC

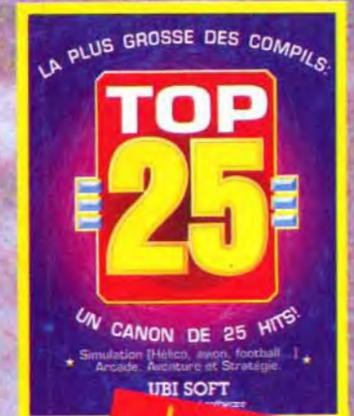
- STUNT CAR RACER
- RANX
- LAST NINJA 2
- TRIVIAL POURSUITE
- FOOTBALL MANAGER 2
- DEFENDER OF THE CROWN
- HIGHWAY PATROL
- APB
- THE THREE STOOGES
- TETRIS



Le 3ème volet des MEGA HITS, champion toutes catégories.

**TOP 25 CPC**

- ANDY CAPP
- STRIKE FORCE HARRIER
- ZYNAPS
- FLIGHT SIMULATOR
- ACE 2
- NETHERWORLD
- POPEYE
- 20 000 AVANT J.C.
- TUER N'EST PAS JOUER
- COMBAT ZONE
- LE MALEFICE DES ATLANTES
- EXOLON
- JAWS
- ATF
- SKATEWARS
- OPERATION HORMUZ
- BOBSLEIGH
- STRIKE FORCE COBRA
- ARMY MOVES
- TOMAHAWK
- FOOTBALL MANAGER 2
- TARZAN
- AFTER THE WAR
- GUNBOAT
- AMC



La plus grosse des compils: un canon de 25 HITS!

SATAN, AFTER THE WAR, AMC (C) MISOFTSA DYNAMIC, RICK DANGEROUS 2 ET RICK DANGEROUS (C) CORE DESIGN LTD (C) MICROPROSE SOFTWARE, DOUBLE DRAGON II (C) 1989 AMERICAN TECHNOLOGIES INC. (C) VIRGIN MASTERTHONG LTD, PERMIS DE TUER (C) DOMARK (C) 1989 Danzig SA and United Artists Company, ZAC MC KRACKEN TM (C) 1989 LUCASFILM LTD, IRON LORD, SKATEWARS (C) UBI SOFT, MANOIR DE MORTEVIELLE (C) 1989 LANX-HOR, ROCKET RANGER, THE THREE STOOGES (C) CINEMAWARE, STUNT CAR RACER (C) MICROSTYLE (C) 1989 GEOFF CRAMMOND, LAST NINJA 2 (C) SYSTEM THREE SOFTWARE LTD, FOOTBALL MANAGER 2 (C) PRISM LEISURE CORPORATION PLC, 1988, ADDICTIVE GAMES est une division de PRISM LEISURE CORPORATION PLC, HIGHWAY PATROL (C) Micro: RANX (C) UBI SOFT, TRIVIAL POURSUITE (C) 1987 DOMARK, 1988 HORNABOTT INTERNATIONAL DEFENDER OF THE CROWN TM (C) 1981 MIRRORSOFT LTD. (C) 1986 MASTER DESIGNER SOFTWARE, APB (C) 1989, 1987 TENGEN INC. All rights reserved. TM Atari Games Corporation. TENGEN is a subsidiary of Atari Games Corporation. (C) DOMARK, TETRIS (C) 1987 MIRRORSOFT LTD.

ANDY CAPP: Computer Game conceived, designed and programmed by Blitter Animations. All characters are based on the original creations of Reg Smythe and are the property of Mirror Group Newspapers. (C) MIRRORSOFT LTD. 1987. (C) ALTERNATIVE SOFTWARE LTD. 1990. POPEYE: Popeye Characters (C) KING FEATURES, Inc. 1984. (C) Program and documentation ALTERNATIVE SOFTWARE LTD. 1987. Marque copyright MCP'S JAWS (C) ALTERNATIVE SOFTWARE LTD. 1990. JAWS TM & (C) 1975 UNIVERSAL PICTURES. Licensed by MERCHANDISING CORPORATION OF AMERICA, INC. ARMY MOVES (C) SUMMIT SOFTWARE LTD. TARZAN (C) REACT SOFTWARE 1989. REACT is a trademark of ALTERNATIVE SOFTWARE LTD. Copyright (C) 1993, 1996

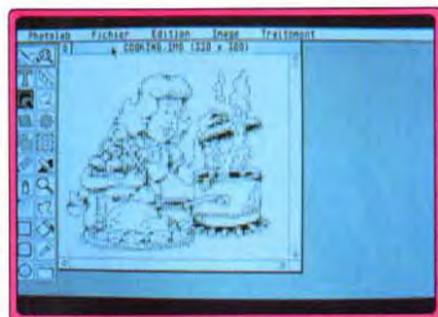
**UBI SOFT**  
Entertainment Software

EDGAR RICE BURROUGHS, Inc. TARZAN owned by EDGAR RICE BURROUGHS, Inc. And Used by Permission. STRIKE FORCE HARRIER (C) MIRRORSOFT LTD. ACE 2 (C) CASCADE GAMES Ltd. 1987. 20,000 AV. J.C. MALEFICES DES ATLANTES (C) CHIP 1987. TOMAHAWK, ATF (C) DIGITAL INTEGRATION 1988. NETHERWORLD, BOBSLEIGH, ZYNAPS, EXOLON (C) HEWSON 1988. TUER N'EST PAS JOUER GUN LOGO SYMBOL (C) Danzig S.A. 1983 (C) EON PRODUCTIONS LTD. GILDOROSE PUBLICATIONS LTD. 1987. (C) DOMARK, FLIGHT SIMULATOR, COMBAT ZONE, OPERATION HORMUZ, GUNBOAT, STRIKE FORCE COBRA (C) ALTERNATIVE SOFTWARE LTD.

seringue est, pour sa part, un outil novateur qui « aspire » certains points. Les opérations de blocs peuvent être définies par le classique rectangle ou par une capture au lasso à main levée, plus pratique dans certains cas. Une fois le bloc constitué, vous allez pouvoir le manipuler de nombreuses manières : reproduction en miroir selon un axe horizontal, vertical ou diagonal, rotation de degré fixe ou libre, changement d'échelle et surtout déformations plus évoluées. Ces déformations permettent de comprimer ou d'étirer à loisir le bloc selon un axe variable, ou encore de donner un effet de profondeur en inclinant le dessin (comme une feuille de papier qui, au lieu d'être vue de face, serait vue en perspective latérale). Les temps de traitement sont variables : certains sont très courts mais d'autres sont beaucoup plus longs (pour les rotations et les effets de profondeur en particulier), tout en restant toujours raisonnables. Comme vous le constatez, les possibilités de dessin de *Photolab* sont déjà loin d'être négligeables. Passons maintenant au traitement d'image proprement dit. Ce traitement peut s'appliquer à la totalité de l'image ou à un bloc préalablement défini. Là encore, on dispose

difficultés. Certains de ces traitements peuvent être assez longs, en particulier s'ils doivent agir sur toute l'image et que celle-ci est de dimension importante. *Photolab* offre encore un certain nombre de fonctions diverses : changement de taille d'une image, gestion disque (avec en particulier une option de formatage très utile), scannérisation directe à partir du logiciel avec choix de la taille et de la résolution du scanning, et impression. Le programme accepte les formats les plus courants (IMG, Degas, PCX, TIF), ce qui lui assure une bonne polyvalence, y compris avec le monde PC ou Mac. En conclusion, *Photolab* est un bon produit qui s'avère quasi indispensable aux possesseurs du Hand Scanner de Golden Image (ou d'un autre d'ailleurs, les formats d'image étant compatibles) pour peaufiner leurs images digitalisées. Mais il peut intéresser aussi tous les amateurs de dessin monochrome voulant travailler en image virtuelle pour de meilleurs résultats à l'impression ou les créateurs en manque d'effets spéciaux originaux (disquette Upgrade pour Atari ST ; prix : n.c.).

Jacques Harbonn



Utilisation de l'effet de squelettisation.

d'une vaste palette d'effets, dont certains sont paramétrables. Si certains effets donnent des résultats facilement prévisibles (négatif, déparasitage des points isolés sur zone noire ou blanche, très pratique sur un document scanné), d'autres demandent au contraire une certaine habitude, d'autant que les résultats peuvent varier de manière importante en fonction des paramètres choisis. Fort heureusement, le programme autorise aussi le Undo à ce niveau.

## LES OPTIONS DE CONTOURS

Les contours disposent d'options variées et puissantes : affinage, érosion et dilatation qui modifient l'épaisseur du trait de contour dans des proportions variables ; détection des contours qui produit un rendu particulier par lequel les objets et les personnages sont vidés de leur substance ; squelettisation aux effets encore plus originaux. Vous disposez encore de filtres diversifiés et richement paramétrables qui permettent différentes opérations logiques avec les bits de l'image ou des effets spéciaux qui modifient la luminosité ou le contraste. Enfin, mosaïque et tramage sont à votre portée sans

## L'Equinoxe

Lorsque l'on aborde le domaine de la création musicale sur micro, on pense tout de suite à Atari et à ses nombreux softs. Pourtant, *Equinoxe* sur Amstrad CPC et CPC+ relève le défi. Doté de trois voies sonores et de sons en stéréo, *Equinoxe* est à la hauteur de ses prétentions. Même avec les anciennes versions du CPC, il est possible de jouir des sons stéréo, en les connectant sur une



L'éditeur d'enveloppe pour créer des sons.

chaîne hi-fi ou un amplificateur. Pas de problème dans ce cas pour que le son en sortie soit de bonne qualité. Mais qu'en est-il pour la création des sons? Dès le début, on est séduit par la facilité d'exécution des commandes : toutes les instructions sont données par menus déroulants et icônes. Des touches « raccourcis » facilitent le travail du musicien. Vous avez le choix entre travailler des morceaux préprogrammés ou des créations personnelles. Dans le premier cas, vous disposez de trois airs musicaux (classique ou style shoot-them-up), que vous pouvez à loisir transformer et dont,

surtout, vous pouvez vous servir comme exemple. En effet, avant de vous lancer dans la production originale, il faudra vous familiariser avec le menu édition. Il renferme toutes les parties créatives. Tout d'abord, il faut créer des séquences : chacune d'elles comporte trois voix.

## PAS DE VISUALISATION

Chaque canal peut contenir soixante-quatre notes. Les touches du clavier remplacent celles du piano. Il suffit de sélectionner les touches au clavier pour valider une note. Sans aucune notion de solfège, il est difficile d'apprécier toutes les nuances musicales. A ce sujet, il aurait été intéressant de pouvoir visualiser les notes sur une portée. La notation anglaise (C, D, E... pour do, ré, mi...), bien que reconnue de manière internationale, n'est pas évidente à saisir, surtout pour des néophytes. Créer une séquence ne suffit pas pour faire un « tube ». L'enchaînement des différentes séquences (vingt au total) est la deuxième étape du travail. En fait, cela revient à organiser vos séquences et à donner un ordre de passage. Composer un refrain, par exemple, revient à mettre bout à



Les menus déroulants sont fort pratiques.

bout la même séquence. Vous avez la liberté de n'écouter que les premières mesures et de les travailler jusqu'à ce qu'elles vous paraissent satisfaisantes. *Equinoxe* a gardé le meilleur pour la fin. Que diriez-vous de travailler chaque son en lui donnant une tonalité originale? C'est possible avec l'éditeur d'enveloppes. Il est composé de trois modules : fréquence, volume et bruit. Le premier représente la tonalité (son grave et aigu), le deuxième définit le volume de la note (fort ou faible) et le troisième se charge d'imiter vent, mer, rythmes divers et variés... Avec un peu d'entraînement, vous parviendrez sûrement à créer des rythmes autrement plus dansants que les cinq préprogrammés sur *Equinoxe*. Et pour ceux qui ne parviendraient pas à développer la musique de leurs rêves, il leur reste la solution de se servir des outils : couper/coller/copier. Enfin, de nombreuses options vous sont proposées : accès aux raccourcis de l'éditeur de séquence, de l'octave, réglage des interruptions, réglage du tempo. Redoutablement efficace, cette création musicale se doit de figurer dans votre logithèque! (disquette Ubi Soft pour CPC et CPC+ ; prix : C). Laurent Defrance

Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous découplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête.

**MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAÎTRE, ET VENIR VOUS HANTER!**

CBM AMIGA ATARI ST



Wizard Paint : 16 millions de couleurs au service de votre créativité à un prix sympathique.

# WIZARD PAINT

Wizard Paint est un logiciel de dessin magique. Magique par son prix modique étant donné les fonctions qu'il propose et que l'on ne trouve habituellement que dans des logiciels d'un prix bien plus élevé.

Dans la fenêtre principale prend place le dessin. Lorsque vous commencez un nouveau document, le programme vous demande de le configurer. Suivant le nombre de couleurs qu'il souhaite utiliser (de deux à 16,7 millions), la résolution (jusqu'à 560 par 730 pixels) et la mémoire disponible sur sa machine, l'utilisateur sélectionnera telle ou telle configuration. A gauche du dessin se trouve un emplacement où tous les outils auxquels vous pouvez recourir sont rangés. On retrouve les grands classiques comme la brosse, le lasso, les outils de sélection, la gomme, l'aérosol... La plupart d'entre eux



Tous les outils sont à l'écran...

sont personnalisables. Plus intéressantes sont les fonctions que l'on ne trouve habituellement que dans des logiciels d'un prix bien plus élevé. La pipette permet de choisir n'importe quelle couleur utilisée dans le dessin. Elle est bien utile pour retrouver une couleur au milieu d'un dégradé comprenant des teintes très proches, par exemple. Le rateau mélange deux couleurs limitrophes, permettant ainsi d'éviter un passage trop net d'une teinte à l'autre. La goutte sert à estomper des couleurs en créant des teintes intermédiaires. Dans d'autres logiciels de dessin tels Colorys ou Pixel Paint Pro, elle correspond au « doigt ».

## EFFETS DE FLOU

Une icône permet d'appliquer un effet de transparence à une couleur. Ainsi, si vous appliquez cet effet sur un dessin, vous le verrez un peu comme à travers une vitre légèrement sablée. Cette option fonctionne en 256 couleurs, mais est plus particulièrement destinée au mode 32 bits (16,7 millions de couleurs). L'auto-scrolling vous permet de dessiner sans vous soucier de la taille de l'écran. Au fur et à mesure que vous créez votre dessin, l'écran scrolle automatiquement, vous permettant de réaliser des documents bien plus importants que les limites physiques de votre écran. Cette fonction est pratique (et correspond à l'init AppleZoom du domaine public) mais ralentit sensiblement le logiciel. L'anti-aliasing sert à lisser les lignes, afin d'éviter les effets d'escalier disgracieux. Une fenêtre affiche en permanence la roue chromatique. Celle-ci est un peu modifiée par rapport à la représentation habituelle d'Apple mais elle fonctionne de façon très similaire. A droite, une barre de défilement vous permet de régler la luminosité de la couleur que vous avez sélectionnée dans la roue. La palette de

couleurs est consultable à tout moment. Suivant la configuration que vous avez choisie, elle affichera de deux à plusieurs millions de couleurs. Elle présente également une bibliothèque de motifs. Ces derniers sont modifiables à volonté. Vous pouvez en supprimer ou au contraire en rajouter. Pour en créer, il suffit de sélectionner une partie du dessin et de demander sa transformation en motif. Désormais, vous pourrez l'utiliser comme une brosse personnalisée. Les deux dernières fenêtres fournissent à l'utilisateur les différentes coordonnées des objets (cercle, carré...) que vous dessinez et des messages d'aide permanents, suivant l'outil ou la fonction choisie afin de ne pas mobiliser définitivement une partie de la surface de travail.

## PAS DE GESTION DES CALQUES

A côté de ces fonctions puissantes, Wizard paint souffre de quelques défauts. La fonction de remplissage en dégradé permet bien à l'utilisateur de choisir la direction que prendra le dégradé mais il ne peut être réalisé qu'à partir de deux couleurs et n'autorise pas de



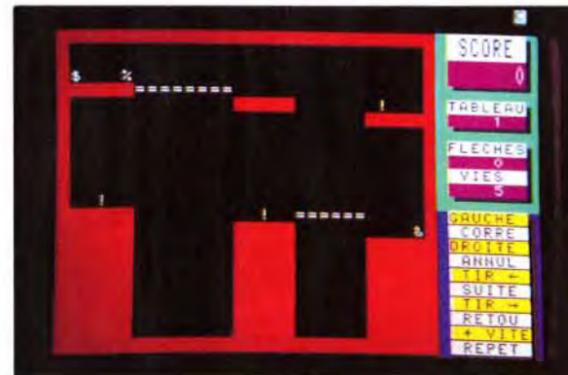
Après avoir choisi une couleur dans la roue chromatique, placez-la dans la palette située à droite. Si les options couleur sont performantes, les effets spéciaux sont un peu limités.

remplissages avec effets spéciaux comme certains de ses concurrents (en forme d'étoile, de polygone, etc.). Les outils de manipulation de l'image, même s'ils proposent la majorité des fonctions usuelles, sont incapables de rivaliser avec la richesse de certains de leurs concurrents. Ainsi, les rotations ne s'effectuent pas pixel par pixel, mais par quart de cercle. Le programme ne gère pas les calques ce qui est sans doute l'absence de fonctions la plus fâcheuse. Parmi les points forts, on peut noter la mémorisation des préférences, qui permet de se fixer une fois pour toutes un environnement de dessins. Un autre avantage intéressant réside dans la possibilité d'afficher plus de 256 couleurs, même si l'on ne dispose pas de carte 32 bits. Wizard Paint, pour son prix, offre la quasi-totalité des fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un logiciel de dessin 32 bits. Convivial et d'un prix abordable, il séduira tous les possesseurs de Mac qui ont besoin d'un logiciel de dessin performant sans rechercher le nec plus ultra (disquette Upgrade pour Macintosh ; prix : H). François Hermellin

# 3615 TILT

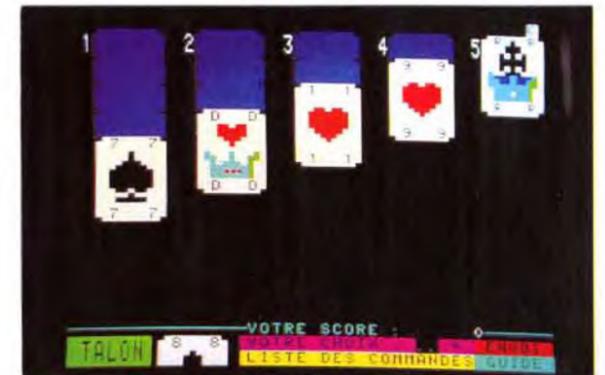
Comment gagner des cadeaux par dizaines tout en jouant à des jeux passionnants... Mais c'est bien sûr !!! Connectez-vous sur le **3615 TILT** et choisissez la rubrique JEUX.

## LIFTER



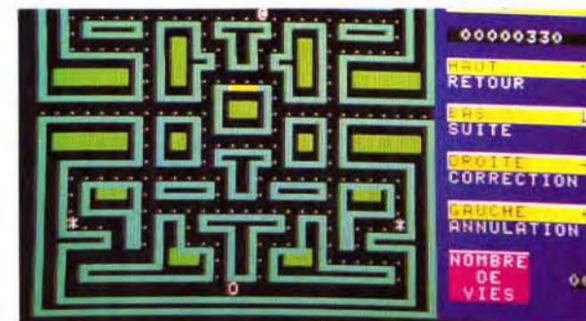
1er prix : une Mégadrive  
2e et 5e prix : une montre  
6e et 10e prix : un porte-clés

## REUSSITE



Les dix premiers gagnent une heure de crédits en 3614  
1er au 3e prix : une PC Engine  
4e et 7e prix : un walkman  
8e et 10e prix : un range-disquettes

## MAD PAC

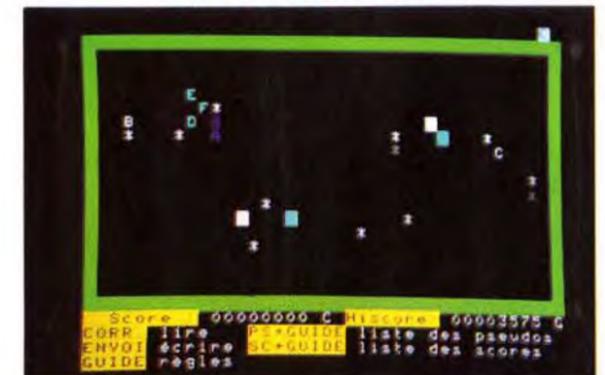


Les dix premiers gagnent une casquette

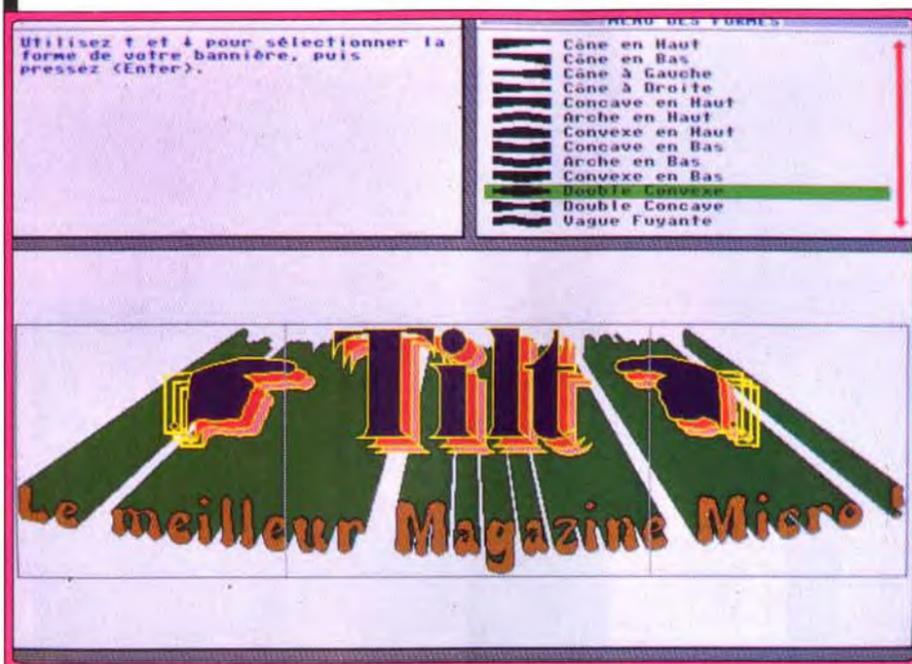
## ENVAHISSEURS



## ALPHACRASH



# BANNERMANIA



Les possibilités quant à la manipulation des textes sont très nombreuses.

Avec *BannerMania*, Broderbund nous propose un petit utilitaire graphique simple et efficace. Comme son nom l'indique, ce programme est destiné à produire des bannières et des logos du plus bel effet. Sans fioritures ni commandes compliquées, il vous permet de produire cartes de vœux ou papiers à en-tête, mais surtout banderoles de grande taille pouvant tenir sur plusieurs pages. L'installation est simplissime : un batch recopie tous les fichiers sur le disque dur (vous pouvez aussi travailler sur disquettes). Lors de sa première utilisation, *BannerMania* vous demande de sélectionner votre imprimante parmi la liste des cinquante machines reconnues. Pour commencer, vous tapez une ou deux lignes de texte. Ces lignes sont indépendantes et vous définissez librement la police et la taille des caractères, leurs couleurs et les effets qui leur sont appliqués. Une quinzaine de fontes sont proposées, en cinq tailles.

### 34 EFFETS DIFFERENTS

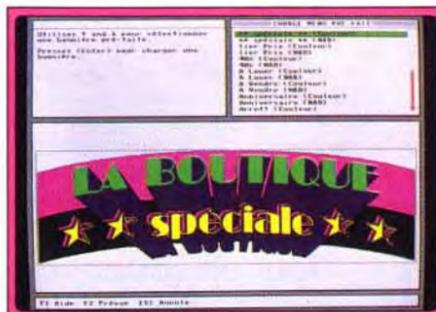
Après avoir choisi la taille des deux lignes et la police de caractères, vous devez définir les effets qui leurs seront appliqués. Cela va du simple détournage (« outline ») au relief, en passant par le « lié » (les caractères s'entrecroisent). Ce sont au total trente-quatre effets différents qui vous sont proposés. Et ce n'est pas fini ! Après le style, les couleurs. Plus d'une centaine de palettes sont offertes à vos délires artistiques. Si

la majorité d'entre elles nécessite une imprimante couleur, une vingtaine sont réservées aux imprimantes noir et blanc et mélangent niveaux de gris et tramages. Au cas,



Toutes les possibilités automatiquement.

improbable, où vous ne trouveriez pas votre bonheur parmi ces palettes, il vous est possible de personnaliser vos couleurs... Les couleurs correspondant à vos désirs, il reste à choisir le style général de la bannière. En effet, en plus du style appliqué aux deux lignes de texte, vous pouvez modifier l'apparence générale de votre dessin. Le texte se penche, se déforme, prend l'apparence d'un drapeau flottant au vent, d'une urne, d'une lame ou semble plonger vers l'infini... Si cela ne suffit pas, il est possible de régler plus finement ces effets, en « tordant » plus le drapeau ou en



Un modèle à modifier.

augmentant la perspective. Malheureusement, et il s'agit là de mon seul regret, les touches permettant de faire ces réglages n'ont rien d'évident : Ctrl-U pour ci, Ctrl-D pour ça... Pourquoi, alors que les touches « normales » ne sont pas utilisées ? Mais ne boudons pas notre plaisir et voyons la suite. Vous avez tapé votre texte, l'avez mis en forme et en couleurs, et vous le visualisez très bien sur l'écran. Mais que donnera le résultat imprimé ? Qui à cela ne tienne, il suffit d'utiliser l'option « prévisualisation » ! Vous voyez alors défiler sur l'écran votre papier (continu), sur le nombre de pages nécessaires. Si le résultat vous semble satisfaisant, un appui sur une touche de fonction et l'impression est lancée ! La création de votre bannière vous aura pris au total moins de 10 minutes. J'ai utilisé une imprimante 9 aiguilles monochrome et le résultat est superbe !

### BANNIERE OU LOGO ?

C'est bien joli mais, en fait, vous n'avez pas besoin d'une bannière de 30 m de long mais d'un petit logo de 10 x 10 cm. Cela est réalisable, mais c'est aussi nettement moins simple. Vous pouvez réduire votre dessin dans *BannerMania*, mais vous ne pourrez pas l'aligner finement (neuf positions seulement sont possibles sur la page). Si vous désirez récupérer vos créations dans un traitement de texte ou un programme de PAO, vous serez obligé d'utiliser un utilitaire de capture d'écrans (j'ai testé le « capture » de *Deluxe Paint* et *Pizazz Plus*, qui fonctionnent parfaitement). Une sauvegarde à un format standard (PCX ou GIF, par exemple) aurait été nettement plus pratique... Hormis les touches citées plus haut, l'ergonomie de ce produit est parfaite. Les sélections de polices, des effets et des couleurs sont en permanence accompagnées d'une représentation du résultat. Le curseur et les touches de fonctions permettent d'effectuer tous ces réglages et la souris est reconnue. Broderbund a réussi, avec *BannerMania*, un produit simple et efficace. Les effets sont nombreux et souvent saisissants, et les combinaisons possibles innombrables. Une option permet d'ailleurs de faire défiler toutes les possibilités automatiquement, le programme se chargeant de changer effets et couleurs. C'est un gadget, mais c'est superbe ! (disquette Broderbund pour compatibles PC ; prix : E).

Jean-Loup Jovanovic

# ATTENTION!

# CONSOLES

N°2  
EN VENTE  
LE 5 OCTOBRE 91  
CHEZ VOTRE MARCHAND  
DE JOURNAUX

### BON DE COMMANDE "CONSOLES +"

à retourner à : TILT - CONSOLES + N°2, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 PARIS CEDEX 15

OUI, je souhaite recevoir un exemplaire de CONSOLES +, au prix de 29 F. Je joins mon règlement à l'ordre de TILT.

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

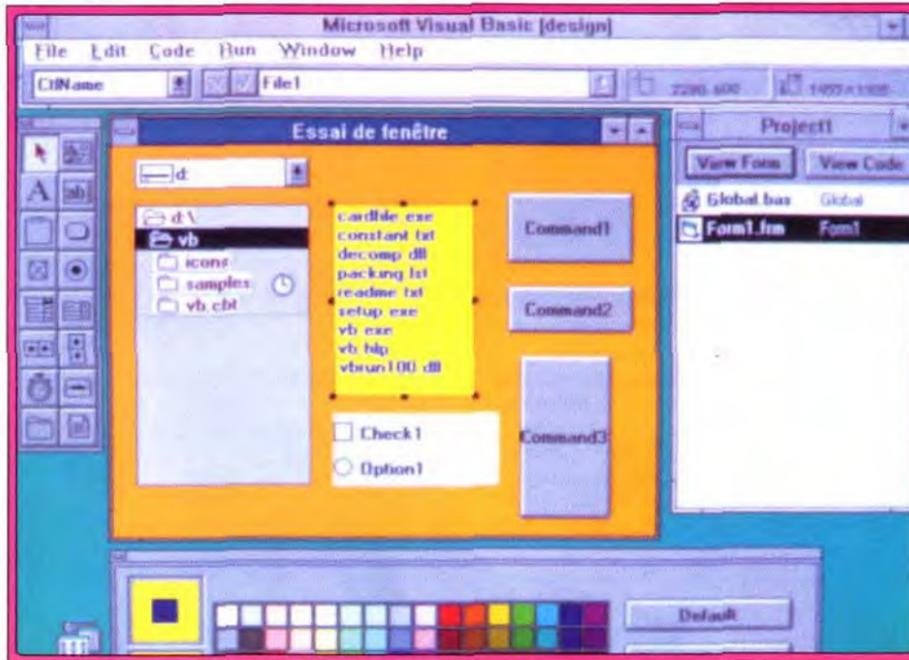
CODE POSTAL : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE : \_\_\_\_\_

(délai d'expédition : 4 semaines après enregistrement de votre règlement). Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

# VISUAL BASIC

Rarement un langage eut nom plus adéquat. Se présentant comme un environnement de développement pour Windows 3.0, Visual Basic permet de définir visuellement toutes les composantes de votre application, d'y ajouter des instructions Basic et de compiler le tout pour obtenir un programme exécutable. Windows 3.0, qui est de plus en plus répandu (Microsoft annonce plus de 3 millions d'exemplaires distribués !), est aussi l'un des environnements les plus complexes à programmer.

Avant VB, il était nécessaire de disposer d'un C, et, en général, du SDK (Software Development Kit) de Microsoft. Quelque 10 000 F au total, pour devoir ensuite passer des semaines à programmer une simple petite application. Ouvrir une fenêtre et afficher « bonjour » pouvait demander plusieurs pages de code ! Tout cela est terminé. Visual Basic permet de dessiner les fenêtres sur l'écran, d'y ajouter boutons, menus déroulants, dessins directement et de lier à chaque élément les fonctions qui le gèrent. Pour reprendre l'exemple cité plus haut, il suffit, via des menus déroulants, de donner à la « form » (fenêtre) de départ les caractéristiques voulues (taille, couleurs, ascenseurs), et d'ajouter (par un double-clic dessus) un PRINT « bonjour ». C'est tout ! Vous pouvez alors exécuter ce programme avec l'interpréteur, le débbugger et



Vous créez vos menus et vos fenêtres à la souris.

d'objet. Sur la partie gauche de l'écran, se trouve une fenêtre contenant des « outils » : boutons, zones de texte, graphique, barres de défilement, etc. Après avoir sélectionné un outil, il suffit de « dessiner » l'objet correspondant sur la « form ». Chaque « objet », que ce soit une fenêtre, un bouton, une case à cocher ou une icône, dispose de son propre programme, qui peut interagir avec les autres. Si vous intégrez une icône, vous pouvez très simplement en faire un bouton. Par un double-clic sur cette icône, vous faites apparaître la page de programme correspondante. Si vous n'avez pas modifié son nom, cela donnera :

```
sub Picture1_Click()
... ligne vide
End Sub
```

Par défaut, l'action traitée est le « click » sur l'objet sélectionné. Un menu déroulant permet de choisir un autre événement et il est possible d'en mixer plusieurs. Le code inclus entre « sub » et « end sub » ne sera exécuté que si cet événement se produit. Si vous voulez que « bonjour » s'imprime, à chaque double-clic sur l'icône, il suffira de choisir dans le menu déroulant l'action « DbClick » et d'ajouter une

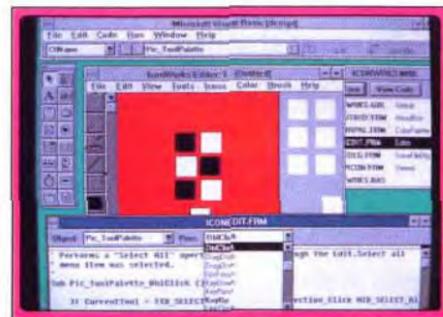
ligne « print "bonjour" »... Il est bien sûr possible d'attacher à ce programme un code plus général (c'est-à-dire un listing Basic), qui contiendra les fonctions, les procédures et les variables globales.

