

BIS

MICROLOISIRS



LUMINEUX
47 Moniteurs

EN DIRECT DES USA: les softs de demain • Plus de 150 photos d'écran • Avant-première sur Barbarian II • Prodigieux: Flight Simulator 3.0

M 1914 - 57 H - 22,00 F



3791914022000 00575

avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Ffrs*
toute version cassette

249 Ffrs*
toute version disquette

- ATARI ST
- AMIGA
- AMSTRAD CPC
- THOMSON MO6-TO8-TO9+ C 64/128
- SPECTRUM
- IBM PC
- AMSTRAD PC
- OLIVETTI PC 4
- THOMSON TO16
- TANDY PC
- et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

- Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
- Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
- Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
- Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
- Turbo Cup Porsche : 1^{er}



trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metzger



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup



81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

EDITO

Tilt doit-il devenir un journal de jeu, à l'exclusion de tout autre sujet, ou rester le magazine des microloisirs ? Une question toute simple apparemment mais lourde de conséquences. Les Anglais, par la voix des puissantes compagnies qui les représentent en France, penchent vers le premier choix. Il est vrai qu'ils sont eux-mêmes grands producteurs de jeux. Leur rêve serait un journal conçu sur le modèle des magazines anglais qui ne parlent que de jeux, de jeux et encore de jeux et, de préférence, de jeux anglais — souvent — ou américains — voire français — rarement et plutôt pour les démolir. Nous, nous lisons tous les jours toutes les lettres que vous nous envoyez. Et ces lettres sont d'une diversité rare, témoignage d'une ouverture sur le monde de la micro dans sa globalité. Bien sûr, vous vous passionnez pour le jeu. Mais cela ne vous empêche pas de programmer, de créer, de lancer vos propres journaux, bref d'utiliser vos micros au maximum et de profiter de toutes les applications qu'ils proposent aujourd'hui. Nous vous suivons donc et, tout en restant les meilleurs spécialistes du jeu — nous avons un gros avantage sur beaucoup d'autres : nous sommes complètement libres d'écrire ce que nous pensons —, nous nous ouvrons encore davantage à la création, qu'elle soit musicale ou graphique. Nous renouons également avec les tests de matériels et nous vous proposons un dossier comparatif de dix pages sur les moniteurs. Lequel choisir ? Faut-il préférer le moniteur Atari lorsqu'on achète un ST ? Quel est le meilleur pour Amiga ? Que faut-il acheter pour un huit bits ? *Tilt-Bis* répond à toutes ces questions. Nous ne négligeons pas pour autant le jeu. Jugez-en. Dans ce numéro, un dossier de dix pages sur toutes les previews américaines attendues pour Noël, avec des photos : les tests complets de *Flight Simulator III*, *Opération Jupiter*, *Shinobi*, *Bank Buster*, *Mickey Mouse*, *Bionic Commando*, *Alien Syndrome* avec de superbes photos d'écran des différentes versions ; dix pages de Rolling Softs ; les nouveaux jeux d'aventure : *Jeanne d'Arc*, *The Three Stooges*, *The Pawn* sur XE/XL. Et encore *Message in a Bottle* qui livre les dernières astuces des aventuriers fous. Voilà ce qu'est *Tilt-Bis*. Nous espérons que vous serez convaincus et nous attendons vos commentaires avec impatience.

Jean-Michel BLOTTIÈRE

SOMMAIRE

NO57H



Jeanne d'Arc boutera-t-elle les Anglais hors de France ? Bootez et vous verrez.

8 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vos questions, vos avis, vos critiques ont fait phosphorer la rédaction qui s'est mise en quatre pour fouiller, fouiner, enquêter et finalement apporter un maximum de réponses à vos légittimes interrogations.

12 TAM TAM SOFT

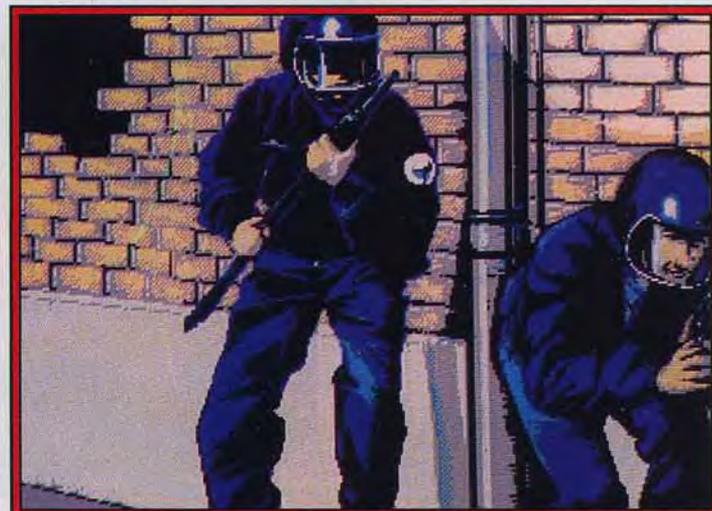
Encore chauds, encore saignants,

les tout derniers événements de l'actualité, ceux qui viennent d'avoir lieu, ceux qui vont avoir lieu et même ceux qui pourraient bien avoir lieu.

16 15/15

En avant-première, Barbarian II,

le jeu qui renvoie son prédécesseur *Barbarian I* au rayon des accessoires. Plus de 20 previews dont *Land of Legends*, *Temple of the Flying Saucer* et *Space Quest III*. Le PC Thomson est reporté, Commodore offre des logiciels avec son *Amiga 500*.



Opération Jupiter : super flics, libérez les otages si possible sans bavure.

30 HITS

Flight Simulator III sur-PC,

un simulateur de haut vol à faire se dresser les manches à balai. Avec *Opération Jupiter*, le GIGN entre en action sur ST. Les autres Hits : *Bank Buster* sur ST et Amiga, *Shinobi* sur console Sega, *Mickey Mouse* sur ST, CPC et C 64, *Bionic Commando* sur C 64, Amiga, ST, Spectrum et CPC, *Alien Syndrome* sur ST, C 64 et console Sega.

40 ROLLING SOFTS

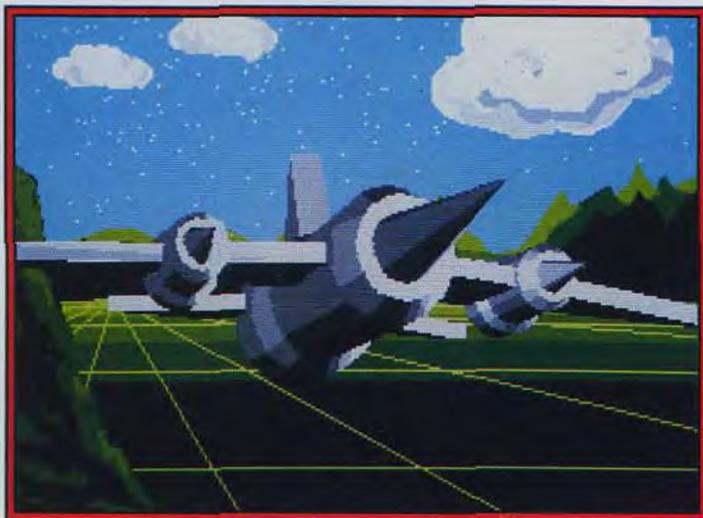
Nouveautés du jour

ou vieux chevaux de retour, arcades un peu balourds, actions à rebours, aventures sans recours, tous ces softs méritent le détour. Enfin, nous, on est pour.

52 DOSSIER

Les Etats Ludiques d'Amérique,

ou tout ce que nous avons vu au CES de Chicago : *Lords of the Rising Sun*, *King Quest IV*, *Twilight Zone* et bien d'autres merveilles, sur micro ou sur console. On les attend en France.



Cyber Studio sur ST fabrique et anime des objets en 3 dimensions. Superbe !

62 SOS-HITS

Vous qui brûlez de connaître Jeanne d'Arc, annoncé depuis des mois, nous avons bûché sur ses versions Amiga, ST et PC. Un feu d'artifice pour les yeux ! *The Three Stooges* allient l'humour bon enfant et le burlesque (Amiga et PC). Et *The Pawn* enfin sur Atari XE/XL.

67 SOS AVENTURE

Les jeux d'aventure

qui sont déjà connus par ailleurs ou les petits nouveaux qui, sans être à éliminer, ne sont pas dignes des sommets du hit-parade.



Les moniteurs sortent de l'ombre et s'éclaircissent d'un jour nouveau.

68 MESSAGE IN A BOTTLE

Votre jeu d'aventure se heurte à un mur

ou vous mène à une impasse. Vous avez surmonté l'épreuve. Vous avez découvert une combine pour survivre plus longtemps. Demandez et informez. Tout le monde y gagne.

72 CREATION

Animez en trois dimensions sur

ST avec *Cyber Studio*. Enregistrez votre voix ou votre musique sur disquette sur disquette et sur PC avec *Sampler Vocal* ; sur cassette et sur CPC avec *Ultrason*.

76 HARD

Ils sont toute une colonie, ce sont les

moniteurs. Il y en a des grands, des petits, des sonores et des muets, des noirs et blancs, des tout en couleurs. *Tilt* vous aide à choisir le meilleur pour votre micro.

86 SESAME

Des listings à taper ou à adapter,

accompagnés d'un commentaire qui vous aidera à les comprendre et, peut-être, à les mettre à la sauce de votre micro.

93 REPERTOIRE

Les logiciels testés dans ce numéro,

le numéro précédent et le numéro suivant.

94 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges, clubs, adresses et bonnes affaires.

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

AMSTRAD

GOLD SILVER BRONZE
23 EPREUVES 149/199F
SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD "PAR 3"
+LEADER BOARD 145/169F
+LEADERBOARD TOURNAMENT
+WORLD CLASS LEADERBOARD
KARATE ACES 115/175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST+GOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNTLET DUNGEON
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SLOMON'S KEY
+WCLADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD
+NEMESIS+JAILBREAK+YE AR
KUNG FU 2+GREEN BERET+YE
AR KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIG
MA7+CRITMASS+AIRWOLF+THA
NATOS+DEEP STRIKE+COMBAT
LYNX+BOMB JACK2+TURBO
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRAT+METRO CROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINT. GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS. MISSION
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS+COBRA
+WIZBALL+TANK
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEB
ALL+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DEATHLON
OCEAN STAR HIT 95/145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUT+
CAULDRON2 + SORCERY
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOPY DOO+ANTIRIAD
WARRIOR+ANTIRIAD+COMMAND
86+JET SET WILLY+1942
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBIE+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAP+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALTERN WORLD GAMES 95/145F
ALIEN SYNDROME 95/139F
APOCALYPSE 95/145F
APOCALYPSE NOW ND/195F
ARTURUS 95/135F
ARTICFOX 149/199F
BARBARIAN(PSYNO) 95/139F
BARBARIAN 2 89/139F
BARD'S TALE 145/195F
BLACKLAMP 89/139F
BOBO 145/195F
CARRIER COMMAND 145/195F
CORPORATION 95/145F
CYBERNOID 2 95/135F
DALEY'S THOMPSON
OLYMP CHALLENGE 95/139F
DREAM WARRIOR 95/139F
E.X.I.T 145/195F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
GARY L. SUP SKILL 95/145F
GIGN OP. JUPITER 145/195F
HOPPING MAD 99/149F

300 LOGICIELS A GAGNER !!!

En septembre, branchez vous sur
3615 MICROMANIA et vous pourrez
gagner un des 10 logiciels offerts
chaque jour en répondant à
une question concernant les jeux.

3615 MICROMANIA

FRAIS DE PORT GRATUITS.

NOUVEAUTES

(suite)

HURLEMENTS 135F/175F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON HORSE 99/149F
L'EMPIRE CONTRE... 99/149F
1943 95/145F
NETHERWORLD 95/139F
NIMITZ 99/159F
OVERLANDER 95/145F
PSYCHOPIGS 95/139F
RASTAN 89/145F
RIMRUNNER 89/145F
ROAD BLASTERS 89/139F
ROADWARS 95/139F
ROY OF THE ROVERS 95/139F
SALAMANDER 89/139F
SKY HUNTER 135/175F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
SUPERSPORTS 95/139F
TERRORPODS 95/139F
T-WREKS 95/145F
THE GAMES WINTER 95/145F
THE GREAT GIANA S 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE VINDICATOR 89/139F
TROLL 89/139F
20000 LIEUES SS MERS ND/169F

HIT PARADE

ARKANOID2:REVENGE 89/145F
BAD CAT 95/145F
BEYOND THE ICE PAL. 95/145F
BIONIC COMMANDOS 95/139F
BLOOD BROTHERS 95/145F
BUBBLE BOBBLE 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CONSPIRATION 145/185F
CRASH GARET ND/195F
ENLIGHT. DRUID2 95/145F
GABRIELLE 139/175F
GUADALCANAL 95/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GRYZOR 89/145F
GUNSHIP 195/245F
GUNSMOKE 95/145F
HERCULE 95/145F
IKARI WARRIOR 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
JINKS 95/145F
KARNOV 95/145F
LA CHOSE GROTEMBUR 135/175F
L'ANGE DE CRISTAL 145/189F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F
LA PANTHERE ROSE 99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD 139/199F
LES PRIVES ND/195F
MACH 3 129/179F
MARAUER 89/139F
MATCH DAY 2 89/145F
MICKEY MOUSE 95/145F
NIGEL MANSELL 95/145F
NIGHT RAIDER 95/145F
OUT RUN 95/145F
PHM PEGASUS 149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129/169F
PLATOON 89/145F
PREDATOR 89/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SKATE CRAZY 85/139F
SPACE RACER 139/189F
STREET SPORTS BASK. 95/145F
STREET FIGHTER 95/145F
TARGET RENEGADE 89/145F
THE DARK SIDE 95/139F
THE FURY 95/139F
THE HUNT RED OCTOB. 145/195F
VAMPIRES EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
VIXEN 99/139F

BOB WINNER 129/169F
BUGGY BOY 95/145F
CRAZY CARS 129/159F
FLYING SHARCK 99/145F
FIS STRIKE EAGLE 99/149F
GARFIELD 95/139F
GEE BEE AIR RALLY 95/145F
GOTHIK 95/145F
LA GUERRE DES ETOL. 99/149F
MONOPOLY 175/245F
PROHIBITION 120/195F
QUIN ND/145F
SCRABBLE FR 175/225F
SPY TRILOGY 95/145F
SUPER HANG ON 95/145F
SUPERSKI 145/195F

THE FLINSTONES 89/139F
THUNDERCATS 89/145F
TRIVIAL PURSUIT 175/229F
TRIVIAL PURSUIT JUN. 125/245F
WESTERN GAMES 129/145F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL. 245/245F
+GAME OVER+POMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIEL HIT 1 155/185F
+PULSAR2+YETI+ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

ARKANOID 145F
AVENGER 145F
ASTERIX CHEZ RAHAZ. ND/215F
BILLY 2 135/195F
BOB WINNER 149/195F
BOBO 145/195F
ENDURO RACER 145/195F
F 15 STRIKE EAGLE 145/195F
GIGN OP. JUPITER 149/199F
GREEN BERET 149F
GD PRIX 500 CC 169F
HMS COBRA 285/295F
JUNGLE HERO 145F
LA MARQUE JAUNE 249F
MACH 3 129/199F
MONOPOLY NF 175F
PROHIBITION 135F
RENEGADE 145/195F
ROAD KILLER 145F
SLAP FIGHT 145F
SILENT SERVICE 145/195F
SCRABBLE 175F
SPACE RACER 145/195F
SPORT DETE 145/195F
SUPERSKI 169/199F
TOP GUN 145F
TOUT SHUSS 145/195F
20000 LIEUES SS MERS 185F
VAMPIRE 169F
VOL SOLO 145F
WIZBALL 145/195F
YE AR KUNG FU 2 145F
ZOMBI 125/185F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Manette Pro 5000 129F
Cheetah mach 1 129F
Amstrad
4 Disquettes avec boitier 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
PC
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX 195F
ManetteKONIX+Carte 295F

SPECTRUM

GOLD SILVER BRONZE 145F
ELITE 6 PACK N°3 95F
ARCADE ACTION 119F
LES GREMLINS 119F
LA COLLECTION KONAMI 119F
TOP TEN COLLECTION 99F
GEANTS D'ARCADE 119F
LES TRESORS USG 115F
ALBUM HEWSON 95F
BEST OF ELITE 2 95F
HIT PACK 2 95F
GAME SET AND MATCH 129F
HIT PACK 2 98F
THEY SOLD A MILLION 3 95F
THEY SOLD A MILLION 2 95F
AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR
LE CATALOGUE MICROMANIA.

COMMODORE 64

GOLD SILVER BRONZE
23 EPREUVES 149/199F
SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD PAR 4 145/175F
LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAMENT WORLD CLASS
LEADERBOARD+LEADERBOARD
EXECUTIVE.
KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+ WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2+ENDURO
RACER+GHOST+GOBB.+TUER
N'EST PAS JOUER+PAPERBOY
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIANA
JONE+RYGAR+GAUNTLET DEEP.
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+YE AR
KUNG FU 2+YE AR KUNG FU
+NEMESIS+JAILBREAK+GREEN
BERET+HYPERSPORT+PING
PONG+MIKIE
TOP TEN COLL 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN
ATOS+DEEP STRIKE+COMBYLNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAME+IMPOS.MISSION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METRO CROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
+GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
EBALL+BOXING+POOL+SUPER
DEATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME+BREAKDANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOS. MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+SCOOPY DOO+ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

NOUVEAUTES

ARTURUS 95/145F
BARBARIAN (PSYNO) 95/145F
BARBARIAN 2 95/145F
CARRIER COMMAND 145/195F
CYBERNOID 2 95/145F
DALEY'S THOMPSON 95/145F
DREAM WARRIOR 95/145F
E.CHELON 95/145F
GARY LINEKER SUPER 95/145F
GARY L. HOT SHOT 95/125F
HOPPING MAD 95/125F
L'EMPIRE CONTRE... 95/145F
4 X 4 OFF ROAD RAC. 95/145F
1943 95/145F
NETHERWORLD 95/125F
NIGEL MANSELL'S 99/159F
NIMITZ 99/159F
OVERLANDER 95/125F
PANDORA 95/135F
PSYCHOPIGS 95/145F
ROCKET RANGER 109/169F
ROY OF THE ROVERS 95/145F
SALAMANDER 89/139F
SOLDIER OF LIGHT 89/145F
SUPERSPORTS 95/145F
TERRORPODS 95/145F
T-WREKS 95/145F
THE DARK SIDE 95/145F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE VINDICATOR 99/149F

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HIT PARADE

ALIEN SYNDROME 95/125F
APOLLO 18 95/145F
AIRBORNE RANGER 145/195F
ARKANOID 2 95/145F
BAD CAT 95/145F
BEDLAM 95/125F
BEYOND THE ICE PAL. 95/125F
BIONIC COMMANDO 95/145F
BLOOD BROTHERS 95/145F
BOB WINNER 135F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CARD SHARKS 95/145F
CHUCK YEAGER'S 99/189F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CORPORATION 95/145F
DEFENDER OF CROWN 135/145F
DESOLATOR 95/145F
FLYING SHARK 89/129F
GEE BEE AIR RALLY 95/145F
GUADALCANAL 95/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GRYZOR 95/145F
GUNSMOKE 95/145F
GUNSHIP 145/195F
HERCULE 95/145F
IKARI WARRIORS 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
JINKS 95/145F
KARNOV 95/145F
LA PANTHERE ROSE 95/135F
LAZERTAG 95/145F
MAGNETRON 89/139F
MATCH DAY 2 95/145F
MARAUER 89/149F
MICKEY MOUSE 95/145F
NIGHT RAIDER 95/145F
OUT RUN 95/145F
PHM PEGASUS 99/145F
PIRATES 145/195F
POWER AT SEA ND/169F
PLATOON 89/145F
PREDATOR 95/145F
ROAD BLASTERS 95/145F
ROAD WARS 95/145F
RASTAN 95/145F
SHACKLED 95/145F
SKATE CRAZY 89/145F
SKY FOX 2 99/149F
SAMURAI WARRIOR 89/145F
STREET FIGHTER 95/145F
TEST DRIVE 99/149F
THE TRAIN 99/149F
TOUR DE FORCE 95/145F
THE GAMES WINTER 95/145F
THE GREAT GIANA S 95/135F
TROLL 89/139F
VAMPIRES EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
WIZARD WARZ 95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 279F
ACTION FIGHTER 195F
ALEX KID/MIRACLE W. 195F
ALIEN SYNDROME 195F
ASTRO WARRIOR 195F
BANK PANIC 149F
BLACK BELT 195F
CHOPLETIER 195F
COMBAT RESCUE 199F
ENDURO RACER 195F
F16 FIGHTER 149F
FANTAZY ZONE 195F
FANTASY ZONE 2 199F
GANSTER TOWN 195F
GHOSTHOUSE 149F
GLOBAL DEFENSE 195F
GREAT BASKETBALL 195F
GREAT GOLF 195F
MISSILE DEFENSE 3D 249F
MY HERO 149F
NINJA 195F
OUT RUN 249F
PRO WRESTLING 195F
QUARTET 195F
RESCUE MISSION 219F
ROCKY 249F
S.D.I. 195F
SECRET COMMAND 195F
SHOOTING GALLERY 195F
SPACE HARRIER 249F
SPY VS SPY 149F
SUPER TENNIS 149F
TEDDY BOY 149F
TRANSPORT 149F
WONDERBOY 195F
WORLD GRAND PRIX 195F
WORLD SOCCER 195F
ZAXXON 3D 249F
ZILLION 195F
ZILLION 2 199F

OUVERT DE 8H A 20H
DU LUNDI AU SAMEDI

ATARI ST	
5 STARS	245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMPAGE	
+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	275F
DEEPSPACE+BRATACCA+	
HACKER2+LITTLE COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+XENIOUS+ TOP GUN	

NOUVEAUTES	
AAARGH	185F
ALTRNA WORLD GAME	175F
ARTURUS	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BARBARIAN 2	185F
BIRDIE	185F
BOMB JACK	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CORRUPTION	225F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON	
OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DESOLATOR	185F
DRILLER	185F
EXOLON	185F
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER'S SUPER	185F
G.I.G.N OPER. JUPITER	185F
G'NIUS	195F
HERCULE	185F
IRON LORD	225F
JET	385F
KENNEDY APPROACH	225F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
L'EMPIRE CONTRE ATTA.	185F
LE MANOIR DE FROZANTA	285F
LES TUNIKUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	185F
MARS COPS	225F
NECRON	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	269F
OVERLANDER	225F
PEUR SUR AMYVILLE	225F
QUADRALIEN	185F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SINBAD	185F
SPACE HARRIER 2	185F
STARGLIDER 2	225F
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	185F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE SENTINEL	185F
THE THREE STOOGES	295F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	195F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARDES TALE	225F
BERMUDA PROJECT	185F
BETTER DEAD THAN ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PALACE	185F
BIONIC COMMANDO	185F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH 2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARRETT	225F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
EXPLORA	375F
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
KARATE KID 2	155F
KILLDOZER	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIV.	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACH3	195F
MICKEY MOUSE	185F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PANDORA	185F
PHANTASIE 3	245F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
PREDATOR	225F
QIN	235F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SHACKLED	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SIDEWINDER	125F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STAR TREK	175F



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

STREETS FIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT FOR RED OCTO.	225F
THUNDERCATS	185F
TRANTOR	175F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VIXEN	225F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WESTERN GAMES	185F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
PC HITS	225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ARKANOID 2	185F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	185F
BARDS TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BIRDIE	225F
BOBO	225F
BUBBLEGHOST	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	225F
CRASH GARRETT	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GARY L. HOT SHOT	185F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMB.	215F
L.A. CRACKDOWN	185F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
MINDFIGHTER	225F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QUADRALIEN	225F
QUESTRON 2	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SOLOMON'S KEY	185F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA	
AAARGH	195F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	225F
AUTO DUEL	235F
BARDES TALE 2	249F
BETTER DEAD THAN ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PAL.	225F
BIONIC COMMANDOS	185F
BIRDIE	245F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COMBAT SCHOOL	195F
CRASH GARRETT	225F
CRAZY CARS	245F
CYBERNOID	225F
DALEY'S THOMPSON	225F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	195F
ECO	195F
EXPLORA	375F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
FOUNDATION'S WASTE	235F
G.I.G.N. OPERAT. JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
IKARI WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JET	395F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEATHERNECK	185F
L'EMPIRE CONTRE AT.	195F
1943	225F
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVILLE	245F
MANHATTAN DEALER	260F
NEATHERWORLD	225F
NIGHT RAIDER	225F
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	269F
OUT RUN	225F
PLATOON	225F
QUADRALIEN	235F
RIMRUNNER	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
SENTINEL	225F
SIDE ARMS	225F
SIDEWINDER	145F
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPOITS BASKET.	195F
SUBBATTLE SIM.	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	195F
THUNDERCATS	245F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VERMINATOR	195F
VIRUS	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

DEMENT !!! KIT DE TELECHARGEMENT 99 F
 AVEC CE KIT VOUS ALLEZ POUVOIR TELECHARGER 24H/24,
 7 JOURS SUR 7 DES CENTAINES DE HITS POUR LE SIMPLE PRIX
 D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615 AMCHARGE.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ____/____/____

Signature _____



Le Forum de la quinzaine commence, galanterie oblige, par la lettre d'un candidat qui est une candidate...

INSTRUCTIONS BASIC

Je suis passionnée d'informatique et surtout par la programmation. Ma machine est un Thomson T09. Il m'arrive d'écrire des jeux et des utilitaires, sur d'autres ordinateurs, mais je me heurte souvent aux problèmes d'équivalences d'instructions Basic et d'erreurs traditionnelles. Peux-tu me donner des références de livres qui traitent ces questions ?

Valérie Guillemaut, Montreuil

Je peux vous conseiller le « Dictionnaire du Basic IBM », édité chez PSI, et le « Lexique du Basic » aux Editions Radio. Le mieux est de faire un tour chez un libraire spécialisé.

Cela dit, aucun ouvrage ne peut prétendre traiter des équivalences entre les Basic tournant sur les différents micros. Primo : ce livre serait dépassé dès sa parution vu qu'il sort toujours de nouvelles versions de Basic. Deuxio : vous avez un T09, donc vous savez sans doute qu'il existe des différences entre les Basic résidents sur la gamme Thomson, même s'ils sont relativement proches. Le Basic 512 est plus puissant que le 128, lui-même plus puissant que le Basic 1.0 des T07 et M05. De plus en plus, l'appellation Basic perd son sens. C'est notamment le cas du GFA, Basic très « pascalisé ». Peut-être le Basic Microsoft, sur PC, reste-t-il la version la plus universelle. Il en va de même des messages d'erreurs spécifiques au langage.

Cela dit, bon nombre d'instructions se retrouvent...

ÉMULATION

Je possède depuis déjà un an, un PC Tandy 1000 EX. Je désire le vendre pour acheter un Atari 520 ST. Je voudrais savoir s'il

existe une carte d'extension PC, comme sur Amiga, et si je peux utiliser les logiciels de mon PC. Sinon, quelle est la solution à adopter ? J'ai entendu parler du virus des PC et des Amiga. Existence-ils aussi sur le ST ?

Fabrice Carton, St-Jean Bonnefonds

Il semble qu'une telle carte existe en R.F.A. En fait, il s'agirait d'une carte d'émulation PC disposant d'un microprocesseur 8088. Elle devrait se fixer sur le port cartouche du ST et son nom serait Supercharger. Notez l'emploi du conditionnel car, pour être honnête, elle n'est pas disponible en France.

A propos de la compatibilité de l'Amiga, seul le modèle 2000 supporte une carte d'extension PC optionnelle. Il devient alors un vrai PC. Dans l'immédiat, sur ST, vous pouvez utiliser PC Ditto, soft qui émule le PC et que l'on trouve facilement. Son défaut est d'être lent. En outre, il n'émule pas la plupart des jeux et nécessite un 1040 ST pour supporter les logiciels gourmands en place mémoire. De plus, il vous faut un lecteur 5 pouces 1/4 externe qui correspond encore au format le plus répandu des logiciels pour PC. En fait, si l'on considère la somme à investir pour rendre le ST compatible avec le PC — avec un résultat incertain — le mieux est de garder votre PC et de vous acheter un ST.

Pour ce qui concerne les virus, rien ne permet d'affirmer ou d'informer qu'il en existe sur ST. Il est difficile de les détecter : un simple plantage de la machine ne suffit pas à soupçonner le virus. Ne cédon pas trop vite à la parano.

VAINE POLÉMIQUE

Jet'écris pour remettre certaines choses à leur place. (...) Je dois dire que je trouve détestable la façon dont certains de vos articles s'empressent d'enterrer le C64. C'est tout de même le meilleur des huit bits, ne l'oublions pas, tout comme l'Amiga (de Commodore, comme par hasard) est le meilleur 16/32 bits.

Je trouve également stupide de vouloir comparer l'Amiga et l'Atari ST : ces deux machines n'ont qu'un point commun, un microprocesseur 16/32 bits. C'est comme si l'on comparait le C64 et l'Amstrad.

Mettons les choses au clair : les

coprocesseurs de l'Atari ST n'ont rien à voir avec ceux de l'Amiga (...). Je voudrais enfin faire œuvre humanitaire en disant qu'un virus peut se mettre sur une disquette protégée en écriture : en effet, on peut faire croire à l'Amiga que la protection est enlevée en éteignant un bit d'un octet de contrôle. Le virus l'éteint et se met sur la disquette, l'Amiga ignore la protection. Seule solution : Virus Killers !

Anselme Dewavrin, Monvaux
Le nombre de logiciels pour C64 testés dans notre revue suffit à démentir votre première affirmation, selon laquelle nous aurions « enterré » cette machine. Le reste de votre lettre ne risque pas d'apaiser la vaine polémique qui oppose les partisans des machines que vous citez... Quant aux virus, certains sont effectivement assez vicieux pour braver les protections, mais mieux vaut tout de même protéger les disquettes !

DOUCE CRITIQUE

Tout d'abord, je veux vous féliciter pour la qualité de vos critiques, parfois trop « douces » à mon goût cependant (exemple : n° 55, il est ridicule de mettre 13 au jeu Warhawk ! Continuez à vous épaissir et surtout, faites plus de « previews » !

A propos de la guéguerre qui semble s'être engagée entre possesseurs de ST et possesseurs d'Amiga, je pense que c'est surtout la presse spécialisée qui veut instaurer ce sentiment en publiant les lettres de quelques atardés mentaux. Possédant un 520 ST, en étant très content et ayant des amis utilisant l'Amiga 500, je dois bien admettre que l'Amiga a des atouts tels que le son ou bien les couleurs qui dépassent l'Atari 520. Mais après tout, quelle importance ?

Il faut se rendre compte à quel point cela évolue et à quelle vitesse ! Il y a trois ans, c'était l'Oric qui était roi...

Je voudrais profiter de cette lettre pour vous poser une question : comment se fait-il que certains revendeurs possèdent des jeux pas encore sortis ?

Antoine Rotereau, Changé

Les critiques de logiciels, comme les critiques de livres ou de films, sont nécessairement subjectives. Même au sein de Tilt, les divergences d'apprécia-

tion sont inévitables et c'est pourquoi nous avons décidé de présenter, le cas échéant, plusieurs avis sur le logiciel (pas d'accord...).

Si certains revendeurs obtiennent des logiciels avant leur sortie officielle en France, c'est parce qu'ils pratiquent l'importation parallèle. Le travail de traduction des notices qui s'impose aux distributeurs « exclusifs » des marques étrangères en France retarde la sortie des programmes, mais profite dans bien des cas à l'utilisateur.

QUELQUES QUESTIONS

Avec un 520 ST « est-tilt » possible d'adapter, dans un programme en Basic, des dessins créés à partir de logiciels de graphisme ? Peut-on figoler certaines images faites avec un logiciel X sur un logiciel Y ?

Vous disiez que l'on a le droit de faire une copie d'un original pour soi-même. Mais si l'on vend l'original, a-t-on le droit de conserver la copie ?

Enfin, existe-il un émulateur Amiga sur ST ? J'en profite pour dire que le conflit Amiga-ST commence à devenir énervant : on dirait des petits garçons de six ans qui se chamaillent. Un grand bravo à Jérôme Tesseyre pour ses illustrations fantastiques.