Visual est accompagné de 350 icônes en tous genres, qui permettent de personnaliser les applications, et de deux manuels très bien faits. Un didacticiel vous apprend les rudiments du langage et une aide contextuelle (il suffit de sélectionner un mot-clé et d'appuyer sur F1) vous porte secours dans les cas difficiles. Avec Visual Basic, Windows devient enfin grand public. Simple d'accès, facile et rapide à programmer, ce langage donnera sans aucun doute un souffle d'air frais à Windows et gageons que les utilisateurs et les domaines publics vont fleurir sous cet environnement. Il n'est pas « enfantin », mais quelques jours de travail motivé vous permettront de comprendre sa philosophie. C'est sans doute le langage le plus novateur de ces cinq dernières années ! (disquettes Microsoft pour PC et compatibles disposant de Windows 3.0.386sx ou plus conseillé ; prix : l) Jean-Loup Jovanovic.



Un superbe exemple d'application.

le compilateur. On obtient un exécutable final de 3,5 ko, ce qui est un record quand on pense à la taille des programmes Windows développés en C. A cela, il faut ajouter la bibliothèque runtime qui doit être présente dans le répertoire de Windows pour exécuter les programmes développés avec Visual Basic. Cette bibliothèque fait 270 ko et permet d'exécuter toutes les applications créées par Visual Basic. Mais revenons au langage proprement dit. Ceux qui programment déjà en Basic vont devoir revoir leurs méthodes de travail. En effet, toute la subtilité de VB est de développer le concept



Choisissez un événement.

### WINDOWS 3.0

Comme les pâtes, Windows 3.0 est un environnement (de) riche ! Le matériel requis pour utiliser confortablement ce programme est en effet conséquent : un 386 sx disposant de 2 Mo de mémoire est le minimum pour l'exécuter en mode 386 étendu. Le prix des programmes est proportionnel au prix de la machine. Comptez environ 6 000 francs pour Word, Excel...



CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO  
sous le haut patronage  
du ministère de la Culture à l'initiative de TILT/Consoles +/Micro Kid's.

# Faites vos jeux !

Voici la deuxième partie de notre dossier sur l'écriture d'un scénario de jeu. Un scénario type a été écrit pour servir d'exemple lors du concours de scénario. Ainsi, vous disposerez de tous les éléments pour faire comme les pros.

Comme nous l'écrivions le mois dernier (Tilt 93), il n'y a pas de recette miracle. Même le scénario le plus original peut être un échec si vous ne respectez pas certains principes. Commencer par une histoire simple est un bon point de départ. Vous aurez toujours l'occasion d'intégrer de nouveaux éléments dans le scénario. Ayez toujours à l'esprit qu'un ordinateur, quel qu'il soit, a ses limites et ses impératifs techniques. Enfin, qui dit jeu, dit jouabilité : savoir doser les difficultés, définir une ergonomie compatible avec le style de jeu choisi sont des paramètres indispensables pour le confort du joueur. A ce titre, la manière de travailler de Lucasfilm (Maniac Mansion, Zac Mac Kracken, Indiana Jones, Monkey Island...) est intéressante. Comme pour la plupart des scénarios de jeu, il leur a

fallu écrire un synopsis sur papier qui décrit précisément les caractéristiques des personnages, des lieux, des décors... L'équipe de Lucasfilm a élaboré un langage propre à leur jeu : SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion).

Les conseils (gratuits) transmis par Lucasfilm pour écrire un scénario de jeu, se résument en quelques mots : lire de nombreux livres, aller au cinéma et s'intéresser au travail des autres créateurs. Toujours garder à l'esprit qu'un créateur de jeu est avant tout un joueur passionné... Il n'en reste pas moins que votre imagination doit être la première pierre sur laquelle se bâtira votre scénario. On vous fait confiance pour trouver des histoires à raconter. En revanche, il n'est pas évident de mettre en forme le sujet de vos « divagations ». Entre l'oral et l'écrit,

il y a bien souvent un fossé. Fossé que les éditeurs ne sont pas prêts à franchir lorsqu'il reçoivent des projets de jeu à l'état brut, sans aucune présentation, peu clairs et n'allant pas à l'essentiel.

Suite aux nombreux entretiens avec les professionnels du jeu, un constat s'impose : il faut définir un cadre à votre scénario. Il est sensiblement le même que ce soit pour un jeu d'aventure, d'action, de réflexion, de simulation...

Dans les exemples suivants, nous nous sommes attachés à décrire des scènes de jeu d'aventure. En effet, ce style de jeu repose avant tout sur le scénario. Pour le concours, vous êtes libre de traiter de n'importe quel type de jeu (et même mélanger les genres). Seuls impératifs : lire attentivement et respecter le règlement.



# Un scénario bien en forme

Comment présenter son scénario ? Voici un exemple de scénario de jeu fictif. La présentation de ce scénario-type a été établie grâce aux conseils éclairés de scénaristes, de créateurs de jeux, et de chefs de projets... Pour notre concours, nous ne vous demanderons qu'un synopsis et une fiche technique.



Notre scénario type se décompose en trois parties : le synopsis (très bref aperçu du jeu), la fiche technique (toute la structure du programme, en détail) et le story board (tout le déroulement du jeu, textes et écrans, détaillés très minutieusement).

## 1 - LE SYNOPSIS

En quelques lignes, vous expliquez qui est le personnage principal, quel est son objectif, quels sont les principaux obstacles. Ce court texte doit être clair et ne pas se

noyer dans des détails qui seront traités dans le story board.  
 Titre du jeu : Le journal d'Alcidric.  
 Le titre est ce que l'on voit en premier. Il a donc une influence sur le choix du joueur : j'achète ou je n'achète pas.  
 Style du jeu : action/aventure/simulation.  
 Le style du jeu est un choix personnel, suivant les goûts et les envies du créateur de jeu.  
 L'histoire : Alcidric vient d'être engagé à l'essai dans un grand quotidien. Il a une semaine pour faire ses preuves. Il commence

par livrer des journaux, puis il enquête sur la disparition de son premier article et, enfin, il doit libérer son rédacteur en chef, prisonnier de journalistes concurrents.

## 2 - LA FICHE TECHNIQUE

Nombre de joueurs : 1  
 Structure : le jeu se décompose en cinq modules qui s'enchaînent linéairement.  
**Module 0** : présentation du jeu. Le joueur a le choix entre une nouvelle partie ou le chargement d'une partie sauvegardée. S'il commence un nouveau jeu, il indique son nom.  
**Module 1 à 3** : déroulement du jeu.  
**Module 1** : simulation de conduite de scooter et distribution de journaux. Le joueur a trois minutes pour livrer ses vingt journaux.  
 Décor : une ville en trois dimensions sur surface plane.  
 Obstacles : piétons, véhicules, embouteillages, intempéries. Ces différents éléments sont animés.  
 Cas d'échec : le temps est dépassé, le joueur est tombé plus de cinq fois du scooter, il n'a pas livré assez de journaux (le nombre minimum est de quinze sur vingt). Dans tous ces cas, retour au module 0.  
 Cas de réussite : le joueur livre à temps plus de quinze journaux. Il passe au module 2.  
 Ecran :  
 - compteurs :  
 icône journal, indique le nombre de journaux déjà livrés  
 icône temps, indique les secondes qui restent au joueur.  
 icône scooter, indique le nombre de chutes.  
 - carte :  
 point rouge, indique l'endroit où les journaux sont à livrer.  
 point vert, représente la position d'Alcidric.  
 - écran actif : vue du tableau de bord du scooter avec le compteur de vitesse. Le décor défile en scrolling vertical.  
 Commandes :  
 - au joystick : avancer : haut, freiner : bas, tourner : droite-gauche.  
 - au clavier : avancer : flèche haut, freiner : flèche bas, tourner : flèches droite-gauche. Pour lancer le journal, il faut appuyer sur le bouton de « feu » ou sur la touche « espace ».  
**Module 2** : Alcidric est devenu pigiste. Il a deux heures pour retrouver son article que des esprits jaloux ont subtilisé. Cette mini-enquête se déroule de manière linéaire. Il existe cinq scénarios différents qui se chargent aléatoirement à chaque partie.

Décor : les locaux du journal (salle de rédaction, secrétariat, bureau du rédacteur en chef, couloir...)  
 Obstacles : les rares indices sont donnés au joueur en échange d'objets trouvés.  
 Cas d'échec : le temps est dépassé. Dans ce cas, retour au module 1.  
 Cas de réussite : le joueur passe au module 3.  
 Ecran :  
 - partie icône :  
 l'œil : examiner l'objet en le faisant apparaître en gros plan.  
 la main : prendre l'objet. Il va dans l'inventaire.  
 la bouche : dialoguer n'est possible que si le joueur rencontre une autre personne. Dans ce cas il choisit une des trois questions affichées dans la partie texte.  
 les deux mains : donner/poser un des objets de l'inventaire.  
 la main + le pied : actionner/combiner deux objets entre eux.  
 le sac : inventaire dont la capacité est de 5 objets.  
 - compteur temps : pour chaque action, une minute s'écoule.  
 - partie texte : trois lignes maximum pour la description du lieu, d'un objet et du dialogue entre le joueur et les autres personnages.  
 - écran actif : le joueur n'apparaît pas à l'écran.  
 Commandes : à la souris. Pour se déplacer, il faut cliquer à l'écran sur l'endroit désiré. Cliquer sur les icônes pour les actionner.  
**Module 3** : Alcidric doit libérer le rédacteur en chef retenu en otage par des journalistes concurrents. Il doit s'introduire dans la maison par une fenêtre ouverte.  
 Décor : l'immense parc (arbres, bosquets, mare, allée de graviers...) qui entoure la maison.  
 Obstacles : les gardes, les chiens, les pièges, les obstacles naturels (mare, graviers...), l'otage qui change d'endroit toutes les trois minutes.  
 Cas d'échec : il s'est fait repérer plus de trois fois. Dans ce cas, il retourne au module 1.  
 Cas de réussite : à la libération du rédacteur en chef, il passe au module 4.  
 Ecran : 100 % écran actif. Le joueur est vu en plan large légèrement en plongée. Le décor défile en scrolling multidirectionnel.  
 Commandes :  
 - au joystick : haut : avancer, bas : reculer, droite : tourner de 45 degrés à droite, gauche : tourner de 45 degrés à gauche. Bou-

ton de « feu » appuyé et haut : sauter, bas : se baisser.  
**Module 4** : Alcidric reçoit sa carte de journaliste. Il est engagé définitivement.  
 Décor : la salle de rédaction remplie de monde.  
 Ecran :  
 - texte : trois lignes où le joueur apprend qu'Alcidric fait partie du journal.  
 - écran actif : Alcidric reçoit sa carte de journaliste des mains du rédacteur en chef. La foule l'ovationne.

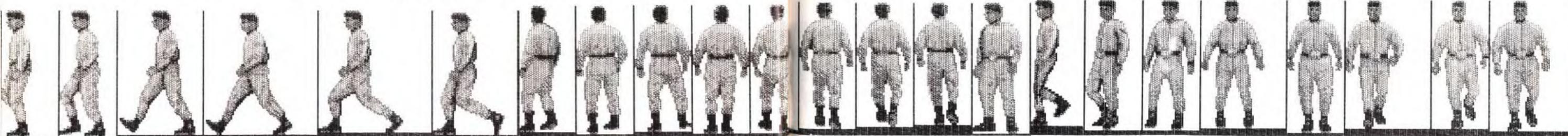
## 3 - LE STORY BOARD

C'est la partie la plus longue du scénario. Pas à pas, écran après écran, vous décrivez avec détail chaque scène du jeu. Dans la colonne de gauche, vous représentez, sous la forme de croquis, le décor, la position des personnages, le cadre (compteurs, icônes...). La colonne de droite est réservée au texte des dialogues, aux textes d'explication et même à la solution pour passer à la scène suivante.  
 La technique du story board (que l'on doit au cinéma) n'est pas utilisée par tous les créateurs de jeu. Cependant, que ce soit des tables ou des organigrammes, le principe reste le même : il s'agit de décrire très minutieusement le déroulement du jeu. Attention, le story board présenté ici n'est pas vraiment complet, faute de place. Seul chaque début de module y est représenté.



## La fiche technique

Votre fiche technique devra comporter trois parties distinctes :  
**Le nombre de joueurs** : attention, si vous prévoyez plusieurs joueurs, précisez s'ils jouent chacun leur tour ou l'un contre l'autre. Pour ce qui est du nombre, cela dépend du type de jeu. Généralement, il y a un joueur pour les jeux d'aventure. Pour les jeux d'arcade, de simulation, de sport, le nombre varie entre 2 et 8 ou plus.  
**La construction** : ici, nous entrons dans le vif du sujet. Chaque partie du jeu est décomposée en module ou scène. A l'intérieur de chacun d'eux, vous décrivez ce que doit faire le joueur, le décor général (c'est au moment du story board que vous détaillerez le cadre où se déroule l'action), ce qui se passe s'il échoue ou s'il réussit, la partie écran (cela peut prendre la forme d'un croquis), les commandes ou la façon de jouer (pour donner au joueur les moyens de communiquer avec la machine).  
**Les options** : ce qui suit est facultatif dans l'esprit du concours. Il n'en reste pas moins que vous pouvez nous soumettre vos idées.  
 - Sauvegarde : quand, comment, où le joueur a-t-il accès à la sauvegarde ?  
 - Musique/bruitage : important pour créer l'ambiance du jeu (les portes en fer dans *Dungeon Master* par exemple).





## MODULE 0

Ecran de présentation.

- Si clic sur « chargement », passage à l'écran 2.
- Si clic sur « nouvelle partie », nouveau cadre : demande du nom à taper.



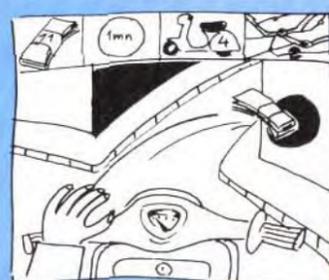
## MODULE 1

Simulation de conduite de scooter.

Voir description dans la fiche technique.

Quand apparaît le point rouge à l'écran, clic sur le bouton « fire ». La main apparaît.

Animation : journal traverse l'écran en direction du point rouge. Le nombre de l'icône « journal » augmente de un.



## MODULE 2

Texte 23 : Le secrétaire de rédaction vous attend depuis une heure !

- Refusez de vous asseoir.
- Demandez le dossier « xzf5640D ».

Pendant que le secrétaire de rédaction fouille dans ses tiroirs, cliquez sur l'icône « œil » et regardez les papiers sur le bureau. Prenez le papier de dessus.

Allez en 33.



## MODULE 3

Scène d'action.

Voir description dans la fiche technique.



## MODULE 4

Texte 100 : La larme à l'œil, vous recevez votre carte de journaliste. En avant pour de nouvelles aventures !



## Les « antivols » du scénariste

Vous venez de terminer le scénario de votre jeu et vous estimez, à juste titre, qu'il a ses chances pour le concours et, pourquoi pas, pour être édité...

Au sujet des éditeurs, il faut savoir qu'ils reçoivent régulièrement un grand nombre de scénarios.

Comme on l'a vu, il ne suffit pas d'arriver avec une idée originale, ou un bout de synopsis. Les éditeurs veulent avoir un maximum de renseignements (synopsis détaillé, story board...) avant de prendre une quelconque décision.

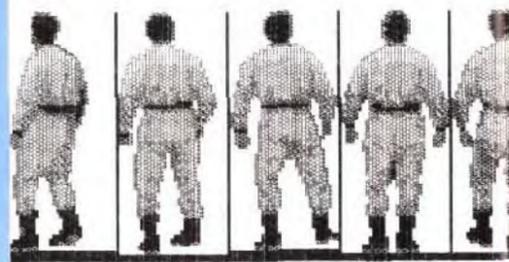
Disons donc que votre scénario est retenu... D'abord, fêtez largement ce triomphe avec vos copains !

Puis trempez-vous la tête dans une bassine d'eau glacée et dites-vous que tout n'est pas encore réglé. Car il peut arriver, malheureusement, que certains éditeurs profitent de votre inexpérience et gardent votre scénario pour eux. C'est très, très, très énervant !

Pour éviter ce désagrément, une seule solution : protéger votre scénario. Il existe deux moyens :

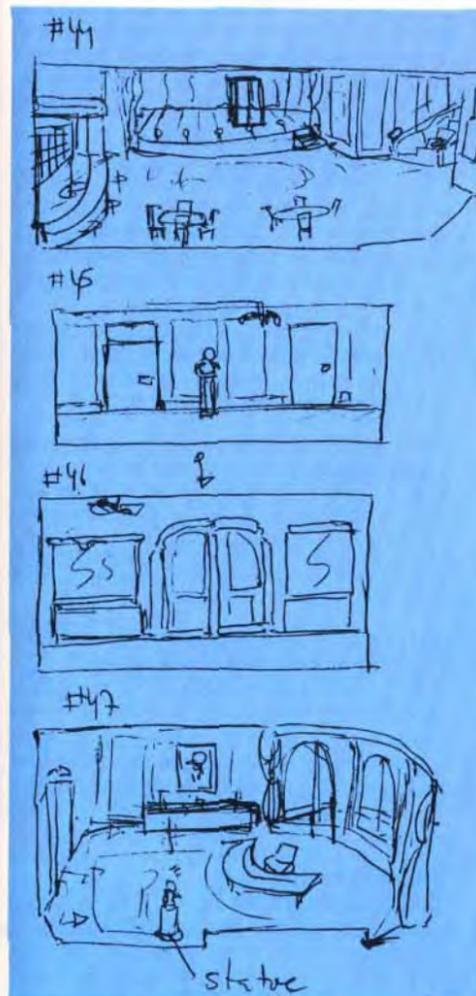
1 - Déposer chez un notaire ou un huissier l'original ou la copie du scénario, sous enveloppe scellée. La date de ce dépôt fait preuve d'antériorité.

2 - S'adresser à une société d'auteurs. Dans le domaine de l'écriture de scénario, il faut passer par la SGDL (Société des Gens de Lettres). Elle garantit l'authenticité du document. Vous devez adresser l'original ou la copie complète du scénario sous enveloppe cachetée de cire ou paraphée au dos, à cheval sur la fermeture. Le titre du scénario doit être inscrit sur l'enveloppe avec vos nom, prénom et adresse. Il vous en coûtera 237 francs (et 20 centimes !) et cela pour une durée de quatre ans renouvelable. Pour plus de renseignements, écrivez à la SGDL, 38, rue du Faubourg-Saint-Jacques, 75014 Paris (tél. : 40 51 33 00).



## Un exemple de story-board : Opération Stealth de Delphine Software.

Ecrire le Story-board d'un jeu comme *Opération Stealth* (Delphine Software), demande de longs mois de travail. Un représentation graphique des différentes scènes donne un aperçu rapide du décor, de la position des personnages et permet de visualiser l'enchaînement des écrans pas à pas. L'exemple ci-dessous montre le découpage de quelques scènes du jeu. Entre les premiers croquis et les photos écran, vous remarquerez des différences. Jouez au jeu des sept erreurs...



### #44 Salle de spectacle

- des figurants sont assis aux tables en premier plan
- le rideau se lève
- le chef des contre-révolutionnaires est déguisé en magicien.
- la fille est sa partenaire
- le héros est le cobaye
- le héros rentre dans la boîte
- le magicien après quelques tours de passe-passe présente la boîte vide.

### #45

- Vous vous retrouvez en #45
- Allez en #46

### #46

- Ouvrir les portes à double battants
- Allez en #47

### #47

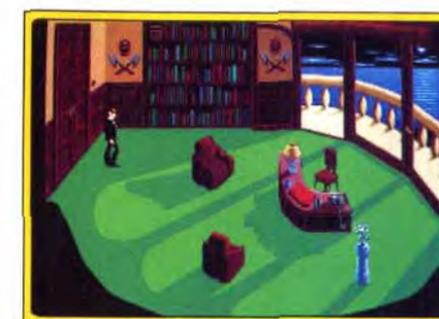
- actionner le bras de la statue
- la statue s'enfonce dans le sol laissant apparaître un tube avec une ouverture de coffre
- utiliser le dispositif d'ouverture de coffre sur la porte du coffre (Zoom)
- actionner le coffre
- ouvrir le coffre
- prendre le contenu
- un agent du KGB entre par la porte-fenêtre et prend l'enveloppe
- des mercenaires arrivent par la porte et vous menacent
- l'agent du KGB lance une bombe lacrymogène et s'enfuit par la porte-fenêtre
- le suivre
- arriver en #48



Invité à monter sur scène...



... vous disparaissiez dans la boîte magique.



La statue a changé de place.

# Sylvian Bruchon : sous le soleil de Maupiti

Sylvian est roi ! Scénariste prolifique, il tient une place à part dans le monde des créateurs de jeu. L'éditeur Lankhor a eu le nez fin lorsqu'il lui a proposé de reprendre les enquêtes du déjà célèbre Jérôme Lange. Sylvian vient donc de terminer le troisième volet de ses aventures, *Soukiya*.

**Tilt : Comment devient-on scénariste de jeu ?**

**Sylvian Bruchon :** Pour raison alimentaire (sourire). J'ai pu constater que l'on n'existait en tant que scénariste qu'à partir du moment où l'on gagnait de l'argent. En fait,

chaque cas est différent. On ne peut pas faire de généralité. Pour ma part, je n'avais jamais joué sur micro avant d'écrire Maupiti.

Le hasard et les rencontres ont bien fait les choses puisque Lankhor m'a fait confiance.

**Tilt : Quelles sont les grandes étapes pour écrire un scénario ?**

**S.B. :** Pour ce qui est de Maupiti, qui s'inscrit dans le cadre des aventures de Jérôme Lange, je me suis attaché à créer une ambiance particulière et à faire voyager le personnage. En partant de ces deux envies, j'ai écrit un synopsis de quelques lignes qui situe le lieu, l'intrigue... Pour développer cette idée, il a fallu me documenter. C'est une partie essentielle dans l'élaboration de mes scénarios.

*Soukiya* en est un bon exemple : l'intrigue se situe dans un monastère zen au Japon. J'ai dû faire des recherches sur la manière de vivre des moines, leur emploi du temps, leur cadre de vie, leur langage et leur façon de penser. Avec ces nouveaux éléments, le synopsis s'étoffe. Sous forme de tables, je représente les différents lieux, les objets, les événements qui font agir les personnages (voir le document ci-contre). Une fois cela fait, je prévois les réponses en fonction de l'emploi du temps des personnages. Après, c'est aux programmeurs de prendre le relais. Cependant je m'intéresse au travail sur les images fait par les graphistes. Bien évidemment, je participe aux nombreux tests et aux préversions. Il faut compter un an et demi environ pour écrire un jeu comme Maupiti.

**Tilt : Es-tu confronté à des difficultés particulières ?**

**S.B. :** Oui, et ce sont généralement les mêmes. Tout prévoir et ne pas perdre le fil de l'histoire ! Déterminer toutes les imbrications entre les événements, les personnages, les actions... Il faut savoir s'arrêter.

**Tilt : Quels conseils pourrais-tu donner à ceux qui voudraient écrire un jeu ?**

**S.B. :** Être exigeant et logique. J'ai toujours à l'esprit de faire un jeu sur lequel j'aimerais jouer. Il est toujours possible de trouver un programmeur et de montrer le jeu complet à une maison d'édition. Mais cela demande une grande motivation et un grand désir de réussir.

**Tilt : Et l'avenir ?**

**S.B. :** J'ai le sentiment que d'ici à quelques années, on va voir des gens du cinéma et de la vidéo s'intéresser de plus en plus aux jeux sur micro. Avec les nouvelles technologies (CD ROM, CDTV...), les créateurs de jeu pourront aller plus loin. Écrire un scénario deviendra alors un métier à part entière...

# TILT, CONSOLES + ET MICROKID'S

organisent, sous le haut patronage du Ministère de la culture un CONCOURS NATIONAL de SCENARIO DE JEU VIDEO MICRO

**ARTICLE 1**

Les EDITIONS MONDIALES et MICRO KID'S organisent, par le magazine TILT, un concours de scénario de jeu vidéo-micro gratuit sans obligation d'achat, du 25 septembre au 30 novembre 1991.

**ARTICLE 2**

Le concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille.

**ARTICLE 3**

Les participants sont divisés en deux catégories :  
 . les juniors, âgés de moins de 16 ans au 30 novembre 1991  
 . les seniors, âgés de plus de 16 ans au 30 novembre 1991.

**ARTICLE 4**

Le concours consiste à créer un scénario composé des éléments suivants :  
 . un synopsis : résumé du jeu en 10 lignes maximum.  
 . une fiche technique de 2 pages maximum.  
 Le modèle de cette fiche, conforme à celle présentée dans le dossier paru dans TILT N°94, peut être obtenu sur simple demande à la rédaction de TILT, dans les boutiques MICROMANIA ou par minitel, en tapant 3615 TILT ou 3615 FR3.

**ARTICLE 5**

Les candidats devront faire parvenir leur scénario accompagné du bulletin de participation

dûment rempli (découpé, recopié ou photocopié) avant le 30 novembre 1991 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ou insuffisamment affranchi ne sera accepté.

**ARTICLE 6**

Aucun envoi expédié après la date limite ne sera pris en compte. Les EDITIONS MONDIALES ne sauraient être tenues responsables en cas de pertes, vols ou avaries provenant des services postaux. Les bulletins illisibles, raturés ou incomplets ne seront pas pris en considération.

**ARTICLE 7**

Plusieurs auteurs peuvent s'associer pour créer un scénario. Il ne sera tenu compte que d'un seul bulletin par scénario et par foyer (même nom et même adresse) durant la durée du concours.

**ARTICLE 8**

Les scénarios ne répondant pas aux critères décrits aux articles 4 et 5 ne seront pas pris en considération. Les scénarios envoyés ne seront pas rendus. Les EDITIONS MONDIALES ne pourront en aucun cas être tenues responsables de toute copie ou plagiat des scénarios envoyés.

**ARTICLE 9**

Un jury composé de membres de la rédaction de TILT, de scénaristes, d'éditeurs, de distributeurs, et de représentants du Ministère de la Culture, déterminera le meilleur scénario de chaque catégorie. Le jury sera entièrement souverain dans ses choix.

**ARTICLE 10**

Les lots :  
 Le gagnant catégorie senior : recevra une bourse (délivrée par le Ministère de la Culture) valeur minimum de 30000 francs.  
 Le gagnant catégorie junior : recevra un micro-ordinateur d'une valeur de 5000 francs.

**ARTICLE 11**

Les résultats seront publiés dans le N°100 de TILT et seront annoncés dans MICRO KID'S. Les auteurs autorisent par avance les EDITIONS MONDIALES à publier à titre gracieux leurs photographies, nom et adresse à toutes fins commerciales. Les organisateurs se réservent à tout moment le droit de reporter, d'écourter ou d'annuler ce concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

**ARTICLE 12**

Le présent règlement est déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande à

CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO  
 9/11/13 rue du Colonel Pierre Avia  
 75754 PARIS Cedex 15

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les EDITIONS MONDIALES trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application de celui-ci.

**ARTICLE 13**

Le présent règlement comporte treize articles.



## BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Tél : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_ Profession : \_\_\_\_\_

**DECLARATION :**

Je déclare sur l'honneur être l'auteur du scénario ci-joint. J'autorise les magazines TILT et CONSOLES + à en publier tout ou partie au cas où il serait primé, ce sans contrepartie.

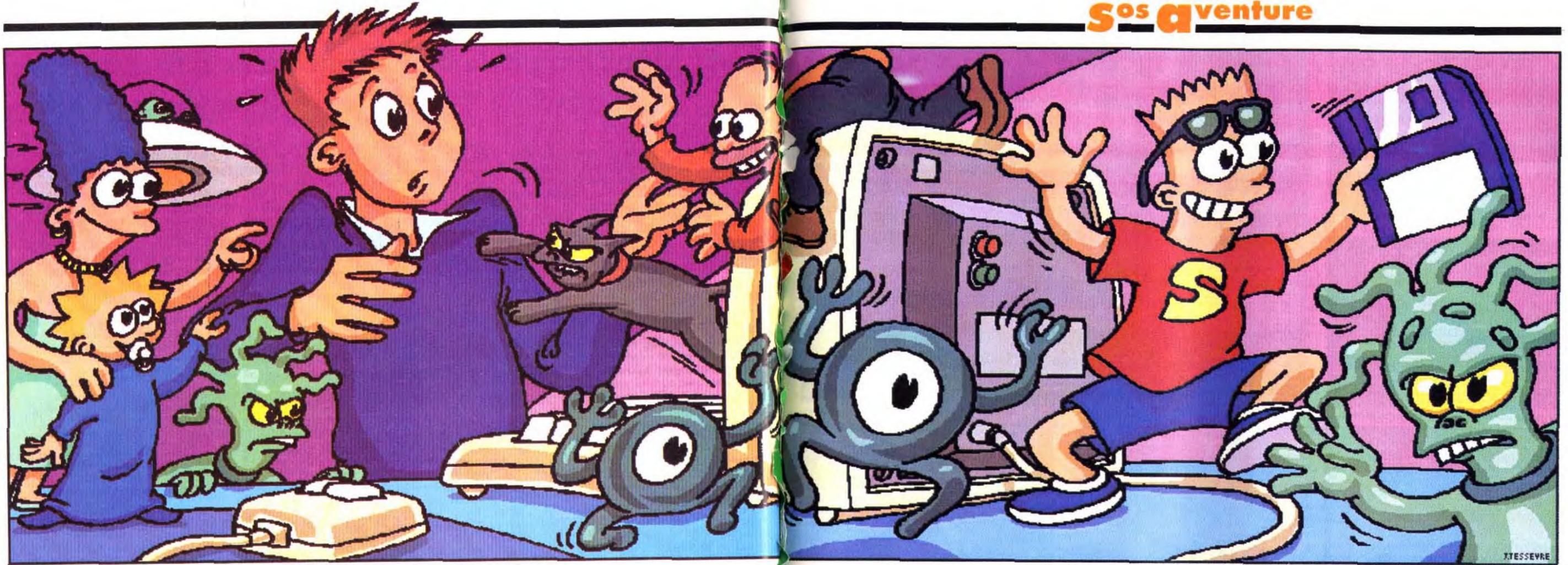
Lu et approuvé.

Signature de l'auteur (ou signature parentale si l'auteur est mineur)

Dimanche

Objet	Lieu	Heure	Evénement
Argent	Plage Sud	11H00 11H30	Bruce dépose l'argent dans le creux de l'arbre
	Chambre Anita	13H30	Chris fouille la chambre d'Anita à la recherche d'un indice sur la disparition de Lucy
	Chambre Sue	14H00 14H30	Roy va voir Sue dans sa chambre
	Chambre Lucy	14H00 14H30	Chris fouille la chambre de Lucy
	Puits	15H00	Chris tourne autour du puits
	Maison Juste	15H30 16H00	Chris fouille la maison de Juste, puis inspecte les alentours
	Chambre Maguy	15H30	Bob va voir Maguy
	Chambre Marie	16H30	Bob fouille la chambre de Marie
	Chambre Maguy	16H30 17H00	Bruce va voir Maguy
Pédale du piano	Grande salle	17H30	Roy remarque que la pédale du piano est abaissée. Bruce et Bob sont là. Roy ne peut rien faire jusqu'à 23H00, heure à laquelle il n'y a plus personne dans la salle.





# The Simpsons : Bart VS the Space Mutants

AMIGA

Ocean nous offre une judicieuse combinaison d'action et d'aventure inspirée du dessin animé américain à grand succès. Le jeu est très prenant et la simplicité des graphismes ne nuit en rien à l'intérêt du programme.

Editeur : Ocean. Programme : Chris Coupe ; Tim Coupe ; Colin Gordon Graphisme : Paul Walker ; Gary Tonge Bruitages : Jon Dunn ; Byron Nilsson ; Derrick Owens.

Les adaptations micros de grands succès cinématographiques ou télévisés ouvrent malheureusement trop souvent la porte à des logiciels médiocres. Ocean a su ne pas tomber dans ce piège et nous propose ici un excellent jeu combinant action et aventure en un savant dosage. La présentation vous plonge tout de suite dans l'histoire. Alors qu'il était nonchalamment

appuyé à sa fenêtre, Bart voit surgir une soucoupe volante qui atterrit non loin de chez lui. De curieuses créatures simiesques en sortent, ne tardant pas à prendre l'apparence d'humains. Nul doute, l'invasion de la Terre est en route et Bart va devoir se démener pour la contrecarrer. Cette présentation est assez remarquable, avec une mise en image cinématographique (travelling, changement



Bart doit encore repeindre ou cacher 22 objets mauves avant que le temps imparti pour cette première mission soit écoulé.



Pour le premier niveau, c'est un scrolling latéral qui dévoile le paysage. Décors variés, sprites précis : le jeu tient la route !



Ils sont laids, ils sont dangereux, ils viennent de descendre de leur soucoupe volante... Les mutants de l'espace ont décidé d'envahir la terre. Voici l'une des phases animées qui présente votre mission. Cinq épreuves différentes attendent Bart le héros.

tout moment. La première chose à faire est de récupérer la bombe de peinture, puis d'accéder aux éléments. Pour cela, il va devoir sauter sur différentes plates-formes improvisées : appui de fenêtre, montant de porte, borne d'incendie servant aussi de tremplin, buisson, etc. Les premiers objets sont d'accès assez facile et vous ne devriez pas avoir trop de problèmes. Mais très vite, les choses se compliquent. Tout d'abord, quelques groupes d'aliens sautillants bloquent certains passages. Il faut alors étudier soigneusement le cycle de leurs sauts (fixe pour un même groupe) et synchroniser soigneusement vos mouvements avec



Un oiseau mouve qu'il faudra repeindre.