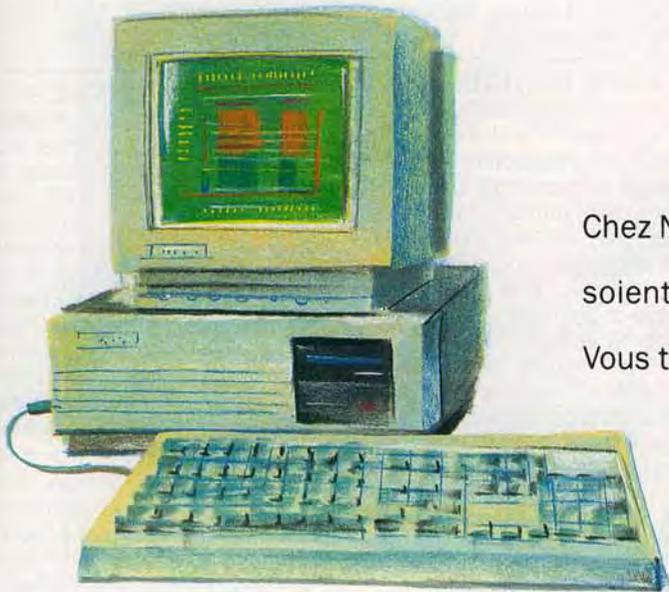
Patrice

Permettez, je reprends votre lettre à rebrousse-poil. Jérôme accepte votre compliment avec toute la modestie qui le caractérise et qui n'a d'égale que son génie. Quant à la moyenne d'âge de la rédaction, je sens que vous êtes doué de perspicacité : nous prenons notre goûter tous les jours à quatre heures et demie et nous nous battons à coups de joysticks pour les pains au chocolat.

Un émulateur Amiga sur ST serait un événement presque aussi important que l'arrivée du premier homme sur la Lune. En réalité, ce soft est impossible à réaliser eu égard aux différences trop importantes entre les deux machines. Pour ce qui est de conserver la copie quand on a vendu l'original, la réponse est très claire : vous devez la céder à l'acquéreur du logiciel sous peine d'encourir le Châtiment prévu par la Loi.

Oui, il est tout à fait possible de récupérer des images en Basic sur ST, que ce soit avec GFA, avec Stos ou d'autres langages.

LA MICRO EST CHEZ NA2A, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NA2A, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins: gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NA2A.

Chez NA2A, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.



Chez NA2A, à chacun son logiciel: jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NA2A, nous saurons vous conseiller.

Une image sauvegardée sur disquette n'est, ni plus ni moins, qu'un fichier comme les autres. Il n'y a donc pas de problème pour charger dans la mémoire d'écran, ce type de fichiers. Il reste cependant le problème de la palette de couleurs qui peut avoir été modifiée par vos soins. Nous donnerons bientôt les routines d'affichage de dessins au format Degas en GFA Basic. Consultez la rubrique Sésame. A ma connaissance, tous les softs de graphisme possèdent une option de sauvegarde (ou de transcodage) au format Degas, sauf Néochrome qui est lui-même un standard. Néanmoins, si vous êtes pressé, il existe des utilitaires de conversion dans le domaine public, notamment disponibles chez SCAP 62, rue Gabriel Péri à Saint-Denis (93200). La morale de cette histoire est que vous passez d'un logiciel à l'autre pour figoler vos gribouillis.

LE BON CHOIX

Je voudrais adresser quelques reproches pour que ça serve à quelque chose. Dans plusieurs bancs d'essai de micros, j'ai noté que votre langage est parfois plus que professionnel. Vous avez une fâcheuse tendance à employer des mots difficiles, des phrases fouillées, incompréhensibles pour l'amateur.

J'ai décidé de vendre mon Amstrad CPC 464 pour acheter soit un ST, soit un Amiga. Lisant Tilt, mais aussi le numéro hors-série « ST-Amiga », je me demande si, après tout, je ne ferais pas mieux de conserver mon Amstrad car, quand j'ai sorti ma tête de ces pages, j'étais persuadé que je ne profiterais jamais de ces machines. Rassurez-moi et dites-moi que pour dessiner, jouer et travailler, rien ne vaut l'Amiga. (...) J'ai lu qu'énormément d'Amiga tombaient en panne. Les derniers sont-ils plus fiables ? Vaut-il mieux acheter un ST ? Deluxe Paint II fonctionne-t-il sur Amiga ? Pourquoi les graphismes ne sont-ils pas plus imposants que sur ST alors que ce dernier est bien moins performant ?

Cyrille Mailhé

Le début de votre lettre me plonge dans la stupéfaction la plus totale. Mais, après l'avoir relu attentivement, je remarque que vous ne donnez pas d'exemples, c'est fort dommage. Que tous ceux qui

sont de votre avis se retrouvent derrière la gare Saint-Lazare, le 1^{er} novembre vers 18 heures. Nous compterons les présents. Cela étant dit, je ne vous rassurerai pas quant à la fiabilité de l'Amiga. Il faudrait placer des micros cachés chez Commodore mais l'espion de Tilt est momentanément en mission ultra-secrète. Oui, Deluxe Paint II fonctionne à merveille sur Amiga et sur les compatibles. Votre dernière question, relative aux graphismes, soulève un problème important : celui des adaptations de softs sur les différentes machines. A l'évidence, un jeu est programmé sur une première machine. De même que les dessins des décors et des personnages. Puis, on porte tant bien que mal le programme sur une autre machine, par exemple l'Amiga, et l'on transfère les dessins tels quels en y apportant quelques petites retouches. La raison en est simple : c'est un problème de coût de développement, et cette méthode a l'avantage de faire gagner du temps.

EN TOUTE SIMPLICITÉ

Tilt est vraiment génial et (...BZZZ...) super génial. A part ça, je voudrais savoir ce qu'est un disque virtuel ? Existe-t-il, sur C 64, des assembleurs sur cartouches ?

Paulo Borges, Strasbourg

Ce genre d'accessoire se fait rare. Il fut un temps où il existait une cartouche assembleur-désassembleur du nom de Hesson, de très bonne qualité. La virtualité discal est un concept qui relève des potentialités et des progrès de la technologie des mémoires d'ordinateurs. Le premier élément objectif à prendre en compte est l'accroissement exponentiel de la taille des susnommées. De 16 Ko, nous passâmes à 32 puis 64 puis 128... jusqu'à 1 Méga-octet. Ainsi, lorsque l'on dispose d'une mémoire vive d'une telle taille, on constate qu'une grande partie de celle-ci n'est pas utilisée. C'est pourquoi, il est possible de réserver quelques centaines de Kilo-octets à des fins de stockage. Le principe consiste à définir une zone de la mémoire (RAM) comme une nouvelle unité de disquettes. Il faut pour cela un programme de Ram-Disk qui se chargera de gérer le disque virtuel. Le gros avantage tient au temps d'accès quasi-

instantané au Ram-Disk contre quelques secondes pour le lecteur physique. Mais, puisque vous semblez posséder un C 64, vu votre deuxième question, je peux vous certifier qu'il n'existe aucune possibilité d'installer un disque virtuel sur cette machine à cause de sa faible capacité mémoire.

POUR PROGRAMMER

Étant possesseur d'un 520 ST, j'ai acheté « le livre du GFA Basic » (Micro-Application) dans le but d'apprendre à programmer. Malheureusement, je me suis trouvé dans l'impossibilité de taper des programmes avec le bureau GEM. Que faire ? Dois-je acheter un utilitaire approprié ? Le GFA Basic en est-il un ? Je me pose alors cette question : l'avance technologique, dans ce domaine, n'est-elle pas finalement un handicap par rapport aux 8 bits ?

Robert Mouillet Mantes-la-Jolie

Votre dernière assertion d'ordre philosophique serait un excellent sujet de baccalauréat pour 1989. Vous semblez anxieux de l'avancée fulgurante en matière d'informatique mais il faut vous faire une raison : la vie est un éternel recommencement, et le hardware informatique, une gigantesque pagaille.

Soit. Vous faites bien de nous écrire car vous ne pourrez jamais programmer en GFA Basic, il vous faut d'abord acheter le langage, puis insérer la disquette, cliquer deux fois sur l'icône GFABASIC.PRG. Où sommes-nous ? Dans l'éditeur, qui est une espèce de traitement de texte primaire dont le but est d'avalier les lignes de bons programmes que seule votre imagination vitaminée peut produire. Pour vous faire la main, je vous propose de copier les listings du Sésame. La copie n'est pas une infamie, même Picasso commença par reproduire des tableaux de maîtres.

PIÈCES DÉTACHÉES

Je possède une imprimante Citizen 120 D. Mais voilà, il me manque la cartouche d'interface pour la relier à mon ordinateur. Où puis-je trouver la pièce détachée ?

Daniel R. Cayenne

Votre demande est vraiment très sympathique et je suis navré d'apprendre que vous ne pouvez pas utiliser votre Citizen.

Mais, dans votre désarroi, vous avez omis de nous indiquer la marque, le type ainsi que la catégorie de votre ordinateur. Donc, en attendant de recevoir un nouveau courrier plus explicite de votre part, je vous propose de photographier vos écrans ou de les transcrire à l'aide de papier calque...

MENUS DÉTAILS

Je compte me payer un Amiga et je fais appel à vous pour m'éclaircir sur des menus détails : est-il équipé d'un câble Péritel d'origine comme sur le ST ? Les logiciels américains sont-ils compatibles avec les machines françaises ? Et enfin le moniteur Thomson MC saurait-il faire ressortir les qualités de l'Amiga (son et graphisme) ?

Pascal Bony Coulommiers

Le câble Péritel n'est hélas pas fourni avec l'Amiga. Il est optionnel et nous le déplorons. Pourquoi y aurait-il une incompatibilité entre softs américains et machines françaises ? Il existe des problèmes avec les logiciels conçus pour l'Amiga 1000 sur le modèle 500 certes, mais c'est tout. Le moniteur Thomson auquel vous faites référence est de bonne qualité. C'est le fameux modèle aux angles arrondis dans le plus pur design des années 70 qui ignore superbement les coins carrés. Cependant, la restitution sonore n'est pas géniale.

Quant à supporter les modes graphiques extrêmes de l'Amiga, il s'en tire aussi lamentablement que d'autres plus chers et plus récents. Voyez notre dossier sur les moniteurs (page 78).

IMMORTEL

Dans Tilt 56, Alain Huyghues-Lacour donne des renseignements sur Barbarian de Psychology. Être immortel m'intéresse mais comment rentrer 04-08-59 ? Lorsque le jeu est chargé et que j'appuie sur une touche, il démarre. Après plusieurs essais, je ne suis toujours pas immortel. Comment faire ?

Michel Maurice Lyon

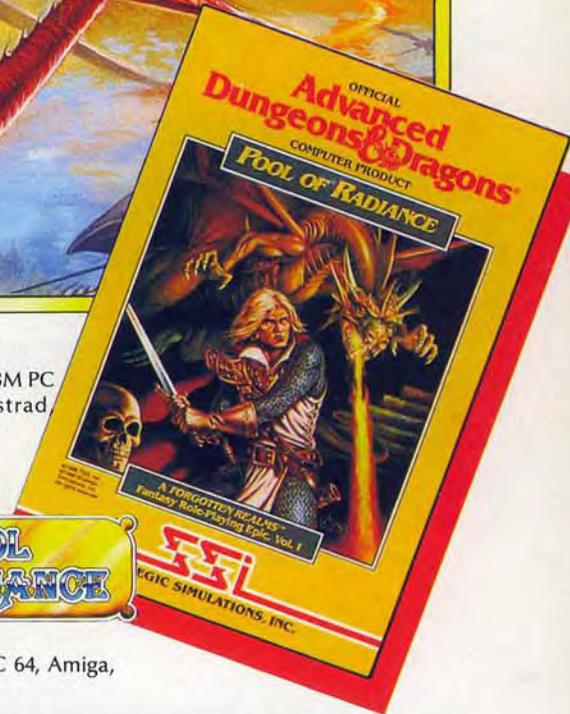
Ces codes — qui ressemblent furieusement à une date de naissance — ne marchent que sur la version Amiga. De plus, vous devez prendre soin de placer les tirets (le signe moins) entre chaque paire de nombres.

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®



HEROES OF THE LANCE

Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC
et compatibles, C 64*, Amstrad
Spectrum.



POOL OF RADIANCE

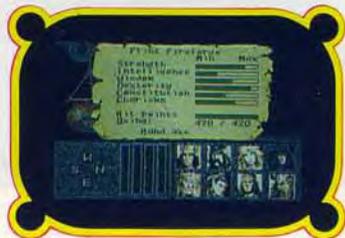
Disponible sur : C 64, Amiga,
IBM PC, Atari ST

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn. Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth. Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal. Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draco-niens, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en platine placés sous la surveillance de Khisanth un authentique dragon noir...

JEUX DE ROLE DONJONS ET DRAGONS

Située sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la fabuleuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu. Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique. Ce jeu exceptionnel possède des graphiques extraordinaires — portraits, perspective en 3 D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes — qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.



Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX



TéL. 1 48 98 99 00

Euréka!

Décidément, les nouvelles concernant l'Archimedes fusent de toutes parts. Ainsi, de nombreuses rumeurs commencent à arriver à propos du nouvel Operating System en cours de développement chez Acorn. Ce dernier serait disponible, d'après l'importateur de la machine, début 1989. Contrairement à ce qui avait été dit dans un premier temps, il y aura bel et bien un Desktop en Rom. Contrairement à son prédécesseur, celui-ci permettra de bouger les icônes sur le bureau et disposera de nouvelles fonctionnalités. Autre point fort de ce nouvel OS: l'ouverture vers le multitâche en temps partagé. De cette manière, l'Archimedes sera en mesure d'exécuter simultanément plusieurs applications. D'autre part, il est dans l'intention d'Acorn de figer en mémoire de nouvelles routines système. Ceci aura pour effet une modification de la cartographie mémoire puisque cette nouvelle version de l'OS doit occuper 1 Mega de ROM contre 512 Ko actuellement! Enfin, d'après certaines sources, Acorn s'apprête à annoncer de nombreuses nouveautés à l'occasion du PCW Show de septembre.

Géant!

Ça y est, la nouvelle est tombée brusquement sur nos télescripteurs: les écrans couleur à cristaux liquides de 30 centimètres de diagonale arrivent! La société japonaise Sharp vient en effet de mettre en route une chaîne de production pour ce type d'écrans. Le modèle actuel propose un peu plus de 300 000 pixels et confirme les propos que nous tenons, dans le dossier moniteurs du présent numéro, au sujet des écrans de demain...

Salon à l'anglaise...

Premier salon européen en matière de microloisirs, le Personal Computer Show de Londres ouvre ses portes à l'heure où ce premier Tilt Bis paraît en kiosque, à savoir le 14 septembre 1988. Si vous désirez vous y rendre afin de voir les dernières nouveautés en matière de jeux, de périphériques ou de gadgets, dépêchez-vous car ce Show ferme ses portes le 18 septembre!

C'est pour bientôt?

Mais où en est le CD-I? En cette époque où la "presse spécialisée" se demande si tel ou tel fabricant de micro-ordinateurs va sortir un PC ou un 16/32 bits, Philips se prépare activement à révolutionner le concept même de jeu sur ordinateur. S'apprêtant à introduire courant octobre un lecteur de Compact Disc Video capable de lire plusieurs formats (du 12 au 30 cm), le géant néerlandais de

l'électronique grand-public annonce la disponibilité prochaine des premières cartes émulatrices CD-I. Ces dernières se connectent entre un lecteur de CD ou CDV classique et la chaîne audiovisuelle. Les premières devraient être livrées à partir de septembre 1988 à des développeurs et éditeurs afin de préparer la sortie de modèles grand-public et ce, en tablant sur le fait que la disponibilité réelle de ce produit doit intervenir en juin 1989. D'ores et déjà, signalons que les dernières recherches en matière de compression permettent de faire tenir sur un disque de 12 cm environ 1,2 Mo de données diverses (texte, graphismes fixes ou animés, sons) et que l'interface utilisateur s'oriente de plus en plus vers des méthodes de type Hypertext. Relativement ancien et popularisé par Apple grâce à Hypercard, ce concept définit une méthode d'organisation des relations homme/machine dans laquelle le déroulement du programme est fonction de processus intervenant au niveau de zones écrans spécifiées. Un tel environnement est idéal pour la réalisation de systèmes documentaires interactifs mais aussi pour les jeux dans lesquels les collisions de lutins sont des processus à part entière...

Salon à la française...

Réunion du Sicob Spécial Micro et de Entreprise & Micro, le salon Micro 1988 se tiendra du 19 au 24 septembre au parc des expositions du Bourget. Ce salon devrait être l'occasion pour de nombreux constructeurs de présenter leurs nouveaux produits: les ténors de la micro familiale y seront présents.

Apple: un nouveau GS?

De nombreuses rumeurs courent à propos de la venue prochaine d'un nouvel Apple II GS. Dénommé GS plus, cet ordinateur devrait posséder le même processeur que son prédécesseur (un 65C816), mais il sera cadencé aux alentours de 6 MHz en mode natif. Les performances tant graphiques que sonores doivent, elles aussi, subir quelques améliorations. A noter que les milieux bien informés pensent que cet ordinateur sera présent à Apple Expo. Cette dernière se tiendra du 28 septembre au 1er octobre 1988 à La Grande Halle de la Villette à Paris. Cette machine sera-t-elle en mesure de concurrencer efficacement les ST et Amiga et permettra-t-elle à Apple d'effectuer un "come back" sur le marché des applications personnelles? Rien n'est moins certain et ce d'autant plus qu'il semblerait qu'Apple propose à

terme une promotion autour du Mac plus...

Concours...

Organisé à l'occasion du Carrefour Media Jeunesse de Niort 1988, le concours "Gagnez votre entreprise" vous permettra peut-être de gagner une entreprise avec 100 000 F de capital en récompense du meilleur nouveau logiciel éducatif. A noter que cette appellation est à prendre au sens large puisque le jury favorisera des projets où interactions entre ordinateurs et autres médias seront mises en avant. Ouvert aux particuliers, associations et entreprises, ce concours sera clos le 4 novembre 1988. Pour plus d'informations et pour obtenir un dossier de participation, contactez le Carrefour Media Jeunesse de Niort, Hôtel de Ville, 79022 Niort.

Un job Steve?

S'apprêtant à lancer diverses nouveautés, la société Microids est actuellement à la recherche de programmeurs. Ces derniers doivent être en mesure de travailler sur la majorité des machines du marché, notamment sur Atari ST et Amiga. Si vous êtes intéressé, écrivez à:

Microids
81, rue de la Procession
92500 Rueil Malmaison

Olé, Amigados!

La venue de la version 1.3 du système d'exploitation de l'Amiga est des plus attendues mais il semble que sa disponibilité ne soit pas prévue pour le mois de septembre. Toutefois, des sources bien informées font état des conditions prévisibles de mise à jour. Celle-ci devrait être gratuite et s'effectuer par recopie du système 1.3 sur des disquettes apportées par l'utilisateur. En revanche, la documentation sera payante. En ce qui concerne les nouveautés, notez que de nombreuses cartes d'extension pour Amiga 2000 (extension mémoire, carte 68020, carte AT) seront présentées au salon Micro 88. Ce dernier sera aussi l'occasion pour Commodore de mettre en avant les capacités des Amiga en matière de Desktop Video.

36.15 Tilt:

les gagnants...

Bravo à J. Leullier, C. Chicheportiche, C. Couderc et C. Bazerie: le premier a gagné un buggy, les autres des radios FM Tilt grâce au jeu Rally du serveur Tilt.

EQUATEUR

ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire.
Voici l'arme pour créer.



3 490 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3 1/2", souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

* 520 ST = 3 490 F TTC - 2 943 F HT. 520 ST + moniteur couleur = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

**ATARI LE FASCINANT POUVOIR
DE L'ARME INFORMATIQUE.**



TAM TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- 1-LEATHERNECK
MICRODEAL
- 2-OUT RUN
U.S GOLD
- 3-TEST DRIVE
ACCOLADE
- 4-DEFENDER
CINEMAWARE
- 5-EXPLORA
INFOMEDIA
- 6-BUGGY BOY
ELITE
- 7-OFF SHORE WARRIOR
TITUS
- 8-SKRULL
16/32
- 9-SPACE RACER
LORICIELS
- 10-FIRE AND FORGET
TITUS

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-SPACE HARRIER
ELITE
- 2-BLOOD
ERE
- 3-ARKANOID II
IMAGINE
- 4-ARCADE ACTION
OCEAN
- 5-SKRULL
16/32
- 6-VIXEN
MARTECH
- 7-DUNGEON MASTER
FTL
- 8-STREET FIGHTER
U.S GOLD
- 9-CARRIER COMMAND
RAINBIRD
- 10-JEANNE D'ARC
CHIP

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade:

A.B Computer, 18000 Bourges; AMIE, 75011 Paris; Dominica, 01000 Bourg-en-Bresse; Eden Computer, 75012 Paris; Général Vidéo, 75010 Paris; Microvidéo, 75010 Paris, Vidéoshop, 75014 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____

Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,

2 rue des Italiens 75009 PARIS

Spécial PC

Revendeur connu de tous les aficionados du joystick de la région parisienne, le magasin A.M.I.E doit ouvrir le 26 septembre une surface de vente réservée à l'univers des PC et compatibles. Situé au 19 boulevard Voltaire dans le onzième arrondissement de Paris, ce magasin sera au départ dépositaire de marques telles Olivetti, Commodore, Atari, Sanyo ainsi qu'Amstrad et proposera divers périphériques, logiciels et autres livres.

Atari: ça y va!

Le XE Game System d'Atari arrive enfin en France. Dérivé des anciens XL et 130 XE, cet hybride d'ordinateur et de console de jeux est annoncé à un peu moins de 1000 F TTC pour la version de base. Outre l'ordinateur, cette configuration comprend deux cartouches, un pistolet ainsi qu'une manette. L'utilisateur pourra, en option, se procurer un clavier, un lecteur de cassettes, le Basic et le jeu Flight Simulator pour environ 500 F. D'autre part, Atari devrait à court terme lancer une mallette bureautique contenant la base de données Adimens, le tableur VIP et le traitement de texte Le Rédacteur ainsi qu'un sac à dos contenant quatre programmes destinés

aux fanatiques des microloisirs. Bien que les titres ne soient pas encore fixés au moment où nous mettons sous presse, nous sommes toutefois en mesure de dire que ce sac contiendra un programme graphique, un de dessin, un jeu et un éducatif. Signalons enfin la présentation des PC 286 et 386 Atari à l'occasion du salon Micro 88. La commercialisation de ces machines devrait intervenir courant octobre 1988. Il en est d'ailleurs de même pour la station de travail à base de 68030 qui doit être présentée en exclusivité mondiale en France.

Syntax Error

Contrairement à ce que nous indiquions dans 15/15 de notre précédent numéro (Tilt n°57), le programme Bio Challenge de Delphine Software ne sortira pas avant le mois de décembre.

Scannons...

Peu connue du grand public, la société Logitech s'appête à introduire un concurrent direct du Handy Scanner de Cameron. Fonctionnant sur PC et compatibles, ce modèle a une largeur utile maximale de 102 mm et le programme avec lequel il est livré permet de scanner sur une longueur de 280 mm. Bien évidemment, les images

obtenues peuvent être utilisées par des logiciels comme Page Maker ou Ventura par exemple. Enfin, le prix devrait être particulièrement compétitif.

Micro & télé

Amstrad propose aux possesseurs de CPC 6128 ou de 464 munis d'un moniteur avec sortie 12 volts de transformer leur écran en télévision pour un coût minime. Pour un peu moins de 1300 F, vous pouvez en effet vous procurer un pack contenant un tuner télé parfaitement adapté au moniteur du CPC. Les bidouilleurs fous auront toutefois remarqué qu'il suffit d'un peu d'adresse pour effectuer un branchement entre ce tuner et n'importe quel écran... Les autres produits présents dans ce pack sont: un radio-réveil, un meuble spécial ordinateur, quinze programmes pour Amstrad CPC et un joystick.

Contact

Editeurs, fabricants, distributeurs, vous vous apprêtez à commercialiser un nouveau produit? N'hésitez pas à contacter la rédaction de Tilt afin de lui communiquer les spécifications techniques de ce produit. Nous nous attacherons en effet à l'annoncer au plus vite...

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édité;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.

Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT**.

Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.



Nom

Prénom

Adresse

.....



Tél.

Langage

Machine

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard

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



L'attaque du Carnivore des Casernes, un adversaire très agressif!



Combat difficile contre l'Orc!



Les décors sont très réussis.



Le Monstre des Fosses.



Le Grand Démon : impressionnant!



Le puissant homme de Néanderthal.



Le monstre saurien : très rapide!

Barbarian II

Après avoir longuement patienté, nous tenons enfin une version ST de ce superbe logiciel. Vous devrez attendre la fin septembre pour y jouer. Cette avant-première devrait adoucir cette terrible attente.

On sait que vous l'attendez avec impatience. Déjà disponible sur C64, nous vous offrons, en avant-première, les photos d'écran de la version ST dont la sortie est prévue pour fin septembre. Bien entendu, celle-ci n'est pas définitive, des changements interviendront. Les sprites vont subir quelques améliorations et certaines couleurs changeront. On peut toutefois vous dire, au vu de cette préversion, que *Barbarian II* sera un futur hit!

Attention ! nous ne faisons qu'une présentation du jeu, pas un test. Ce dernier sera effectué sur la version définitive.

Pas de précipitation, commençons par le début ou plutôt la fin de *Barbarian I*. Barbarian, le guerrier absolu, a vaincu les sbires de Drax et libéré la princesse Mariana. Drax, sentant sa fin proche, a préféré s'enfuir dans les donjons de son château noir. Fulminant de rage, le pleutre s'est toutefois juré de ravager la Cité Précieuse. Deux

guerriers seulement sont capables de déjouer les plans de Drax : Barbarian et Mariana. En incarnant l'un de ces deux personnages, le joueur doit pénétrer dans le donjon et vaincre Drax. Le jeu débute avec cinq vies de réserve et en cas de perte de l'une d'elles, il recommence au niveau où se trouve le joueur.

Barbarian (ou Mariana) peut marcher, sauter, courir, s'agenouiller et sortir d'une pièce par la porte située au fond du décor, armé d'une hache (Mariana est équipée d'une épée). Barbarian a perdu une bonne partie des coups qu'il avait auparavant à sa disposition. Il lui reste le coup au-dessus de la tête, le coup bas, le coup de pied et, bien sûr, le coup qui décapite l'adversaire. Certains de ces mouvements sont difficiles à exécuter mais ce sont également les plus dévastateurs. *Barbarian II* n'est pas qu'un simple jeu de « hack'n slash ». Tout au long de votre parcours, vous devez récupérer des



La brute épaisse des Donjons



Le Gorille Mutant.



Le Poulet Géant... et déplumé.

objets indispensables pour vaincre et survivre. Le crâne vous donne des vies supplémentaires, la hache augmente votre force, les clés ouvrent les herses, etc. Tous ces objets sont disséminés dans les différents niveaux du jeu. Ne quit-

tez surtout pas un niveau avant d'avoir récupéré les objets magiques, il y en a deux par niveau. Notre combattant doit traverser trois niveaux avant d'atteindre le Sanctuaire Secret de Drax. Chacun de ces niveaux sont des labyrinthes comportant 28 salles. Certaines de ces salles comportent des fosses et au moindre faux mouvement, c'est la chute mortelle. Néanmoins, une telle chute peut être évitée en agitant vigoureusement le joystick à droite et à gauche.

Le premier niveau représente les Terres désolées, un monde hostile fait de volcans et de ruisseaux d'acide. Ces Terres sont peuplées de monstres sauriens, d'hommes de Néanderthal, de gorilles, de gigantesques poulets mutants, de tueurs (stabbers) et de floaters (ouf !). Les plus impressionnants sont les monstres sauriens et les hommes de Néanderthal. Ils sont deux fois plus grands que votre personnage et aussi rapides ! Les

cavernes constituent le deuxième niveau. Six types de monstres infestent ce labyrinthe : Les Carnivores, les Orcs, les Crabes, les Monstres Visqueux, les Gnomes et les Stingers. Le Carnivore et l'Orc sont les vedettes de ce niveau. Vient ensuite le niveau du Donjon où vous aurez à affronter des larves géantes, les Gobblers, les Yeux, les Orclets, les maîtres des donjons et le monstre des fosses. Ce dernier ne peut être combattu. Terré dans une fosse, il capture Barbarian si celui-ci ne franchit pas correctement la fosse. Arrive enfin le grand moment ! Avant d'en découdre avec Drax, il vous faut vaincre l'Idole Vivante et le Grand Démon. La taille de ces monstres est dissuasive. On



Un type d'attaque : le coup bas.



La fuite est parfois judicieuse !



L'œil : à ne pas sous-estimer.



A prendre avec des pincettes !

préfère souvent battre en retraite pour reprendre son souffle ! Le combat final avec Drax est un moment critique, pas de droit à l'erreur ! Un seul coup (il doit être mortel) vous est permis !

Dany Boolauck

Archimèdes: la petite bête qui monte...

Arrivé sur le marché français depuis quelques mois, l'Archimèdes commence à faire parler de lui. Ce n'est que justice...

Machine fort novatrice et disposant de performances incontestables, l'Archimèdes d'Acorn se pose de plus en plus comme une véritable alternative à d'autres machines telles que l'Apple II GS, par exemple.

Ainsi, le parc installé dépasse désormais les 10 000 unités dont la majorité en Grande-Bretagne bien entendu... Le principal reproche que l'on pouvait lui adresser jusqu'à présent résidait dans un environnement peu engageant pour l'utilisateur moyen. Actuellement, on assiste à la venue de nombreux produits. Du côté des logiciels, soulignons l'existence de *First Word Plus*, le célèbre traitement de texte, d'*Autosketch* (un programme de dessin technique entièrement compatible avec *Autocad* sur PC et compatibles), ainsi que la venue prochaine de *Jeanne d'Arc* et *Voyage au centre de la Terre* de Chip, éditeur français de jeux, littéralement conquis par cet ordinateur.

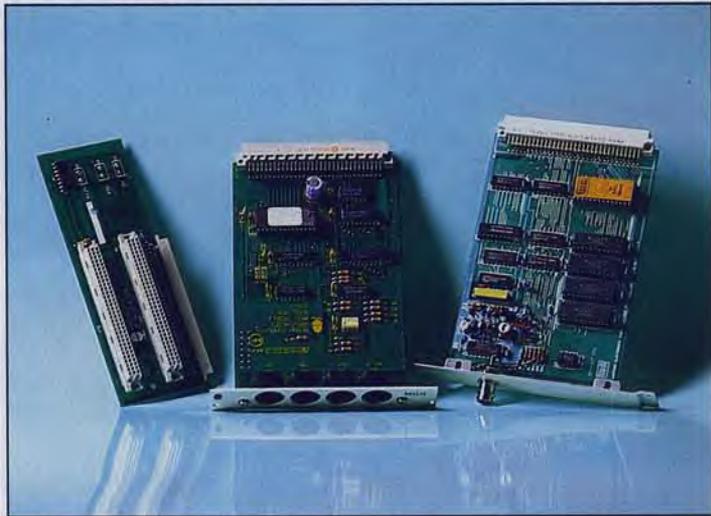
En ce qui concerne le hard, notons la venue de deux cartes d'extension en France. Signalons dès maintenant que ces dernières sont au format Europe et de fort belle facture (Epoxy double face, trous métallisés). Elles se connectent à la machine par l'intermédiaire de la carte fond de panier (optionnelle) et ne demandent pas de source d'alimentation externe à la machine. Enfin, elles fonctionnent aussi bien sur les Archimèdes série 300 que sur les 400 dont la venue en France est désormais effective.

Conçue et fabriquée par Acorn, la première carte est une interface Midi. Sa principale particularité réside dans la présence de deux ports de sortie (Out) ainsi que d'une partie logicielle en Rom directement accessible à l'utilisateur. Ces divers éléments sont décrits dans le manuel livré avec la carte et l'amateur, du moment qu'il n'est pas anglophobe, n'aura aucun mal à pleinement utiliser les capacités de cette carte. Cela est d'importance car, en l'absence de programmes exploitant cette

carte, on peut à loisir réaliser ses propres programmes. Signalons aussi la présence de ports « in » et « Thru » (un de chaque). Importée en France par ASHIV (1), représentant d'Acorn pour la France, cette carte est proposée à un peu moins de 1 400 F. Conçue et fabriquée par la britan-

neuse, on peut à loisir réaliser ses propres programmes. Signalons aussi la présence de ports « in » et « Thru » (un de chaque). Importée en France par ASHIV (1), représentant d'Acorn pour la France, cette carte est proposée à un peu moins de 1 400 F. Conçue et fabriquée par la britan-

défaut toutefois : l'anglais est de rigueur. Cette carte devrait être proposée par ASHIV à moins de 2 000 F. En ce qui concerne la station de travail Unix (un système d'exploitation très professionnel multita-



Performantes et accessibles, les cartes d'extension arrivent.

neuse firme Watford Electronics, la carte Video Digitiser permet de numériser une image issue d'une caméra ou bien d'un téléviseur (ceci par le biais de la sortie vidéo composite).