Pour faire sortir l'ivrogne du bar, Bart va tout simplement lui téléphoner.

leurs. Ensuite, certains objets sont situés à des endroits inaccessibles au premier abord. Ce n'est qu'après de multiples essais que vous découvrirez la plate-forme concernée. *The Simpsons* est loin de se limiter à un jeu de plates-formes à la synchronisation rigoureuse. L'aspect aventure est tout aussi développé. En effet, de nombreux

## Intérêt 17

Les difficultés sont très variées et mettent à contribution poignet et cerveau.

Type \_\_\_\_\_ aventure/action

Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Rien d'extraordinaire de ce côté, par respect du dessin animé probablement.

Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
L'animation est simple mais sans aucun problème particulier.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
Un leitmotiv angoissant vous accompagne tout au long du chemin.

Prix \_\_\_\_\_ C



Des graphismes loin d'être exceptionnels, mais qui ont le mérite de rester fidèles au dessin animé vedette de la télévision américaine.

objets sont vraiment inaccessibles à votre spray de peinture et il faudra donc trouver un autre moyen. Ainsi, pour repeindre le store du magasin, vous devrez renverser le pot de peinture se trouvant sur le balcon supérieur. D'autres solutions sont plus complexes. Comment faire pour se débarrasser des deux pierres mauves de la pelouse ? La solution est loin d'être évidente. Il faut en effet sauter sur le fil d'étendage en utilisant au passage la cabine de téléphone public et faire tomber le linge qui y sèche, masquant du même coup les pierres ! Ailleurs, vous devrez attendre la sortie du cinéma pour pulvériser au passage la personne habillée en mauve. Dans d'autres cas, il faudra avoir recours à des outils. Au départ, vous ne disposez que de vos lunettes rayons-X et de quelques pièces de monnaie. Mais vous pourrez acheter dans certaines boutiques des ustensiles indispensables à votre mission. Pour corser le tout, chaque niveau doit être terminé en temps limité. De plus, il faudra combattre Nelson à la fin du niveau. Pour cela, il faut récupérer les boules d'énergie libérées par les aliens humanoïdes (utilisez les lunettes pour les différencier des humains). Si vous en prenez suffisamment, Maggie viendra aussi vous aider. Les autres niveaux sont encore plus complexes : récupération de chapeaux dans le deuxième, de ballon dans le troisième, de plaques « exit » dans le quatrième pour accéder au cinquième et dernier niveau. Si les graphismes sont moyens, la jouabilité, en revanche, est excellente. Bart répond bien aux commandes et ses capacités de sauts dépendent de sa vitesse et de la durée d'appui vers le haut du joystick. La musique d'ambiance entêtante sert bien le programme, mais les bruitages en revanche sont un peu restreints. En définitive, *Battle Isle* est un jeu passionnant et l'on se prend à y revenir sans cesse pour trouver la solution à un problème non résolu. Il nécessite tout autant adresse que réflexion et comblera les amateurs de deux genres.

Jacques Harbonn

# Battle Isle ★

AMIGA

La qualité principale de ce wargame est qu'il offre un jeu, certes complexe, mais aussi très visuel et facile à manier. *Battle Isle* place sous votre contrôle diverses unités terrestres, aériennes et navales pour un combat passionnant.

Disquettes Hor/Blue Byte, traduction française par Ubi Soft ; conception : Lothar Shmitt ; programmation : Ralf Kraft, Thomas Neumann ; graphismes : Thorsen Knop.

C'est un petit bijou de wargame que nous offrent Blue Byte et Ubi Soft. *Battle Isle* (qui devrait être au pluriel, il y a plusieurs dizaines d'îles !), que nous vous avons annoncé il y a quelques mois, est donc un wargame futuriste qui met aux prises deux partis.

Il est ainsi possible de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Le terrain de jeu est une île, dif-

férente à chaque niveau. Cette île est recouverte de terrains de natures différentes, qui ont chacun leur coût en points de déplacement. Vous disposez de différentes unités terrestres (fantassins, tanks légers et lourds, canons anti-aériens, véhicules de transport de troupes et/ou de matériel, etc.), maritimes (croiseurs, porte-avions, sous-marins) et aériennes (hélicoptères, chasseurs et bombardiers).

Au départ, vous disposez de groupes composés de six véhicules. Chaque groupe possède son rayon d'action, ses préférences de terrains, sa portée et sa puissance de tir horizontal (tout ce qui



Votre base est encore inactive.



La vue aérienne du jeu permet de juger très facilement des types de terrains qu'il faudra parcourir.

est terrestre ou maritime) et aérien, son degré de blindage...

Le but est, évidemment, de vaincre l'adversaire. Deux façons d'y parvenir vous sont offertes. La première consiste à détruire toutes les unités ennemies. La seconde, plus rapide mais aussi plus difficile à mettre en œuvre, est d'envahir la base ennemie, en introduisant un groupe de fantassins à l'intérieur. Présenté ainsi, le jeu semble simple.



Double écran : un meilleur suivi de la lutte.

## Intérêt 18

A classer parmi les meilleurs. Presque aussi simple que *Full Metal*, il propose aussi une stratégie infiniment plus complexe. Superbe.

Type \_\_\_\_\_ wargame

Graphismes \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
Sans être exceptionnels, les graphismes sont agréables et bien lisibles.

Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Elles sont rares et pas particulièrement belles.

Bruitages \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
Les bruitages en eux-mêmes sont limités, mais la musique est, elle, particulièrement réussie.

Prix \_\_\_\_\_ C

Si cela est vrai sur les deux premières îles, les choses se corsent fortement à partir de la troisième : des centres de répartition remplis de matériel sont disposés de façon stratégique et n'appartiennent à personne au début. Le but est de prendre ces bases avant l'ennemi, ce qui donne un avantage déterminant. Elles serviront par la suite à reconstituer les groupes.



Détail sur les caractéristiques d'une unité.



L'icône de direction est maniée au joystick.



Les graphismes de *Battle Isle* sont très détaillés et l'emploi des couleurs ou des ombres pour le relief accentue le réalisme de cette mise en scène.

Et ce n'est pas fini. Des unités de métal apparaissent aux niveaux supérieurs. Ces unités, outre qu'elles peuvent servir dans les centres de réparation, sont également capables de fabriquer de nouveaux véhicules. La stratégie devient à partir de ce moment extrêmement poussée, et chaque partie prend plusieurs heures.

Le jeu se pratique entièrement au joystick et inclut la possibilité de jouer à deux. L'écran est divisé en deux parties, une par joueur. Le terrain est classiquement divisé en cases hexagonales et chaque case peut contenir de la route, des montagnes, de

la forêt, de l'eau, etc. Après avoir positionné le curseur sur une unité, vous pouvez l'examiner ou l'utiliser en cliquant dessus et en positionnant le joystick dans une des quatre directions. Selon la situation, les icônes changent et vous permettent de choisir l'action que vous désirez effectuer. Cela semble complexe au début, mais on s'y habitue très vite et cela devient même rapidement agréable. Le jeu est divisé en tours de jeu, eux-mêmes divisés en deux phases, déplacement et attaque. Ces phases sont décalées pour les joueurs et, pendant que l'un attaque, l'autre bouge ses unités.



Des unités de types différents s'affrontent.



La stratégie de cet encerclement sera décisive.

Même si ces actions se font simultanément, un déplacement ne prendra effet qu'après l'attaque déclenchée au même moment. Cela apporte un semblant de simultanéité assez difficile à visualiser mais assez logique. La complexité du jeu croît relativement rapidement, pour atteindre des sommets avec les dernières îles. Des dizaines d'unités sont alors en présence, dispersées sur un terrain immense et très varié. L'utilisation des avions, rapides, puissants et fragiles, permet des stratégies très variées, de la guerre de position au blitzkrieg.

Les graphismes sont réussis, petits mais très clairs, et très agréables. Les animations sont limitées, mais ce n'est pas important dans ce type de jeux. A certains moments, de petites scènes animées agrémentent la partie. Les bruitages sont, eux aussi, assez légers, mais une musique stressante à point donne l'ambiance.

Le réalisme, sans être poussé dans ses derniers retranchements (il n'y a pas de lignes de communication ou d'approvisionnement des véhicules), est largement suffisant pour donner vie à cet univers. La difficulté de ce jeu est importante, mais sa simplicité de manipulation et la variété des stratégies me font le conseiller à tous ceux qui aiment réfléchir. Est-ce enfin le wargame que tous les passionnés du genre attendaient ?

Jean-Loup Jovanovic

Avec la sortie du film, il était à prévoir que des jeux reprenant pour thème Robin des Bois voient le jour. Avec ce programme, Millénium nous montre encore une fois sa maîtrise des techniques de programmation. Parlons tout d'abord du scénario. Quelques libertés ont été prises (comme dans le film, d'ailleurs) avec l'histoire de Robin Hood. Ainsi, pas de Prince Jean, mais le shérif de Nottingham est méchant pour deux. De même, un dragon homme-nivore (pardon, mangeur d'hommes) visite régulièrement les villages et donnera bien du fil à retordre à notre héros. Le shérif vous a expulsé de votre château et pressure vos gens.



Une rencontre avec les moines.



Ce personnage à l'allure patibulaire est en réalité un allié précieux. Il vous offrira une boule magique qui donne accès à la carte des lieux.

Sa première décision est d'interdire la chasse au cerf. Un paysan est arrêté et doit être pendu (le fait que le cerf ait été tué précédemment ne semblant pas déranger le programme outre mesure). C'est à Robin d'intervenir. Il faut terrasser le garde et libérer le paysan. Celui-ci, pour vous remercier, vous donne un cor qui permet d'appeler les amis à la rescousse. Après avoir battu Petit Jean sur le pont, il se joindra aussi à vous. Marianne, la fille du shérif, vous donnera une bague, et un vieux moine une boule magique qui donne le plan de la région. Le jeu est relativement simple à manipuler : à l'aide de la souris vous cliquez sur diverses icônes (parler, attaquer, tirer à l'arc, etc.). Cela ne signifie pas qu'il est simple, loin de là. Le mélange entre l'action (tirer à l'arc, attaquer...) et l'aventure est particulièrement agréable. Chaque personnage possède des caractéristiques, dont les plus importantes sont le courage et la bonté. Si vous devenez un « vilain », les villageois refuseront de vous aider. Ces compétences évoluent au cours du jeu, ce qui donne une odeur de jeu de rôle (une odeur seulement, c'est vraiment un jeu d'aventure !). Votre progression dans le jeu est

# The Adventures of Robin Hood



PC EGA/VGA

Le film tiré des aventures de Robin semble avoir donné des idées à bien des éditeurs de jeux. Après *Robin des Bois* de Sierra On Line, Millénium nous offre une autre interprétation de cette histoire.

Les graphismes sont superbes, les options nombreuses. Méchants et gentils, dragons et magie sont au rendez-vous. Ce qui n'est pas le cas de la jouabilité.

Disquettes Millénium



L'état de santé de Robin.

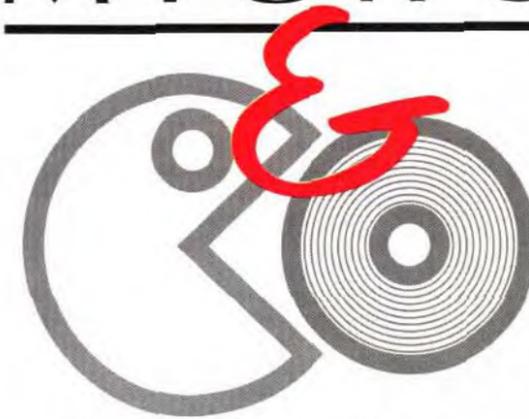


La carte de Sherwood et des environs.

# L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la porte de Versailles

MICRO



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bit ou 16-bit ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV, ... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires avec: l'allée des discounters fous. La braderie de cartouche. Les domaines publics MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec, ... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO: TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel: 43 44 35 97 Fax: 46 28 89 04



La mort de Robin, une scène que vous risquez de voir souvent.



Devant l'estaminet du village.

représentée en permanence par une barre de couleur, bleue si elle augmente, rouge si elle diminue. Et croyez moi, elle diminue vite ! Au fur et à mesure que vous récoltez des objets, ils s'affichent avec les autres icônes et s'utilisent de la même

Intérêt **11**

Que c'est triste ! Ce jeu, par ailleurs très bien réalisé, est malheureusement pratiquement injouable.

Type \_\_\_\_\_ aventure/jeu de rôle

Graphisme **★★★★★**  
Les images fixes sont superbes, la vue 3D isométrique très réussie.

Animation **★★★★**  
Tout le petit monde bouge mais la visibilité n'est pas parfaite.

Bruitages **★★★**  
Des musiques accompagnent les images fixes et de petits bruitages ponctuent le jeu. Ce, évidemment, seulement si vous disposez d'une carte compatible Ad Lib.

Prix \_\_\_\_\_ C

façon, en cliquant dessus. Les personnages sont représentés en 3D isométrique et se déplacent le plus souvent au gré de leur fantaisie. Même Robin. C'est là l'un des plus gros défauts de ce programme. Vous êtes en train d'effectuer une action capitale (comme sauver le paysan ou combattre le dragon) et soudain, notre héros se détourne en disant « je suis fatigué, allons nous

coucher », ou « tient, le tocsin sonne, allons voir ce qui se passe ». Cela peut vous coûter des points d'estime ou de bravoure, ou tout simplement la vie. C'est horrible et insupportable ! Comment ont-ils pu laisser passer ça ? Et si seulement c'était le seul défaut.

Mais il y en a bien d'autres : ce programme est protégé par un mot du manuel à entrer au début du jeu. Rien que de très normal. Le problème, c'est que chaque fois que vous perdez, vous vous retrouvez sous DOS, et vous devez relancer le jeu, et donc entrer à nouveau le code.

Les occasions de mourir étant particulièrement nombreuses, c'est une dizaine de fois par heure que vous aurez à vous replonger dans la documentation, rédigée en quatre langues. Et ce n'est pas fini ! Vous n'avez le droit qu'à une seule sauvegarde : quand vous sauvegardez, le programme vous éjecte sous DOS !

Quand vous rechargez le jeu, cette sauvegarde est effacée. Il est certes possible de copier le fichier .SAV pour le récupérer par la suite, mais ce n'est pas particulièrement pratique. Cela n'empêche pas ce jeu d'être mignon comme tout (de très belles images en 256 couleurs ponctuent l'action), original (à mon avis, il va lancer une nouvelle mode pour les jeux d'aventure et de rôle), en un mot techniquement très réussi. Cela l'empêche simplement d'être un bon jeu. Il peut être prenant pendant quelques heures, mais conduira presque certainement à la crise de nerfs au delà de cette limite. Un superbe exemple de la façon de massacrer un bon jeu avec des idées saugrenues. Pour finir, ce jeu tire parti des cartes sonores. Il est conseillé d'en avoir une, car sinon vous n'aurez droit qu'à un petit bip...

Jean-Loup Jovanovic

# Moonstone

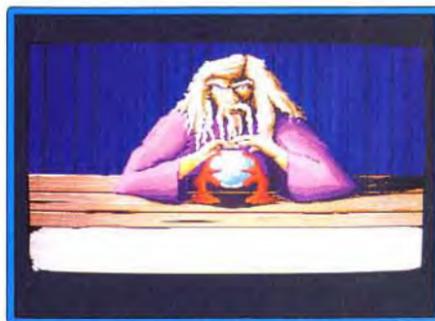


AMIGA

Habile compromis entre action et jeu de rôle, Moonstone éblouit le joueur par la qualité exceptionnelle de ses animations et le captive par son scénario simple mais efficace. Un programme qui ne laisse pas indifférent.

Editeur : Mindscape ; programme : Rob Anderson ; graphisme : Todd Prescott, Denis Turner ; bruitages : Unknown.

Nous vous avons présenté dans Tilt 92 l'avant-première de ce logiciel qui paraissait bien prometteur. La version quasi finale que nous avons pu tester ne nous a pas déçu, bien au contraire. Moonstone est un jeu mêlant adroitement jeu de rôle et action. Vous incarnez au choix l'un des quatre chevaliers proposés et le jeu accepte un à quatre joueurs, ce qui n'est guère courant dans ce type de programme. Le thème est le suivant : pour être élu par le concile de Stonehenge, un chevalier devra prouver sa valeur en parcourant le pays. Celui-ci est représenté en mode carte, avec cependant un certain effet de relief et des graphismes clairs et évocateurs. Ce monde est de



Prédiction terrifiante, la quête sera rude...



Photos d'écran de la version Amiga.

**VOLEZ VERS LA VICTOIRE CONTRE LES HORDES DE SATAN**



Delphine Software, 10 Square Beaujon, 150 Boulevard Haussmann, 75008 Paris.

Satan a royaqué au travers des cinq plans d'existence et a brisé les cristaux magiques contenant les âmes des incarnations de chaque plan. Satan a maintenant le pouvoir suprême sur les plans et l'ensemble du monde mortel. Vous êtes Percius, et avec Pegase, votre compagnon ailé, votre mission est de ramasser tous les fragments des cristaux et de redonner vie aux incarnations. **DISPONIBLE SUR: AMIGA & ATARI ST/STE**

grande taille et couvre plusieurs écrans. Le cycle jour-nuit est représenté, ainsi que le cycle lunaire qui a son importance. Vous n'allez pas tarder à rencontrer l'une des multiples créatures qui peuplent le pays. Le combat est inévitable, à moins de recourir à un parchemin de protection (nous y reviendrons). Ces combats se déroulent dans un espace clos dont on ne peut sortir qu'une fois la bataille terminée. Vous pourrez vous y déplacer librement, que ce soit latéralement ou en profondeur. Les monstres appartiennent au monde fantastico-médiéval : chevalier noir, balok (sorte de gigantesque singe), troggs (qui ressemblent à des



Les lions cornus vous chargent !

orques) armés de haches, de marteaux ou de piques, dragon, troll, gardien mi-fantôme mi-gorgone, homme-rat, bête sauvage (sorte de lion à corne) et enfin homme de boue. Ils sont fort bien représentés, mais c'est la qualité de l'animation qui retient surtout l'attention. Chaque créature dispose d'une vaste panoplie de mouvements et d'attaques, qu'elle va mettre à profit pour tenter de terrasser le héros au plus vite. Pour vous défendre, vous disposez heureusement d'une panoplie très variée de coups d'épée : mouvements de taille, de pointe ou d'estoc, portés à différentes hauteurs et différentes directions. Il vous est même possible de saluer ! Les bruitages sont au même niveau avec différents grondements/rugissements accentuant l'ambiance déjà chaude. Ces combats sont très gore (option qui peut d'ailleurs être supprimée) et le sang gicle à tout moment. Les coups d'épée ouvrent de larges plaies béantes d'où s'échappent des flots de sang et la mise à mort finale décapite souvent votre adversaire. Si l'aspect combat est un point capital, le côté jeu de rôle n'est pas oublié pour autant. Votre personnage est caractérisé par sa force, son endurance et ses points de vie, qui s'amélioreront en fonction de certaines actions. Ainsi si vous trouvez un magicien, il vous donnera de l'or, vous fournira un



Des décors vraiment superbes.



Hormis les phases de combats, Moonstone développe un aspect jeu de rôle.



Pour tous les assauts, la richesse et la variété des mouvements sont mises en valeur par une animation vraiment très souple et rapide.



objet magique ou augmentera une de vos caractéristiques. Vous pouvez éventuellement retourner le voir une seconde fois. Mais si vous tentez de le voir une troisième fois, il pourrait fort bien se fâcher et vous transformer en crapaud ! Les objets magiques en votre possession au départ vont se révéler très importants : potion de soin pour vous refaire une santé, parchemin vous transformant en faucon pour voler rapidement d'un point à un autre, boule de cristal pour observer un point éloigné, parchemin de protection et parchemin de récupération pour voler un objet dans la poche d'un de vos petits camarades. Economisez-les car ils sont chichement distribués. En fait, ce n'est qu'en tuant les chevaliers que vous pourrez vous approprier un de leurs objets. Pour le reste, il faut ramasser l'or des autels (gardés bien entendu) et vous rendre ensuite dans une ville. Là, vous pourrez soigner vos blessures, jouer aux dés pour tenter de gagner un peu d'argent supplémentaire et surtout compléter votre équipement : armes et armures plus efficaces et objets magiques puissants mais coûteux. Tout au long de l'aventure, le programme vous révèle différents indices. Vous connaîtrez ainsi les magiciens à rencontrer, le moyen de récupérer vos vies, l'influence de la lune sur les hommes-rats, etc.

En définitive, Moonstone plaira tout autant aux joueurs d'action que de jeux de rôle et vaut le détour pour tous les autres joueurs, ne serait-ce que pour la qualité et la variété de ses animations emplies d'humour macabre.

Jacques Harbonn

Intérêt 18

Les combats sont de toute beauté et intelligents et l'aspect jeu de rôle assez développé.

Type action/rôle

Graphisme ★★★★★  
Les monstres sont criant de vérité et les décors assez riches.

Animation ★★★★★  
L'animation est exceptionnelle par sa variété et son réalisme, quasiment la meilleure tous logiciels confondus.

Bruitages ★★★★★  
Les cris et grognements digitalisés renforcent la chaude ambiance.

Prix C

“Six tops d'un block, c'est six tops non stop”



LA RADIO FUN, C'EST FUN RADIO.

Toutes les fréquences FUN RADIO sur 36.15 code TOP FUN  
PARIS 101.9 FM. BORDEAUX 103.2 FM. LILLE 96.8 FM. TOULOUSE 97.4 FM. LYON 98.9 FM

Au 36 65 01 23\*, écoutez le disque du jour et gagnez tous les cadeaux dont vous rêvez.

\*3,65 par appel

## Secret of the Monkey Island

Grâce à Rick le Dangereux, Thierry et Michaël, Tilt est en mesure de retracer pour vous les péripéties de Guybrush, le jeune pirate qui sauva l'île du Singe et l'île de Méléé des griffes du fantôme du tristement célèbre LeeChuck.

### PREMIERE PARTIE, LES TROIS EPREUVES

Vous commencez cette grande quête au Scumm Bar, un endroit bruyant où l'on peut discuter tout à loisir avec de nombreux pirates. C'est le meilleur moyen pour en savoir plus sur le scénario de cette partie. Sur la droite, la salle que cache un rideau vous dévoile la table du Conseil des Pirates. C'est là que vous prendrez connaissance des trois épreuves à surmonter dans la première partie de l'aventure. Ensuite, surveillez de près le cuisinier. Lorsqu'il est dans la salle principale, vous bondissez dans la cuisine pour collecter vos premiers indices. Dans la cuisine, une marmite et un morceau de viande attirent votre attention. Vous les empochez. La petite porte de droite mène au bord de mer. Pour saisir le poisson qui traîne sur le ponton, il faudra faire fuir l'oiseau en marchant sur une planche bancale. Muni de ce troisième élément vous êtes enfin prêt pour l'aventure. Sortez de l'auberge...

### A LA RECHERCHE DU TRESOR

Lorsque vous ressortez du bar, il fait nuit noire. Vous rencontrerez quelques personnages plus ou moins bavards, qui vous en apprendront sûrement beaucoup sur votre quête. Mais ce qu'il faut pour l'instant, c'est trouver le cirque, un lieu signalé par des points lumineux ou la mention « clairière » sur la vue d'ensemble de l'île. Descendez jusqu'au chapiteau où deux clowns sont en grande conversation. On vous proposera très certainement de jouer le dangereux rôle d'homme canon. L'affaire est tentante, surtout que la paye est de 478 pièces sonnantes et rébuchantes. Et si le casque est obligatoire pour cette épreuve, la marmite fera tout à fait l'affaire. Le vol est beau, il se termine par un crash monumental... Qu'importe, l'essentiel n'est-il pas de posséder maintenant une petite fortune ? En ressortant du chapiteau, vous vous dirigerez vers le haut pour atteindre le sentier, puis retournez au village. Vous pouvez désormais acheter tout ce qui vous paraît utile pour cette quête. Premier élément indispensable, la pelle que l'on se procure chez le marchand. En parlant avec les personnages

de rencontre, vous découvrirez bientôt la carte du trésor. Il ne reste plus qu'à suivre les indications, c'est-à-dire à se rendre au « croisement » pour trouver la croix. Vous déterminez le trésor : un tee-shirt ! Diable, voilà une découverte de piètre valeur, mais qui témoigne au moins que vous avez remporté cette première épreuve avec brio !

### MAITRISE DE L'EPEE

Pour la deuxième épreuve, il faut apprendre à manier l'épée et surtout battre la puissante Sword Master. Première nécessité : acheter une épée ! Le marchand chez lequel vous vous êtes déjà procuré la pelle aura ce qu'il vous faut. En ce qui concerne l'entraînement, seul un vieux pirate qui habite l'est de l'île pourra vous aider. Vous voici donc sur la route, muni de votre épée. Mais les chemins du pays ne sont pas bien sûrs. Au détour du sentier, voici qu'un troll vous attaque. Fouillez votre besace. Le poison calmera la bête pour un court moment. Le vieil homme que vous rencontrerez ensuite n'est pas vraiment décidé à vous aider. Pourtant, à force d'insistance, il vous révélera le principal secret du combat à l'épée : ce n'est pas la force physique qui compte ici, mais plutôt la puissance psychologique des insultes que l'on assène à l'adversaire. Riche de ce conseil, vous voici reparti par les chemins de l'île. Dès lors, ne loupez par une seule occasion de vous battre. Défié tous les pirates que vous rencontrez et notez méticuleusement toutes les insultes employées. Bientôt, à force de courage, vous voici incollable et plutôt grossier ! Il ne vous reste plus qu'à trouver la Sword Master qui est une reine aussi jolie que puissante. Seul le marchand sait où elle se trouve, mais impossible de lui faire cracher le morceau. Que faire alors ? Employer la ruse... Il vous suffira de dire au marchand que vous voulez rencontrer la reine de l'épée, puis d'attendre patiemment dehors que l'homme parte faire la commission à votre future ennemie. Là, suivez-le aussi discrètement que possible. Attendez qu'il ait fini de discuter, puis partez à l'assaut. Vous provoquez l'adversaire, ce qui ne manque pas de déclencher son courroux. Mais attention ! Cette Sword Master emploiera des insultes inédites ! A vous de

faire preuve de suffisamment de ruse pour vaincre. En cas de victoire, c'est le deuxième tee-shirt qui entre en votre possession, une pierre de plus qui consolidera encore l'estime que vous portez désormais le Conseil des Pirates.

### MAITRISE DE L'ART DU VOL

Pour cette troisième épreuve, les membres du Conseil vous ont demandé de voler une idole qui se trouve dans la maison du gouverneur de l'île. Ce gouverneur est une fort belle femme. Mais les chiens qui vous accueillent dès votre première visite sont bien moins sympathiques. Impossible d'attaquer la bâtisse de front, il faut explorer un peu plus les alentours et surtout glaner quelques renseignements supplémentaires. C'est dans la prison que vous découvrirez ce que vous cherchez. L'homme qui y est enfermé a sûrement beaucoup de choses à vous apprendre. Malheureusement, son haleine est si fétide que vous ne pouvez entendre ses indices. Qu'à cela ne tienne, vous venez de vous rappeler que le marchand vend des bonbons à la menthe. Quelques instants plus tard, c'est toute la fraîcheur du printemps qui émane de la bouche scorbutée du pauvre diable. Mais l'investisseur valait la chandelle. Le prisonnier vous apprendra tout d'abord qu'il est possible d'endormir les chiens grâce aux pouvoirs de certaines fleurs jaunes. Ensuite, et pour peu que vous lui donniez du poison susceptible de faire fuir les rats de sa cellule, il vous remettra en échange un gâteau délicieux. Votre but maintenant est de découvrir les fameuses fleurs jaunes. On les trouve au croisement mentionné plus haut. Vous les mélangerez au bout de viande que vous aviez ramassé il y a déjà bien longtemps dans la cuisine du Scumm Bar et endormirez les chiens à coup sûr. Malheureusement, si cela vous permet d'entrer chez le gouverneur, vous n'aurez pas encore l'idole entre les mains en ressortant de la bâtisse, tout juste quelques objets dont un poison pour taupe. De retour auprès du prisonnier, vous allez maintenant remettre à ce dernier le nouveau poison, en échange cette fois d'un gâteau moins savoureux mais plus utile. Ce nouveau cake renferme en effet une lime qui vous permettra de décrocher l'idole et de l'emporter avec vous. Mais par malheur, alors que tout marchait comme sur des roulettes, voilà que le shérif s'en mêle. Discussion, bagarre, vous voici en bien mauvaise posture, lié comme un saucisson à l'idole et plongé dans les eaux ténébreuses de l'océan. De votre courage dépendra l'issue du combat qui clôturera l'achèvement de ces trois épreuves. Vous voici désormais pirate. Il ne vous manque plus qu'un bateau et qu'un équipage pour partir à l'assaut de l'île du Singe !

### UN BATEAU POUR PRENDRE LA MER

Sur le port, vous faites la connaissance de Stan, qui vend des bateaux et marchandise aussi bien que vous maniez votre épée. Stan se rend très vite compte que vous n'avez pas assez d'espèces pour acheter le moins cher de ses navires. Il vous conseille par contre d'aller rendre visite au marchand afin de vous faire délivrer une note de crédit. Mais cette note ne vous sera remise que si vous occupez un emploi stable dans l'île. Riche de votre première expérience de voleur, la ruse vous conseille une méthode plus efficace qu'orthodoxe. Vous allez en effet mentir au vieil homme, lui affirmer que vous avez ce job, ce qui est faux bien sûr. L'homme, confiant, ouvre son coffre devant vous afin d'y prendre la note de crédit. Il se rendra très vite compte que vous avez menti et vous refusera la note. Mais qu'importe puisque vous avez pu noter, grâce à ce stratagème audacieux, la combinaison de son coffre. Il faut maintenant faire en sorte que le marchand vous laisse seul un instant. Pour ce faire, envoyez le chercher la Sword Master. Vous aurez tout le temps pour ouvrir le coffre et voler la note de crédit. Stan vous attend toujours sur le port. Il est maintenant décidé à vous vendre l'un de ses bateaux, mais la partie sera rude. Il vous faudra sans cesse proposer des sommes très basses, refuser toutes les options pour faire encore baisser le prix... Finalement, le Singe des Mers est à vous. Il ne vous reste plus qu'à trouver l'équipage qui pourra le piloter.

### RECRUTER UN EQUIPAGE

Un bateau comme le Singe des Mers ne pourra être manié que par des marins d'expérience. Parmi eux, vous pourrez embaucher plusieurs personnes. Pour la première, il s'agit de la Sword Master. Elle acceptera de vous aider si vous lui montrez le message de LeeChuck, le grand pirate disparu aux abords de l'île du Singe. Ensuite, c'est bien sûr le prisonnier que vous avez déjà bien aidé qui sera ravi de faire route à vos côtés. Mais pour cela, il faut le libérer de sa cellule. Un seul moyen : vous devez dissoudre les barreaux de la geôle en utilisant un acide suffisamment puissant. Cet acide, on le trouve dans le Scumm Bar, sous la forme d'un grog plutôt explosif que ne boivent que les marins les plus vieux. Mais pour transformer cette mixture, c'est une autre paire de manches. Ramassez plusieurs tasses dans le bar. Dans la cuisine, vous remplirez une première tasse au tonneau. Mais puisque l'acide est si violent qu'il dissout même le récipient que vous portez, il faudra tout au long de la route qui mène à la prison transvaser le liquide de tasse en tasse...

TILT

MICROLOISIRS

SUR

FR3

# GAGNEZ 2 MEGADRIVE PAR SEMAINE

Retrouvez chaque mercredi entre 17 h 15 et 18 h sur FR3 toute l'actualité consoles et micros. Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour les amateurs de bidouilles ou de jeux d'aventure. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks de la démo. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels et de cartouches, ainsi que les coups de cœurs/coups de gueule des lecteurs de Tilt.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !  
Des concours !  
Des démos !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatches !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans ce numéro.

Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :

match des champions      concours de scénarios      concours de démos

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_

Ma console : \_\_\_\_\_

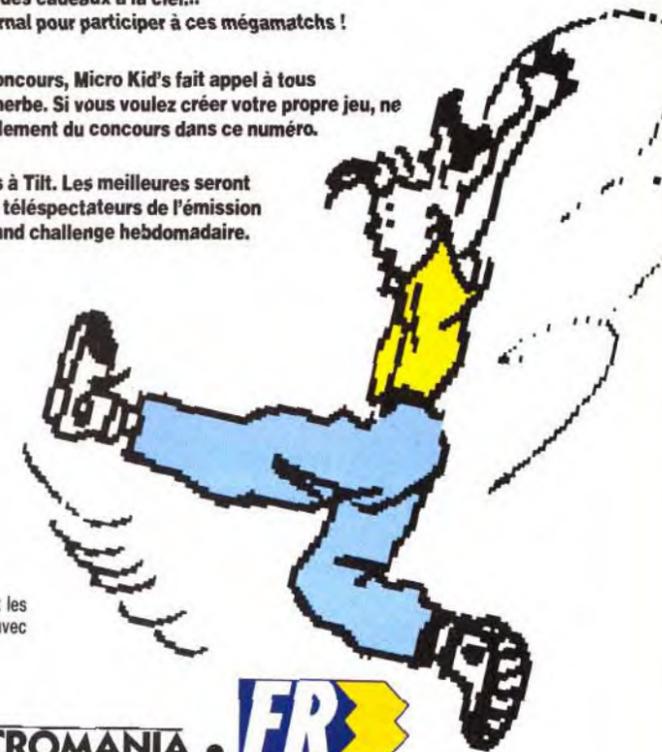
Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F. (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR 3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES

TILT

MICROMANIA

FR3



## message in a bottle

Une mission délicate et qui se solde en plus par la fuite du prisonnier. Quel monde cruel !

La troisième personne qui puisse vous aider est un marin qui habite au fin fond de l'île, au nord-est. Pour atteindre la demeure de ce dernier, il vous faudra faire preuve de ruse une fois de plus. Chez la diseuse de bonne aventure, votre personnage va découvrir un poulet en plastique. C'est grâce à cet étrange ustensile qu'il chevauchera le câble qui mène chez le marin. Là, une nouvelle épreuve vous attend. Sachez seulement que le courage est ici très important.

### SUR LES MERS

Tout se passait si bien... Mais voilà que les membres de l'équipage s'énervent, qu'il y a rébellion et que vous vous retrouvez devant un problème a priori insoluble : comment atteindre l'île du Singe. Vous allez commencer par explorer votre navire. Dans la cabine du capitaine, rien d'intéressant, si ce n'est un placard fermé à clé. Dans la cuisine, vous trouverez par contre une marmite qui vous rappelle de douloureux souvenirs. Utile pour la suite. En fouillant les céréales qui se trouvent dans le meuble de cette même cuisine, votre héros met également la main sur une clé. Ouvrirait-elle le placard du capitaine ? Ça marche ! Vous trouvez alors un coffre et, dans ce coffre, une recette ! Chose étrange, vous possédez presque tous les ingrédients indiqués sur le papier. Pour les autres, il s'agit de les découvrir. Guybrush trouvera tout d'abord un drap (en haut du mât), puis du vin, de la poudre à canon, de l'encre, une plume et une corde. La recette vous intrigue. Vous décidez de mettre la main à la pâte ! Dans la marmite, enfouez tout ce que vous pourrez trouver. Finalement, c'est une détonation monstrueuse qui propulse votre embarcation, fort heureusement très solide, aux abords de l'île. Mais pour y aborder, comment faire ? Le Singe des Mers n'a pas d'annexe (petit canot qui permet de rejoindre le rivage) et il est hors de question de nager dans les eaux troubles de ce diabolique endroit. Réfléchissez ! Que reste-t-il à votre disposition ? Un canon, de la poudre et ... une vieille marmite qui va, une fois de plus, vous servir de casque. Quant à la mèche qui mettra le feu aux poudres, il s'agit bien sûr de la corde. Vol plané, frisson, retombe difficile : vous venez d'atterrir sur l'île du Singe, terre de tous les dangers !

### DANS LES PROFONDEURS DE MONKEY ISLAND

Sur la plage, vous êtes accueilli par un ermite. Vous pouvez lui parler mais cela reste sans grand intérêt. Premier point,

vous constaterez assez vite que vous ne pouvez pas voyager sur toute l'île. Il y a bien une barque, mais elle n'a pas de rames. Celles-ci se trouvent en fait au fond d'une grande crevasse, au bord de l'eau. Pour les attraper, il faut une corde. Il suffit de se promener un petit peu aux alentours pour découvrir une forteresse. On y trouve (oh ! surprise !) une corde, mais aussi une lunette. Déplacez le canon et vous mettez la main sur un boulet et de la poudre à canon. De retour à la crevasse, vous tentez de saisir les rames à l'aide de la corde. Manque de chance, elle est trop courte. Il en faut une deuxième ! Nouvelle promenade sur l'île, voilà que la deuxième corde, indispensable à la collecte des rames, est dans la main d'un pendu. Mais le cadavre est inaccessible. Son corps est perché très haut au-dessus d'une rivière tarie. Désespéré, vous remontez le cours de l'eau afin de comprendre le phénomène. Votre héros ne tardera pas à découvrir un barrage. Il suffirait de le faire exploser pour que l'eau vous entraîne et surtout qu'elle décroche le pendu. Vous avez la poudre à canon mais comment y mettre le feu ? Tout simplement en heurtant un caillou au boulet que vous possédez. Ça marche, voilà le barrage qui explose, le courant qui vous propulse et décroche dans son élan le pendu à la corde. Vous aurez bientôt en main une paire de rames en parfait état, de quoi inspecter enfin l'île du Singe dans ses moindres recoins.

### DES BANANES, ENCORE DES BANANES

En longeant les bords de l'île, Guybrush découvre bientôt une clairière. En son milieu, une monstrueuse tête de singe propose une issue. Vous ne tardez pas à découvrir qu'un mécanisme secret permet l'ouverture de la porte. Il suffit de presser le nez de l'animal pour que s'ouvre la porte. Seulement voilà, dès que vous relâchez la pression, l'issue se referme trop vite pour qu'il soit possible d'entrer. Une seule solution alors, trouver quelqu'un susceptible de vous aider. Quelqu'un ? Mais c'est impossible, puisqu'il n'y a personne sur cette maudite île du ... Singe ! Eh oui ! Un singe pourrait vous aider. Vous en avez vu justement un qui flânait sur la plage. Pour l'amener à vous, rien de plus simple : il suffit d'une banane. Mais pour qu'il bosse pour vous, il en faudra bien d'autres. Vous voici donc parti en quête de fruits. Pour collecter les bananes, la manœuvre est assez longue et difficile. En remontant au niveau du barrage et en escaladant les rochers, vous découvrirez des pierres. Poussez celles-ci sur une catapulte qui se trouve en contrebas et cela finira bien par dégommer un bananier. Les deux fruits supplémentaires ne suffisent pas encore. Il faut maintenant faire route

vers la plage nord et accéder au village qui se trouve non loin de là. Votre héros y trouve encore deux autres fruits, mais se fait capturer. Cela n'a pas d'importance, du moment que vous ne vous séparez pas des bananes. Laissez-vous enfermer. Une fois dans la cave, ramassez tout ce qui vous tombe sous la main et ouvrez la trappe. Vous voici libre et, avec vous, un singe cette fois très coopératif !

### VISITE CHEZ LES CANNIBALES

De retour devant la statue de la tête de singe, vous allez essayer le mécanisme. Pressez-en le nez et votre compagnon s'empresse de faire de même. Malheureusement, cela ne suffit pas encore. Il faut une clé qui est détenue par les cannibales de l'île. Sur le sol, vous découvrez une statuette. Il faut, une fois encore, rejoindre le village. Capturé à nouveau, vous offrez la statuette aux guerriers. S'ils ne vous donnent rien en échange, au moins vous laissent-ils pénétrer dans la case. Là se trouve un ustensile que nous nommerons « attrape-bananes ». Tandis que vous vous en saisissez, voilà que surgit l'ermite que vous aviez rencontré plus tôt avant sur la plage. C'est lui qui a dérobé la clé que vous cherchez et il vous la remettra contre son attrape-bananes. Une fois sorti du village, il vous faudra bien réfléchir. Pénétrer dans le repère de l'ennemi par la statue en forme de singe, c'est bien beau, mais que fera Guybrush ensuite ? Il lui faudrait un indice. S'il retourne voir les cannibales, votre héros va pouvoir glaner des informations en écoutant les guerriers discuter entre eux. Mieux encore, ils finiront par vous donner une tête coupée qui, horreur, continue à rire après la mort ! C'est dégoûtant, certes, mais pratique comme vous le verrez après avoir franchi la porte qui mène au repère secret.

### DANS LE BATEAU DE LEECHUCK

Devant le bateau de LeeChuck, vous voilà de nouveau coincé. Impossible de monter à bord sans prendre quelques précautions. A ce point, il faudra discuter avec la tête qui vous a mené jusque-là. L'homme, ou du moins ce qu'il en reste, est loquace et il possède un collier magique qui rend invisible celui qui le porte. Vous utiliserez ce bijou et entrerez dans le bateau. Au souvenir des discussions

que vous aviez surprises chez les cannibales, vous savez maintenant qu'il vous faut confectionner, grâce à une racine spéciale, une mixture qui exterminera tous les fantômes qui hantent ce bateau. Mais pour empocher cette racine, c'est un véritable casse-tête. Jugez plutôt... La racine est dans une caisse, dans la cale. Pour l'ouvrir, il faut des outils qui se trouvent dans une pièce située à l'extrême droite du navire. Pour ouvrir la porte de cette pièce sans qu'elle grince (ce qui réveillerait quelques fantômes), il faut de la graisse. La graisse est tout au fond de la cale, protégée par une serrure (la clé est dans la cabine du capitaine, tout à fait à gauche cette fois) et un gros rat ! Complicé, non ? Mais, courage ! Voilà ce que fait votre héros : dans la cabine de LeeChuck, invisible grâce au collier, Guybrush se sert du compas magnétique offert par Stan, le marchand de bateau, pour attirer à lui la clé sans éveiller les soupçons du pitaine. Ensuite, dans la cale, il capture un poulet. A l'aide des plumes de l'animal, il pourra chatouiller le fantôme qui dort dans la première pièce de ce lieu et attraper au vol le grog que le spectre laisse alors tomber. Le breuvage, infecte, tuera le rat et vous permettra de prendre enfin la graisse. Les outils sont bientôt en votre possession, vous ouvrez la caisse (dans la salle où vous captiriez le poulet) et trouvez enfin la racine magique. Vite, il faut maintenant faire demi-tour, courir chez les cannibales pour qu'ils confectionnent pour vous la potion dévoreuse de fantôme et revenir très rapidement au bateau. Mais ce dernier a disparu.

Il ne reste rien et vous vous retrouvez bientôt dans l'île de Méléé, là où vous accomplissiez il y a peu les trois épreuves du Conseil des Pirates...

### L'ULTIME RENCONTRE

Sur l'île de Méléé, vous comprenez bientôt la signification du drame. LeeChuck est revenu sur l'île pour épouser le gouverneur.

Cette femme admirable dans le lit d'un fantôme, jamais ! Guybrush ne laissera pas faire une telle ignominie. Foncez à l'église, c'est là que se jouera le dernier tableau de l'aventure. Si, par mégarde, vous rencontrez un fantôme, pulvérisez-le, puisque vous avez maintenant la potion adéquate. Une fois dans l'église, interrompez la cérémonie. Il faudra discuter sec, jusqu'à provoquer suffisamment votre adversaire pour qu'il vous frappe. Dans le duel qui suit, soyez habile. Au bon moment, une petite rasade de votre mixture merveilleuse et LeeChuck ira pour de bon rejoindre la terre de ses ancêtres. Quand à la belle Sword Master, se mariera-t-elle un jour avec ce jeune pirate si courageux ? Je n'ose vous le dire ! TILTUS

## Messages en vrac

### ANTI BLAIREAU

Pour Sébastien (Tilt 91) qui cherche des pokes pour **Arkanoid**, tu peux devenir immortel en recherchant les octets FE0E4A0274 et en les remplaçant par C60604020490.

Pour Phoenix PC (Tilt 91), pour être invincible dans **Turtles**, appuie en même temps sur toutes les lettres de la rangée du milieu. Tu verras apparaître ON/OFF sur l'écran. Clique alors sur ON. Pendant que j'y suis, pour choisir ton tableau de départ, cherche dans le fichier TMNTCGA.EXE (ou VGA) les chaînes 312E4C4S56. Tu n'auras qu'à remplacer le deuxième élément de cette chaîne (ici, « 1 ») par le niveau voulu, de 1 à 6.

Pour Flo sur ST (Tilt 90), j'ai le code d'accès de **Savage** à la fin du niveau 2 : TERMINATE et celui du troisième niveau : NIGHTMARE.

Si vous en voulez encore plus, voici des vies infinies pour **Indy Action**. Cherchez les octets 803EF10300 et remplacez les par C606F10304. Il faut faire cette manipulation deux fois.

Je cherche pour ma part la solution complète de **Zombi** sur PC et des trucs et pokes pour **Double Dragon**, **Platoon**, **Savage I**, **Buck Rogers**... J'aimerais plus que tout avoir du temps infini pour **Out Run**. Sur ce, je retourne jouer à **Indy** ! Tchao.

### NEL

Comment tuer le dragon de **Cadaver** ? Dans **Captive**, je ne sais plus quoi faire après avoir passé la première porte. Merci.

### ASHURA

Voici deux questions vitales pour moi. Dans **Y's** sur CD-ROM Nec, comment passer la salle du 11ème niveau de la tour ? Dans **Drakkhen**, comment pénétrer dans le troisième château, au pays des glaces ? Merci à tous et à toutes !

### ALEX FIGHTER

Je réponds à Christophe I qui a lancé un SOS concernant **Alex Kid in Miracle World**. Traverse tout d'abord la

première salle à toute vitesse pour ne pas y être transpercé. Dans la salle qui se trouve tout en haut de l'édifice, au centre, collecte la vie supplémentaire qui est cachée dans un renforcement à droite, après les deux flammes. Ensuite, il faudra délivrer ton frère. Pour cela, tape sur la case qui représente un poisson. Dans la salle qui se situe en haut à droite de la pièce de départ, tu trouveras un parchemin. Pour l'atteindre, ta canne de vol suffit. Enfin, il te faudra affronter le Stone Weard pour récupérer ton sandwich.

### EDDY THE ED et J.Y.

Pour **Iron Man** sur PC, voici diverses astuces : - pour avoir un crédit de dollars infini, dans le fichier Game.exe, recherchez la suite d'octets FE 01 24 C1 2F 86 et remplacez 24 C1 par 90 90 ; - vous pouvez aussi obtenir 255 unités de nitro au lieu des 25 prévues au départ par le jeu. Cherchez pour cela les octets 45 11 B0 19 88 45 et remplacez B0 19 par B0 FF ; - pour plus de sûreté encore, il ne tient qu'à vous d'empêcher que cette provision de nitro baisse : remplacez FE C8 par 90 90 dans la chaîne 94 00 FE C8 88. Bonne chance à tous.

### DEPECHE MODE

Je viens en aide à Firestone (Tilt 92) qui lutte dans **Escape from Col-ditz**... La pioche permet d'ôter les lattes du plancher, celles qui sont plus claires, par exemple dans l'église. La pelle te donne ensuite la possibilité de creuser un tunnel afin d'atteindre une autre salle. La chandelle est enfin indispensable. C'est elle qui te permettra de voir clair à l'intérieur des tunnels.

Pour les babies de **Brat**, voici quelques codes qui j'ai découverts sur Amiga 500. Niveau 2 : MIKEMOTO ; niveau 3 : SASUTOZO ; niveau 4 : SUMATZEE. Dans la zone Parkland, niveau 5 : NOKITAGO ; niveau 6 : IT-SANONO ; niveau 7 : MOZIMATO ; niveau 8 : HOZITOMO. Dans la zone Moonbase, niveau 9 : MOKITEMO et niveau 10 : ZUMOKATO. Pour cette dernière zone, la limace verte mange vos flèches. Utilisez alors les poids sur les trappes, la glu pour les monstres verts.

Pour ma part, et toujours dans **Brat**, je n'arrive pas à faire disparaître le champ magnétique à la fin du niveau 10. On n'y trouve aucune trappe, seulement des pièces de quatre couleurs qui s'allument et s'éteignent lorsque

CPIO présente :

## 3615 FREEWARE\*

le TOP du téléchargement !

- ➔ Protocole QUICKER : l'un des protocoles les plus rapides et fiables du marché.
- ➔ Des milliers de soft à télécharger sur PC et compatibles, ATARI ST, MACINTOSH (dès octobre 91) et UNIX
- ➔ Des nouveautés toutes les semaines !
- ➔ Pour les passionnés : petites annonces, boutique, forums, boîtes aux lettres binaires
- ➔ Le club 3614 FREEWARE

\* 3615 FREEWARE est également accessible directement par le 36.25.01.15

3615  
FOREVER  
La première  
messagerie  
multi-listes  
CP 56 918

BON A DECOUPER ET A RETOURNER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT (par chèque à l'ordre de CPIO) A : CPIO 13 15 rue de la Verrerie 75004 Paris

- oui je désire recevoir le KIT complet (câble + disquette) à 149 F
- Câble DB 25                       Câble DB 9
- 29 F Disquette PC 5 1/4         34 F Disquette PC 3 1/2
- 34 F Disquette MAC 3 1/2       34 F Disquette ATARI ST
- Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement quicker Ti 94

NOM -----  
Prénom -----  
Adresse -----  
-----  
Code postal + Ville -----  
-----

# message in a bottle

l'on marche dessus. Impossible d'atteindre la pancarte « finish », c'est dur ! Sur Commodore 64 maintenant, dans le jeu **Déjà Vu**, il faudrait que je sache faire de la monnaie. Le vendeur de journaux ne veut pas de mon argent et le chauffeur de taxi, plutôt que de me rendre mes pièces, les garde comme s'il s'agissait d'un pourboire... Please, help me on the message !

## SCANNER

Pour Laurent dans **Maupiti Island**, je te rappelle qu'il est impossible d'atteindre la statue du bassin. Pour lire les inscriptions, il suffit de se procurer des jumelles (cabine de Bruce) et un miroir (lecture inversée).

En réponse à Fanaventure (Tilt 92) et afin qu'il puisse entrer dans la machine d'**Explora III**, dans le musée, voici ma technique : il faut cliquer sur le tableau et utiliser les clés sur le détecteur. Lorsque les gardiens arrivent, passe par la porte du fond, utilise l'appareil (trouvé à l'aéroport, dans la consigne dont la clef est chez le fou...) sur le tableau de bord. Pour la suite, je te laisse te débrouiller tout seul. Bon courage !

En ce qui me concerne, je cherche à sortir de la deuxième partie de **Game Over II**. Je ne trouve pas de médaille, ni de porte bleue au niveau 3 (bois souterrains). Merci à tous...

## TILTUS

Pour Scanner, je me permets de te rappeler très succinctement les principales actions nécessaires à la découverte de la crypte de **Morteville**. Muni de ton poignard et de la bague (dans le couloir, quatrième porte à droite, cinquième porte à gauche), rends toi dans la cave et place la lame dans le trou situé à la base de la colonne du milieu. Dans le passage, il te faudra répondre au questionnaire proposé. Ensuite, place la bague dans le trou de la sphère et tourne le bijou. Tu entreras alors dans la crypte.

**ZORLAC**  
Je cherche de l'infini pour tout ce qui concerne **Rick Dangerous** sur PC. Merci.

**TILTUS**  
Pour SEB qui lutte encore dans **Larry I**, une superbe aventure, je t'envoie ici quelques tuyaux... Commander le vin, c'est facile. En route pour une lune de miel prometteuse, il te faudra abreuver ta compagne. Pour cela, allume la radio et change de station. Tu obtiendras un numéro de téléphone, numéro qu'il faudra appeler de l'extérieur pour commander le vin. En ce qui concerne la corde obtenue après cette scène, elle sert à descendre par le balcon de la chambre où tu as rencontré ta première conquête. Je te rappelle brièvement le déroulement de cette phase de jeu. Après l'être refait une santé au jackpot, monte au dernier étage et discute avec la troisième femme. En contournant le bar, tu trouveras un marteau dans la poubelle. De retour dans la chambre de ta première

**TIMOTHEE**  
C'est la première fois que j'écris un message. Voici mes questions. Dans **Kick Off II**, comment marquer facilement des buts face au gardien ? Dans **P47**, comment abattre l'avion qui lance des bombes de l'arrière dans huit directions (niveau 2) ? Enfin, je cherche du temps infini pour **Enduro Racer** et **Out Run Turbo**, des vies supplémentaires pour **Indy** (arcade) et **Rick dangerous I et II**. Un grand merci d'avance !

**MALIBU**  
Voici tout ce que je sais pour répondre aux aventuriers du message Tilt 92... Pour Anonyme qui lutte dans **Larry I**,

prends le taxi jusqu'au casino hôtel. Tu trouveras devant l'ascenseur, dans le cendrier, la « card » qu'il faut montrer au garde de la discothèque afin d'y entrer.

Dans **Larry II**, avec le million de dollars, va acheter un maillot de bain dans le magasin chic. Tu auras ainsi de la monnaie, de quoi acheter quelques petits indices tout au long du jeu.

Pour **Maniac of Game** et les problèmes qu'il rencontre dans **Fire and Brimstone**, lorsque les pierres tombales sont au sol, tire dessus... Lorsqu'elles retombent, évite-les bien sûr ! Sache que, pour faire tomber une pierre, il faut la toucher une dizaine de fois. Lorsque les trois sont détruites, l'épée disparaît et tu peux alors passer sans danger.

Pour BLCN dans **Savage**, le code de la deuxième partie est **SABATTA** et celui de la troisième est **PORSCHÉ**. Bon courage ! Pour mister Zippo, dans **Navy Moves**, le code de la deuxième partie est **786169**.

Voici enfin un petit truc pour tous les fans de **Zak Mac Kracken**... A San Francisco, lorsque vous êtes dans votre appartement, il suffit de lancer l'ordre « Mettre Cuisinière » pour vous retrouver directement et gratuitement au Bermudes. Astucieux, non ?

Mais il ne faudrait pas que j'en oublie pour autant mes problèmes personnels. Que faut-il faire face aux pirates de **King's Quest III** ? Dans **Space Quest I**, que faire après avoir tué le monstre avec la spore ?

Enfin, comment sortir des égouts de **Manhunter** ? Merci d'avance et longue vie au Message !

**JEAN BERNARD**  
Je recherche l'invulnérabilité pour **Xenon 2**, **R-Type**, **Venus**, **Ghost and Goblins**, **Stargoose**, ainsi que des vies infinies pour **Impact**, **Dragon Ninja** et **1943**, le tout sur Atari STE. Merci à tous.

**ANONYME I**  
Dans **Crash Garrett**, quel est le code qui ouvrira le coffre de Sharkey ? Comment ouvrir aussi celui du laboratoire et la porte ouest de ce même laboratoire ? Comment acheter le journal de Slezee après l'avoir sauvé ? A quoi sert le papier de l'avion du hangar ? Beaucoup de question que je me pose tous les matins ! Merci à tous.

**SEB**  
Dans **Legend of Faerghail**, que faut-il faire dans les catacombes, car j'ai déjà tout visité et, à part la « small map » et le « sarcophage », rien de spécial à se mettre sous la dent ? Voici quelques conseils pour ce même jeu. Au quatrième étage des mines, on peut trouver la fameuse boule de cristal qui permet, grâce au sort « magic map » d'un illusionniste, d'obtenir la cartographie complète de l'étage où l'on se trouve. On peut aussi y trouver de la poudre à canon, très utile pour faire des trous dans les murs. Tchao !

**1040 ST RENAUD**  
Dans **Geisha**, que faut-il faire en début de partie ? J'aimerais aussi avoir des vies infinies dans **Wonderboy**, **Robocop** et **Altered Beast**. Merci et à la prochaine !

**MAX KOUGLOFF**  
En réponse à Billy the Kid, voilà des aides qui sont déjà parues dans Tilt. Je vous les rappelle quand même. Pour tuer le loup dans les **Voyageurs du Temps**, il faut lui lancer l'eau collectée dans la rivière grâce au sac rouge. Attention, le sac fuit et il faut agir avec rapidité. En ce qui concerne l'intérieur du monastère et la carte magnétique : lorsque l'homme vous demande à boire, retournez dans la première pièce et prenez la coupe. Celle-ci sera remplie dans la cave du fond, avec le tonneau situé à droite et au milieu de la pile. Lorsque le moine est mort, prenez la télécommande et actionnez le bas du meuble pour trouver la carte magnétique. Il faudra ensuite utiliser à nouveau la télécommande dans la cave, pour ouvrir un passage secret qui mène à la salle de contrôle. Pour tous les déplacements dans le monastère, je rappelle enfin à Billy qu'il ne faut pas marcher sur le carré vert et toujours tourner dans le même sens que les moines. Bonne chance !

## GOLD WINGS

Tout d'abord, merci à Jean Bernard pour l'aide fournie. Pour Fanaventure, encore quelques conseils pour **Explora III**... En plus de l'appareil dont parle Scanner, il faut aussi que tu te procures le diamant synthétique chez le droguiste, rue Hella, ainsi que la vieille photo, dans la poubelle du début de jeu, à la scène du clochard. Pour entrer dans la machine, utilise le diamant sur le verre.

Pour Saint ST cette fois, et toujours dans **Explora III**, il faut utiliser la feuille manuscrite d'engin incendiaire sur soi-même pour confectionner la bombe.

Pour Erick qui se bat dans **Dungeon Master**, devant le rideau du niveau 2, décale-toi deux fois sur la gauche, avance jusqu'à la porte, défonce-la avec la hache, l'épée ou la massue et tu n'auras plus qu'à faire le tour pour prendre le coffre.

Quant à moi, j'aimerais connaître le moyen d'obtenir des vies infinies pour **Pac Mania** et **Space Harrier**. Qui pourrait également me dire comment compléter la mission deux de **Battle Command** ? Merci et un grand bonjour à Nicolas et à toute l'équipe de Tilt.

**JEAN BERNARD**  
Je recherche l'invulnérabilité pour **Xenon 2**, **R-Type**, **Venus**, **Ghost and Goblins**, **Stargoose**, ainsi que des vies infinies pour **Impact**, **Dragon Ninja** et **1943**, le tout sur Atari STE. Merci à tous.

**ANONYME I**  
Dans **Crash Garrett**, quel est le code qui ouvrira le coffre de Sharkey ? Comment ouvrir aussi celui du laboratoire et la porte ouest de ce même laboratoire ? Comment acheter le journal de Slezee après l'avoir sauvé ? A quoi sert le papier de l'avion du hangar ? Beaucoup de question que je me pose tous les matins ! Merci à tous.

**1040 ST RENAUD**  
Dans **Geisha**, que faut-il faire en début de partie ? J'aimerais aussi avoir des vies infinies dans **Wonderboy**, **Robocop** et **Altered Beast**. Merci et à la prochaine !

**MAX KOUGLOFF**  
En réponse à Billy the Kid, voilà des aides qui sont déjà parues dans Tilt. Je vous les rappelle quand même. Pour tuer le loup dans les **Voyageurs du Temps**, il faut lui lancer l'eau collectée dans la rivière grâce au sac rouge. Attention, le sac fuit et il faut agir avec rapidité. En ce qui concerne l'intérieur du monastère et la carte magnétique : lorsque l'homme vous demande à boire, retournez dans la première pièce et prenez la coupe. Celle-ci sera remplie dans la cave du fond, avec le tonneau situé à droite et au milieu de la pile. Lorsque le moine est mort, prenez la télécommande et actionnez le bas du meuble pour trouver la carte magnétique. Il faudra ensuite utiliser à nouveau la télécommande dans la cave, pour ouvrir un passage secret qui mène à la salle de contrôle. Pour tous les déplacements dans le monastère, je rappelle enfin à Billy qu'il ne faut pas marcher sur le carré vert et toujours tourner dans le même sens que les moines. Bonne chance !

**BILLY THE KID**  
Dans **Explora III**, qui me dira où se trouvent : la bibliothèque, l'asilé, les catacombes ainsi que les fleurs à donner à la bibliothécaire ? Que faire enfin de la carte découverte sur le cadavre ? Merci à tous et à bientôt sur le message.

**TILTUS**  
Pour tous ceux qui luttent encore dans **Maupiti Island**, voici quelques remarques recueillies d'une interview de Jérôme Lange himself : « 3 morts pèsent 2 morts et 5 morts 2 morts. Le premier est le second et le second le premier. Le fer tourne sous le signe des pirates. Puisque trois bénitiers étaient respectivement gravés de 3, 5 et 8 têtes de mort, je voyais enfin le moyen d'appliquer le curieux message. Il me fallait faire en sorte que les bénitiers 3 et 5 ne comportent que deux volumes d'eau... » Comprenez qui penses !

**SEB**  
Dans **Legend of Faerghail**, que faut-il faire dans les catacombes, car j'ai déjà tout visité et, à part la « small map » et le « sarcophage », rien de spécial à se mettre sous la dent ? Voici quelques conseils pour ce même jeu. Au quatrième étage des mines, on peut trouver la fameuse boule de cristal qui permet, grâce au sort « magic map » d'un illusionniste, d'obtenir la cartographie complète de l'étage où l'on se trouve. On peut aussi y trouver de la poudre à canon, très utile pour faire des trous dans les murs. Tchao !

41, RUE PELLEPORT  
75020 PARIS  
TEL. 45.38.77.77

**NOUVEAU**

**4990 F**

**AMIGA 500 +**  
+ Moniteur couleur 1083 S  
+ 5 jeux  
+ 1 manette

MANETTES DE JEUX  
PRO 5000 145 F NAVIGATOR 140 F  
ZIP STICK 150 F STING RAY 140 F  
SPEED KING 110 F MANTA RAY 160 F

# ACE MARKET

## LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C

### NOS POINTS FORTS:

- PRIX**  
ACE MARKET vous fait bénéficier des meilleurs prix... et sans vous déplacer !
- SERVICE RAPIDE**  
ACE MARKET traite votre commande le jour même de sa réception... pas de perte de temps, vous êtes livré dans les plus brefs délais !
- GARANTIE**  
ACE MARKET garantit les Ordinateurs 2 ans, les Périphériques 1 an, les Logiciels 3 mois.