A l'instar de la carte Midi, elle dispose de sa Rom et de nombreuses routines sont directement accessibles. D'autre part, des sous-programmes accessibles sous Dos facilitent certaines opérations telles que le lancement de la digitalisation (par appui d'une touche), la réalisation d'un sprite à partir d'une image, etc. Un regret tout de même : cette carte ne fonctionne pas en temps réel.

Toutefois, la possibilité de créer des images en 640 par 512 points (si l'on dispose d'un écran Multiscan seulement) et la simplicité de mise en œuvre s'avèrent séduisantes. A l'image de la carte Midi, le Video Digitiser est livré avec un manuel complet exposant de manière fort précise comment accéder aux diverses routines. Un

semble qu'il y ait désaccord entre Acorn et Olivetti (société disposant de la majorité des actions de la firme créatrice de l'Archimèdes). En effet, le premier fabricant italien d'ordinateurs a confirmé qu'il allait sortir une Workstation Unix autour de l'ARM, le processeur développé pour l'Archimèdes... Toutefois, cela n'empêche pas Acorn de travailler sur ARX, le système d'exploitation Unix Like de l'Archimèdes.

Il se présenterait comme une couche logicielle entre l'utilisateur et Arthur (le Dos natif) mais on ne sait pas s'il fonctionnera sur les modèles 400 ou sur l'ensemble de la gamme. En tout cas, si cette dernière hypothèse s'avérait exacte nul doute que l'Archimèdes serait la machine Unix la moins coûteuse et se trouverait alors en situation de s'imposer sur de nombreux marchés.

Mathieu Brisou

(1) ASHIV, 67, rue Robespierre, 93100 Montreuil.



Platou (Amiga)



Poker Pro (Amiga)



King's Quest IV (Sierra)



Leisure Suit Larry II (Sierra)



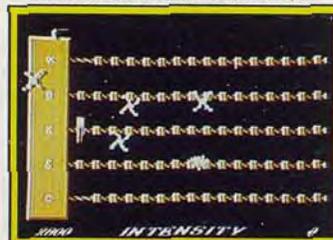
Nebulus (ST)



Oil Impirium (Amiga)



Fusion (Amiga)



Intensity (C 64)



Legend of Faerghail



Wizard Window



Typhoon (C 64)



The Train (CPC)



Dyter O7 (Amiga)



Jump Machine



Neuromancer (C 64)



Fish (Rainbird)

King's Quest IV, Neuromancer, Fish...

Encore et toujours plus de photos d'écrans, voilà le résultat de plusieurs années de tractations ! Alors faites-vous un devoir d'admirer ces previews, sinon à quoi ça sert que Tilt se décarcasse !

Encore du nouveau pour alimenter vos machines de prédilection ! Commençons par les anglosaxons :

IMAGINE sort en septembre un jeu d'action nommé **Typhoon**. A bord d'un F-14, vous affrontez des envahisseurs. Prévu sur C 64, Spectrum, PC, CPC. **Opération Wolf**, le déjà célèbre coin-up, va faire un malheur sur CPC. Sortie prévue en novembre. Les autres versions de ce soft sont éditées par Ocean France.

LOGOTRON nous annonce la sortie de **Star Goose** pour la mi-septembre. Ce jeu d'action plaira sûrement aux fans du joystick. Sortie prévue sur ST et Amiga. Test dans 15 jours !

BRITISH TELECOM prépare sur C 64 et Spectrum la sortie (fin septembre) de **Intensity**, un jeu d'action pure programmé par Andrew Baybrook, l'auteur de **Uridium** et **Morpheus**. Sous le label Rainbird, **MAGNETIC SCROLLS** lance, juste après

Corruption, un titre qui promet : **Fish**. Sortie prévue en octobre sur ST et Amiga. La version PC devra être disponible en novembre.

CRL GROUP présente **Ludicrous**, un jeu d'action à ton humoristique sur Amiga.

HEWSON adapte sur ST, PC, et Amiga le hit **Nebulus**. Sortie prévue en octobre.

ACCOLADE annonce pour septembre la version CPC de **The Train** et la version PC de **Apollo 18**.

ELECTRONIC ARTS propose, de son côté, la version C 64 de **Neuromancer** pour septembre. Dans le genre action/stratégie, **Fusion** : un jeu aux superbes graphismes sur Amiga. Sortie en octobre.

Les sociétés américaines nous réservent également de bonnes surprises ! (Je vous renvoie au dossier de ce numéro de Tilt, « Les États Ludiques d'Amérique », chargé à bloc de nouveautés détonantes !)

SIERRA ON LINE se taille la part du gâteau avec des titres déjà évoqués dans nos précédents numéros. Nous tenons à vous montrer le plus de photos d'écrans possible. **King's Quest IV** est le plus attendu suivi de **Leisure Suit Larry II**. Pour les photos d'écrans des titres suivants, ruez-vous sur le dossier de ce numéro : **Space Quest III**, **Police Quest II**, **Gold Rush** et **Manhunter** y sont présentés.

INFOCOM se lance dans le jeu de rôle graphique ! **Quaterstaff: The Tomb of Semoth** sort sur Mac en octobre. **Battletech** est annoncé comme LE jeu de rôle entièrement graphique sur PC et C 64. Sortie fin 88. Un autre jeu d'aventure : **Shogun** sera disponible sur ST et Amiga au printemps 89 !

MEDIAGENIC (ex-Activision) présente trois méga-titres : **R-Type** sera lancé (label Electric Dreams) en novembre sur ST, Spectrum, CPC, et C 64. **Afterburner** va faire un malheur en décembre sur Amiga, ST, C 64, CPC, Spectrum et peut-être MSX et PC. **SDI**, un jeu d'action, sort en octobre sur Spectrum, C 64, CPC, et ST. **Die Hard** sera un jeu d'aventure inspiré d'un film du même nom qui a connu un grand succès aux USA. Nous vous en dirons plus dès que possible.

MICROILLUSIONS nous emmène dans la jungle amazonienne avec un jeu de rôle, **Shrine of the Demon Soul**. A voir sur Amiga en octobre.

En France, une nouvelle société, **LEGEND SOFTWARE**, fait son apparition et présente un jeu d'aventure sur Amiga : **Les portes du Temps**. Sortie prévue en octobre.

De notre correspondant de RFA, Carsten Borgmeier, les dernières nouveautés teutonnes ! Les sociétés allemandes nous préparent une flopée de nouveautés pour les mois à venir. Certains sont de futurs hits, d'autres semblent très prometteurs.

RELIN SOFTWARE de Hanovre prépare la sortie de plusieurs jeux. Commençons par un superbe strip poker nommé **Hollywood Poker Pro**. Ce jeu possède d'excellents graphismes digitalisés. Dans **Hollywood Poker Pro**, gagner contre ces superbes filles n'est pas possible sans une bonne stratégie. Votre séduisante adversaire enlève un vêtement chaque fois qu'elle perd 100 marks. Le jeu propose, au

choix, quatre beautés pulpeuses. Sa sortie est prévue, en Allemagne, vers la mi-septembre sur Amiga, ST, PC, et C 64. Il faut rajouter quelques semaines pour sa sortie en France.

Window Wizard est un jeu d'action doté d'un scrolling vertical où vous personifiez Willy, un laveur de carreaux. Dans le premier des neuf niveaux, pas de gros problème, Willy n'a qu'une maisonnette à faire. Dans le dernier niveau, c'est un gigantesque immeuble ! Soyez prudent, certains locataires distraits ouvrent leur fenêtre et balancent des pots de fleurs. D'autres se mettent à leur fenêtres, histoire de prendre l'air et vous empêchent de progresser. Votre seule ressource dans ce cas ? Jouer de la flûte ! Cela a le curieux effet de les faire changer de place. Les fenêtres trop sales ne deviennent propres qu'à l'aide d'un produit spécial. Là encore, la prudence est de rigueur car ce produit détruit les carreaux propres ! Sortie prévue sur Amiga, ST et C 64.

Dyter 07 est un jeu réservé aux joueurs ayant des nerfs d'acier. Deux superpuissances s'affrontent dans les Caraïbes. Chaque camp, basé sur une île, doit placer des robots sur les îles voisines, grâce à un hélicoptère. Évidemment, toute l'action se passe sous le feu roulant des canons ennemis et les robots défectueux ou avariés doivent être récupérés et ramenés à la base. L'ordinateur gère le camp ennemi (pas d'options deux joueurs !). Ce logiciel sera disponible en octobre (en France) sur ST, Amiga et C 64.

Adventure in Arabia est un sympathique jeu d'aventure/action. Un « méchant » vole le trésor du Califé. Vous avez pour mission d'explorer une ville afin de retrouver ce trésor. Sa sortie est prévue vers novembre/décembre sur ST et Amiga. Les versions C 64 et PC seront disponibles en janvier 89.

Toujours de Reline, un jeu de stratégie nommé **Oil Imperium** vous place à la tête d'une compagnie pétrolière. Comme J.R. Ewing, de la série Dallas, vous devez soudoyer, saboter, bref être aussi fourbe que possible pour bâtir votre empire. L'écran principal représente votre bureau (superbes graphismes.) Sortie prévue au début de l'année 89 sur ST, Amiga, PC et C 64. **Legend of Faerghail** est un jeu de rôle, aux graphismes impressionnants, qui semble a priori aussi bien sinon

mieux que **Bard's Tale**. Le monde de **Faerghail** est vaste et contient des châteaux, des cités, des « pubs » et huit donjons. Votre groupe de sept aventuriers doit rétablir la paix en neutralisant le « méchant ». Une mission qui s'annonce difficile car les monstres (80 personnages animés) sont durs à battre. Vous disposez comme toujours, d'armes et de sorts magiques. Ce jeu sera disponible en mars 89 sur Amiga et septembre 89 sur ST !

KINGSOFT une société allemande, éditrice de jeux tels que **Emerald Mine** et **Emerald Mine II**, annonce toute une série de nouveautés. **Jump Machine** est un jeu de plates-formes qui ressemble un peu à **Jump Man** de Epyx. Vous devez récupérer des diamants tout en évitant les monstres. Un bon point pour la présence d'un **Jump Machine Construction Set**. Prêvu sur Amiga et ST.

Plus original et amusant, **Platou** met en compétition deux joueurs. Chacun contrôle une balle bondissante et doit récupérer le plus de diamants possible (plus que l'adversaire bien sûr). Certaines dalles du sol disparaissent régulièrement. Gare à la chute ! Ce jeu possède également un **Platou Construction Set**. Prêvu sur Amiga et ST. Les dates de sortie de **Platou** et **Jump Machine** sont encore inconnues.

RAIMBOW ARTS va encore faire un malheur avec la sortie de **Great Giana Sisters II!** Son titre : **Giana Sisters in the Future World**. Le jeu bénéficie d'une option deux joueurs et les graphismes sont superbes. En plus des trouvailles existantes sur **G. Sisters I**, cette suite réserve d'agréables surprises ! Elle sera disponible vers fin septembre, début octobre sur ST, Amiga, C 64.

Dany Boolauck et Carsten Borgmeier

Sons en v.o.

Proposant les versions instrumentales de musiques connues des amateurs de jeux, le CD Game Play arrive.



Le style de Jim Cuomo est spécial : il faut savoir l'apprécier.

S.D.I., **Defender of the Crown**, **Sinbad**, ces jeux vous les connaissez... En revanche, si il est un personnage dont vous n'avez certainement jamais entendu parler, c'est bien Jim Cuomo. Né de l'autre côté de l'Atlantique, ce dernier est musicien et s'exprime à l'aide de son saxophone. Nul doute que des millions de personnes connaissent ses créations mais, contrairement à Michael Jackson, il n'est pas reconnu en tant que star. Cela s'explique par le fait qu'il s'est spécialisé dans la composition de musiques

pour jeux informatiques. Outre le programmes que nous avons cités plus haut, il a aussi collaboré à **Intergalactic Cage Match**, **Persee**, **Andromede**, **Zombie**, et autres. Toutes ces musiques sont désormais réunies sur un disque compact nommé **Game Play** et disponible en France à moins de 200 F. Son style ne plaît pas à tous, mais si vous aimez le jazz rock et la micro vous l'appréciez... Dernière précision : Camille Saferis a collaboré aux divers morceaux proposés.

Mathieu Brisou



Compact et discret, le RF 302R est livré avec deux logiciels.

Lecteur de disquettes pour ST

Face à l'inflation de graphismes et autres bruitages digitalisés, le joueur est contraint de changer de disquette. Pallier cela est simple : il suffit d'un second lecteur...

La société Wings commercialise un lecteur de disquettes double face 3,5 pouces ultra-plat d'origine Citizen, le RF 302R. Muni d'un transformateur d'alimentation extérieur, ce nouveau lecteur est livré avec *Disector* de Softcell, un utilitaire de gestion de fichiers sur 520 et 1040 ST. Il permet notamment de réaliser des copies de sauvegarde, de créer un disque virtuel en mémoire centrale, de récupérer des fichiers effacés par erreur ou de formater les disquettes à 840 Ko.

Par son prix (1 300 F environ), ce lecteur se place en bonne position face à ses concurrents.

Sa compatibilité avec le matériel Atari est presque totale — les seuls problèmes se posent lorsque le lecteur est relié à un ST déjà connecté à un disque dur et une imprimante laser — et les temps d'accès sont similaires à ceux du lecteur interne des ST. L'alimentation du lecteur par un petit transformateur extérieur, solution adoptée par bien d'autres fabricants, permet de réduire la taille du boîtier mais présente des risques de faux contacts et donc de perte de données. Nous avons par ailleurs regretté l'absence de témoin de mise sous tension.

Jean-Philippe Delalandre

Objectif Amiga

Lancée alors que son rival direct, l'Atari ST, augmente de prix et que Commodore s'apprête à révéler de nombreuses nouveautés (écran monochrome 2024, nouveaux systèmes d'exploitation et nouvelles cartes d'extension pour Amiga), l'offre spéciale rentrée permettra aux acheteurs d'Amiga 500 de disposer de

Superbase et de *Textcraft Plus* sans augmentation de prix. Edité par Micro Application, *Superbase* est un système de gestion de bases de données relationnelles et gra-



Superbase : un programme puissant.

phiques. Puissant, il fonctionne sous intégrateur graphique et s'avère très souple. Toutefois, il est inutilisable sur Amiga 500. En effet, les capacités standard de cette machine sont rapidement dépassées lorsque l'utilisateur exploite à plein les capacités de ce programme.

Sans disque dur, point de salut. Et on est en droit de s'interroger sur le bien-fondé de la présence de ce programme dans cette offre. Traitement de texte gérant les entêtes, les fusions de textes, et autres opérations diverses, *Textcraft Plus* est, lui, édité par Commodore. Entièrement géré à la souris, il pose moins de problèmes sur Amiga 500 et s'avère relativement performant. Malgré tout, on ne peut que s'interroger sur l'opportunité de cette offre : ces deux programmes sont d'une valeur de 1 250 F TTC. Pourquoi

donc ne pas avoir mis dans ce pack une petite imprimante ou un petit périphérique de ce genre ? Nul doute que les acheteurs auraient été bien plus convaincus ! Dernière précision : cette offre n'est valable que jusqu'au 30 septembre 1988.

D'autre part, Commodore a introduit au mois de juin 1988, l'opération Educ Amiga. Comparable à ce qu'avait fait Atari en son temps, cette opération vise à imposer les Amiga dans le secteur de l'éducation. Par le biais de distributeurs agréés, Commodore France consent des réductions jusqu'à 35 % sur l'achat de certaines configurations basées autour de l'Amiga 2000. Cette opération est limitée dans le temps (jusqu'au 31 octobre 1988). A signaler que d'autres offres sont à l'étude...

Mathieu Brisou



Le premier programme de Legend Software n'a rien à envier à ses rivaux.

Un éditeur est né

Legend Software se forge déjà une image de marque. Celle de la qualité...

La floraison de nouveaux éditeurs français se poursuit. Legend Software, malgré son orthographe anglo-saxonne, est né à Rennes en Bretagne. Ses trois jeunes fondateurs se sont fait la main en tant que programmeurs indépendants. Nicolas Gohin, Olivier Morazé, Didier Quentin ont notamment vendu *la Chose de Grotembourg* à Ubi Soft.

Ils démarrent leur activité indépendante un cran au-dessus. Leurs premiers programmes vont sortir sur Amiga. *Les Portes du Temps* est une aventure qui se déroule entre quatre époques : une farouche préhistoire, le Japon impérial et ses guerres féodales, l'empire des Incas au moment de sa splendeur, et un futur inhumain. La musique, tout comme les graphismes, témoigne d'une ambition à la mesure de l'ampleur du scénario.

Legend Software prépare aussi un jeu d'arcade appelé *Skyx*. Ces produits devraient voir le jour en octobre et l'équipe de Legend Software négocie rudement pour trouver un diffuseur à des conditions intéressantes, question cruciale pour un éditeur qui se lance... Denis Schérer

POWERDRONE™

Le Ben Hur du 25^e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.

EL. ■ C T R O N I C ▲ P R T S™



Photos d'écran Atari ST



Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.



Tél. (1) 48 98 99 00



Mini-prix, mais ils font le maximum!

A l'image d'une voiture, un ordinateur a besoin de carburant. Certes les logiciels sont moins taxés que le litre de super mais la bourse de l'amateur est souvent à moitié vide.

Eternel sujet de discussion et habituel argument des pirates, le prix des logiciels est souvent jugé prohibitif. Il est vrai que sortir 250, voire 300 F, pour acheter un programme n'est pas toujours facile (les étudiants me comprendront...). C'est pourquoi la société Wings annonce la venue d'une gamme de produits pour PC et compatibles à faible coût. Chaque programme est proposé à moins de 100 F et tous sont l'œuvre de l'éditeur américain ValueWare. Dernière précision : la traduction est en cours.

Le premier programme de cette gamme se nomme *Value Word* et se pose en tant que petit traitement de texte. Simple à mettre en œuvre, il dispose de nombreuses fonctions. Il permet de créer ses propres tabulations, d'utiliser des formats définis à l'avance et dispose de fonctions facilitant le travail sur des parties de texte. A noter d'autre part la présence d'un dictionnaire, en anglais pour le moment. L'accès aux diverses fonctions s'effectue par l'intermédiaire de touches de fonction et une barre de menu apparaît en haut de l'écran. Toutes les manipulations ne sont pas évidentes mais avec un minimum d'habitude, l'utilisateur parviendra sans gros problèmes au but recherché. Moins sérieux, les programmes suivants se nomment *Wall Street*

et *World Class Chess*. Le premier est un simulateur d'investissement en bourse basé sur des modèles établis à l'avance. Au départ, on dispose de 1 million de dollars que l'on doit faire fructifier au maximum et le plus rapidement possible. Capable de supporter des parties engageant jusqu'à quatre joueurs en même temps, ce programme apporte une aide visuelle sous la forme d'un graphique représentant les performances de

vos investissements. Il limite aussi le nombre de compagnies dans lesquelles il est possible de prendre des participations.

Pour sa part *World Class Chess* est un jeu d'échecs supportant toutes les cartes graphiques du marché et nécessitant 256 Ko de Ram au minimum. Première particularité : il est capable de jouer selon trois styles définis (Fischer contre Sherwin, Anderssen contre Kierseritzky et Zukertort contre Anderssen). Evidemment, les subtiles variations qui peuvent exister d'une partie à l'autre en fonction des différentes méthodes ne sont pas forcément compréhensibles par le novice. En revanche, cette option séduira plus d'un joueur chevronné. Autre point fort : la possibilité de compléter la librairie d'ouvertures. En matière de jeux d'échecs, il est de bon ton de dire que les ordinateurs ne commencent à jouer qu'à partir du dixième coup... En apprenant à l'ordinateur comment faire des ouvertures, il pourra commencer à jouer dès le départ. De quoi corser un peu le jeu, non ?

Les trois logiciels suivants font partie d'une série dénommée *Printware*. *Signs & Banners*, *Calendar & Stationery* ainsi que *Greeting Cards* servent à réaliser des cartes diverses telles que invitations, cartes postales, et autres. Les formats sont prédéfinis mais l'utilisateur accède à certains paramètres. D'autre part, ces programmes disposent d'un certain nombre de dessins et ont accès à des librairies optionnelles nommées *Art Library 1* et *2*. A noter que ces

dernières peuvent aussi être utilisées sous d'autres programmes et devraient sortir pour *Atari ST*. Enfin, Wings annonce la venue de *Timeworks Desktop Publishing* en version Lite pour *Atari ST*, *PC* et compatibles. Par rapport à l'original, ce programme dispose de moins de fonctions mais répond aux besoins les plus courants. Commercialisé à moins de 500 F, il devrait être livré sur une seule et même disquette pour *ST* et *PC*. Etonnant, non ? Mathieu Brisou

36.15 Tilt : les gagnants du concours Rallye



Vous avez été nombreux, cet été, à vous connecter sur le service télématique de *Tilt* pour prendre la piste et tenter de remporter le buggy radio-commandé et sa radio.

Le meilleur Rallyman de juillet, Jean-Charles Le Floch, remporte ce superbe lot d'une valeur de 1 700 F avec un score de 347 462 points. Olivier Balagna (340 401), Christian Couderc (340 195) et Estelle Georgot (337 880) gagnent une mini-radio FM « 36.15 TILT ». Un grand bravo à tous ces pilotes.

Florence Serpette

Les graphistes

Ces deux images, « Red Alert » et « Space Man », ont été réalisées par Pascal Arn (15 ans) avec *Deluxe Paint II* sur *Amiga*. Envoyez-nous sans tarder vos meilleurs dessins ! (Voir le bon à découper dans la rubrique Tam Tam Soft de ce numéro.)



TANDY 1000 TX

UNE GROSSE TÊTE 286 MISE A PRIX 7990 F* C'EST UNIQUE! TTC

***TANDY 1000 TX COMPATIBLE A 80286 :
7990 F TTC AVEC MONITEUR MONOCHROME (252 1600/
8990 F TTC AVEC MONITEUR COULEUR (252 1800/
250 1043)**

Offre valable jusqu'au 31.10.88, dans la limite des stocks.



Quand on sait ce qu'il a dans la tête, le TANDY 1000 TX à micro-processeur 286 fonctionnant sous MS DOS™ mériterait d'être mis à prix bien plus cher.

Efficace, rapide, intelligent, il a tout pour lui: un micro-processeur 80286 à 8Mhz qui lui permet de travailler 6 fois plus vite qu'un PC classique, une unité de disquettes 3,5 pouces de 720 Ko, une mémoire vive de 640 Ko en version de base, 5 slots d'extension et des interfaces qui, ailleurs, ne sont souvent que des options...

Mais chez TANDY, les grosses têtes ne perdent jamais le sens des affaires... Alors, même si le TANDY 1000 TX hisse l'ordinateur personnel au rang des très grosses têtes de

type AT™, son prix, lui, joue les cellules verrouillées 7990 F TTC, logiciel Personal DeskMate II™ compris. Histoire de disposer tout de suite de 6 fonctions intégrées: traitement de texte, tableur, agenda électronique, gestionnaire de fichier... Profitez-en, c'est vraiment unique!

NUMERO VERT 05.10.10.00

APPEL GRATUIT

TANDY : 263 boutiques en France.

MS DOS™ / propriété de Microsoft Corp. AT™ / propriété d'International Business Machines. Personal DeskMate II™ / propriété de TANDY Corp.

TANDY®

C'EST UNIQUE!



Référence 155 du service-lecteurs (page 66)

La créatrice du mois: Roberta Williams

Connus de tous les amateurs de micro, les *King's Quest* sont l'œuvre de Roberta Williams. Cette particularité suffit-elle à expliquer leur succès ?

Qui d'entre nous n'a pas vu au moins une fois un *King's Quest* de Sierra On Line ? Cette compagnie est une des plus anciennes et certainement une des plus célèbres dans l'industrie de la micro ludi-

fut une découverte fantastique, le jeu d'aventure est une prolongation de la lecture. C'était comme si j'étais DANS un livre ! Les possibilités qu'offrait ce domaine étaient si vastes et passionnantes que cela



que. Sa notoriété repose sur un système de jeu et un genre, c'est-à-dire le jeu d'aventure graphique animé en 3D. Le mérite d'une telle réussite repose entièrement sur les épaules de Roberta Williams, scénariste des *King's Quest* (*K.Q.*) et cofondatrice de la société Sierra On Line. Talentueuse et bouillonnante d'idées, on lui doit le tout premier jeu d'aventure graphique : *Mystery House* ; le premier jeu d'aventure graphique en couleurs : *The Wizard and the Princess* ; le premier méga-jeu d'aventure graphique : *Time Zone* ! Ajoutez à cela des titres comme *Black Cauldron*, *Dark Crystal* sans oublier les *K.Q.* et vous pouvez ainsi mesurer ses neuf ans de carrière. Les *K.Q.* étant très populaires en France, *Tilt* vous présente l'auteur de ces casse-tête qui sont à l'origine de certaines de vos nuits blanches.

— Comment êtes-vous devenue scénariste de jeux d'aventure ?

— Je suis avant tout une passionnée de lecture. Je devore les livres qu'on m'offre ici des « Fantasy Stories », surtout les contes de fées et mythologiques. Il y a neuf ans de cela, j'ai découvert le jeu d'aventure textuelle sur ordinateur. Ce

m'a donné l'envie d'écrire une histoire interactive, la première : *Mystery House*.

— Et l'origine de *K.Q.I.* ?

— En fait, la création de *K.Q.I.* coïncide avec l'arrivée de l'IBMPC Junior. On m'a demandé de créer un jeu capable de mettre en valeur toutes les potentialités de cette machine. La puissance du PC offrait beaucoup de possibilités et j'ai tout de suite pensé à un jeu d'aventure animée, chose qui n'avait jamais été faite auparavant. Il y avait une condition à remplir impérativement : livrer le jeu au bout de deux semaines ! Les contes de fées étant le sujet où je me sentais à l'aise et capable de créer rapidement, j'ai écrit *K.Q.I.*

— On connaît le succès de la série, s'attend-on à une telle réussite ?

— Pas vraiment ! D'ailleurs ce succès comporte une rançon : je ne fais plus que des *K.Q.* (rires).

— Vous voulez dire que vous en avez assez des *K.Q.* ?

— Absolument pas, j'aime beaucoup les *K.Q.* car ils traitent de mon sujet favori : les contes de fées. Mais j'aimerais que les gens sachent que je sais faire autre chose. Je l'ai déjà prouvé.

— Compte tenu de l'évolution rapide de la qualité des jeux, ne pensez-vous pas que le système de jeu des produits Sierra On Line soit en passe d'être obsolète ? Je pense notamment à la faiblesse de l'analyseur de syntaxe.

— En micro-informatique, tout est une question de choix et surtout de mémoire. Ce qu'on prend ici, on le perd ailleurs. Un bon jeu au label Sierra requiert des graphismes, du son, du bruitage, de l'animation et des couleurs. Certaines sociétés comme Infocom, par exemple, n'ont pas de jeux d'aventure graphique animés. En revanche, ils ont développé un puissant analyseur de syntaxe. Sierra On Line veut intégrer dans ses jeux TOUTES les possibilités qu'offre une machine. Il nous faut bien arriver à un compromis pour obtenir les résultats que nous connaissons. Cela dit, je suis en mesure de vous annoncer que Sierra vient de mettre au point un tout nouveau système de jeu plus performant. Les graphismes seront plus fins, l'animation sera plus fluide et le son passera par un synthétiseur à 32 voies : le Roland MT 32 !

— Quel jeu et quelle machine bénéficieront de ce système de jeu ?

— Le premier sera le PC, le Roland MT 32 sera vendu par Sierra sous la forme d'une carte. Sur les machines comme le ST et l'Amiga, le MT 32 sera un périphérique connectable sur la prise Midi. Sierra produira ces jeux sous les deux systèmes de jeu, l'ancien et le nouveau. Ce passage au nouveau système se fera graduellement sur ST et Amiga. Le premier jeu qui bénéficiera de ces améliorations sera *K.Q.I.*

— Comment se passe concrètement la création d'un jeu ?

— Quand j'ai l'idée d'un scénario en tête, je me mets devant mon ordinateur et je me raconte une histoire sur environ dix pages. J'essaie ainsi de plonger dans l'atmosphère du scénario à partir de ce brouillon. Ensuite, je lis beaucoup sur le ou les sujets qui se rapportent au scénario. Ça peut durer deux mois. Je prends des notes, et il faut que je « sente » l'histoire avant de rédiger quoi que ce soit. Une fois le scénario convenablement développé, je dessine le monde dans lequel vont évoluer les personnages. Au fur et à mesure que le monde prend corps, d'autres idées me viennent

et s'ajoutent au scénario. Je prends le temps qu'il faut pour écrire mon histoire et je n'hésite pas à retarder la sortie du jeu si je ne suis pas suffisamment satisfaite de mon travail.

— Vous êtes mariée et mère de famille, arrivez-vous à concilier toutes vos activités ?

— C'est très dur, je le reconnais. Je suis non seulement auteur mais cofondatrice de Sierra On Line avec Ken, mon mari. Ceci implique de grosses responsabilités... C'est dur mais je consacre le plus de temps possible à ma famille.

— On ne voit pas beaucoup de femmes dans le secteur de la création de jeux sur micro. Pourtant vous y êtes bien et vous réussissez.

— Mon cas est simple, j'ai pu pénétrer dans ce milieu très masculin parce que Ken est un programmeur. Il est capable de créer un langage utilisable par un non-programmeur comme moi. Je n'ai fait qu'allier mes dons aux siens. Je pense que c'est la barrière technique que représente l'ordinateur qui a tenu les femmes à l'écart.

— On ne voit pas, non plus, beaucoup de femmes jouer sur ordinateur, est-ce pour la même raison ?

— Sans aucun doute. Il faut savoir comment se servir d'un ordinateur avant de goûter aux plaisirs du jeu. Quand les ordinateurs seront simples à utiliser, les femmes y viendront sûrement car elles aiment le jeu autant que les hommes. On voit l'exemple des jeux de société. Remarquez que beaucoup de femmes jouent avec les produits Sierra. Le fait que je sois une femme y est pour quelque chose.

— C'est vrai, j'ai remarqué, par exemple, qu'il n'y a pratiquement pas de violence dans vos jeux. Est-ce intentionnel ?

— Non, je crée sans me poser de questions. Je dois tout de même influencer, d'une certaine façon, les autres auteurs de Sierra car leurs produits ne sont pas imprégnés de violence.

— Vos projets dans l'immédiat ?

— Je termine *K.Q. IV* qui sortira tout d'abord sur PC en deux versions. L'une avec l'ancien système de jeu et l'autre, un peu plus tard, avec le nouveau.

— Y aura-t-il un *K.Q. V* ?

— Il y aura des *K.Q.* tant que les joueurs en demanderont ! (rires)

— Et les autres projets de Sierra ?

— Sierra va mettre sur pied,

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT



NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

l'année prochaine, le projet d'un K.Q. multi-joueurs. Deux partenaires pourront évoluer librement, avec possibilité de se séparer, probablement dans K.Q. V. Je travaille également, en collaboration avec un autre scénariste, sur un jeu dans le style mystère et suspense. L'intrigue aura lieu

dans une vieille plantation des années 20. Il sera prêt pour Noël 1989. Enfin, je l'espère ! Avec réserves. L'auteur de *Police Quest* travaille sur un jeu d'aventure qui aura pour thème l'espionnage, le terrorisme et le kidnapping.

Propos recueillis par Dany Boolauck

Dompub

Célèbre auteur de livres souvent fort techniques et de programmes sérieux pour diverses machines, Micro Application se lance dans le domaine public pour Atari ST. Distribués par de nombreux points de vente, ces programmes sont livrés sous la forme de pochettes contenant chacune quatre disquettes simple face. Le prix est légèrement inférieur à 250 F et les explications relatives aux divers logiciels sont présentées sous forme de fichiers « Lisez-moi ». Actuellement, trois packs existent. L'utilisateur habituel des softs du domaine public se rend rapidement compte que nombreux sont les programmes déjà largement diffusés mais à des prix bien plus séduisants. Pourquoi donc s'en-

combrer d'une pochette en plastique et de belles étiquettes dont la présence ne fait qu'augmenter le prix de l'ensemble ?