#### LOGICIELS DE JEUX

3D CONSTRUCTION KI	350	400
3D MASTER GOLF	240	
AMOUR GEDDON	240	
ATOMINO	240	
BAT + CARTE	290	290
BEAST BUSTER	240	
BOOLY	190	
BUILDER LAND	240	240
CADAVRE	140	140
CADAVRE DATA DISK	240	290
CAPTIVE	240	
CASTLES	290	290
CHESS Champion 2175	290	290
CHUCK ROCK	240	
CROISIERE p. un cadavre	240	290
CYBERCON 3	240	
DEMONIAC	290	290
DEUTEROS	240	290
ELF	240	290
EPIC	240	290
EUROPEEN superleague	190	240
EXPLORA 3	280	280
EXTREME	240	
F19 STALITH FIGHTER	290	380
F18 STRIKE EAGLE 2	240	340
FLIGHT TO INTRUDER	290	
GAUNTLET 3	190	
GODS	240	290
GOLDEN AXE	240	
GRAND PRIX 500 CC 2	240	280
GREAT COURTS 2	240	240
HALLS OF MONTEZUMA	240	
HUNTER	240	
INDY 4	240	
INT'L Champion Athletic	240	240
KICK OFF 2 - SCENARIO	120	120
KO 2 FINAL WHISTLE	120	120
KO 2 GIANT OF EUROPE	120	120
KO 2 RETURN TO EUROPE	120	120
KO 2 SUPER LEAGUE	120	120
KO 2 WINNING TACTIC	120	120
LOGICAL	290	340
M1 TANK PLATOON	240	
MAGIC GARDEN	240	
MANCHESTER UNITED	190	
MANCHESTER U. Europe	240	290
MASTER BLAZER	240	240
MINDWINTER 2	240	240
MIG 29 FULCRUM	340	390
MONKEY ISLAND	240	290
NAVY SEALS	240	290
PANZA KICK BOXING	280	280
POWERMONGER	240	240
POWERMONGER D DISK	140	140
PREDATOR	240	240
R.B.I. 2	240	240
RAILROAD TYCOON	240	240
R-TYPE 2	240	240
SARAKON	190	190
SHADOW DANCER	240	240
SHERMAN M4	240	240
SIM CITY + POPULUS	290	290
SIM EARTH	280	280
SIMPSONS	240	240
SNOW BROGS	240	240
SPEEDBALL 2	240	240
SUPER MONACO GP	240	240
SWIV	240	240
TENNIS CUP	240	240
TOKI	240	240
TURRICAN 2	240	240
ULTIMATE GOLF	240	240
VROOM	240	240
WARHAMMER	240	240
WARLORDS	240	240
WING COMMANDER	290	290
WINGS OF DEATH	240	240
WOLF PACK	290	290
WONDERLAND	290	290
ZONE WARRIOR	250	250

#### UTILITAIRES AMIGA

3D TOOLS	670
AMAS	975
AMOS FR	455
AMOS COMPILER	295
AMOS 3D	345
AUDIOMASTER	623
BIG BANG	1495
COMPILATEUR GFA BASIC	392
COMPTE CHEQUE	220
DELUXE MUSIC	1070
DELUXE PAINT III	695
DELUXE VIDEO III	670
DEMO MAKER 1MB	345
DEVPAC 2	695
DIGI-PAINT III	695
DISCOSCOPE	250
DISKMASTER 1.4	255
DOS 2 DOS	870
DR DS 5.0	870
D PAINT III	870
Dr T'S (KCS)	1970
ELAN PERFORMER	870
EXCELLENCE	1670
FAMILIACOMPTÉ	240
GFA BASIC	486
INFOFILE	495
INTERCHANGE	345
KINDWORDS 2.0	410
K-SEKA	705
LATTICE C	2845
MASTER SOUND	395
MAXIPLAN PLUS	695
MUSIC WARE	345
PIXMATE	520
POWER WORKS	845
PRO 24	2590
PROFIL	345
SCUJPT 3D XL	1145
STUDIO ANIMATION DISNEY	970
STUDIO 24	1145
SUPERBASE PRO	1485
TOOLBOX AMIGA	190
TRACK 24	570
VIDEO EFFECTS	695
VISTA PRO	920
A.DEBOG	585

#### UTILITAIRES ATARI

BUROTEXT	770
CALAMUS	2345
CLAVISSIMO	275
CANVAS	195
COMPTE CHEQUE	245
CYBER PAINT 2.0	685
DEGAS ELITE	240
DELUXE PAINT III	480
DEVPAC V.2	725
DIGISCOPE	245
FACT + STOCK FACILES	390
FLEXIDUMP +	485
G + PLUS	385
GEM UP	295
GESTCOMPTÉ	280
GESTION BUDGET PERS.	285
K-SPREAD 4	985
LE BOURSIER	1095
LE COMPTABLE 2	770
L'ELECTRONIEN	580
MASTER SOUND 2.0	970
MUSIC MASTER	420
MUSIC ONE	370
PAINT DESIGNER MONO	585
PRINT MASTER +	345

**TOUS NOS PRIX SONT T.T.C**

**PERIPHERIQUES AMIGA**

**DISQUES DURS A 500**

DATAFLYER 45 Mo	3.250 F
DATAFLYER 52 Mo	3.690 F
DATAFLYER 105 Mo	5.590 F

**DISQUES DURS A 2000 + EXT. 0 à 8 Mo**

DATAFLYER 45 Mo	3.990 F
DATAFLYER 52 Mo	4.490 F
DATAFLYER 105 Mo	6.290 F

**EXTENSIONS MEMOIRE A 2000**

DATAFLYER RAM 0 Mo	950 F
DATAFLYER RAM 2 Mo	1.800 F
DATAFLYER RAM 4 Mo	2.690 F

**EXTENSIONS MEMOIRE A 500**

512 Ko Ext. sans horloge	320 F
510 Ko Ext. avec horloge	360 F

**BASEBOARD 0 Mo** 990 F  
**BASEBOARD 2 Mo** 1.890 F  
**BASEBOARD 4 Mo** 2.890 F

**CARTE ACCELERATRICE**  
MICROBOTIC YXL30 3.495 F

**VIDEO**

GENLOCK ROBTECK	1.390 F
DIGITALISEUR DIGIVIEW	
GOLD 4.0	1.490 F
MONITEUR 1083S	2.290 F
MONITEUR 1084S	2.490 F

**SON**

DIGITALISEUR MONO	340 F
DIGITALISEUR STEREO	480 F
SAMPLER	560 F
PERFECT SOUND	740 F
INTERFACE MIDI	420 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO	
4 Watt sans HP	360 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO	
4 Watt avec HP	530 F

**DIVERS**

BOOT SELECTOR DFO/DF1	110 F
CHANGEUR DE KICKSTART	350 F
MONITEUR SHARER	220 F

**PERIPHERIQUES ATARI**

**EXTENSIONS MEMOIRE STE**

BARETTE SIM ou SIP 512 Ko	250 F
BARETTE SIM ou SIP 1 Mo	700 F
BARETTE SIM ou SIP 4 Mo	2.000 F

**DISQUES DURS**

PROTAR 20 Mo	2.890 F
PROTAR 40 Mo	3.890 F
PROTAR 52 Mo	4.990 F

**MONITEURS**

Monochrome SM 124	1.190 F
Couleur SC 1435	2.290 F

**EMULATEURS**

MAC : SPECTRE GCR	3.790 F
PC : AT ONCE	1.990 F

**COMMUTEURS**

JOYSTICK/SOURIS	120 F
MONITEUR COUL./MONO	190 F
LECTEUR INT/EXT.	290 F

**ACCESSOIRES AMIGA ATARI**

**BOITES DE RANGEMENT**

40 disquettes. 3 1/2	40 F
80 disquettes. 3 1/2	80 F
POSSO 3 1/2	130 F

**HOUSSE CLAVIER** 70 F  
**HOUSSE MONITEUR COUL** 80 F  
**CABLE PERITEL** 90 F  
**CABLE MIDI** 40 F  
**CABLE IMPRIMANTE** 45 F  
**CABLE MINITEL** 90 F  
**CABLE RALLONGE JOYS.** 35 F  
**CABLE NULL MODEM** 150 F  
**DOUBLEUR JOYSTICK** 60 F  
**COMMUTEUR** 150 F  
**PERITEL/PERITEL** 50 F  
**TAPIS SOURIS** 50 F  
**DISQ. DE NETTOYAGE 3 1/2** 59 F  
**DISQ. DE NETTOYAGE 5 1/4** 69 F  
**FILTRE ECRAN VERRE 14"** 390 F

**LES PERIPHERIQUES INDISPENSIBLES**

SOURIS	170 F
SOURIS OPTIQUE	420 F
TRACK BALL	390 F
LECTEUR EXT. 3 1/2	540 F
LECTEUR EXT. 5 1/4	980 F
SCANNER 400 DPI	1.790 F

Offre valable jusqu'au 31 Octobre 1991.  
Dans la limite des stocks disponibles.

**PERIPHERIQUES AMIGA**

**DISQUES DURS A 500**

DATAFLYER 45 Mo	3.250 F
DATAFLYER 52 Mo	3.690 F
DATAFLYER 105 Mo	5.590 F

**DISQUES DURS A 2000 + EXT. 0 à 8 Mo**

DATAFLYER 45 Mo	3.990 F
DATAFLYER 52 Mo	4.490 F
DATAFLYER 105 Mo	6.290 F

**EXTENSIONS MEMOIRE A 2000**

DATAFLYER RAM 0 Mo	950 F
DATAFLYER RAM 2 Mo	1.800 F
DATAFLYER RAM 4 Mo	2.690 F

**EXTENSIONS MEMOIRE A 500**

512 Ko Ext. sans horloge	320 F
510 Ko Ext. avec horloge	360 F

**BASEBOARD 0 Mo** 990 F  
**BASEBOARD 2 Mo** 1.890 F  
**BASEBOARD 4 Mo** 2.890 F

**CARTE ACCELERATRICE**  
MICROBOTIC YXL30 3.495 F

**VIDEO**

GENLOCK ROBTECK	1.390 F
DIGITALISEUR DIGIVIEW	
GOLD 4.0	1.490 F
MONITEUR 1083S	2.290 F
MONITEUR 1084S	2.490 F

**SON**

DIGITALISEUR MONO	340 F
DIGITALISEUR STEREO	480 F
SAMPLER	560 F
PERFECT SOUND	740 F
INTERFACE MIDI	420 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO	
4 Watt sans HP	360 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO	
4 Watt avec HP	530 F

**DIVERS**

BOOT SELECTOR DFO/DF1	110 F
CHANGEUR DE KICKSTART	350 F
MONITEUR SHARER	220 F

**PERIPHERIQUES ATARI**

**EXTENSIONS MEMOIRE STE**

BARETTE SIM ou SIP 512 Ko	250 F
BARET	

# message in a bottle

## ALEX THE BEST

Voici quelques trucs et bidouilles pour les fanas de **Fire and Brimstone**, **Mata Hari** et **BAT**... Bon courage ! Dans **Fire and Brimstone**, en 1/4 (premier niveau, 4<sup>e</sup> écran), prenez l'échelle de droite et continuez sur... la droite. En 1/5, utilisez la potion bleue (en 1/1, tirez 6 à 7 fois sur la chouette), un passage apparaît. Montez sur la première plate-forme du passage puis, en sautant sur la deuxième, tirez juste au dessus de l'écran : voilà le premier livre des dieux. Au niveau 2, à la deuxième tour que vous voyez, prenez la potion de « super saut ». Bondissez sur le deuxième pilier en partant de la droite. Là, sautez en l'air et tirez juste au-dessus de l'écran : voilà le deuxième livre des dieux ! Prenez-le, puis sautez dans la tour, ramassez la clef et prenez le deuxième passage en partant de la droite. Au troisième niveau, sur l'écran où se trouve le temple, montez sur la 6<sup>e</sup> marche, sautez et tirez. Résultat, le troisième livre des dieux. Pour découvrir enfin la salle secrète, il suffit de se placer juste en face de l'entrée du temple et de diriger le joystick vers le haut. Mais attention, si vous effectuez cette manœuvre avant de posséder les trois livres, la salle disparaîtra à jamais !

Dans **Mata Hari** maintenant, allez vers le coffre du haut. Bien entendu, vous aurez forcé tout d'abord la femme à vous donner le code, avant de la tuer... Continuez vers la droite et, devant le coffre, composez le code. Approchez-vous encore du coffre et écoutez... Dès que vous entendez une sonnerie, stop ! Arrêtez tout, déposez un bâton de dynamite et... sonnez la retraite ! Quand vous verrez que vous allez passer dans l'autre salle, lâchez le joystick. Dès que le bord de l'écran clignote, tribord toute (ça veut dire à droite pour les incultes !). Refaites ensuite le code, dépassez la chaise d'un pas et tirez quelques balles. Approchez-vous à nouveau du coffre et vous aurez la deuxième clef !

Quelques questions et réponses pour **BAT** maintenant. On peut trouver Sloane à la salle de jeu entre 13 et 14 heures, et Lydia chez les prostituées entre 1 et 2 heures du matin. Dans le lit, il faut cliquer très vite sur les boutons gauche et droite pour que votre nana soit heureuse...

A moi maintenant, toujours dans **BAT** : comment danser avec Lydia, à quel endroit et à quelle heure ? Pour danser avec elle, faut-il déjà l'avoir séduite au lit ? Comment lui parler et enfin comment lui faire comprendre que l'on est fauché, pour qu'elle nous vienne en aide ? Je cherche aussi à entrer chez Crisa Kortakis. Je connais deux numéros de téléphone (55555 et

45662) mais ne leur trouve aucune utilité.

Dernières questions avant de vous laisser, je cherche du temps et des crédits pour **Continental Circus**, du fuel dans **Live and Let Die**, du temps pour **Crazy Cars II**, des vies dans **Dragon Ninja**, l'invincibilité pour **Saint Dragon**.

## MENTOS

J'ai fini **Indiana Jones** et peut apporter quelques aides supplémentaires à Julie... Si le maillet ne sert à rien, ne manque pas de t'entraîner à la boxe. La commode d'Henri n'abrite que quelques caleçons. Par contre, la peinture représentant une coupe sera très utile. Dans les catacombes vénitiennes, il faut trouver la plaque d'égoûts qui permet d'aller à la terrasse du restaurant. Va voir l'homme qui a une bouteille de vin, dis-lui que le vin de cette année est de piètre qualité... Il te donnera ladite bouteille ! Ensuite, il faut rejoindre l'étendue d'eau qui se trouve dans les catacombes. Débrouille-toi pour remplir la bouteille d'eau, elle te servira pour humidifier la boue qui se trouve sur la torche. Ainsi, tu pourras actionner la torche, ce qui dévoilera un passage secret qui va vers le bas... Plus loin, c'est une échelle qui te permettra de remonter par une dalle mobile mais à sens unique. A bientôt sur le message.

## CEDRIC

Pour **James Pond**, avec un clavier QWERTY, tapez MR2 (pas de clavier numérique). Par la suite, la plupart des touches auront des fonctions très intéressantes, par exemple X mènera au niveau 2, D ouvrira la porte du niveau, etc.

Pour **Grand Prix 500 2**, sélectionnez le championnat et, après la première course, sauvez les données sur un disque. A l'aide d'un éditeur de secteurs, allez à l'offset 30 colonne 5 de cette sauvegarde et entrez le numéro du circuit désiré, sachant que le premier répond au code 00 et le dernier au code 0B.

Dans **Z-Out**, durant le jeu, appuyez simultanément (clavier QWERTY) sur : - A et K pour être invulnérable ; - A, 1, 2, 3, 4, 5 et 6 pour choisir le niveau.

En ce qui me concerne, je cherche des vies infinies ou un cheat mode sur **Xenon 2**, **Swiv** et **Gods**. Merci !

## TILTUS

Grâce à Thierry, David et Didier, et avant de faire paraître leur solution complète de **Metal Mutant**, voici quelques explication en ce qui concerne les vannes à ouvrir et à fermer dans

ce jeu, message adressé notamment à Joëlle :

niveau 3 : vanne (2) vanne (4)  
niveau 2 : vanne vanne (1)  
niveau 1 : vanne vanne (6)  
niveau 0 : vanne (5) vanne (3) barrage

Explication : les joueurs traceront un plan de ces 4 niveaux. Les vannes s'y trouveront alors dans une disposition similaire à ce qui est indiqué plus haut. Il suffira de les actionner dans l'ordre indiqué par les chiffres entre parenthèses. Pour les vannes sans chiffre, il faut bien sûr ne pas y toucher.

## CHRISTOPHE

Je trouve toujours plein de trucs super utiles dans le message. Alors aujourd'hui, c'est moi qui vous aide un peu ! Pour tous les passionnés, voici pas moins de cent mots de passe pour tout savoir du jeu **Logical**.  
2 THE OTHER SIDE  
3 QUADRI QUADRA  
4 STONE ROAD  
5 NICE COLORS  
6 MORE COLORS  
7 REAL FUN  
8 PINK AND PINK  
9 GREEN PATH  
10 BAD DIRECTION  
11 DONT PANIC  
12 COLOR MANIA  
13 REFRESHMENT  
14 FULL MOON  
15 RUNNINGS BALLS  
16 GREEN RIVER  
17 TWO ISLANDS  
18 MORE ISLANDS  
19 TIMES CHANGE  
20 OTHER THINGS  
21 BE HONEST  
22 BLUE N VIOLET  
23 THREE PATHS  
24 DANGEROUS  
25 THE WANDERER  
26 SECRET CHAMBER  
27 FALCONS FIGHT  
28 BLUE ANGEL  
29 FAR THUNDER  
30 A SIMPLE ONE  
31 BLUE VELVET  
32 PARADISE I  
33 CLASSIC ART  
34 VENI VIDI VICI  
35 WE LIKE IT  
36 FOREVER HERE  
37 WONDERLAND  
38 THE SNARE  
39 CURE IT  
40 SUN IS SHINING  
41 A RAINBOW  
42 ARROW ROAD  
43 TURNING WHEELS  
44 ACCELERATION  
45 THE PRESIDENT  
46 HE IS MISSING  
47 PICKNICK TIME  
48 WHO IS CALLING

49 ANCIENT ART  
50 SHE IS GONE  
51 LOGISTIC 3 QUADRI QUADRA  
52 TURNING COLORS  
53 PARAMOUNT  
54 THE LADDER  
55 BACK IN RED  
56 TREASURE ROOM  
57 DONT WANT THAT  
58 THE FREE FALL  
59 CORRADO BEACH  
60 MORE POPCORN  
61 WILD AT HEART  
62 THE DARK AGE  
63 DIMLIGHTS  
64 THE FIFTIES  
65 PICTURE OF HER  
66 GORDIAN KNOT  
67 HIGH SPEED  
68 ALEXANDRIA  
69 RUNNINGS TEARS  
70 HER RAINBOW  
71 WALK IN CREAM  
72 TOUCH HER  
73 SHADOWLAND  
74 JACK IN BAG  
75 VITAMIN C  
76 STUNT BALL  
77 MIRRORLAND  
78 ACE QUEST  
79 BOA BOA BOA  
80 DA DA DA  
81 HAUNTED HOUSE  
82 THE SECRETS  
83 SMILING JOKE  
84 CHILDREN GO  
85 IT IS ATLANTIS  
86 ON THE ROAD  
87 BLUE IS FIRST  
88 WOLFS MOON  
89 WILD CHINA  
90 ITS LOGICAL  
91 SHE COMPARES  
92 BIG MOUNTAINS  
93 TOMORROW  
94 TELEPORTER JAM  
95 LEVER SUNLIGHT  
96 NEW EXODUS  
97 THE PEACEPIPE  
98 FINAL SURPRISE  
99 WHITE MIAMI  
100 THE FINAL CUT

Le dernier code, THE FINAL CUT, donne accès à un éditeur de terrain.

## LE SPECTRE

Est-il possible de prendre des objets dans **Murder in Space** et où se trouvent les dix clefs de **Castle Master** ? Merci d'avance.

## SUPER CHRIS

Je vous envoie des vies infinies pour **Night Hunter**. A l'aide d'un éditeur, cherchez la séquence 53 39 00 07 E7 9D 66 98 et remplacez la par 60 04 00 00 00 60 98. Pour l'énergie, 4A 79 00 07 E7 A0 6F 00 02 3A devient 33 FC 17 00 00 07 E7 A0 4E 71.

Pour la transformation, remplacez 53 79 00 07 EA 26 66 00 00 3E par 60 04 00 00 00 60 00 00 3E.

Pour **Sherlock Holmes STE** (Tilt 92) dans **Rick Dangerous**, tout est question de rapidité.

Pour ma part, j'aimerais savoir ce que veulent dire les lettres G, P et C dans **Nitro**.

Dans **Player Manager**, pourquoi le pourcentage du comité baisse t-il, même si je gagne tous les matchs et que je suis premier ? Merci d'avance.

## ANONYME

En réponse à Jean Bernard (Tilt 92), tape **HELP** pour obtenir de l'aide sur **Blood Money**. Pour **New Zealand Story**, tape sans espace **MOTHER-FUCKENKIWBASTARD**.

Pour Erick et le coffre derrière le rideau dans **Dungeon Master** niveau 2, fais le tour et tape dans la porte pour la casser. Enfin, pour tous les fans de **Dungeon Master**, voici un truc génial. Editez **Dungeon.dat** et, à chacune de ces cinq adresses, 01 24 01 30, 03 00 02 21, 02 1C 02 1C, 04 2C 03 08 et 04 04 01 3C, écrivez à la suite (le signe - signifie qu'il faut passer cet octet sans y toucher) AA 22 AA 22 AA 22 -- 32 AD 99 - 32 AC 99. Baladez vous ensuite dans le hall : vous verrez que Tiggy, Stam, Gando, Linflas et Iaido sont hyper-puissants !

Dans **Chase HQ**, des vies infinies ? Recherchez 53 39 00 01 B6 E0 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Quoi ? Vous voulez aussi des turbos infinies ? Bon, OK, modifiez alors la chaîne 53 79 00 00 39 F0 en 4E 71 4E 71 4E 71. A bientôt pour d'autres astuces.

## TILTUS

Grâce à Jérôme de Montdidier, voici qui devrait aider **Player Man** à vaincre **Die Hard** sur PC. Lorsque tu reviens sur le toit pour la deuxième fois et que l'hélico te tire dessus (c'est le FBI, mais ils ne savent pas que tu es avec eux !), il faut bien sûr éviter les balles, mais aussi traverser la piste d'atterrissage vers le bâtiment qui se trouve en face, et foncer vers la porte. Prends l'escalier. Sur le toit numéro 2, tu découvres les cadavres des terroristes. Pivote sur la droite, avance puis tourne encore à droite et cours au plus vite vers le carré rouge qui se trouve sur ta gauche. Ce sont des câbles. Là, tu dois sauter, avant que le toit n'explode. Tu passeras finalement à travers une fenêtre et arriveras dans une autre pièce. Tu passes la porte, tu avances et évites les obstacles en faisant des roulades. Prépare donc tes armes (revolver et Uzzi) et entre dans la pièce. C'est Hans lui-même qui s'y trouve. Il te tire dessus mais, bien plus grave encore, il tient ta femme en joue ! Là, il faut s'approcher en

évitant les balles, mais surtout sans tirer. Tout proche de l'adversaire, tu attendras que ta femme s'écarte légèrement de Hans pour tirer sur lui et le jeter à travers la fenêtre. Oui, c'est hard, mais c'est la bonne solution. Bon courage !

## STEPHANE

Dans **Countdown**, après être sorti de la clinique, je n'arrive pas à trouver d'autres destinations que les trois suivantes : chez moi, chez Mc Bain et au Caire où un tueur m'assassine... Comment se débarrasser de ce dernier homme et où aller ? J'aimerais aussi savoir à quoi servent les objets que je possède, à savoir le cintre, le sac, la lampe de poche, les explosifs, la bouteille de vin, la boîte à outils, la batterie rechargeable, le dossier « E » et la note de Mc Bain. Help me, merci d'avance.

## JOHN MICHAEL

Pour Christopher dans **Chaos**, le diamant orange sert à refermer la trappe qui se trouve derrière un faux mur, à proximité de l'endroit où tu as tué un serpent volant. La trappe ne se referme que si tu mets ce diamant dans ton inventaire. Plus loin, tu trouveras deux interrupteurs qui te permettront de te frayer un passage jusqu'aux escaliers qui mènent à la salle des corbums. Salut !

## YAN SOLO

Si quelqu'un se souvient de **Mach 3**, un très ancien titre, qu'il veuille bien me donner des vies infinies. J'en cherche aussi pour **New Zealand Story** et **Badlands**. Merci.

## NICOLAS

Dans **Alex Kidd in the Miracle World**, j'arrive dans une salle jaune contenant des plaques avec des dessins. Si je marche dessus, un fantôme apparaît... Que faire ? Où se trouve le parchemin ? Merci d'avance.

## STEACK MAN

Je recherche des vies infinies dans **Strider II**, sans utilisation d'un éditeur de secteurs SVP. Faites vite, il y va de ma santé ! Dans **Zak**, Control G permet sur ST de repeindre les tableaux, Shift G permet de griller les étapes... Il suffit d'indiquer le numéro de la salle désiré, de 1 à 54. Tchao.

## CLL

Dans **Captive**, je cherche l'utilité des map basic. Comment se repérer avec l'optic type III ou IV ? Comment recharger notre Power ? Sur la lune Pelphi, je trouve dans le donjon une ouverture dans le mur, derrière laquelle se trouvent des ennemis. Comment y

entrer ? A quoi servent les manettes rouges et combien y en a-t-il ? Impossible aussi d'utiliser les armes que j'achète chez le marchand, sauf les « balls ». Comment fait-on fonctionner la caméra du cinquième écran TV et y a-t-il des prises d'électricité comme on en trouve dans Butre ? Merci à tous pour répondre à ces nombreuses questions.

PS : Toutes les bidouilles concernant **Populous** et **Hard Drivin'** seront les bien venues. A plus.

## TURBO ST

Je tourne en rond dans **The Immortal**. Comment faire pour se relever lorsque l'on tombe dans une trappe ? Dans **Ultima**, comment ouvrir les portes entourées de bleu ? Il me faudrait aussi argent et bateau. Dans le phare au sud-ouest, que répondre à l'homme qui me demande « Quelles sont les trois lettres suivantes ? » Dans **Maniac Mansion** maintenant, où sont les fils cassés et comment les réparer ? Merci à tous ceux qui répondront à ce message.

## THOR

Dans **Super Off Road**, pour avoir des crédits infinies, appuyez sur les deux boutons de la souris et celui du joystick pendant le chargement. Dans **BRAT**, entrez le code NAGAIT-SU dans le menu « whisper a secret » : vous changerez de niveau très rapidement. Dans **Time Race**, voici quelques codes : niveau 5 → BBRE CVTY  
niveau 10 → TKIP DRUN  
niveau 13 → NXTH FRUX  
niveau 14 → THIL SDON CHIL  
Dans **Gremlins II**, pour avoir des vies illimitées, tapez SINATRA dans les high scores. A bientôt.

## BUCK ROGERS

Voici quelques indices pour **Castor Loufoque** et tous les passionnés de **BAT**. Lorsque Merigo est mort, vous pourrez vous aventurer dans les souterrains qui gardent un précieux secret. Quand Sloane et Lydia seront en votre compagnie, épuisez tous les crédits de votre carte et rendez-vous au sas nord. L'accès au hangar des dragons vous sera donné. Bien sûr, le loueur d'engin vous interdira de piloter (pas d'argent). Mais c'est là que Lydia se proposera de vous aider, c'est à dire de vous mettre en rapport avec le gouverneur de Selenia, Crisa Kortakis, qui renflouera vos caisses. Grâce à cette nouvelle relation, le pilotage d'un drag est désormais chose possible. En survolant le désert, on trouve trois fortes volantes disséminées aux alentours du dôme. Vrangor se cache dans

l'une d'elles. Pour y pénétrer, il faut l'immobiliser et l'accoster. Une fois à l'intérieur, vous pourrez entrer un code et peut-être découvrir celui qui est la cause de tous vos problèmes. Ce code se trouve dans le sas nord de Terrapolis. Sachez enfin qu'il vous faut une carte « accès technicien » pour y pénétrer. Pour ma part, je lance un appel pour vaincre **Explora II**. Grâce à l'aide de Wolverine, j'ai progressé... Malheureusement, je suis à nouveau bloqué à l'époque 7, là où la tempête se lève et m'engloutit. Que faut-il faire après avoir passé Tyrésias ? Existe-il de la cire pour se boucher les oreilles et, si oui, où se trouve-t-elle ? Salut à tous les lecteurs de Tilt et plus spécialement à Wolverine. A bientôt.

## NICOLASTARICIEN

Quelques astuces pour les fanas du joystick... Dans **Goldrunner**, à la page de présentation, tapez F2 et vous serez intouchables par les missiles envoyés par l'ennemi. Dans **Ikari Warrior**, quand vous avez fait un score important, entrez comme nom « FREERIDE ». Dans **Strider**, dès que commence la partie, mettre le jeu en pause et appuyez sur shift et 1 une bonne dizaine de fois. Ensuite, vous utiliserez les touches F1, F2, F3, F4, 1, 2, 3, 4 et 5. Pour ma part, je cherche de l'aide pour **Ghouls'n' Ghosts** (je me fais systématiquement tuer par les cochons armés de tridents). Merci aussi pour vos aide sur **Dynasty Wars**, **Sorcerer Lord**, **Chaos Strikes Back** et **Tetris**. Enfin, dans **Turbo Cup**, impossible de faire moins que le temps de qualification. A bientôt j'espère !

## MALIBU

Pour Emalik qui lutte dans **Dragon Flight**, il est facile de rentrer en contact avec la reine des lutins, le roi des nains ou le vizir... Il suffit de donner une bouteille d'alcool aux gardes. J'aimerais quant à moi connaître les noms des différents donjons, ainsi que le moyen de détruire les statues et les gardiens de cristal. Dernière question, comment entrer en contact avec Neltaldr dans le jardin aquatique de Triolan ? Merci à tous.

## NICOLAS

Dans **Lord of the Ring**, à quoi sert la « black key » ? Dans **Budokan**, comment battre la femme ninja ? Enfin, dans **Wing Commander**, peut-on avoir du « blaster » infini ? Un grand merci.

## TCB

Dans **Metal Mutant**, impossible de tuer Pol4. Pourtant, j'ai la bulle protectrice... Merci d'avance.

# message in a bottle

## MAX

En réponse à Olivier et à tous les aventuriers de **King Quest 5**, voici quelques éléments de solution :

La pièce d'or : elle se trouve dans le désert, à l'intérieur du temple ouvert grâce au bâton.

La sorcière de la Dark Forest : elle ne pourra rien contre vous si vous possédez l'amulette donnée par madame Mushka (donnez la pièce d'or au zigan).

Le sac d'émeraude : on le trouve dans le château de la sorcière, dans un tiroir.

La clef qui ouvre le coffret de l'arbre est dans la lampe, toujours dans le même château.

Le tambourin : il se trouve dans le tableau des bohémiens. C'est lui qui vous permettra d'effrayer le serpent. Bon courage !

## CAMISOLOIDE

J'ai un problème concernant **Dragons of Flame** sur ST. Celui qui pourra répondre aux questions suivantes est le bienvenu... Comment entrer dans le château de Pax Tharkas ? Où trouver la corde magique ? Mis à part les sortilèges, quelle est l'utilité de Gilthanas et comment utiliser sa grande connaissance des endroits secrets des anciens ? Merci d'avance.

## ROY

Voici quelques codes pour **Flood** : VINE, JOUX, REED, HEAD, TRAP, JIND et le niveau 42 avec MEEK ! Pour **Pipe Mania**, essayez HAHA, GRIN, REAF, SEED et REAP. Dans **Car Vup**, tapez PUSSYCAT au tableau des scores.

Je cherche quant à moi des trucs pour **Lotus Turbo Esprit**, **Enchanted Land**, les codes de **Jumping Jack Son**. Tchao !

## MASON POWERS

Comment trouver le boss de la fin du niveau 3 dans la version PC de **Tortues Ninja** ? Merci.

## MAX

Pour le Tilté du Cosmos et grand guerrier de **Captive**, voici quelques indications envoyées par Franck pour la planète Butre. Dès que tu as passé le sas d'entrée, recharge les quatre droids à l'aide de la prise d'énergie (3 points) et place-toi ensuite en face du mur mobile (roulettes visibles à la base). Click le bouton droit sur la flèche « avancer » et le mur se déplacera. Bye !

## LE TILTE DU COSMOS

Salut aux grands joueurs de ST et Amiga. J'ai vraiment besoin de votre aide dans **Murder in Space**. Je n'arrive pas en effet à me servir du bras mani-

pulateur et ne sais pas non plus comment sauver Schmidt de l'empoisonnement. Qui me donnera également le moyen de me servir de la trousse d'urgence ? Les insectes sont-ils vraiment inoffensifs ? Encore quelques questions SVP... Quels sont les codes de Boronova et de Connely (je n'arrive pas à résoudre leurs énigmes) et comment réveiller Alvisi. Enfin, que fait le fusible dans la poche de Connely ? Ce jeu est vraiment difficile. A la fin de la partie, tout le monde meurt... N'y aurait-il pas d'assassin ? Merci d'avance.

## WILD

Salut les Tiltmen et women ! Je vous lance un appel désespéré du fin fond de mon salon... En effet, je me suis lancé dans ce merveilleux jeu de rôle qu'est **Ultima 4**, il y a de cela trois ans déjà. Je possède toutes les pierres mais je ne sais pas m'en servir dans les chapelles. Je suis un avatar. J'ai aussi le cerje, le gouvernail magique, la corne, le livre et le crane que je n'arrive pas à détruire. En ce qui concerne le gouffre, je me place dessus mais n'arrive pas à y pénétrer ! Après avoir prié tous les dieux que je connais, puisse un avatar envoyer au Message le mode d'emploi des pierres, la soluce pour détruire le crâne et entrer dans le gouffre. Merci à tous et à bientôt.

## TETE BRULEE

Pour Les Brailes (Tilt 93), dans **Italy 90**, pour choisir les touches, il faut faire 4 (set preference), 3 (define control) et 3 (define keys).

Pour Hakim (Tilt 93) dans **Indiana Jones**, avant de partir pour le château, il te faut trouver le cerueil du croisé. Ensuite, tu remontes et tu retournes sur la terrasse... Pour Ben maintenant, envoie l'ordre « donner sanglier chien ». Il faut pointer la tête du chien, prendre la coupe, le remplir de vin et la donner au gros soldat du deuxième étage.

Pour ma part, dans Indy, où trouve-t-on le manuel de pilotage et faut-il monter dans le dirigeable ? Merci d'avance.

## BARBE NOIRE

Ceci est ma première lettre au message (Bienvenu ! Signé Tiltus). Voici quelques aides pour **Prince of Percia**. Pour pouvoir accéder à tous les niveaux du jeu, il suffit de modifier le cinquième octet du fichier prince.sav. Remplacez cet octet par ALT 3 pour le niveau 3, ALT 4 pour le niveau 4, etc. jusqu'à Alt 12 pour le niveau 12. Attention, pour le niveau 13, c'est Alt 14. Tchao !

## JIMMY JEFF

Pour **Danger Robot** et le mammoth de **Chuck Rock**, il faut ramas-

ser la pierre et se mettre à l'abri en montant sur la plate-forme. Jette le rocher sur l'animal et répète cette manœuvre plusieurs fois. Tchao !

## AJT

Pour tous les fans de Megadrive, voilà quelques tips savants. Sur **Sagaia** (alias **Darius II**), pressez douze fois le bouton C pendant la présentation pour obtenir un mode spécial. Pour un « free play », il faut presser, toujours à la présentation, B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C. Pour choisir son stage, faire C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Enfin, tapez ZTT à la place de votre nom pour entendre la bande son. A plus.

## SUPERMAN

Pour Loic STE, si tu veux tuer le dragon du dernier tableau de **Super Wonderboy**, il faut que tu gardes avec toi sept à huit objets magiques (bombes, tornades, etc.) et que tu les lui lances.

## TILTUS

Je voudrais quant à moi connaître l'endroit où l'on ouvre les pièces secrètes de **Prehistorik**. Merci et à bientôt !

## SHARRA DE FIONAVAR

Pour Wolverine qui se bat dans **Explora**, pour connaître la direction à prendre à partir du petit temple, donne le collier de perle rouge (trouvé dans un tronc d'arbre creux un peu plus à l'est de la machine) à l'aztèque silencieux. Celui-ci tracera sur le sable de petites flèches. Tu auras sûrement besoin de recommencer plusieurs fois le parcours car il faut être rapide et arriver au temple avant 13 heures. Là, utilise les gants sur le buisson, mets la bague du pharaon dans la fente et attends 13 heures pile. Ensuite, monte l'escalier, ouvre le coffre, prends la carte et tu n'auras plus qu'à refaire tout le chemin en sens inverse.