Ce type d'opération tend à diffuser les « DomPub » (domaine public) mais leur enlève leur principal avantage : le faible coût. Car il est important de se rappeler que, outre le prix du pack, l'utilisateur se doit parfois (Shareware) de dédommager l'auteur du programme en lui envoyant une certaine somme d'argent. Le faire en payant le Shareware plus de 50 F la disquette est totalement irréaliste du point de vue de l'utilisateur. Et si les auteurs ne touchent rien, pourquoi continueraient-ils à réaliser de tels programmes ?

Mathieu Brisou

Écoles puissance micro



Le ministère de l'Education nationale, par l'intermédiaire de l'Union des Groupements d'Achats Publics (UGAP), vient de passer commande de 13 120 micro-ordinateurs (2 836 PC AT et 10 284 PC XT) à des constructeurs européens, en vue de compléter l'équipement informatique des collèges et des lycées techniques et professionnels.

D'un montant global de 156 millions de francs, l'opération qui prévoit également l'achat de périphériques (5 056 imprimantes, 1 340 tables traçantes, 696 digitaliseurs et 3 916 boîtiers de partage) vise à doter les établissements bénéficiaires de nouveaux moyens de formation à la gestion, à la CFAO (conception et fabrication assistées par ordinateur), et à la CAO-DAO (conception et dessin assistés par ordinateur). Si les objectifs pédagogiques diffèrent de ceux du plan Informatique Pour Tous (IPT) lancé par le gouvernement de Laurent Fabius en 1985,

la procédure suivie pour la sélection du matériel s'en écarte également : le plan IPT, qui aurait pu tout aussi bien s'intituler « plan Informatique Pour Thomson », privilégiait en effet de façon délibérée le constructeur national alors que les fabricants sélectionnés pour l'opération « 13 000 micros » ont été choisis selon des critères de rapport qualité/prix, au terme d'un appel d'offres européen lancé en janvier 1988.

Avec une commande de 5 906 machines, la société suédoise Victor se taille la part du lion, suivie par le français Goupil (3 470 machines), l'italien Olivetti-Logabardi (2 371 machines) et, de façon plus marginale, par les français Léonard (664 machines), Bulard (525 machines) et Forum (184 ordinateurs). Une sélection dont Thomson se trouve totalement écarté, et qui n'a pas manqué de faire grincer des dents

Jean-Philippe Delalandre

Retour aux sources

Phénomène récent, la frontière entre jeux sur micros et bornes d'arcade tend à disparaître au gré des diverses adaptations...

C'est le cas de *Thunder Blade*, attendu sur Sega

Parler de *Thunder Blade* longtemps après sa sortie dans les salles d'arcade peut sembler bizarre. C'est toutefois largement justifié par sa venue prochaine sur micro...

Ce jeu de simulation d'hélicoptère, proposé par Sega, se distingue du lot dès le départ. Il s'avère imposant du fait de la présence d'un siège sur pivot. A signaler que ce dernier est fort bien étudié d'un point de vue ergonomique.

Il en est d'ailleurs de même du manche par l'intermédiaire duquel on pilote l'engin.

Diverses missions sont à effectuer et la présence d'obstacles à éviter tels que des bâtiments ou des flancs de montagne renforce la difficulté. Bien que évidemment, on se trouve confronté à des avions, chars et véhicules blindés, canons de DCA ennemis.

Le pilote dispose d'un canon ainsi que d'un lance-missiles utilisable à volonté. C'est heureux car les ennemis sont parfois difficiles à éliminer : les avions surgissent de nulle part, les hélicoptères obstruent le passage dans lequel on désire s'engouffrer, les défenses

aériennes demandent une grande vigilance.

Du point de vue technique, ce jeu propose des graphismes 3D fort réussis et de nombreux effets utilisent pleinement cette technique. L'animation, de belle facture, n'est d'égale que la rapidité de l'action. La présence de bruitages réaliste ajoute encore un peu de sel à l'ensemble. Bref, il s'agit d'un jeu fabuleux !

Mettant en scène un char, *Vindicator* propose avant toute chose d'équiper son engin. Cette opération se révèle critique pour la suite car des choix effectués dépendent de la tactique à adopter.

Ensuite, on est rapidement propulsé dans le feu de l'action : robots-tanks à double tourelle, soucoupes volantes et autres appareils fondent littéralement sous vous à la vitesse grand V.

De plus, certains assaillants sont protégés par un mur ou un obstacle similaire qu'il convient de contourner afin de détruire l'ennemi. Signalons aussi la présence de canons automatique et de points de bonus à récupérer.

Bref, le principe de *Vindicator*

VOS VACANCES CONTINUENT

AVEC



NOUVEAU!

DAN SILVER



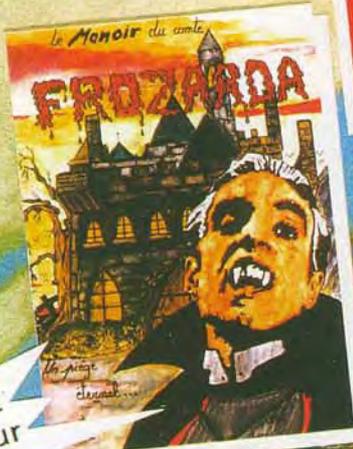
Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau! Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs: les Wendoks! Votre tâche ne sera pas facile.

La dernière MISSION



TOI SEUL PEUX L'ACCOMPLIR!

3 ans, déjà, 3 ans qu'il se battait pour la liberté. Combien d'Amis? Avant il perdu, combien en perdrait-il encore, et si ce combat pouvait être le dernier.



Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.

le *Memoir du conte*
FROZARDA
Votre future belle Mère...
C'est ci... lité de vous...
massacré... une fourchette...
si vous ne l...
pas sa fille (voici ses...
... physiques...
... championne...
... catégories de lutte...
catch, boxe...
... chère par votat...

N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures prime. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SYLVANNIE pour 2 personnes! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNE A CETTE HEURE!!

PREMIERE!
Jeu d'aventures à deux joueurs

MIKE & MOKO



Jeu d'aventures à deux joueurs! Vous incarnez deux frères, l'un Mike et l'autre Moko. Vous avez plusieurs buts communs, dont le 1er est de vous retrouver. On vous laisse découvrir les autres!!

IRIS CONSEIL 27.68.00.00

fnac **DIGIT CENTER**
Centre Commercial V2
59650 VILLENEUVE D'ASQ

Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC : 24h / 24 Tapez 36.15 code Eliott + MBC.

Bon de commande. Nom et Adresse : _____
Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F K7 150F . Jade CPC disk 390F . Mission Amstrad disk 240F
Frozarda Atari ST 290F Amstrad CPC disk 190F . Mike Amstrad disk 250F + 10F de port

est simple. Il n'en est rien pour le pilotage en lui-même car on se retrouve avec deux manettes : l'une pour la droite, la seconde pour la gauche. Au départ, on est assez dérouté. Un temps d'acclimation est nécessaire. La beauté des décors amène au jeu un agrément indéniable et les graphismes sont d'un esthétisme de bon aloi. En fait, seuls les bruitages manquent de force. Quoi qu'il en soit, *Vindicators* est amusant et assez difficile.

Relativement novateur, *Continental Circus* est à notre connaissance la première simulation automobile d'arcade en relief. En cela, ce jeu marque donc une avancée vers ce qui semble être le but suprême des créateurs de jeux d'arcade : la réalité à tout prix.

Après s'être installé dans le siège de pilotage, le joueur doit adapter à sa taille des lunettes à obturateur LCD portées par une sorte de tube. Il peut alors distinguer l'effet de relief. Le principe de ces lucarnes magiques est assez simple. L'écran propose alternativement deux images. Parallèlement, chaque œil se voit clos par le système d'obturation contenu dans le verre des lunettes. Le cerveau s'y laisse prendre et reconstruit artificiellement une impression de vraie 3D.

Le jeu en lui-même reste relativement classique. On doit boucler un parcours en un temps limité. Si on y parvient le jeu se poursuit, autrement...

Chaque épreuve recèle de nombreuses difficultés techniques telles que virages serrés, freinages obligatoires du fait d'une courbe inattendue. L'effet de profondeur procuré par le relief permet toutefois, à condition d'être suffisamment vigilant, de ne pas trop se laisser prendre. De même, on est souvent contraint de bloquer l'un ou l'autre des concurrents qui essaient par tous les moyens de vous dépasser ou de vous envoyer dans le décor...

Mais attention car au premier accrochage, vous serez obligé de retourner au stand pour effectuer les réparations. Si vous y êtes contraint une seconde fois : *Game Over!*

Relativement classique, la réalisation n'appelle pas de commentaires particuliers. Soulignons malgré tout la très grande célérité de l'action. En conclusion, ce jeu de Taïto ne permet pas beaucoup d'erreurs de pilotage et pourra décourager les plus fanatiques du genre.

Frédéric Autret

Thomson: le nouveau PC repoussé

Annoncé à l'occasion du Sicob Printemps 1988, le PC Thomson nouvelle version devait être commercialisé pour la rentrée. Cette prévision ne se réalisera pas...

Décidément, la société Thomson n'a pas de chance avec la micro-informatique de loisir et notamment avec sa gamme de compatibles PC. Le lancement du dernier de la famille vient, en effet, d'être repoussé du fait de « facteurs indépendants de la volonté » du géant français de l'électronique grand public. Outre la pénurie mondiale de circuits intégrés, mémoires de



Thomson

Simple mais efficace, ce PC a déjà une histoire.

type RAM dynamiques, Thomson a été pris de cours par des mouvements de grève dans les usines de Corée du Sud où sont fabriqués ses micros. La disponibilité de la prochaine machine de Thomson est de ce fait repoussée au début de l'année 1989.

Est-il bien nécessaire de rappeler que cette période n'est vraiment pas la meilleure pour effectuer un lancement ? En effet, ce modèle ne pourra pas profiter du boum de Noël et aura donc du mal à s'imposer. Et cela sans compter sur la présence de son concurrent direct qu'est l'Olivetti PC 1. En effet, le nouveau PC Thomson attaque directement cette machine sur son terrain. Que l'on en juge : architecturé autour d'un microprocesseur 8088-1, cadencé à 4,77 MHz, commutable 9,54 MHz, il dispose de 512 Ko de mémoire vive que l'on peut étendre à plus d'un Mega. En ce qui concerne l'affichage, ce PC propose une carte graphique MDA, CGA et Hercules connectable à tout écran Péritel, comme le PC 1 Olivetti. De même, la mémoire de masse est constituée en standard d'un lecteur de disquettes 3 pouces et demi d'une capacité de 720 Ko. Des versions deux lecteurs de

disquettes et même disque dur sont prévues.

Fort bien pourvu du point de vue interfaces (ports série et Centronics, interface souris/manettes de jeux) et disposant d'un slot d'extension, cet ordinateur se caractérise de plus par un design original. Sa compacité le rend aisément transportable et un écran optionnel à cristaux liquides similaire à celui du Papman de Toshiba s'intègre fort naturellement à l'ensemble. A signaler que le prix de cet écran devrait être inférieur à 2 000 F.

Le nouveau PC Thomson se positionne donc en tant que concurrent des PC bas de gamme classiques (PC 1 Olivetti et Commodore), mais aussi des portables économiques proposés par Amstrad, Sanyo, et autres. Cette approche n'est pas nouvelle puisqu'Apple l'avait tentée avec le II C. Ici, l'ensemble s'avère toutefois plus convaincant. Destiné plus spécifiquement aux étudiants et à tous ceux qui désirent s'initier à la micro, ce PC dispose de plus d'une disquette d'autoformation permettant d'apprendre chez soi, à son rythme. Si cette machine était sortie dans les délais prévus au départ, nul

doute qu'elle aurait pu être intégrée au récent contrat de l'Etat visant à implanter 13 000 PC dans les écoles. Il est évident que ce compatible a raté (de peu) le coche.

Mathieu Brisou

Les comptes de fées de Commodore

Commodore International Ltd annonce pour l'année fiscale 1988 (qui s'est achevée le 30 juin) un chiffre d'affaires de 871,1 millions de dollars, en progression de 8 % par rapport au CA de l'année 1987. Les bénéfices nets pour 1988 s'élèvent à 55,8 millions de dollars, ce qui représente une progression de 95 %. Ces bons résultats, essentiellement imputables selon Irving Gould, P.D.G. de Commodore International Ltd, à la progression des ventes de PC Commodore et d'Amiga sur les principaux marchés de la marque (U.S.A., Australie et Europe), annoncent-ils pour Commodore le commencement d'une ère nouvelle ? Affaire à suivre.

Jean-Philippe Delalandre

Microprose s'expose

Spécialisé dans l'édition de logiciels de jeu ayant un rapport plus ou moins lointain avec les simulateurs Microprose s'associe au magasin Coconut Voltaire (Paris 11^e) afin de réaliser des démonstrations ouvertes au public de *Gunship* sur compatibles PC, ST et CPC. Cette opération doit se dérouler du lundi 2 au samedi 8 octobre dans le magasin situé au numéro 13 du boulevard Voltaire à Paris. Les mercredi 5 et samedi 8



Gunship sur CPC arrive.

seront toutefois les journées phares de cette opération. Signalons aussi que la possibilité de réaliser des attractions similaires dans les autres magasins à l'enseigne Coconut (Paris Grande-Armée, Montpellier, Lyon) est envisagée. D'autres éditeurs ont été contactés. Nous ne savons pas, au moment où nous mettons sous presse, si leur présence sera effective.

LA GUERRE DU 21^{eme} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



ENFIN SORTI
SUR AMSTRAD CPC.
K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE
EGG STERS DE SIMULATIONS

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



Tel le mystérieux Baron Noir, survolez l'Arc de Triomphe grâce au Western European Tour Scenery Disk.

Flight Simulator 3.0

PC

Tant attendue, la version 3.0 de Flight Simulator sur PC arrive enfin... Ses performances vont du pire au meilleur, selon celles de la machine. Un simulateur de haut vol pour des micros de course!

Microsoft. Auteur : Bruce Artwick.

Constamment mis à jour et amélioré, *Flight Simulator* de Microsoft accompagne l'évolution des PC depuis leur origine et fait toujours figure de référence en matière de simulateurs de vol sur micro-ordinateurs. Des adaptations du programme, commercialisées sous l'appellation de *Flight Simulator II*, ont été réalisées pour d'autres machines par l'éditeur américain Sublogic. *Flight Simulator*, dans sa version 3.0, que nous testons aujourd'hui, profite autant des améliorations techniques dont les PC ont bénéficié ces dernières années que des acquis de *Flight Simulator II* (multifenêtrage, choix d'avions et plus particulièrement graphisme des versions *Amiga* et *Atari ST*), sans se départir pour autant de sa rigueur légendaire, appréciée même des véritables pilotes. Extrêmement sophistiquée, cette nouvelle version ne pourra donner toute sa mesure que sur des PC très puissants.

La page de présentation du programme propose un choix étendu de standards graphiques : CGA (composite, RGB, monochrome, LCD), EGA (320 x 200 points, 640 x 350, monochrome), Hercules (monochrome ou InColor), Tandy, mais aussi VGA (standard graphique des IBM PS/2). L'*Amstrad PC 1512* n'acceptant pas l'affichage en mode EGA 320 x 200 en seize couleurs, les utilisateurs de cette machine devront se contenter des quatre couleurs du mode CGA. Dommage... La résolution graphique maximum de FS 3.0 est obtenue en EGA 640 x 350. La finesse du trait, du dessin du tableau de

bord aux détails de la piste et du paysage, est tout à fait exemplaire, bien supérieure à ce que l'on obtient avec *FS II* sur un *Amiga*. Bien que la palette du mode EGA soit sous-utilisée, la mise en couleur du décor est somptueuse. *Flight Simulator 3.0* libère le pilote de l'effort d'interprétation et de décodage des images imposé par d'autres simulateurs pauvres graphiquement.

Ce surcroît de qualité graphique s'accompagne naturellement d'une diminution de la vitesse d'exécution du programme. Sur un PC standard équipé d'un microprocesseur 8/16 bits cadencé à 4,77 MHz, *Flight Simulator 3.0* n'affiche même pas une image par seconde, ce qui le rend presque inutilisable. Il faut au minimum un PC AT pour que



Vue du Learjet 25G avant le décollage.

l'animation retrouve fluidité et réalisme. Sur un *Compaq Deskpro 386* cadencé à 16 MHz, les résultats deviennent vraiment exceptionnels : l'échelle de temps de la machine rejoint enfin celle du pilote, l'appareil réagit instantanément aux commandes, l'animation se hisse au niveau du graphisme. On retrouve les sensations de pilotage procurées par *F-18 Interceptor* sur *Amiga*, qualité graphique en plus. Assurément, *Flight Simulator 3.0* prend quelques longueurs d'avance sur les autres simulateurs de vol... et sur l'équipement de l'utilisateur moyen de PC!