Je rappelle à Stéphane (Tilt 93) que les notes jouées sur les crânes sont différentes à chaque fois. Tu dois lire le journal du Graal pour les connaître.

Pour ma part, dans **Indy**, j'ai été un petit peu déçapant en trouvant les tiroirs du colonel... vides ! Tout ce qu'il y a à prendre, c'est le trophée. Comment me débarrasser de l'abruti musclé qui garde la prison de Henry Jones ? A quoi sert l'argent et existe-t-il une combinaison de dialogue ou un objet à donner pour ne plus butter sur

les deux premiers gardes du troisième étage ?

Dans **Les portes du temps**, à quoi sert la massue en fer que j'ai trouvée sous la cheminée en Ecosse ? Comment ne pas se faire décapiter par le samouraï du Japon ?

Dans **King Quest IV** maintenant, comment passer les arbres humains ? Comment entrer chez l'ogre ? Le grand rocher qui se trouve au milieu de la clairière est-il important ? Dans la bouche de la baleine, quel est l'ordre exacte qu'il faut taper ? Aidez moi ou je vais devenir folle !

## TILTUS

Pour Stéphanie, voilà qui t'aidera sans doute dans tes multiples aventures. Pour **Police Quest**, il faut demander à la jeune Marie enfermée en prison « help with the hotel operation ». Si cette phrase ne fonctionne pas, prends bien note de ce que dit Morgan dans son bureau...

Pour **Larry II**, les guêpes mortelles ne tenteront rien contre toi si tu rampes sous l'arbre qu'elles habitent.

## ADVENTMAN

Dans **Rise of The Dragon**, que faut-il faire chez Johnny Qwong ? Dans les égouts, je me fais électrocuter à chaque tentative ! Dans **King Quest**, comment passer les montagnes. J'ai le traîneau mais où trouver une corde ? Que faire dans la taverne et peut-on ouvrir la porte qui se trouve sur le côté ? Un petit renseignement en échange, pour sortir de la forêt, il faut déposer du miel où se trouvent les yeux puis laisser les trois diamants sur le miel. Merci à tous.

## STONEHENGE

Pour les Casse Pieds qui luttent dans **Captive**, utiliser une arme est très facile. Il suffit de la placer dans la main, puis d'appuyer le bouton droit pour s'en servir. Mais attention, il faut pour cela avoir un niveau d'expérience suffisant...

Pour Amisteph, dans **Great Courts II**, il faut que tu places ton joueur en mode « character » lors de sa création. A mon tour, dans **Captive**, comment aller chez le marchand et regagner de l'énergie ? Merci d'avance.

## SUPERJOY

Pour **Skweek**, sur ST, il suffit d'appuyer sur enter lors de l'affichage du niveau pour avoir des vies supplémentaires. Ensuite, la touche « + » suivi du numéro du nombre de niveaux sautés fonctionne aussi.

Pour ma part, dans **Explora II**, Thyrisia souhaite boire du sang... Mais où trouver ce délicieux breuvage ? Merci.

# AMIE LE PRO.

**OFFRE SPECIALE RENTREE !**  
**POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR \***  
**- 10% SUR LOGICIELS**  
**ET PÉRIPHÉRIQUES \***

\*offre valable pour les achats payés comptant et groupés le même jour.

## POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

### \* DISQUETTES 3"1/2 DF-DD

Par 100 : 3 F l'unité. Par 50 : 3,50 F l'unité.  
Par 10 : 4 F l'unité

### \* EXTENSION MEMOIRE 512 Ko

Atari : 250 F  
Amiga : Sans horloge : 340 F  
Avec horloge : 390 F

### \* LECTEUR EXTERNE

Amiga ou Atari : 3"1/2 : 550 F  
5"1/2 : 990 F

### \* TRACK BALL

Amiga ou Atari : 390 F  
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

### \* LOGICIEL DUPLIQUEUR

Logiciel AMIGA X COPY : 340 F

AMIGA 500		
AMIGA 500	Sans Moniteur	2.790 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	Avec Moniteur Coul.	4.490 F
		4.690 F

AMIGA 500 +		
AMIGA 500 +	Sans Moniteur	2.990 F
AMIGA 500 + + Ext. 1Mo	Avec Moniteur Coul.	4.990 F
		NC

AMIGA 2000		
AMIGA 2000	Sans Moniteur	5.290 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	Avec Moniteur Coul.	6.990 F
		8.390 F

ATARI 520 STE		
ATARI 520 STE	Sans Moniteur	2.490 F
ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo	Avec Moniteur Coul.	4.690 F
		4.890 F

ATARI 1040 STE		
ATARI 1040 STE	Sans Moniteur	3.290 F
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo	Avec Moniteur Coul.	5.490 F
		5.740 F

ATARI MEGA STE 2		
ATARI MEGA STE 2	Sans Moniteur	6.490 F
ATARI MEGA STE 2 + Ext. à 4Mo	Avec Moniteur Mono	7.490 F
		7.990 F

## PÉRIPHÉRIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000		DISQUES DURS A 500		MONITEURS	
45 Mo	3.290 F	45 Mo	3.990 F	Moniteur Couleur 1083 S	2.290 F
52 Mo	3.790 F	52 Mo	4.490 F	Moniteur Couleur 1084 S	2.490 F
105 Mo	5.690 F	105 Mo	6.390 F		

EMULATEUR A 500		EXTENSIONS MEMOIRE A 500		EXTENSIONS MEMOIRE A 2000	
AT ONCE	1.990 F	0 Mo à 6 Mo	990 F	0 Mo à 8 Mo	990 F
POWER PC	2.390 F	0 Mo	1.900 F	2 Mo	1.690 F
		4 Mo	2.600 F	4 Mo	2.390 F
		6 Mo	4.900 F	6 Mo	3.290 F

## PÉRIPHÉRIQUES ATARI

DISQUES DURS		EXTENSIONS MEMOIRE STE		MONITEURS	
20 Mo	2.990 F	+ 512 Ko	250 F	SM 124	1.100 F
40 Mo	3.990 F	+ 1 Mo	700 F	SC 1435	2.290 F
52 Mo	4.990 F	+ 2 Mo	1.500 F	MULTISYNC	3.990 F
80 Mo	5.990 F	+ 4 Mo	2.200 F		

SCANNERS		SOUSIS		EMULATEURS	
A Main GOLDEN IMAGE	1.990 F	CHIC MOUSE	170 F	MAC SPECTRE GCR	3.790 F
A Plat PRINT TECHNIQUE	4.990 F	GOLDEN IMAGE	490 F	PC: Super Chargeur	2.890 F
		TRACK BALL	390 F	AT: ONCE PLUS	2.190 F (NF)

## LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant  
GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)  
CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt\*  
REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50% de sa valeur\*\*

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

\* Après acceptation du dossier

\*\* Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20  
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20	
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89	
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18	
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09	
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40	
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42	
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11	

**NOUVEAU**

## CDTV

**AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM**  
Avec softs :  
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER  
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN  
**6.990 F**

## CONSOLES

SEGA	SEGA	ATARI
MEGADRIVE	GAME GEAR	LYNX
1.090 F	1.190 F	790 F
+ 1 JEU	+ 1 JEU	+ 1 JEU
1.190 F	1.290 F	890 F

## AVA la star du PC... à prix cadeau !

### Configuration de base

- 1 Mo de RAM extensible
- Disque dur 40 Mo
- Boîtier AT Baby ou MiniTower avec alimentation 200W
- Lecteur 5"1/4 ou 3"1/2
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle + Joystick
- Clavier 102 touches
- Carte graphique

MODELE	Sans Moniteur	Avec Monit. Mono VGA	Avec Monit. Coul. VGA
AVA 2012 AT286 à 12 MHz	5.350 F	6.000 F	7.500 F
AVA 3016 AT80386SX à 16MHz	6.950 F	8.000 F	9.200 F
AVA 3025 AT386 à 25MHz	8.450 F	9.500 F	10.700 F
AVA 3033 AT80386 à 33MHz	9.930 F	10.900 F	12.200 F

### POUR TOUT ACHAT D'UN AVA 50% DE REMISE SUR LES CARTES SONORES

CARTES SONORES		JOYSTICKS	
ADLIB	1.450 F	SPEED KING	160 F
SOUND BLASTER	1.690 F	WARRIOR	150 F
SOUND BLASTER PRO	2.450 F	MAGIC 202	150 F
MIDI BOX + SEQUENCEUR	990 F	CARTE DOUBLE	160 F

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] TEL [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

MON ORDINATEUR \_\_\_\_\_  
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAIS D'ENVOI \_\_\_\_\_

POSTE 60 F / TRANSPORTEUR 100 F Par colis / C.R 80 F TOTAL

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE  CARTE CLUB AMIE

[ ] [ ] DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

## Amiga, CDI & Co

Ma lettre se compose de plusieurs questions que voici :

1) Que sont les scrollings parallaxes et différentiels, les animations et jeux en temps réel ?

2) A combien de Mips tourne l'A500 à 8 MHz ? (si jamais c'est chiffrable, vu que ça doit être bien bas !) L'A3000 à 50 MHz ? Le 386 à 33 MHz ? Le 486 à 50 MHz ?

3) Le CDI existera-t-il avec un microprocesseur 68030, voir 68040 ? Si oui, sera-t-il compatible avec le CDI Magnavox à base de 68000 ?

4) Est-il prévu un périphérique pour transformer la Super Famicom en CDI (vu que les CD-ROM Super Famicom sont compatibles CDI) ?

5) La vitesse d'horloge de la Megadrive ainsi que son mode graphique seront-ils modifiés avec l'ajout du CD-ROM et de ses composants internes ?

6) Les disques CD-ROM et CDI sont-ils vraiment incopiables, même avec du gros matériel ?

Un vacancier

■ 1) Un scrolling en parallaxe (synonyme de différentiel) est une technique qui fait défiler (scroller !) plusieurs plans à des vitesses différentes. Cela donne une impression de profondeur, de relief. On parle d'animations en temps réel quand elles reproduisent la vitesse « réelle ». Une course de voiture ou un simulateur de vol sont de ce type. Le terme de jeu en temps réel s'applique surtout aux jeux de rôle ou d'aventure. Le temps de ces jeux s'écoule, même si vous n'agissez pas. L'exemple en est Dungeon Master. Attention, cela s'applique même si le temps du jeu est subjectif (c'est-à-dire accéléré ou ralenti par rapport à la réalité...). Ultima VI, par exemple, n'est pas en temps réel : lorsque vous faites une action, le jeu attend que vous ayez terminé.

2) Je ne connais pas la vitesse en Mips de ces machines, mais c'est relativement peu indicatif. Le 68000 à 8 MHz est légèrement plus rapide qu'un 80286 à la même vitesse et plus lent qu'un 386 à 33 MHz ! Cela ne veut absolument pas dire que les animations seront plus lentes (c'est plutôt le contraire !). Les coprocesseurs, la gestion de la mémoire et bien

d'autres choses entrent en ligne de compte.

3) Il est très probable que des versions 68030 et plus du CDI Magnavox (alias Philips en Europe) apparaîtront. Ils seront de toute façon compatibles.

4) La compatibilité « High Sierra » dont se targuent la plupart des CD actuels est ce que l'on peut appeler une belle « arnaque ». Elle correspond à des spécifications techniques, pas au contenu des disques, et ne veut absolument pas dire que les disques CD peuvent être utilisés sur des machines différentes. Donc, pas de compatibilité entre le CD-I et le CD-SF...

5) Les spécifications du CD-MD laissent prévoir une amélioration sensible des performances de la MD. Cela étant, il reste à voir ce que ces améliorations donneront dans la réalité. Somme toute, il ne s'agit que d'un accessoire ajouté, qui communique par un bus, et qui a donc ses limitations. Wait and see...

6) Il n'y a actuellement aucune raison pour que ces disques soient « incopiables », pour peu que l'on possède le matériel adéquat. En revanche, si des copies commencent à circuler, les protections suivront.

## Amiga

Je possède un Amiga 500 depuis environ deux ans. En ce temps-là, j'étais un petit pirate et j'avais toutes les nouveautés, puis j'ai commencé à lire votre revue qui m'a tout de suite passionné. J'ai lu les articles sur le piratage et, petit à petit, j'ai pris conscience de ce que je faisais. J'ai acheté un jeu, Drakkhen, que j'ai trouvé complètement nul, et voilà 80 francs suisses (320 FF) balancés par la fenêtre. Dire que j'aurais pu l'avoir pour rien ! Mais cela ne m'a pas découragé, et je vais en racheter. Mis à part cela, j'ai pas mal de questions à vous poser :

1) Je sais que le processeur de mon Amiga est un Motorola 68000. Mais d'où vient ce chiffre ?

2) Avec quels logiciels peut-on programmer en Assembleur ? Est-ce un langage dur à apprendre (par rapport à l'Amiga-Basic) ?

3) Un 286 à 16 MHz est-il plus ra-

pide qu'un 386 à 10 MHz ?

4) Quand verra-t-on des jeux qui tirent parti des énormes capacités de l'Amiga ? Je suis prêt à parier que l'Amiga est équivalent ou supérieur aux consoles 16 bits ! Il suffirait que les éditeurs laissent aux programmeurs le temps de finir leurs jeux.

5) A quand un dossier sur vous et sur la façon dont vous faites notre journal favori ?

Un fidèle lecteur

■ Désolé que Drakkhen ne t'aie pas plu... Pour répondre à tes questions :

1) Pourquoi 68000 ? Ma foi, je n'en ai aucune idée. Pas plus d'ailleurs de pourquoi de la Renault 19, etc. Je suppose que les cinq chiffres veulent montrer une évolution sensible par rapport aux microprocesseurs à quatre chiffres (6502...). Pour le reste, mystère !

2) L'Assembleur (aussi appelé langage d'assemblage) se programme avec des assembleurs (aussi appelés compilateurs assembleurs...). Je ne connais pas les noms, mais Juju doit en avoir parlé dans la rubrique Sésame. Sans être aussi simple que le Basic, l'Assembleur n'est pas difficile à apprendre en lui-même. Tout au plus nécessite-t-il une certaine rigueur, la programmation structurée n'étant pas son fort. En revanche, une bonne connaissance de la machine et du processeur est indispensable, puisque ce langage fait appel à leurs spécificités. C'est pour cela qu'un Assembleur sur Amiga se programmera différemment qu'un Assembleur sur ST, et qu'il sera encore beaucoup plus éloigné d'un Assembleur sur PC.

3) N'ayant jamais vu de 386 à 10 MHz, je vais prendre comme exemple un 286 à 20 MHz et un 386sx à 16 MHz. Lequel est le plus rapide ? Ça dépend ! En théorie, le 286 tourne plus vite. Mais en pratique, les programmes fonctionneront plus rapidement sur 386sx. Cela est dû à la conformation interne des processeurs. Le 386 exécute un certain nombre d'instructions en moins de cycles que le 286. Le processeur est « cadencé » à n MHz, ce qui divise le temps en n millions de cycles par seconde. Chaque instruction (ajouter truc à machin, déplacer bidule vers...) prend un certain nombre de cycles et, par exemple, le 386 en utilise 2 pour ajouter (ADD) alors que le 286 en

prend 3, le 8086, 4 et le 486 un seul. Pour multiplier (MUL), les cycles utilisés sont : 8088 = 70 cycles, 286 = 13, 386 = 9 et 486 = 13. Cette explication est approximative (la taille et la vitesse du bus de données entrent aussi largement en compte), mais correspond en gros à la réalité.

4) On peut poser la même question en ce qui concerne les autres micros. Je trouve même que l'Amiga est l'un des rares micros à disposer de jeux tirant correctement parti de ses capacités. Car, somme toute, Beast ou Immortal valent largement les jeux sur console (hormis la Neo Geo) ! Pour ce qui est des éditeurs, et particulièrement des éditeurs européens, ils montrent un manque de prévision à moyen et à long terme. Cela est dû principalement à des questions d'argent...

5) Nous n'avons rien de tel de prévu, mais pourquoi pas ?

## Pin's

Avez-vous un pin's Tilt ? Quel est son prix ? M. Gibault

■ Nous en avons effectivement un, mais il est épuisé. Il devrait être réédité, mais aucune date n'a été communiquée à la rédaction.

## Musical

Possesseur d'un PC 386 VGA, j'envisage d'acquérir une carte son. Entre AdLib, Sound Blaster et Roland, laquelle conviendrait le mieux (la Sound Blaster me paraît mieux équipée : port joystick, cordon chaîne hi-fi) ? A ma connaissance, l'Amiga ne possède que 4 voies, le STE 3 voies, et la Sound Blaster 11 voies FM. Les musiques seront-elles meilleures que sur 16 bits ? Et pour finir, une baisse des prix pour les cartes sonores avait été annoncée dans vos rubriques, qu'en est-il ? Le prix est resté le même.

Anonyme musical

■ La Sound Blaster et la AdLib sont assez similaires. La Soundblaster dispose en plus d'un canal réservé aux voix digitalisées, d'une prise joystick et de quelques accessoires. Elle est un peu plus chère. La Roland MT 32 est un matériel presque professionnel. Comme son nom l'indique, elle

propose 32 voies, et est sensiblement plus chère (d'autant plus qu'elle n'est à ma connaissance pas distribuée officiellement en France). Peu de programmes utilisent ses spécificités. Toutes ces cartes sont annoncées comme compatibles AdLib, qui est le standard. Le son obtenu est meilleur sur PC avec une carte sonore que sur Amiga ou ST. En revanche, il est nécessaire d'acheter la carte, ce qui fait au minimum 1 000 F à ajouter au prix de la machine... Pour ce qui est des prix, ce sont les éditeurs qui les font...

## La fin d'un monde

Une lettre pour faire part d'une idée qui me trottait depuis bien longtemps dans la tête et que je me décide enfin à coucher sur le papier. Voilà. Nous savons tous que l'informatique avance très vite. De nouvelles machines apparaissent, rendant obsolètes les précédentes. D'un autre côté, les programmes sont de plus en plus performants. Bien entendu, ce phénomène de progression et d'amélioration devrait nous satisfaire. Mais nos comptes en banque, déjà rudement sollicités par les nécessités diverses de la vie, ont du mal à s'adapter à cette course infinie à la consommation que suscite l'attrait des nouveautés.

Moi-même possesseur depuis trois ans d'un 520 STF, puis d'un Mega ST1 (pas même STE !) et d'une bonne cinquantaine de logiciels divers, je ne peux me résoudre à m'endetter pour m'offrir le TT ou l'Amiga 3000, qui ne cessent de me faire rêver. Et pourtant, je lis de plus en plus fréquemment que les ST sont des machines condamnées, que les éditeurs de jeux vont incessamment arrêter d'adapter sur ST les jeux qu'ils produisent. Et je vois bien moi-même, en feuilletant les revues, en me promenant dans les magasins spécialisés, que ma machine est maintenant désuète, que ses graphismes sont bien primaires et qu'elle est moins douée pour l'animation que nombre de ses concurrents actuels.

Mais je tiens à mon ST. J'ai vécu avec lui de longues et nombreuses heures à me distraire et à travailler. Son clavier pour le trai-

tement de texte, que je pratique presque chaque jour ; son écran monochrome est absolument parfait. En outre, il est encore en très bon état. Alors, voici ma question : faut-il, en bref, se résoudre à participer à la course aux nouveautés ? Mais je peux poser ma question en d'autres termes : est-ce qu'il existe des raisons véritables pour conserver, contre vents et marées, son ordinateur au-delà de la durée de son existence médiatique ? Je peux à présent en venir à ce qui formait mon idée. Je souhaiterais que toi, très cher Tilt, que je lis depuis si longtemps, tu publies un grand dossier consacré à ce problème épineux de l'après-vie des ordinateurs. Un dossier qui traiterait de l'amour que les passionnés portent à la machine qu'ils possèdent depuis longtemps et dont ils ne peuvent financièrement ou ne veulent sentimentalement pas se séparer. Est-ce que, pour vous, journalistes et professionnels de l'informatique, il est possible et concevable de conserver une dizaine d'années une machine alors que d'autres, plus performantes, sont apparues ? Et de quelle manière peut-on vivre cette situation ? Peut-être pourriez-vous même, sous cet angle, solliciter la participation de spécialistes non directement mêlés au monde de l'informatique, tels que psychologues, psychanalystes, sociologues. Bien entendu, il conviendrait qu'interviennent également des personnalités liées de très près à l'informatique, ludique ou non.

Il serait particulièrement pertinent de réfléchir sur la question des logiciels de « toute une vie », pour reprendre l'expression que l'on peut lire sous la plume de certains critiques spécialisés. Vous pourriez vous interroger sur ce problème, afin de voir si cette catégorie de programmes existe vraiment. Je pense à des titres comme Sentinel, Archipelagos, Populous, mais aussi les simulateurs stratégiques. Peut-on imaginer trouver du plaisir de nombreuses années avec Falcon ou F 19, par exemple ?

Olivier

■ Quel passionné d'informatique n'a pas rencontré ce dilemme que tu exposes aujourd'hui ? Lequel n'a pas des regrets pour sa première machine, pour ses premiers

programmes, pour ses premiers jeux ? Le côté affectif de notre relation avec l'ordinateur peut-il être considéré comme normal ? (après tout, ce ne sont que des machines...). Le sujet est certes intéressant, voire passionnant, mais je ne pense pas qu'il y ait une position unique. Je ne sais pas si nous ferons un dossier sur ce sujet, mais je peux te conseiller, si cela t'intéresse, le livre « La tribu informatique ». Il contient un certain nombre d'inepties (il est écrit par un sociologue non-informaticien), mais est néanmoins intéressant. Pour finir, je pense que tu exagères quelque peu : tu possèdes un Mega ST, qui est une machine performante et qui n'est pas (contrairement à ce que tu penses !) encore morte. Pense à ceux qui se sont attachés aux Oric, Spectrum et autres Thomson ! Leur machine est réellement dépassée.

## PC

Futur étudiant en économie, j'ai décidé de troquer mon vieux CPC contre un PC tout neuf, avec une configuration assez lourde (genre 386sx), soucieux de concilier plaisir et travail (si, si !). Pour tout vous dire, je dispose d'un budget qui s'étale entre 10 000 et 13 000 francs. Mais, avant de me lancer dans l'aventure, j'aimerais que tu répondes à quelques questions :

1) Quelle est la différence entre un 386 et un 386sx ? Un coprocesseur 387 est-il vraiment utile (tableur, PAO, jeux...) ? Si oui, dans quels cas ? Qu'est-ce que la mémoire cache ? La mémoire EMS ?

2) Dans la limite du raisonnable, quelle est la vitesse suffisante pour des jeux comme Wing Commander : Secret Missions II ? 12, 16, 20 MHz ?

3) 1 Mo de RAM, n'est-ce pas un peu juste pour un 386sx ? Et 40 Mo de DD (pour les jeux, les applications - DOS, Windows, Excel) ? Un lecteur 3 1/2 1,44 Mo peut-il lire et formater (en 720 Ko) des disquettes 2 Mo ?

4) Quand sera disponible la version française du nouveau MS-DOS 5.0 ?

5) Quelle est la différence entre une carte VGA et une carte Super VGA (ou VGA étendue, VGA 16 bits...) ? Laquelle est utilisée par les jeux actuellement ? Une



Nous nous permettons de faire une petite suggestion. Il nous a fallu ce mois-ci écartier plusieurs lettres qui paraissaient intéressantes pour la simple raison qu'elles étaient illisibles. Nous n'avons tout simplement pas réussi à les déchiffrer. Il n'est pas nécessaire que votre écriture soit parfaite, mais à partir d'une certaine qualité de pattes de mouches, cela devient illisible. Cela est d'autant plus regrettable que vous passez du temps à les écrire, que vous désirez nous faire parvenir un message et que nous n'arrivons même pas à les lire... Pendant que nous y sommes, une petite question quant au contenu du Forum (c'est la période des questionnaires, profitons-en...). Depuis quelques mois, nous recevons un certain nombre de lettres du type « Arrêtez de parler du piratage », ou « On en a assez de la guerre ST/Amiga ». Donc, petit sondage : voulez-vous vraiment que nous arrêtions de faire paraître ces lettres ? Que nous ne répondions plus qu'aux questions techniques ? C'est votre rubrique, à vous de décider.

résolution de 1 024 x 768 est-elle bien nécessaire ? Combien faut-il de mémoire vidéo au minimum ?

6) La carte Sound Blaster est elle entièrement compatible AdLib ? Est-ce la meilleure du marché ?

7) Enfin, pourra-t-on adjoindre un lecteur de CD-ROM et/ou de CD-I à n'importe quel PC ?

Frédéric

■ 1) La principale différence est la taille du bus de données. Le 386 utilise un bus 32 bits (c'est un « vrai » 32 bits), alors que le 386sx utilise un bus 16 bits (c'est un « 16/32 » bits). Cela influe sur la vitesse des échanges mémoire, et donc sur les programmes.

2) J'ai personnellement utilisé un 386sx à 16 MHz et le jeu est très agréable à partir du moment où tu n'utilises pas de mémoire EMS.

3) Pour les jeux, pas de problème, 1 Mo suffit. Pour Windows (et Excel !), 2 Mo sont nécessaires. En effet, avec 2 Mo ou plus, Windows est capable de fonctionner en mode « 386 étendu », et émule la mémoire vive sur le disque dur. Un disque dur peut te permettre de jouer, ou éventuellement d'utiliser Windows (c'est un peu juste, Windows prend lui-même environ 10 Mo, en utilise 10 pour simuler de la mémoire et chaque programme Windows occupe entre 2 et 10 Mo, voire plus !). En revanche, pas question de faire les deux ! Les lecteurs 1,44 Mo peuvent sans problème formater et lire des disques 720 Ko.

4) Elle doit être disponible au moment où tu liras ces lignes.

5) La carte VGA de base dispose de 256 Ko de mémoire et permet d'afficher 320 x 200 en 256 couleurs (mode « MCGA ») et 640 x 480 en 16 couleurs. Les cartes Super VGA proposent 512 Ko ou 1 Mo et permettent d'afficher une plus haute résolution avec plus de couleurs. Une carte disposant de 512 Ko peut, en général, afficher 800 x 600 en 16 couleurs et 640 x 480 en 256 couleurs. Une carte 1 Mo permet 1 024 x 768 en 256 couleurs. Le problème est que ces cartes sont en général incompatibles et qu'il est nécessaire de disposer des drivers correspondants. Ceux de Windows et d'Autocad sont en général fournis. Pour les autres... Cela limite en général l'utilisation que l'on peut en faire. De plus, une résolution élevée permet d'avoir plus de détails à l'écran mais diminue la lisi-

bilité et, à moins d'avoir un écran 19 pouces, il est quasiment impossible de travailler en 1 024 x 768 sur un moniteur 14 pouces. De plus, la majorité des moniteurs milieu de gamme n'atteignent ces résolutions (quand ils les atteignent !) qu'au prix d'un entrelacement très désagréable (l'image vibre). En revanche, si ton moniteur le permet, Windows en 800 x 600 sera plus agréable qu'en 640 x 480... A moins de vouloir faire du dessin, une carte vidéo à 1 Mo est superflue. Pour ce qui est des cartes 16 bits, il s'agit d'une question de vitesse. Elles utilisent un bus de 16 bits et vont donc plus vite que les cartes 8 bits.

6) La carte Sound Blaster est sensée être parfaitement compatible AdLib. Ce n'est pas la meilleure, la Roland MT 32 lui étant supérieure.

7) Oui, à partir du moment où un connecteur d'extension est disponible.

## Emulateurs

Je vous écris pour vous poser quelques questions à propos des émulateurs sur Amiga 500 (1 Mo). D'abord, quels sont les émulateurs de PC AT 286 ou 386 convenables et utilisant de bonnes résolutions d'écran (VGA, XGA, MCGA, Tandy, SVGA, ZOZOx-747, et j'en passe...). Pour les utiliser, faut-il un disque dur ou toute autre extension ? Si oui, pourriez-vous m'indiquer lesquelles et à quel prix ? Je sais, vous allez me dire que, pour le prix d'un émulateur et d'un Amiga j'aurai un vrai AT tout neuf et tout beau.

N'avez-vous jamais pensé que l'Amiga, on l'avait déjà payé, et que l'émulateur n'était qu'un périphérique parmi tant d'autres (en plus, je n'ai pas envie de revendre mon Amiga !) ? Mais si vous me dites qu'on ne peut pas profiter de tous les logiciels AT, alors là, peut-être que je comprendrais.

Enfin, ne trouvez-vous pas étonnant que, dans l'informatique, il persiste une caste de vieux batraciens mutants lobotomisés (non, non, pas les tortues ninja !) qui continuent sans cesse la guerre Atari/Amiga, alors que ces deux machines ont leurs qualités et leurs défauts ?

■ On peut trouver sans difficulté des cartes AT pour Amiga, aux

alentours de 2 000 francs. Elles permettent généralement d'utiliser les modes graphiques CGA et EGA, parfois VGA. Et bien entendu, ZOZOx-747. Le problème, c'est que 90 % des logiciels actuels nécessitent un disque dur. Et ils prennent de la place ! Si tu ajoutes donc à tes 2 000 francs un disque dur de 40 Mo (c'est un minimum) à 4 000 francs, tu arrives à quelque 6 000 francs. Sais-tu qu'il est possible de trouver des AT avec disque dur et VGA monochrome pour le même prix ? Avec l'avantage d'avoir un Amiga d'un côté et un PC de l'autre ? Sans avoir d'éventuels problèmes de compatibilité ? Sans devoir réaliser deux partitions sur le disque dur, tâche longue et complexe ? Et surtout, si un programme plante sur ton Amiga-PC, quel sera le responsable : le programme mal réalisé ou l'émulation imparfaite ? Comme tu peux le voir, je trouve l'utilisation d'un émulateur peu judicieuse. Cela dit, tu es libre de faire comme bon te semble. Pour finir, tu as parfaitement raison : nous n'avons pas assez (pas du tout ?) testé les émulateurs PC pour Amiga. On s'y met, attend quelques mois pour avoir notre avis définitif (ce sera sans doute dans le TJ).

## Quelques questions

1) Combien vaut un Amiga 500 neuf d'il y a 6 mois, avec un moniteur couleur 1083, starter kit, souris et manette ?

2) Combien coûte un émulateur PC ? Et un lecteur externe 5"1/4 ?

3) Pourriez-vous indiquer dans vos tests de jeux si ceux-ci se jouent au clavier, à la souris ou à la manette ?

4) Si l'on note les meilleures images d'un écran VGA 20/20, quelle note peut-on donner aux meilleures images d'un écran CGA ?

5) Serait-il possible de recevoir une photo de toute l'équipe de Tilt ?

6) Combien de personnes travaillent dans ce journal ? Parmi celles-ci, combien testent les jeux ?

7) Combien d'heures de travail faites-vous par semaine ? Y a-t-il une bonne ambiance dans les bureaux du journal ?

Frédéric

■ Quelques réponses.

1) Ah ! Bonne question. Personnellement, j'enlèverais 10 % par rapport au prix actuel. Mais, dans ce monde de passionnés, comment définir un prix argus fiable ?

2) Entre 2 000 et 5 000 F selon le modèle.

3) Quand cela s'avère nécessaire, nous le faisons. Mais ce n'est généralement pas le cas. Sur Amiga, 99 % des jeux d'arcade se jouent au joystick, 99 % des jeux de rôle à la souris et/ou au clavier, 99 % des simulateurs au joystick et/ou au clavier...

4) 3/20 maximum...  
5) C'est bête que tu nous demandes ça seulement maintenant. Il y a quelques semaines, nous étions justement tous rassemblés... Non, c'est pour rire. Mais il est vrai que nous n'avons pas une telle photo.

6) C'est relativement variable, surtout ces temps-ci avec Consoles + et Micro Kids. Je dirais entre 20 et 30 personnes, dont une dizaine de testeurs.

7) Là aussi, c'est très variable. Cette semaine, j'ai dû faire 100 ou 120 heures de travail effectif... Mais c'est très rare, et il y a des semaines où on ne fait pas grand chose. L'ambiance est excellente (vraiment !). Je connais beaucoup de mensuels spécialisés, et c'est de loin la meilleure. Il faut dire qu'il y a des personnages peu communs.

Saviez-vous que Jean-Loup Renault et Alcidric passent leur temps à s'envoyer des jeux de mots très recherchés ? Du genre... heu... désolé, je n'arrive pas à en faire d'aussi mauvaises, mais vous voyez ce que je veux dire.

## Elle est là !

Je voudrais une information au sujet de la Super Famicom de Nintendo. J'ai lu dans un article que pour le moment la console en question n'était pas disponible en France et qu'elle ne le serait pas avant environ trois ans. Puis, plus loin dans le même Tilt (février, n° 87), j'ai remarqué qu'Ultima en proposait en vente par correspondance. J'aimerais avoir plus de renseignements. Et savoir le prix approximatif de la Super Famicom !

Abou

■ Tu as tout à fait raison : la Super Famicom est disponible en France, chez Ultima ou Shoot

Again, par exemple. Et cela grâce à ce qu'on appelle l'importation parallèle : ces boutiques importent directement les consoles du Japon, ce qui évidemment fait grimper les prix (environ 2 800 F actuellement). Il n'y a en revanche pas d'importateur officiel, et cet état de fait risque de durer quelque temps... Il faut bien remarquer que les consoles vendues par les boutiques sont sous leur seule garantie...

## Association

J'ai 19 ans, je suis étudiant et je possède un Amiga. Je désire créer une association en vue de former un club sur cette machine. Ne connaissant rien à l'envers de l'Amiga, je me permets de vous poser quelques questions :

1) Sachant qu'Amiga est une marque déposée, ai-je le droit de nommer mon association « Amiga Fan » ?

2) Où puis-je me procurer les adresses des différentes maisons d'édition pour me procurer les softs et en faire un article dans mon journal ?

3) Pour le premier numéro, serait-il possible d'interviewer l'équipe de Tilt ?

4) Est-il possible de trouver des sponsors

Yann Schmitz

■ 1) Par correction, il est préférable de demander une autorisation à Commodore France (qui ne saurait refuser...).

2) Dans le numéro spécial de novembre qui contient les adresses des maisons d'édition et des distributeurs.

3) Faut voir... (les chèques sont à libeller à mon ordre !).

4) Bien sûr ! Il te suffit d'aller proposer des pages de pubs aux vendeurs de ton quartier... Attention tout de même à garder ta liberté d'expression.

## Bitmap ou vectoriel ?

Lisant votre revue depuis maintenant 2 ans, je me suis toujours demandé ce qu'étaient un graphisme vectoriel et un graphisme bitmap.

■ Un graphisme bitmap (littéralement « carte de bits ») représente une image comme une succes-

sion de points. Cela signifie que toutes les images qui apparaissent sur ton micro sont des images bitmap, puisque chaque point est représenté dans la mémoire vidéo par un certain nombre de bits. En revanche, la différence entre bitmap et vectoriel apparaît au niveau de la mémoire vive où les images sont calculées. Un vecteur, ce sont deux points, c'est-à-dire quatre coordonnées. Un carré, c'est quatre points, c'est-à-dire 16 coordonnées. Et cela, quelle que soit sa taille. Cela permet de manipuler rapidement des formes simples qui, associées, donneront des avions, des voitures ou des engins spatiaux. L'affichage vectoriel n'est donc qu'un mode de calcul permettant de définir des formes, qui seront de toute façon affichées en bitmap...

## Ça veut dire quoi ?

Je voudrais connaître la signification de « overscan », « full overscan » et « ray tracing » ainsi que la différence entre « shoot-them-all », « shoot-them-up », « beat-them-all » et « beat-them-up ».

Boubou

■ Overscan : c'est l'affichage en plein écran, sans bordures. Généralisé sur consoles, cet overscan est encore très rare sur ST/Amiga (excepté dans les démos) et inconnu sur la plupart des autres machines. Full overscan : idem. Le « ray tracing » (littéralement « traçage de rayons ») est une méthode permettant de calculer les trajets des rayons lumineux sur des objets. Cela permet par exemple d'obtenir l'image d'une bille en verre dans un miroir avec tous les reflets et les effets que cela donnerait dans la réalité (essaie pour voir !). Etant donné la complexité d'un tel processus, il faut un matériel puissant (ou beaucoup de temps !) pour calculer une unique image, même très simple. Shoot... et beat... proviennent de l'anglais. Il peut arriver que nous nous trompions (erreur humaine est), mais les formules exactes sont « shoot-them-up » (que l'on raccourcit parfois en « shoot'em up ») pour les jeux de tir et « beat-them-all » (« beat'em all ») pour les jeux de combat (type Dragon Ninja, Double Dragon...).

20



**OFFRE PRIORITAIRE**

**LA DISQUETTE 5" 1/4**  
30 F LA DISQUETTE 3" 1/2

**FRAIS DE PORT GRATUITS**

Disquettes de logiciels du Domaine Public International pour PC et compatibles.

**BON DE COMMANDE**  
(commande minimum 8 disquettes)  
à renvoyer avec votre règlement à  
**ROBECOM B.P. 30 - 34502 BEZIERS CEDEX**

<p><input type="checkbox"/> <b>527 - WAMPUM</b> Système de gestion de base de données.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>758 - GAMES SERIE 21</b> 8 superbes jeux CGA pour votre PC.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>775 - FREEWORD</b> Le fameux traitement de textes. A posséder.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>720 - GEIBUDGET</b> Gestion de budget domestique.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>707 - GESTION FINANCIERE</b> Calculs financiers (crédits, etc.)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>574 - FORMULAIRES</b> Pour créer vos propres formulaires.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>245 - FINGER PAINT</b> Logiciel de dessin complet.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>667 - IMAGE 3D</b> Logiciel de D.A.O. complet (CGA)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>722 - HOROSCOPE</b> Logiciel d'astrologie. Superbe !</p> <p><input type="checkbox"/> <b>609 - FORTUNE</b> Logiciel de prédiction par les cartes.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>572 - CUISINE</b> Cuisine Assistée par ordinateur. Bon appétit.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>752 - CAPTAIN COMIC</b> Superbe jeux vidéo en couleur. (EGA)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>776 - GALAXY</b> Un superbe traitement de textes.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>780 - CHARTS</b> Logiciel de tracé de plans. (CGA)</p> <p><input type="checkbox"/> <b>700 - AQUALOGIC</b> Logiciel éducatif pour aquariophiles.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>208 - FREECOPY</b> Utilitaire de sauvegardes.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>663 - ARC</b> Collection de programmes d'archivages.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>658 - BAKTRACK</b> Utilitaire de sauvegarde.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>733 - IMPRIME</b> Utilitaire pour imprimante.</p>	<p><input type="checkbox"/> <b>505 - QUBCALC</b> Voici un tableur en 3 dimensions !</p> <p><input type="checkbox"/> <b>234 - GAME UTILITIES</b> Emulateur d'écran CGA/HERCULES.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>771 - SPACE RESCUE</b> Une nouvelle compilation de 3 jeux.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>787 - PRINTER ART</b> 40 dessins pour animer vos programmes.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>110 - MAIL MASTER</b> Gestion de fichiers pour mailings.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>661 - MULTI-ASSISTANT</b> Organisateur de bureau.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>244 - MICRO-GENE</b> Retracez votre arbre généalogique.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>236 - EASY MENU</b> Créez vos propres menus automatiques.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>668 - ABC FUN KEYS</b> Ensemble de jeux éducatifs.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>735 - MAP</b> Logiciels pour tracer des cartes géographiques.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>750 - BACKGAMMON</b> Classique jeu très visuel.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>781 - COPT</b> Copie de fichiers optimisée pour votre PC.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>607 - NUMERO</b> Logiciel de numérologie en Basic.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>731 - SOMPLUS</b> Gestion de votre budget personnel.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>565 - GEITEXTE</b> Traitement de texte super ergonomique.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>343 - 3D CHESS</b> Programme d'échecs en 3 D.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>352 - STRIKER</b> Simulateur de vol en hélicoptère.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>319 - MUSIC</b> Ecrivez vos partitions à partir de votre PC.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>207 - COPY UTILITIES</b> Logiciels de sauvegarde.</p>
--	---

Mettez le nombre d'exemplaires dans les cases qui vous intéressent. **TOTAL**  disquettes de type.....

Disquettes gratuites : 2 pour 10, 5 pour 20, 10 pour 30.

Je désire recevoir votre catalogue gratuit.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

Règlement par :  chèque  mandat

contre-remboursement + 40 F. signature

Je règle avec ma carte bleue.

Expire fin :  mois  année.

## PAVES CARTONNES POUR ECRANS CATHODIQUES

ou l'ex-libris du parfait micro-addict

Par Mérillon Fabrice (SPEEDER)

Comme annoncé le mois dernier, voici un aperçu des différents ouvrages de micro-informatique parmi les plus utiles, et où les trouver.

### MEUFIEU, UNE PHARMAFIE FIL FOU PLAIT?

Les librairies FNAC sont à visiter avant toute chose, car en plus d'être relativement bien achalandées, elles ont comme avantages de disposer d'un gros stock (on peut donc choisir un exemplaire en parfait état, ce qui n'est pas toujours possible ailleurs) et d'être vraiment moins cher (format poche à 34 francs au lieu de 43, par exemple), ce qui est important, au vu des prix pratiqués dans l'édition informatique...

De plus, on trouve une librairie FNAC dans la plupart des grandes villes françaises, ce qui permettra à chacun d'entre vous d'y faire un saut. Attention cependant, elles ont une fâcheuse tendance à ne proposer que les ouvrages et les collections à la mode, donc méfiance...

Si vous habitez la région parisienne, vous avez à votre disposition des librairies spécialisées dans la micro, qui vous permettront de parcourir en toute sérénité l'ensemble des bouquins d'informatique afin de dénicher la perle rare:

**LIBRAIRIE PARISIENNE DE LA RADIO:** 43, rue de Dunkerque (métro: Gare du Nord)

**INFOTHEQUE:** 30, rue de Moscou (métro: Liège ou Europe)

**LE MONDE EN TIQUE:** 18, rue Maître Albert (métro: Maubert-Mutualité)

Sinon, il vous reste la solution de commander directement les ouvrages référencés dans cet article dans n'importe quelle librairie du coin, mais cette méthode ne vous permet pas d'ouvrir avant d'acheter et vous expose à des délais assez longs.

\*\*\*\*

Pour bien programmer sur votre micro-ordinateur, il vous faut connaître trois choses:

- La machine sur laquelle vous allez travailler.
- Le(s) langage(s) que vous comptez utiliser.
- Le domaine général où se classe votre futur programme.

### WAOW, T'AS VU LA BECANE !

**Atari ST:**

Ici, pas de problème de choix, que ce soit au niveau du hardware (les différentes puces de votre ordinateur) ou des routines systèmes TOS et GEM, le *LIVRE DU DEVELOPPEUR* de chez *Micro Application* offre une référence précise et sûre. Version réactualisée de l'ancienne "Bible du ST" (ND JUJU moi je préfère la bible na!), il constitue un modèle d'exhaustivité envié des programmeurs non ataristes. (Attention, nouvelle édition: 2 tomes, le second n'étant qu'un additif "listings + STE" peu convaincant. Prix: B+)

**Commodore AMIGA:**

Là encore, on trouve chez *Micro Application* un pavé polyvalent et détaillé: *LA BIBLE AMIGA*. Malgré un "gonflage" à coup de listings C et assembleur rarement nécessaire, il est racheté par une bonne description du hardware, fondamental sur cette machine, et constitue en quelque sorte l'équivalent pour Amiga du livre sus-cité. (Prix: D)

**PC et compatibles:**

Aïe, les choses ne sont pas si simple dans l'univers PC, car malgré son ancienneté et le nombre d'utilisateurs concernés, l'éclectisme des configurations et le manque d'effort de traduction des éditeurs font qu'il est très difficile de trouver LE bouquin. Ainsi, *LA BIBLE PC* (prix: D+) est un bon bouquin où les appels aux routines système sont assez détaillés, mais à ce prix on attendrait plus de concision dans les exemples C et assembleur afin de laisser la place à une meilleure description du hardware...

Beaucoup plus complet et moins cher, *CLEFS POUR PC* (ou *CLEFS POUR PC-AT*, à choisir suivant votre configuration) aux éditions *P.S.I* serait parfait s'il était débarrassé de ses nombreuses pages vieillottes sur le Basic en ROM des premiers PC (Prix: C). Un bon bouquin donc, que les plus fortunés d'entre vous pourront remplacer par le duo *MS-DOS AVANCE* (toujours chez *P.S.I*, prix: C+) et *8088 ET SES PERIPHERIQUES*. (Aux éditions *Radio*, prix: B, ou si vous avez un AT: 80286..., prix: C-)

### VOYONS MONSIEUR, SURVEILLEZ VOTRE LANGAGE...

*L'Assembleur :*

Ultime passerelle vers le code machine, c'est un langage ardu où seule la pratique vous permettra de progresser. Les soi-disant ouvrages d'apprentissage (parfois bien faits, là n'est pas la question) vous seront donc peu utiles et pourront avantageusement être remplacés par la frappe puis la compréhension de quelques listings. Par contre, il vous faut un solide ouvrage de référence, dédié au microprocesseur lui-même et non à la machine, seul à inclure des informations pointues telles que codage des instructions et timing (le temps qu'elles prennent, nécessaire pour optimiser ses programmes, c'est-à-dire les accélérer au mieux) si indispensables après quelques semaines d'apprentissage...

Que ce soit pour votre ST ou votre Amiga, le livre *MISE EN OEUVRE DU 68000*, des éditions *Sybex*, n'est plus à présenter. Son succès, en partie dû à ses explications détaillées et à la précision et la fiabilité de ses nombreux tableaux est parfaitement justifié (Prix: C+).

Sur Atari, il pourra être complété par le *MICROMEMO ASSEMBLEUR 68000*, qui outre son prix, présente l'avantage de récapituler tous les appels aux routines du TOS et s'avère très pratique pour retrouver rapidement de petites infos telles que codes de condition, modes d'adressage autorisés, etc. (chez *P.S.I*, prix: A+).

Sur PC, les outils d'assemblage courants ne brillent pas par leur ergonomie, un ouvrage tel que *TURBO ASSEMBLEUR & DEBUGGER* (chez *Micro-App*, prix: D) peut vous être utile (surtout si vous avez perdu la doc), mais pas indispensable. Pour ma part, je vous conseille plutôt de télécharger sur 3615 TILT l'excellent assembleur freeware A86.

Encore une fois, évitez les initiations du genre *AUTOFORMATION ASSEMBLEUR* de chez *Micro-App*, à moins que vous n'avez aucune notion de programmation (NDJUJU: é lé Sésame, a koi i serv ?), l'Assembleur n'étant alors pas le meilleur choix pour débiter.

L'indispensable se trouve encore une fois chez *Sybex*, sous le titre de *80386 FONCTIONNEMENT ET PROGRAMMATION* (prix: D+) plus clair dans les codages et timing des instructions que *MISE EN OEUVRE DU 80386*, qui pêche d'ailleurs par une surabondance de listings (note: ces titres existent pour d'autres configurations).

On peut lui adjoindre avec bonheur le petit aide-mémoire de la collection *Marabout*, *ASSEMBLEUR SUR PC*, dont le prix (A) est très attractif.

### Ô l'és bô le cadô !

La bande dessinée *Y'A UN BUG*, aux éditions *Armand Colin*, pour que votre entourage vous comprenne enfin...

(Heureusement, le chat de JUJU ne sait pas lire (ND JLR remarque JUJU non plus)).

### DAME, SANS CULTURE... POINT D'LEGUMES !

Communication et télématique:

La communication est un domaine simple à appliquer. Cependant, livré à soi-même, on est vite noyé dans une foule d'abréviations hermétiques du genre V22bis, MNP5, RTC, ou TRANSPAC. La lecture de *L'INDISPENSABLE POUR COMMUNIQUER AVEC SON MICRO-ORDINATEUR* est alors une très bonne roue de secours. Cet étonnant bouquin de la collection *Marabout*, écrit par France Télécom, réussit à concilier faible coût et densité d'information ! A posséder (Prix: A).

Bien sûr, votre initiation terminée, vous allez sans doute avoir envie de programmer votre propre micro-serveur. Les seuls livres de références sur le fonctionnement du Minitel sont les *STUM 1B* (Spécifications Techniques d'Utilisation du Minitel 1B) et *STUM 2* (éditées par le CNET, prix: B et A). D'une présentation impeccable, elles brillent moins par leur facilité d'emploi, mais impossible de choisir, alors...

**CNET :** 38, Avenue République, Salle 331 A, à Issy-les-moulineaux (métro: Mairie d'Issy, mais il est possible de commander).

Voilà, j'en profite pour vous signaler que toutes vos questions concernant la programmation trouveront leur réponse dans les forums du 3615 TILT (tapez \*FOR puis ENVOI de n'importe quel endroit du serveur). Sinon, ma "boîte aux lettres" (\*BAL) sur ce même serveur est ouverte à tous. J'y attend vos remarques.

SPEEDER

# ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A  
N'IMPORTE QUEL PRIX VOS  
LOGICIELS ACCESSOIRES ET  
CONSOMMABLES

**Au CLUB 25,  
vous bénéficiez  
systématiquement  
de 25% de REMISE  
sur les prix  
habituellement  
pratiqués!**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>ère</sup> commande)

**FAITES VOS COMPTES  
ET REJOIGNEZ-NOUS!**

DEMANDE DE  
RENSEIGNEMENTS OU  
D'ADHESION AU CLUB 25

( à retourner à Logiciels Service - CLUB 25  
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER  
Tél: 93 09 67 24 )

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue .....

..... Code Postal .....

Ville .....

Ordinateur(s) utilisé(s) : .....

ST     AMIGA     AMSTRAD  
 PC     CONSOLE

Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

# Complétez votre collection

## Bancs d'essai

Atari TT n° 71, p. 31  
 CDI n° 69, p. 22  
 Euro XT n° 75, p. 30  
 Game Boy n° 73, p. 28  
 Konix n° 77, p. 31  
 Lynx n° 65, p. 23  
 Pocket Nintendo n° 71, p. 30  
 Sega 16 bits n° 76, p. 29  
 Stacy 4 n° 77, p. 31  
 Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT n° 87, p. 82  
 Supergrafx n° 76, p. 28

## Dossiers clés

Las Vegas n° 88, p. 94  
 Consoles 16 bits n° 73, p. 100  
 Cours de dessin n° 74, p. 98  
 De l'arcade au micro n° 68, p. 80  
 Démon n° 91, p. 94  
 Devenir programmeur n° 67, p. 74  
 Emulateurs n° 78, p. 106  
 Gagner sa vie dans la micro n° 89, p. 96  
 Guerre des consoles n° 81, p. 104  
 Imprimantes n° 82, p. 120  
 Jeux d'aventure n° 70, p. 94  
 Jeux d'échecs électroniques n° 77, p. 86  
 Jeux de guerre n° 71, p. 96  
 Jeux de plates-formes n° 74, p. 82  
 Joysticks n° 80, p. 84  
 Maîtrisez vos mémoires n° 73, p. 126  
 Micro + Futur = CD n° 83, p. 134  
 Micro sans accros n° 86, p. 96  
 Modem, mode d'emploi n° 75, p. 88  
 Musique et micro n° 76, p. 100  
 Nouveaux virus n° 70, p. 110  
 Ordinateurs et magnétoscopes n° 71, p. 122  
 Presse internationale n° 87, p. 104  
 Réalité virtuelle n° 92, p. 96  
 Salon de la musique 89 n° 71, p. 110  
 Scanners n° 90, p. 96  
 ST, Amiga contre PC ou Mac? n° 84, p. 140  
 Les simulateurs de demain n° 68, p. 88  
 Scénario de jeux n° 93, p. 100

## Challenges

Conseils de guerre n° 76, p. 90  
 Courses de voiture n° 87, p. 90  
 Football n° 80, p. 76  
 Golf n° 91, p. 82  
 Jeux à deux n° 69, p. 82  
 Jeux de combat n° 67, p. 82  
 Jeux d'exploration n° 79, p. 76  
 Jeux de plates-formes n° 92, p. 82  
 Jeux de réflexion n° 90, p. 86  
 Jeux de rôle n° 83, p. 114  
 Les meilleurs jeux d'aventure n° 88, p. 82  
 Les nouveaux jeux de combat n° 86, p. 90  
 Pilote d'essai sur PC n° 78, p. 92  
 Les shoot'em up n° 76, p. 90

Simulations de combats navals n° 89, p. 82  
 Simulations de conduite n° 75, p. 76  
 Simulations de Formule 1 n° 77, p. 74  
 Simulations de sports de ballon n° 70, p. 88  
 Simulations de tanks n° 84, p. 126  
 Tennis n° 82, p. 106

## Hits

A-10 Tank Killer n° 78, p. 61  
 Advanced Destroyer Simulator n° 88, p. 48  
 The Adventure of Link n° 79, p. 51  
 Aero Blaster n° 86, p. 40  
 After the War n° 76, p. 62  
 Aldynes n° 90, p. 66  
 Alpha Waves n° 84, p. 88  
 The Amazing Spiderman n° 87, p. 59  
 The Apprentice n° 82, p. 58  
 Armour-Geddon n° 92, p. 62  
 Atomic Robo-Kid n° 84, p. 80  
 ATP n° 90, p. 61  
 Augusta Golf n° 92, p. 60  
 Awesome n° 86, p. 56  
 Battlechess II n° 84, p. 64  
 Battle Command n° 87, p. 64  
 Battle Squadron n° 74, p. 44  
 Battlestorm n° 89, p. 54  
 Beach Volley n° 69, p. 60  
 Block Out n° 76, p. 57  
 The Blue Max n° 84, p. 78  
 Booly n° 91, p. 66  
 Brat n° 92, p. 66  
 Bridge Player 2150 Galactica n° 78, p. 66  
 Bruce Lee Lives n° 76, p. 58  
 Budokan n° 74, p. 48  
 Cabal n° 73, p. 74  
 Cadaver n° 83, p. 72  
 Captive n° 84, p. 92  
 Car-Vup n° 88, p. 49  
 Castle of Illusion n° 88, p. 54  
 Castlevania n° 89, p. 58  
 Centrefold Squares n° 73, p. 64  
 Championship Run n° 89, p. 61  
 Chaos Strikes Back n° 74, p. 42  
 Chase H.Q. n° 74, p. 66  
 Chess Champion n° 82, p. 53  
 Chess Player 2150 n° 73, p. 60  
 Chip's Challenge n° 91, p. 60  
 Colorado n° 78, p. 59  
 Combo Racer n° 78, p. 68  
 Conqueror n° 78, p. 64  
 Continental Circus n° 74, p. 49  
 Crack Down n° 77, p. 54  
 Crime Wave n° 86, p. 37  
 Cyber Lip n° 90, p. 64  
 Darius n° 74, p. 60  
 Darius Twin n° 91, p. 56  
 Dark Century n° 74, p. 58  
 Das Boot n° 84, p. 84  
 Days of Thunder n° 83, p. 86  
 Deuterus n° 93, p. 60  
 Devil Crush n° 82, p. 66  
 Devil Hunter n° 91, p. 64  
 Dick Tracy n° 90, p. 58  
 Disc n° 88, p. 59  
 Double Dragon II n° 74, p. 51  
 Down Load n° 81, p. 74  
 Dragon Breed n° 86, p. 60  
 Dragon Strike n° 81, p. 59  
 Dynasty Wars n° 80, p. 54

E-Motion n° 77, p. 50  
 Escape from the Planet of the Robot Monsters n° 78, p. 58  
 ESS n° 75, p. 49  
 Eswat n° 83, p. 65  
 Extase n° 79, p. 56  
 F19 Stealth Fighter n° 81, p. 70  
 Fighter Bomber n° 75, p. 50  
 Final Fight n° 88, p. 50  
 Fire and Brimstone n° 80, p. 59  
 Fire and Forget II n° 84, p. 90  
 Flight of the Intruder n° 83, p. 66  
 Flight Simulator IV et Designer n° 90, p. 56  
 Flimbo's Quest n° 81, p. 66  
 Flood n° 81, p. 65  
 Fly Fighter n° 86, p. 35  
 Formation Soccer n° 81, p. 60  
 Fred n° 79, p. 55  
 Full Contact n° 90, p. 57  
 Full Metal Planete n° 76, p. 52  
 F29 Reliator n° 75, p. 59  
 Gauntlet III n° 79, p. 47  
 Genghis Khan n° 92, p. 59  
 Ghost Battle n° 93, p. 61  
 Ghostbusters II n° 86, p. 36  
 Ghosts'n Goblins n° 92, p. 53  
 Ghoul's'n Ghosts n° 73, p. 70  
 Go Player n° 79, p. 50  
 Gods n° 82, p. 56  
 Gold of the Aztecs n° 90, p. 59  
 Golden Axe n° 90, p. 63  
 Grand Prix 500 II n° 87, p. 55  
 Grandzort n° 82, p. 56  
 Great Courts II n° 90, p. 59  
 Gunboat n° 90, p. 63  
 Le Gunstick n° 82, p. 55  
 Gynoug n° 77, p. 55  
 Hammerfest n° 86, p. 48  
 Hard Drivin' n° 89, p. 62  
 Hawaiian Odyssey n° 84, p. 74  
 Heavy Unit n° 75, p. 57  
 Hill Street Blues n° 76, p. 56  
 Hole in One n° 91, p. 58  
 Horror Zombies n° 92, p. 60  
 Hoverforce n° 88, p. 56  
 Icerunner n° 92, p. 54  
 Impossamole n° 91, p. 55  
 Indianapolis 500 n° 79, p. 60  
 International Soccer Challenge n° 82, p. 64  
 Interphase n° 82, p. 62  
 Intruder n° 73, p. 62  
 Italy 90 n° 74, p. 68  
 It Came from the Desert n° 79, p. 54  
 Ivanhoe n° 76, p. 46  
 Jackie Chan n° 89, p. 52  
 James Pond n° 84, p. 72  
 Jetfighter II n° 92, p. 59  
 Jumping n° 78, p. 72  
 Jupiter's Masterdrive n° 86, p. 50  
 Kalaan n° 79, p. 48  
 Kick Off II n° 81, p. 62  
 Killing Cloud n° 91, p. 62  
 Killing Game Show n° 83, p. 80  
 Klax n° 78, p. 55  
 Knights of the Sky n° 86, p. 34  
 Legend of Hero Tonma n° 90, p. 72  
 Lemmings n° 89, p. 50  
 LHX Attack Chopper n° 78, p. 60  
 Life and Death II, the Brain n° 88, p. 57  
 The Light Corridor n° 84, p. 61  
 Links : The Challenge of Golf n° 81, p. 59  
 Logical n° 80, p. 54

Loom n° 78, p. 70  
 Lorna n° 90, p. 62  
 Lost Dutchman Mine n° 90, p. 62  
 Lotus Esprit Turbo Challenge n° 77, p. 56  
 Manchester United n° 83, p. 90  
 Many faces of Go n° 77, p. 60  
 Märchen Maze n° 93, p. 66  
 MarvelLand n° 88, p. 55  
 Mean Streets n° 93, p. 56  
 Mega Man 2 n° 86, p. 44  
 Merchant Colony n° 89, p. 53  
 Metal Mutant n° 91, p. 54  
 Mickey Mouse : Castle of Illusion n° 91, p. 53  
 Midnight Resistance n° 91, p. 52  
 Midwinter n° 87, p. 61  
 Midwinter II, Flames of Freedom n° 82, p. 78  
 M1 Abrams Tank Simulation n° 76, p. 68  
 Moonwalker n° 89, p. 56  
 Mystic Defender n° 78, p. 54  
 Navy Seals n° 83, p. 70  
 New York Warriors n° 80, p. 62  
 Ninja Spirit n° 86, p. 52  
 Ninja Warriors n° 84, p. 82  
 North and South n° 81, p. 68  
 Oil Imperium n° 75, p. 53  
 Onslaught n° 73, p. 50  
 Operation Thunderbold n° 93, p. 55  
 Over the Net n° 75, p. 51  
 Pang n° 86, p. 38  
 Panza Kick Boxing n° 82, p. 60  
 PC Globe n° 84, p. 60  
 Pick'n Pile n° 74, p. 54  
 Pinball Magic n° 86, p. 58  
 Pipe Mania n° 75, p. 60  
 Plage n° 77, p. 57  
 Plotting n° 81, p. 80  
 The Power n° 80, p. 53  
 Powermonger n° 90, p. 65  
 P47 n° 83, p. 82  
 Prehistorik n° 76, p. 64  
 Prince of Persia n° 92, p. 57  
 Puznic n° 84, p. 74  
 Quadrel n° 84, p. 96  
 Quartz n° 87, p. 55  
 Quick and Silva n° 74, p. 50  
 Railroad Tycoon n° 92, p. 56  
 Red Alert n° 79, p. 62  
 Red Baron n° 77, p. 61  
 Revenge of Shinobi n° 93, p. 57  
 Rick Dangerous II n° 78, p. 56  
 Robocop 2 n° 88, p. 53  
 R Type II n° 81, p. 63  
 Rygar n° 82, p. 74  
 Saint Dragon n° 86, p. 41  
 Shadow Dancer n° 93, p. 59  
 Shadow of the Beast II n° 80, p. 56  
 Shadow Warriors n° 83, p. 88  
 Sherman M4 n° 87, p. 54  
 Sideshow n° 82, p. 76  
 Silent Service II n° 81, p. 76  
 Silkworm n° 75, p. 48  
 Sim City n° 82, p. 60  
 Sim Earth n° 68, p. 42  
 Simulera n° 71, p. 70  
 688 Attack Sub n° 89, p. 64  
 Sliders n° 82, p. 54  
 Sonic the Hedgehog n° 68, p. 43  
 Space Ace n° 84, p. 76  
 Speedball II n° 93, p. 68  
 Spherical n° 75, p. 54  
 Spindizzy Worlds n° 86, p. 42  
 Stormlord n° 68, p. 48  
 Stormtrooper n° 87, p. 60  
 Strider n° 88, p. 57  
 Strider n° 84, p. 53  
 Strider n° 89, p. 60  
 Strider n° 67, p. 55  
 Strider n° 83, p. 78

The Strider n° 70, p. 62  
 Stunt Car n° 70, p. 60  
 SU-25 Soviet Attack Fighter n° 83, p. 64  
 Super Mario Bros II n° 67, p. 45  
 Super Monaco Grand Prix n° 82, p. 72  
 Super Off Road n° 84, p. 70  
 Super Volleybal n° 82, p. 80  
 Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68  
 Superstar Soldier n° 82, p. 52  
 Swap n° 87, p. 62  
 Switchblade n° 74, p. 56  
 Switchblade II n° 92, p. 107  
 SWIV n° 89, p. 59  
 Team Suzuki n° 87, p. 56  
 Team Yankee n° 87, p. 57  
 Tennis Cup n° 77, p. 48  
 Terminator II n° 93, p. 72  
 Test Drive II n° 67, p. 49  
 Thunder Chopper n° 69, p. 45  
 Thunder Force III n° 81, p. 58  
 Thunderstrike n° 80, p. 60  
 Tie Break n° 79, p. 46  
 Tiger Heli n° 77, p. 58  
 Tilt n° 91, p. 52  
 Time n° 75, p. 55  
 Toki n° 88, p. 58  
 Tournament Golf n° 89, p. 55  
 Tower of Babel n° 76, p. 70  
 Toyota Celica n° 86, p. 54  
 Triple Battle F1 n° 76, p. 61  
 3D Pool n° 69, p. 50  
 Turrican n° 79, p. 53  
 Turrican II n° 88, p. 51  
 Tusker n° 75, p. 58  
 TV Sports Basketball n° 77, p. 52  
 Ufo n° 73, p. 58  
 Ultimate Ride n° 84, p. 62  
 Unreal n° 80, p. 52  
 Vaxine n° 87, p. 52  
 Venus n° 81, p. 78  
 Verytex n° 91, p. 57  
 Vette n° 74, p. 47  
 Vigilante n° 68, p. 55  
 Vindicators n° 67, p. 48  
 Voyager n° 67, p. 52  
 Wall Street n° 77, p. 53  
 Wardner n° 92, p. 51  
 Welltris n° 81, p. 61  
 West Phaser n° 71, p. 66  
 Wing Commander n° 83, p. 76  
 Wing Commander : Secret Missions II n° 92, p. 52  
 Wings n° 82, p. 68  
 Wolfpack n° 80, p. 50  
 Wonder Boy III n° 71, p. 76  
 Wreckers n° 93, p. 64  
 X-Out n° 75, p. 52  
 Z-Out n° 86, p. 46  
 Zéro Wing n° 93, p. 53

Death Knights of Krynn n° 91, p. 108  
 Déjà Vu II n° 67, p. 90  
 Dragonflight n° 83, p. 152  
 Dragon Wars n° 74, p. 154  
 Dragons Breath n° 76, p. 154  
 Dragons of Flame n° 75, p. 100  
 Drakkhen n° 75, p. 96  
 Elvira n° 88, p. 104  
 Explora III n° 86, p. 107  
 Eye of the Beholder n° 90, p. 104  
 Fétiche maya n° 73, p. 138  
 Fétiche maya n° 83, p. 148  
 The Final Battle n° 76, p. 107  
 Final Command n° 73, p. 144  
 Fire King n° 65, p. 105  
 Gold Rush n° 88, p. 107  
 Hard Nova n° 93, p. 106  
 Heart of China n° 92, p. 107  
 Hero Quest n° 74, p. 114  
 Hero's Quest n° 67, p. 95  
 Hillsfar n° 73, p. 140  
 Hound of Shadow n° 93, p. 114  
 Hunter n° 79, p. 130  
 Iceman n° 82, p. 132  
 The Immortal n° 70, p. 130  
 Indiana Jones et la dernière croisade n° 77, p. 97  
 Infestation n° 74, p. 116  
 Iron Lord n° 68, p. 122  
 Journey n° 74, p. 117  
 Keep the Thief n° 88, p. 108  
 King Quest V n° 71, p. 138  
 Kingdoms of England n° 68, p. 123  
 The Kristal n° 67, p. 96  
 Kult n° 69, p. 112  
 Legend of Djel n° 80, p. 110  
 Legend of Faerghall n° 88, p. 110  
 The Lord of the Ring Vol.1 n° 67, p. 92  
 Lords of the Rising Sun n° 71, p. 136  
 Manhunter 2 n° 78, p. 116  
 Maupiti Island n° 93, p. 108  
 Megalo Mania n° 83, p. 150  
 Megatraveller 1 n° 88, p. 112  
 Mokowe n° 84, p. 152  
 Murders in Space n° 93, p. 113  
 Nobunaga's Ambitions II n° 89, p. 108  
 Obitus n° 80, p. 113  
 Operation Stealth n° 71, p. 140  
 Ooze n° 69, p. 116  
 Personal Nightmare n° 84, p. 154  
 Phantasy Star II n° 70, p. 128  
 Pirates n° 68, p. 124  
 Prophecy n° 86, p. 106  
 Quest for Glory II n° 80, p. 112  
 Rings of Medusa n° 89, p. 106  
 Rise of the Dragon n° 88, p. 112  
 Saga n° 87, p. 115  
 Savage Empire n° 88, p. 112  
 Sdaw n° 82, p. 134  
 Search for the King n° 82, p. 136  
 The Secret of Monkey Island n° 69, p. 114  
 Shogun n° 68, p. 120  
 Space Quest III n° 90, p. 106  
 Space Quest IV n° 76, p. 109  
 Starflight n° 77, p. 96  
 Starflight II n° 78, p. 118  
 Star Vega n° 83, p. 146  
 Super Hydlide n° 88, p. 106  
 Sword of Vermilion n° 73, p. 142  
 Swords of Twilight n° 76, p. 108  
 Tangled Tales n° 80, p. 115  
 The Third Courier n° 78, p. 119  
 Ultima VI n° 70, p. 126  
 Les Voyageurs du temps n° 91, p. 104  
 Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge n° 86, p. 104  
 Wonderland n° 79, p. 100  
 Xenomorph n° 82, p. 138  
 Ys n° 87, p. 112  
 Countdown to Doomsday n° 93, p. 117  
 Croisière pour un cadavre n° 92, p. 104  
 Centurion, Defender of Rome n° 92, p. 106  
 Champion of the Raj n° 81, p. 126  
 The Colonel's Bequest n° 77, p. 94  
 Conquest of Camelot n° 79, p. 102  
 Countdown n° 89, p. 104  
 Crystals of Arborea n° 88, p. 111  
 Damocles n° 81, p. 128  
 The Dark Heart of Uukrul n° 91, p. 106

## SOS Aventure

Armaeth I n° 93, p. 116  
 Bandit Kings of anient China n° 93, p. 110  
 Bard's Tale III n° 86, p. 109  
 B.A.T. n° 74, p. 121  
 Battlemaster n° 84, p. 156  
 BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge n° 87, p. 114  
 Betrayal n° 90, p. 107  
 Bloodwych n° 70, p. 132  
 Buck Rogers : Countdown to Doomsday n° 87, p. 112  
 Croisière pour un cadavre n° 93, p. 117  
 Centurion, Defender of Rome n° 92, p. 104  
 Champion of the Raj n° 92, p. 106  
 The Colonel's Bequest n° 81, p. 126  
 Conquest of Camelot n° 77, p. 94  
 Countdown n° 79, p. 102  
 Crystals of Arborea n° 89, p. 104  
 Damocles n° 88, p. 111  
 The Dark Heart of Uukrul n° 81, p. 128  
 The Dark Heart of Uukrul n° 91, p. 106

## Hors séries

Guide 1990 n° 72S  
 Guide 1991 n° 85H  
 Micro jeux : 160 pages de listings n° 1

## Solutions

Citadel n° 71, p. 144  
 Dungeon Master n° 61, p. 148  
 Elvira, Mistress of the Dark au n° 67, p. 100  
 Eye of the Beholder n° 93, p. 124  
 Fétiche maya n° 76, p. 116  
 Indiana Jones and the Last Crusade n° 77, p. 101  
 Last Ninja n° 67, p. 100  
 Leisure suit Larry III n° 89, p. 112  
 Lemmings (codes) n° 91, p. 113

Loom n° 90, p. 113  
 New Zealand Story n° 73, p. 150  
 Operation Stealth : Secret Defense n° 87, p. 120  
 Populous et 80, p. 120  
 Shadow of the Beast n° 75, p. 106  
 Space Quest III n° 90, p. 110  
 Targhan n° 68, p. 129  
 Ultima VI n° 69, p. 120  
 Les Voyageurs du temps n° 88, p. 114  
 Zack Mc Kracken n° 78, p. 122  
 du n° 68, p. 129  
 au n° 74, p. 122

## LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

A10 Tank Killer 1.5	PC	77	Magic Pockets	Amiga	62
Adventures of Robin Hood (The)	PC	104	Microprose Golf	ST	48
Amos 3D	Amiga	81	Monster Business	ST, Amiga, C64	52
Armor Alley	PC	75	Moonstone	Amiga	106
Bannermania	PC	90	Photo-Lab	ST	84
Battle Chess II	Amiga	73	Pro Tennis Tour II	PC	74
Battle Isle	Amiga	102	Radar Mission	Gameboy	78
Blade Warrior	Amiga	75	Rock'n Roll	PC	73
Builderland	Amiga	73	Rotland	ST, Amiga, C64	56
Captain Planet	Amiga	66	Rules of Engagement	PC	74
Challenge Golf	ST	76	Sands of Fire	PC	77
Compliateur Amos	Amiga	80	Sarakon	Amiga	74
Elf	Amiga	68	Simpsons (The)	Amiga	100
Equinox	CPC	86	Solstice	NES	72
F117A	PC	46	Super Spike V'Ball	NES	78
Flight of the Intruder	ST	72	Switchblade II	ST	76
Gunship 2000	PC	58	Visual Basic	PC	92
Ham-E	Amiga	82	Wizard	ST	50
International Championship Athletics	ST	76	Wizard Paint	Mac	88
Logical	PC, ST	78	Z-Out	ST	75

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement,  
 BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt  
 à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros,  
 jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 25 F pour  
 chaque numéro par :  
 chèque  mandat  à l'ordre de Tilt.

NOM : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Délai d'expédition : 6 semaines.



# petites annonces

bach. Tél. : 87.04.58.21.

Vds jx, demo, util. sur Atari et Amiga. **Stéphane HANT**, Tél. : 20.04.40.25 (ap. 18 h30), 3614 code HTEL2 BA HANT.

Vds Tiltis, Génération 4, Micro News, Players One, Vds Nintendo : 700 F et 800 XL (BE) - 500 F. **Stéphane CLERC**, 1c, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.

Vds nbx jx sur ST à 1. bas px. Cher. contacts sur Gamegear. **Clément JULLIEN**, 19, impasse Jean-Jaurès, 10800 Saint-Julien.

Urgent ! Vds 520 STE (péri.) + nbx jx (orig.), val. : 6 000 F, cédé à 3 000 F). **Benjamin NATHAN**, 39, bid de la République, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.45.73.

Vds jx ST : Armour Geddon, Flames of Freedom, Bock, Monkey Island VF, BAT, Stos VF, Kick Boxing de 100 à 200 F. **Patrice MUGNIER**, 15, champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél. : 74.67.92.54.

Vds 520 STF + nbx jx (BAT, Toki, Drakken, Swiv), TBE : 2 000 F. **Eric COMPIEGNE**, 83, bid du Redon, E3 La Rouvière, 13008 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.

Vds orig. (ST-STE) : Dynasty Wars : 80 F. Explora 3 : 150 F. Battle Chess : 100 F. Pinball Magic : 80 F. **Philippe LEVANT**, 17, rue Vassil-Bork, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.20.34.54.

Vds pour ST 17 log. Kick Off 2 + Great Court 2 + Powermonger + Armourgeddon + util. : 890 F. **Frédéric ROUSSEAU**, 2, square de Copenhague, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.58.31.

Vds 520 STF + man. + souris + Freebot + util. + jx, TBE, le tt : 2 500 F. **Johan HANSEN**, 8, allée des Cerisiers, 69200 Vénissieux. Tél. : 72.51.35.07.

Vds ou éch. jx sur STE (env. listes), vds lect. vidéo ss gar. (14 mois) : 1 300 F. **Pierre SCHNEIDER**, 26, route de Rouen, 60360 Vievilleurs. Tél. : 44.46.92.62.

Vds 520 STE + ext. 512 K + moni. coul. SC1435 + 2 joys + jx orig., le tt en TBE : 4 500 F. **Dominique CHUPIN**, Kernevez, 29800 Penrcran. Tél. : 98.21.68.09.

Vds 1040 STE, moni. coul., DD 30 M, ém. PC, supercharger, mble jx, joys, revues : 8 200 F. **Marc WARMAN**, 25, rue Louis-Braillie, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.70.55.

Vds 520 STF 1 Mo + lect. ext. 1 Mo + Freebot + mon. 1224 + DD 30 Mo + impr. + ém. PC Supercharger + souris + jx + util. : 9 000 F. **William WRIGHT**, 54, cité des Cascades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.09.04.

Vds jx pr STE DT, F15, SE, ADS, Powermonger, etc. **Eric BOUCHARÉ**, 11, rue Léon-Gambetta, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.75.72.

Vds 520 STF uni. cent. + jx + GFA Basic : 2 500 F. **Sébastien CHARNIER**, route de Billon, 63190 Lezoux. Tél. : 73.88.23.70.

Urgent cause départ vds 520 STF DF + moni. coul. + souris + joys + jx. Px : 3 300 F. **Jérôme BRACCO**. Tél. : 45.24.00.05.

Mega 2 ST, 2 Mo + moni. N/B + joys + switch mono.coul. Px : 4 000 F, exc. état. **Percy HARVEY**, 3, Villepreux-Village, 33160 Saint-Aubin-de-Médoc. Tél. : 56.05.12.53.

Vds 1040 STF écran coul., souris, joys, 40 log., jx, util., livres. Px : 5 000 F. **Pascal LEBRETON**, 1, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.

Vds 1040 ST + moni. CTM 640 + souris et jx + revues (Tilt, Gen. 4), le tt : 3 500 F + imprimante : 1 500 F. **Karim OURTIANE**, 53, rue de Pontoise, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.45.13.

## COMMODORE

Vds Powermonger : 200 F. **Christian LE BARS**, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.

Vds orig. : Elvira, Beast I et 2, Cadaver, Obitus, Lotus Turbo Z, Out, Killing Game, Unreal, etc. : 100 F. **Frédéric PI-RON**, 189, bid de La Petite Villesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.

Vds Bomber Mission Disk 1, Powermonger, Explora III, Sim City, Terrain Editor : 140 et 200 F. **Jérôme LAVATEL-LI**, 17, Vy des Mores, 1291 Comuggny, Suisse. Tél. : (022) 7.76.38.05.

Vds nbx jx sur A500. Poss. : Centurion, Shadow, Dancers, Premistrick, Chuck Rock, etc. **Eric JOVENAUX**, rue Montaigne, Lycée J.-B. Delambre, 80080 Amiens. Tél. : 22.44.27.44.

Vds A500 + ext. mém. + lect. + 100 disk + TV coul. + joys + souris + revues et manuel (gar.) : 6 000 F. **Emmanuel PERSONNE**, 121, bid souil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.51.22.

Vds A500 + ext. mém. + moni. coul. ss gar. + livres + D7 + joys dans son embal. d'orig. Px : 4 900 F. **Youcef AZ-ZOUG**, 4, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN**, 64, rue du Ré-

seau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (A.M.).

Vds A500 + 10835 + 150 jx + 50 disk vier. + 2 joys + souris + tapis + livres, revues. **Jean-Sébastien SERRE**, Aux 4 Vents, quartier Gamone, 26400 Eurre. Tél. : 75.25.20.84.

Vds 10 jx orig. pour A500 : 100 F l'un (Falcon, Chase HQ, Robocop, Op. Wolf, Tintin sur la Lune, etc.). **Emmanuel DE LA LOGE**, 35, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.26.69.

Vds CD-ROM 2 + inte. F + 2 jx (ss gar.) : 2 400 F. Vds lect. ext. pour A500 : 430 F. moni. coul. : 1 400 F (1081). Ach. jx NEC : 250 F. **Uy POR LENG**, 62, rue Pixerécourt, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.

Vds lect. 5 1/4 kit autoboot pour A500/2000 + 185 disques dom. pub., le tt : 1 200 F. **David GRULOSI**, 131, rue du Ruez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57.

Vds jx orig. sur A500. Px super intér. Dem. liste. Rép. ass. **Juan RODRIGUEZ**, rue des Sablons 6, 1205 Genève (Suisse). Tél. : (022) 47.67.37.

Vds A500 + moni. coul. + mém. 512 K + 2e drive 3 1/2 + nbx jx + 200 disk vier. + revue : 5 000 F. **Marc PINTO**, 80, av. du Bois-Guimier, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.57.77 (le soir).

Vds A500 + ext. 512 K + moni. coul. HR + lect. disk + impr. 1200 + scanner N & B, le tt TBE : 7 400 F. Tél. : (16-1) 40.11.26.43.

Vds C64 + lect. K7 + jx : 800 F + Voice Master : 400 F + jx sur disk entre 100 et 130 F. **Willy RICHARD**, 408, av. du Docteur-Jean-Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19 (entre 12 et 14 h).

Vds nbx jx à 1. bas px. Env. 1 disk pour liste. Poss. journal sur disk. **Laurent KUNTZ**, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.

Vds A500 + moni. coul. : 3 500 F, DDur GVPII, 42 Mo + mega RAM : 6 000 F, ext. 2 Mo pour A500 : 1 000 F. **Jean-Luc ROYER**, 33, rue de l'Embanie, 54220 Malzeville. Vds orig. Amiga Maupiti, bat. Lomn. Art de la Guerre : 50 F. **José ALBAINA**, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.53.86 (ap. 18 h 30).

C64 : vds jx (nbx et variés) sur K7 à bas px. **Nicolas WARRET**, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.

Vds impr. Commodore MPS 1000 comp. PC + câble liaison PC + 2 joys + lect. 1541, le tt : 1 000 F. **Olivier BEAU-DOIN**, 12, Impasse des Lauriers, 34830 Clapiers. Tél. : 67.59.42.11.

Vds jx orig. C64 et Amiga de 10 à 50 F pce. 5 coffrets Tilt : 15 F pce et ancien Tilt, Gen. 4 : 5 F pce. **Philippe MICHEL**, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.

Vds Archimèdes A310 complet, A500 encore plus complet. Px à déb. Ech. poss. ctre PC 386. **Landaboure BER-GOT**, 64330 Garin.

Vds orig. Amiga (Unreal, Populous...), liste ctre un fore. **David DARRICAU**, 5, av. Carnot, 64200 Biarritz. Tél. : 59.22.13.30.

Vds A500 + DDur A590 + 2 Mo RAM + impr. le tt : 6 000 F. DDur seul : 3 000 F, Amiga + imp. : 3 000 F. **Michaël NANTILLE**, 51, rue Jules-Massenet, 13470 Carnoux. Tél. : 42.73.61.85.

Vds pour Amiga Powermonger (orig. avec net. en anglais) : 200 F port compris. **Christian LE BARS**, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.

Vds jx, util., démos : à hyper bas px sur Amiga bien sûr. **Stéphane MENOUD**, 102, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.03.22.

Vds jx pour Amiga : Kick Boxing, Awesone, Mac 3, Orthogon : 300 F. Fies 3 ou 100 F un. **Didier FIGUERES**, 12, rue du Sud, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.41.73 (ap. 20 h).

Vds pour Amiga ém. PC AT once : 1 500 F pour CPC, prise pér. : 250 F. Vds Tilt 1/2 pce. H-Long LOU, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : 64.52.16.94.

Vds C64 + moni. + lect. disk et K7 + joy + jx + util. Px : 3 000 F. **Olivier SOULAT**, 20, rue des Grands-Maitres, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.25.40.

Vds jx amiga. Poss. Gods, Eye of Beholder, GP 500 2, Supercars 2, Brat, Storm-Ball, Arhour-Geddon. A bientôt. **Frédéric VERGEZ**, 10, rue des Lauriers, 11310 Fontiers-Pleissance. Tél. : 68.26.55.79.

C64/28 + disk 1571 + moni. 1901 coul. HR comp. Amiga + impr. VJC 1525 graph. + Power + cart. + doc. + livres + 100 disks impéc., emb. orig. Px : 3 000 F. **Alain COURTHALIAC**, 3, allée du Faneur, 76310 Maurepas.

Vds jx amiga et PC. Nbreuses simul. de vol. Px intér. Réduction sur achat groupe. **Stéphane RABILLER**, 5, rue Nicolas-Copernic. Tél. : 64.88.42.97.

Amiga ext. mém. 512 K + horloge + Inter Golden Image : 300 F, moni. coul. 1084P + filtre : 1 500 F. TBE. **Laurent GOURDET**, 25, rue Pierre et Angèle-Le Her, 94450 Li-mell Brevannes. Tél. : 41.56.49.18.05.

Sur A500 vds : Frightnight (50 F), Turrican (90 F), Budo-kan (100 F) ou le tt : 200 F. Megadive éch. ou vds World Cup : 150 F. **Jérôme JEHANNO**, 71, rue de Calais, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.17.86.

Vds A500 + moni. 1081 + A501 + nbx jx + 200 disks + btiers

+ câbles péri. + câble minitel. Px : 4 500 F. **Stéphane CAPOBIANCO**, 117, av. des Pages, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 30.71.02.81.

Vds A500 TBE + moni. + tap. souris + souris + 2 btes de rang. + ext. 1 Mo + 323 disk de jx. Px : 6 600 F. **Arnaud MARTIN DE SAINT-SEMMERA**, 31, allée de la Toison d'Or, 94400 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.09.

Vds A500 + mega + 2 man. + souris + 105 jx + 10 disk vier. + docs + poster géants (val. : 5 000 F, cédé : 3 000 F). **Henri TEINTURIER**, 6, rue Charles-Gounod, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.95.24.

Vds orig. pour Amiga : 100 F pce : F15, Strike Eagle 2, Res. 101, Champions of Krynn, Sherman M4, 688 Attack, etc. **Stéphane DEBEROT**, 117, route d'Arzano, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.31.96.

Vds C64 + 1541 + 70 disq. jx + 1 man., le tt état neuf : 1 800 F. **Ugo CANONICO**, 3, rue de la Potasse, 68360 Soultz. Tél. : 89.76.14.55.

Vds A500 + 10845 + A501 + lect. 3 1/2 + souris + Perfect Sound + joy + disks, le tt. TBE. Px : 6 390 F. **Eric DUGUE**, rue Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.19.86 (ap. 20 h).

Vds orig. Amiga : Larry 1, 2, 3, Ice-man, Colonel Bequest, Elvira, Mean Street, Beast 2, It Came From, etc. **Olivier ESTAROU**, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.10.51.

Vds orig. sur Amiga à très bas px (liste sur dem.). Rép. ass. et honnête. **Jérôme PFLEGER**, 4, allée des Myosotis, 33185 Le Haillan.

Vds vieux jx et ntés pour C64 disk, jx super, liste gratis, env. un titre pour rép., salut ! **David LEUCHART**, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.

Vds A500 (ss gar.) + ext. 1 Mega + péri. + 2 joy + acc. Px : 2 900 F. **Gilles PASQUIER**, 1, rue des Châtaigniers, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.48.86.

Vds A500 + 1084 + ext. 512 Ko + solts + livres : 4 000 F. Vds Epson LA500, 24 aig. : 2 500 F. **Olivier GUILLO**, 6, Les Bois Dorés, 06560 Valbonne. Tél. : 93.40.24.41 (soir).

Vds jx pour Amiga : Toki, Golden Axe : 100 F (orig.). **Jérôme TOURBEAUX**, Lieu dit Orton, 33450 Montussan. Tél. : 56.72.81.34.

Vds A2000 + moni. coul. 10845 + kit XT + 2 lect. + logs : 8 000 F. **Thong SYSAATH**, 1, square de Bérange, 93240 Strains. Tél. : (16-1) 48.22.94.82.

Vds A500 + 1 Mega + moni. coul. + nbx prog., cédé pour 4 000 F. **Frédéric SELHAMIA**, 4, rue du Chemin Vert, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.55.92.52.

Vds pour C64 impr. MPS 803, Diskdrive 1541, fast load cart + jx orig. Px sympa à déb. **Fabien VERGER**, 4, rue Boileau, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.14.94.

Vds C64 + mon. coul. + lect. disk et K7 : 300 jx + prise pér. : 3 000 F, sans le moni. : 1 500 F. **Olivier MASSON**, 14, rue du Faubourg-Saint-Philin, 54510 Art-sur-Meurthe. Tél. : 83.56.99.48.

C128 + mon. coul. + 1541 + lect. K7 + 150 jx : 2 500 F à déb. **Emmanuel LEGATELOIS**, 40, bid de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.93.34 (laisser message).

Vds A500 gar. 1 an + ext. 512 K + 400 util. + 200 F joy + jx : 5 000 F, scanner : 1 000 F, Amos : 300 F, Lattice C : 500 F. **Laurent FONTANELLI**, 45, Bergerie Ouest, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.35.90.

Vds C64 + lect. K7 19 jx + 30 games on CD + power carte + 1 cart., le tt : 1 500 F + 81 disk 5 1/4 + 1 joy. **Didier FRAISSE**, 4, bid de Vincennes, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.35.12.

Vds C64 + lect. 1541 + nbx docs + 120 D7 + bte rang. + 2 joys, le tt : 2 100 F. **David MARS**, « La Brosse », Saint-Julien-de-Jonzy, 71110 Marcigny. Tél. : 85.25.84.11.

Vds C64 II + 1541 II + lect. K7 + man. + doc. + très nbx jx : le tt : en TBE : 1 800 F. **Cedric GAUTIER**, 15, rue du 8-

Vds A500 + souris + jx + mon. 1081, le tt cédé à 3 500 F ! **Emmanuel SALZARD**, N13, Grand-Rue, 55130 Abainville. Tél. : 29.89.67.29.

Vds A500 + 1 Mo + souris + orig. + Heros Quest 1, Camelot... + TV (stéréo et biphonique). Px : 5 000 à 5 500 F (à déb.). **Marc DESCOURTIS**, 6, allée Jean-Moulin, cité Egalité, 94320 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.97.20.29.

Vds orig. pour Amiga : 100 F pce : F15, Strike Eagle 2, Res. 101, Champions of Krynn, Sherman M4, 688 Attack, etc. **Stéphane DEBEROT**, 117, route d'Arzano, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.31.96.

Vds C64 + 1541 + 70 disq. jx + 1 man., le tt état neuf : 1 800 F. **Ugo CANONICO**, 3, rue de la Potasse, 68360 Soultz. Tél. : 89.76.14.55.

Vds A500 + 10845 + A501 + lect. 3 1/2 + souris + Perfect Sound + joy + disks, le tt. TBE. Px : 6 390 F. **Eric DUGUE**, rue Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.19.86 (ap. 20 h).

Vds orig. Amiga : Larry 1, 2, 3, Ice-man, Colonel Bequest, Elvira, Mean Street, Beast 2, It Came From, etc. **Olivier ESTAROU**, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.10.51.

Vds orig. sur Amiga à très bas px (liste sur dem.). Rép. ass. et honnête. **Jérôme PFLEGER**, 4, allée des Myosotis, 33185 Le Haillan.

Vds vieux jx et ntés pour C64 disk, jx super, liste gratis, env. un titre pour rép., salut ! **David LEUCHART**, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.

Vds A500 (ss gar.) + ext. 1 Mega + péri. + 2 joy + acc. Px : 2 900 F. **Gilles PASQUIER**, 1, rue des Châtaigniers, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.48.86.

Vds A500 + 1084 + ext. 512 Ko + solts + livres : 4 000 F. Vds Epson LA500, 24 aig. : 2 500 F. **Olivier GUILLO**, 6, Les Bois Dorés, 06560 Valbonne. Tél. : 93.40.24.41 (soir).

Vds jx pour Amiga : Toki, Golden Axe : 100 F (orig.). **Jérôme TOURBEAUX**, Lieu dit Orton, 33450 Montussan. Tél. : 56.72.81.34.

Vds A2000 + moni. coul. 10845 + kit XT + 2 lect. + logs : 8 000 F. **Thong SYSAATH**, 1, square de Bérange, 93240 Strains. Tél. : (16-1) 48.22.94.82.

Vds A500 + 1 Mega + moni. coul. + nbx prog., cédé pour 4 000 F. **Frédéric SELHAMIA**, 4, rue du Chemin Vert, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.55.92.52.

Vds pour C64 impr. MPS 803, Diskdrive 1541, fast load cart + jx orig. Px sympa à déb. **Fabien VERGER**, 4, rue Boileau, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.14.94.

Vds C64 + mon. coul. + lect. disk et K7 : 300 jx + prise pér. : 3 000 F, sans le moni. : 1 500 F. **Olivier MASSON**, 14, rue du Faubourg-Saint-Philin, 54510 Art-sur-Meurthe. Tél. : 83.56.99.48.

C128 + mon. coul. + 1541 + lect. K7 + 150 jx : 2 500 F à déb. **Emmanuel LEGATELOIS**, 40, bid de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.93.34 (laisser message).

Vds A500 gar. 1 an + ext. 512 K + 400 util. + 200 F joy + jx : 5 000 F, scanner : 1 000 F, Amos : 300 F, Lattice C : 500 F. **Laurent FONTANELLI**, 45, Bergerie Ouest, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.35.90.

Vds C64 + lect. K7 19 jx + 30 games on CD + power carte + 1 cart., le tt : 1 500 F + 81 disk 5 1/4 + 1 joy. **Didier FRAISSE**, 4, bid de Vincennes, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.35.12.

Vds C64 + lect. 1541 + nbx docs + 120 D7 + bte rang. + 2 joys, le tt : 2 100 F. **David MARS**, « La Brosse », Saint-Julien-de-Jonzy, 71110 Marcigny. Tél. : 85.25.84.11.

Vds C64 II + 1541 II + lect. K7 + man. + doc. + très nbx jx : le tt : en TBE : 1 800 F. **Cedric GAUTIER**, 15, rue du 8-

Mai-1945, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.90.16.

Vds A500 + lect. ext. + ext. 501 + 10845 + 200 disk + joy + livre (fév. 91) : 5 500 F, scanner Image Gold : 1 700 F. **Charles CASASSUS**, 11, rue Biomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.58.71 (ap. 18 h).

Vds C64 + lect. K7 + imp. MPS 801 + 2 joys + livres prog. + jx sur disks : 1 200 F. **Olivier MESTRAN**, Rés. La Pièce du Moulin, 54 ter, rue G.-Lenotre, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.14.75 (18 à 20 h).

Vds Maupiti Island version Amiga : 150 F. **Jérôme FREYHEIT**, 15, rue des Jasmins, 68110 Illzach. Tél. : 89.50.27.63.

Vds A500 avec lect. ext., ext., joys, moni. coul., 300 jx + mble, etc. : 6 500 F. **Frantz SCHLUSSELHUBER**, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.40.73.

A500 exc. état + mon. coul. 10845 + 2 joys + souris + 4 jx + 270 disq. + A501 + lect. ext. + câble audio : 6 700 F. **Jérôme RATIN**, 53, rue du Muguet, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.41.48 (ap. 18 h 30).

Vds orig. sur Amiga : Champions of Krynn : 150 F (payé : 335 F), Sylvain RUDA, 1, impasse des Treilles, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 61.91.49.63.

Vds nbx jx et prog. Amiga : Turrican, Wings, Kindwords, Excellence, etc. à bas px. J. : 30 F. **R. : 60 F. Thierry DICHENMULLER**, 37, rue de la Gare, 62720 Altekendort. Tél. : 88.51.61.41.

##

















Votre PC dispose au total de \_\_\_\_\_ de mémoire vive.

F-. Autres micro-ordinateurs, précisez:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Utilisez vous votre micro-ordinateur pour (plusieurs réponses possibles!):

- jouer:
- vos travaux:
- dessiner:
- faire de la musique:
- programmer:
- apprendre:

Que manque-t-il à votre ordinateur pour que vous puissiez le qualifier de "parfait"?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

A votre avis, quel est le meilleur micro-ordinateur du marché?

\_\_\_\_\_

### 2- Des périphériques:

#### A-. Imprimante:

- à marguerite:
- matricielle 9 aiguilles:
- matricielle 24 aiguilles:
- jet d'encre noir et blanc:
- jet d'encre couleur:
- laser:

#### B-. Scanner:

- à niveaux de gris:
- couleur:

#### C-. Ecran:

- monochrome:
- couleur:

#### D-. Modem:

- interne:
- externe:

### 3- Une console de jeu:

#### A-. AMSTRAD GX 4000:

#### B-. ATARI

- 2600 VCS:
- 7800 VCS:
- Lynx:

#### B-. NINTENDO:

- Game Boy:
- NES 8 bits:
- Super Famicom (Super NES):

#### C-. SEGA:

- Megadrive (Genesis):
- Sega 8 bits (Master System):
- Game Gear:

#### D-. SNK Neo Geo:

#### E-. NEC

- Core GrafX (8 bits):
- Super GrafX (16 bits):
- Turbo GT:

#### F-. Autres, précisez:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Décrivez votre (vos) machine(s) en quelques mots:

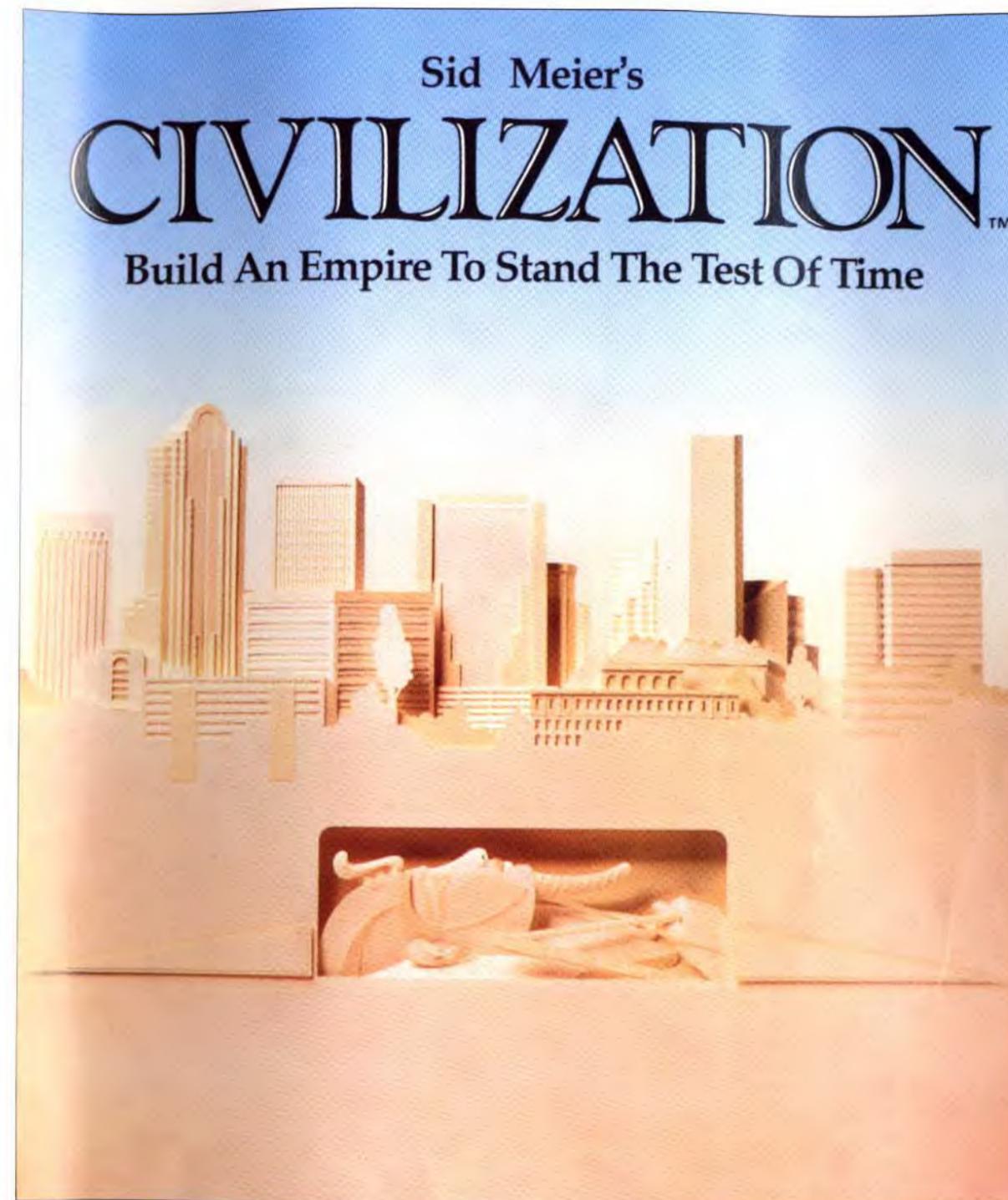
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quels sont les qualités / les défauts de votre console?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quel(s) matériel(s) envisagez-vous d'acheter avant Noël (micro, consoles, périphériques)? Indiquez le prix que vous comptez y mettre:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# Sortie Prochaine pour IBM PC & Compatibles.

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

TM



OCEAN SOFTWARE LIMITED  
6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS  
TEL: 061 832 6633  
FAX: 061 834 0650



Ljn® is a registered trademark of Ljn Ltd.  
© 1991 Ljn. All rights reserved.

© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved

# T2

CBM AMIGA  
ATARI ST  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
COMMODORE