Graphisme, couleurs et animation ne sont pas les



FS 3.0 propose une grande variété de situations.



Atterrissage aux instruments (ILS).

seuls signes par lesquels cette nouvelle version se distingue des précédentes, même si cela constitue l'essentiel de son apport. *Flight Simulator 3.0* reprend à son compte la présentation de *Flight Simulator II* sur *ST* et *Amiga*. Cinq menus déroulants offrent un paramétrage complet des conditions de vol. Trois avions sont proposés : le traditionnel Cessna de la première version de *Flight Simulator*, le Learjet de *Flight Simulator II* et le Sopwith Camel du scénario de guerre commun à toutes les versions. Une bonne dizaine de parcours présélectionnés permettent de se familiariser avec divers aspects du pilotage (vol aux instruments, approche et atterrissage, etc.) en survolant quelques grandes villes des U.S.A. admirablement symbolisées par leurs monuments principaux.

À côté de la beauté de ces images, le très anecdotique scénario de guerre qui amène le pilote à localiser puis à détruire des bases ennemies situées sur un territoire exigu paraît un peu terne, en dépit d'un renouvellement des couleurs du meilleur effet. Mais l'innovation majeure de cette nouvelle version est à notre sens constituée par la présence d'un programme complet de leçons de pilotage. Mieux que

les explications du manuel pourtant volumineux — mais en anglais ! — qui accompagne FS 3.0, vingt-cinq cours fort bien faits vous guident pas à pas et détaillent l'enchaînement des commandes nécessaires à l'exécution d'un atterrissage à vue ou aux instruments, d'un décollage avec vent latéral, de décrochages et de vrilles contrôlés, d'un hammerhead ou d'un immelmann (figures acrobatiques complexes). Chaque leçon vous fait assister à une démonstration commentée que vous devez ensuite reproduire aux commandes de l'appareil en vous aidant des indications affichées par le programme. L'accès à la totalité des leçons proposées nécessite l'utilisation d'un disque dur ou d'un lecteur de disquettes d'une capacité de 1,2 Mo. Ce souci pédagogique se retrouve également dans les options d'enregistrement du vol et d'analyse graphique de l'atterrissage (à l'aide de courbes représentant la trajectoire suivie et la variation d'altitude lors de l'approche, ainsi que le point de décrochage).

D'autres menus permettent le paramétrage complet des conditions météorologiques du vol (saison, densité et altitude des nuages, force, direction des vents...), la définition du niveau de réalisme souhaité (simulation de pannes diverses et de la pression de l'air sur les commandes...). Les options de visualisation sont similaires à celles de *Flight Simulator II*. On retrouve en particulier l'option « spot » qui permet de suivre à distance les évolutions de l'appareil.

Beaucoup plus complet que celui de *FS II*, le menu de navigation prend en charge l'affichage des cartes, le chargement de « scenery disks » éventuels, la détermination des coordonnées de l'aéroport de départ et le réglage des fréquences radio, de l'ADF (automatic direction finder), etc.

Extrêmement fourni, le tableau de bord, similaire à celui de *FS II*, occupe près de la moitié de la surface de l'écran. Les commandes ne trahissent pas le réalisme de ce simulateur. Ailerons et gouvernail peuvent être découplés afin d'offrir au pilote un meilleur contrôle des réactions de l'appareil dans des



Une piste réaliste, grâce au standard EGA.

conditions difficiles, lors de l'exécution de figures acrobatiques ou en cas de fort vent latéral, par exemple. Les commandes de *FS 3.0* présentent une autre particularité intéressante. A l'aide d'une carte d'extension appropriée, deux joysticks analogiques peuvent être utilisés simultanément pour contrôler de manière indépendante le réglage des ailerons et du gouvernail de profondeur et celui de la gouverne. Une amélioration à laquelle ne manqueront pas d'être sensibles ceux qui cherchent à reconstituer autour de *Flight Simulator 3.0* l'environnement complet du pilote, avec palonnier, manche à balai, etc. (voir *Tilt* n° 42 page 25 et n° 53 page 22).

Incontestablement, cette nouvelle version de *Flight Simulator*, par sa perfection graphique et son réalisme tous azimuts s'impose comme la référence actuelle en matière de simulation de vol sur micro-ordinateur. A l'opposé d'autres programmes, délibérément et exclusivement ludiques, *Flight Simulator* a, dès l'origine, choisi la voie d'un réalisme parfois austère. Une voie qui mène aussi, cette version 3.0, le démontre brillamment, au jeu et au plaisir du pilotage. (Manuel en anglais.)

Jean-Philippe Delalandre

Type _____ simulation de vol
Intérêt _____ 19
Animation de ★ à ★★★★★ selon le micro
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ F

Western European Tour Scenery Disk

Sublogic

Les « Scenery Disks » de Sublogic fournissent à *Flight Simulator* et à *Jet* des décors complémentaires reproduisant une portion de territoire réel, où sont figurés les principaux aéroports, les routes et les fleuves les plus importants, les grandes villes et leurs monuments...

Les cartes de radionavigation qui accompagnent la disquette mentionnent les fréquences des balises radio des aéroports, également simulées par le logiciel. Des options de *Flight Simulator* proposent le chargement d'un Scenery Disk et la saisie des coordonnées de l'aéroport de départ.

Le *Western European Tour Scenery Disk* couvre une partie du territoire européen limitée au sud du Royaume-Uni, au nord de la France et au sud de l'Allemagne de l'Ouest.

En France, pas moins de vingt et un aéroports sont représentés !

Les graphismes en EGA de ce Scenery Disk sont légèrement plus fins que ceux de la version équivalente tournant sur *Amiga*. Les principaux monu-



La même piste en CGA.

ments parisiens sont représentés, et vous pouvez — impunément ! — vous livrer à un survol nocturne de la capitale en ajustant l'horloge de *Flight Simu-*



Paris, toujours, avec le « Scenery disk » européen.



FS II sur Amiga : le trait est plus grossier.

lator et en validant l'option d'affichage de points lumineux au sol. Superbe et réaliste. (Notice en anglais.)

Jean-Philippe Delalandre

Type _____ décor
Intérêt _____ 15
Animation _____
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ C

Scenery Disk 7

Sublogic

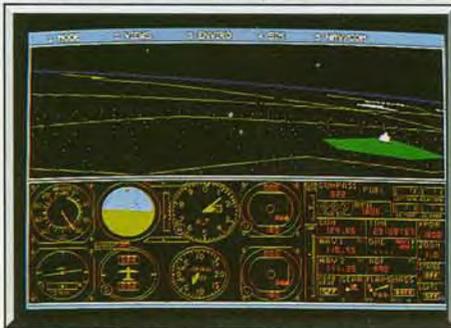
Ce Scenery Disk appartient à une collection couvrant l'ensemble de la superficie des U.S.A. Seule la partie Est du territoire est concernée par cette disquette, soit, tout de même, plus de cent quarante aéroports. (Notice en anglais.)

Jean-Philippe Delalandre

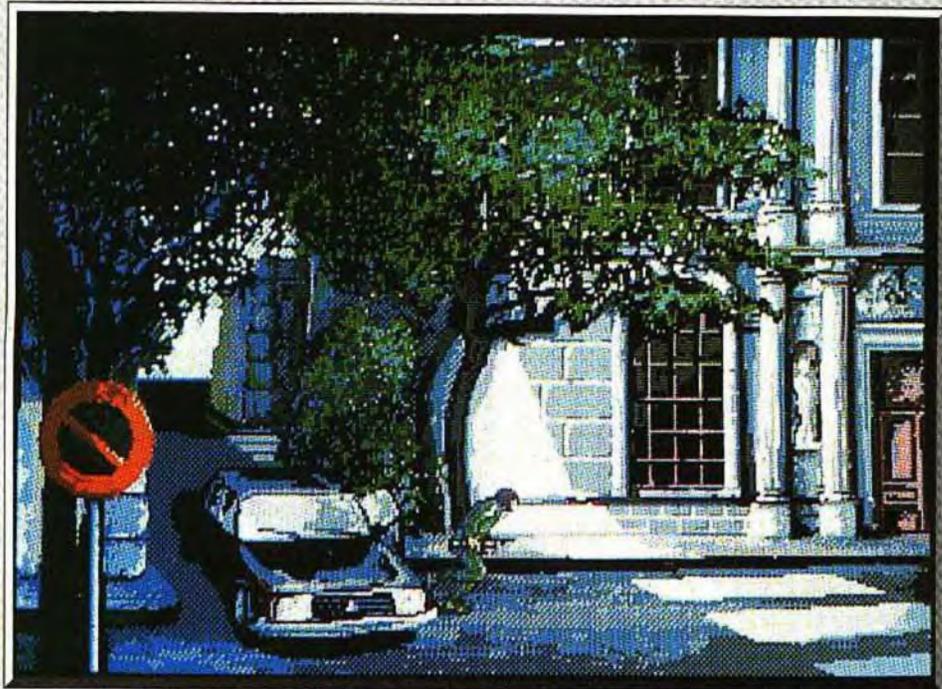
Type _____ décor
Intérêt _____ 15
Animation _____
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ B



FS 3.0 propose aussi un scénario de combat.



Paris by night : ici, la Butte Montmartre.



Le palais Renaissance abritant l'ambassade goûte le soleil d'un jour tranquille quand...

Opération Jupiter

ATARI ST

Un commando surgit et occupe une ambassade. Vous dirigez un autre commando de six hommes. Objectif : libérer les otages. Un réalisme inégalé dans les jeux d'action. Infogrames a frappé fort.

Infogrames. Scénario : Philippe Agripnidis, Pascal Burel, Daniel Charpy, Eric Mottet, Josiane Girard, Tuan Do Cao ; programmation : Daniel Charpy, Pascal Burel, Tuan Do Cao ; graphisme : Josiane Girard, Didier Chanfray, Dominique Girou ; musique : Charles Callet.

Une voiture freine et fait crisser ses pneus. Un homme masqué et armé jaillit, suivi de deux autres, pour s'engouffrer dans l'hôtel particulier tout proche utilisé comme ambassade. Bientôt arrivent, toutes sirènes hurlantes, les véhicules de la gendarmerie. Votre rôle : diriger le commando du G.I.G.N. qui reprendra d'assaut l'ambassade. Choisissez votre grade et le scénario (difficulté variée, nombre de terroristes et d'otages, ultimatum ou non).

L'action commence lorsque trois de vos hommes doivent se glisser aux trois postes d'observation qui leur permettent de viser les trois façades de l'ambassade. Ils devront éviter les projecteurs des terroristes plus leurs tirs. Chaque homme se contrôle séparément, appelé par une touche de fonction qui lui est réservée (F1, F2, F3). Puis l'hélicoptère dépose un autre commando sur le toit de l'ambassade. Commence la deuxième phase : les faire pénétrer dans l'ambassade. Ils descendent en rappel le long de la façade. Attention : s'ils se laissent glisser trop vite, ils s'écrasent au sol. Ils rentrent par les fenêtres. Les tireurs d'élite postés en face doivent neutraliser les terroristes dont les ombres se découpent sur les vitres. A moins qu'il s'agisse des otages ? Alors essayez une autre voie de descente...

Une fois dans les lieux, vous explorez les trois éta-

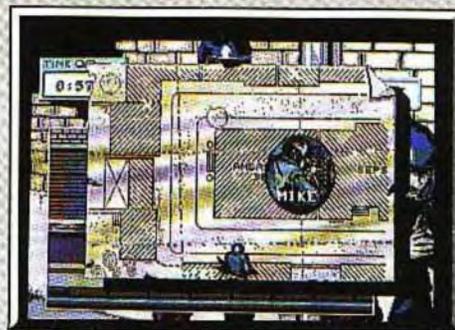
ges de l'ambassade. Un plan pour vous orienter, déplacements en temps réel. Avec les terroristes tirez les premiers, évitez de descendre un otage par nervosité ; quant aux collègues, leur gilet pare-balles les



Echo n'a pas bondi assez vite : il est mort !

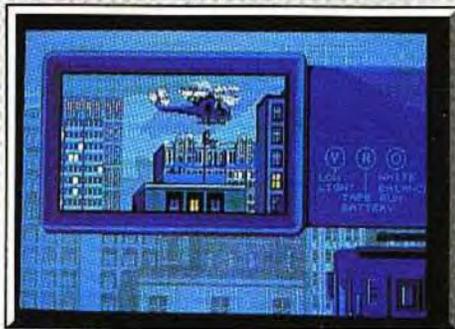
protègera aussi des vôtres. C'est la presse qui tirera le bilan de votre action : « échec » ou « bavure sans précédent » si un de vos hommes a atteint un otage, ou un titre encore inconnu de moi malgré les heures passées devant ce logiciel.

Infogrames a réussi avec *Opération Jupiter* son meilleur programme d'action : un scénario solide, des

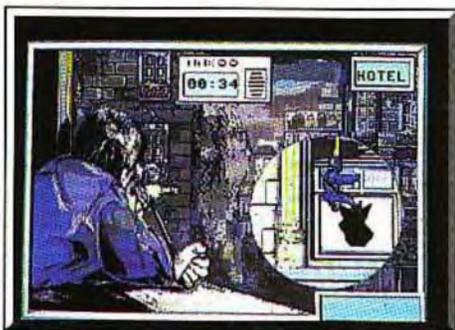


Mike a réussi à se placer à son poste de tir.

graphismes excellents, une animation parfaite, des scènes d'action variées et originales, une bonne musique et des bruitages réalistes. Le logiciel soutient la comparaison avec les meilleurs jeux d'action sur ST. Infogrames a su ici utiliser un savoir-faire acquis progressivement : il y a un monde entre les animations 3D ambitieuses mais ratées des premiers *Bob Morane*, et les scènes dans l'ambassade où interviennent de multiples personnages, où vous pouvez devenir à chaque moment un des deux autres membres du commando, où vous apercevez vos coéquipiers et vos ennemis en action, dans un décor visible sur 360°.



Trois autres gendarmes treuillés sur le toit.



Hotel descend en rappel, Mike le couvre.

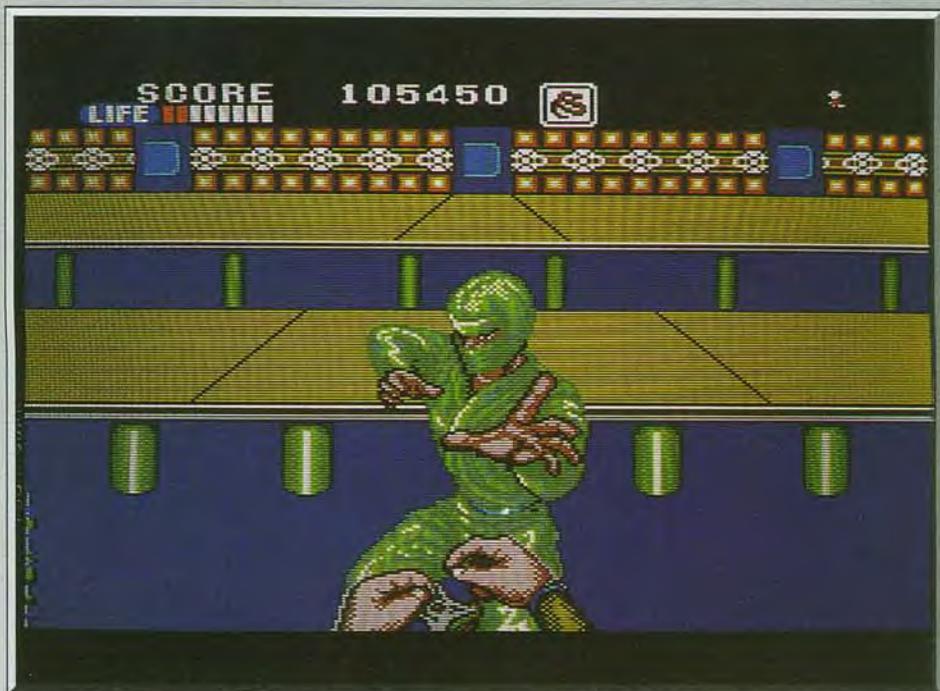


Dans la mire de Delta : otage, ou terroriste ?

Nul ne saurait être parfait. La version que nous avons testée contient un bug (quand un gendarme qui descend en rappel part en oscillant vers la droite, il sort de l'écran à droite pour y entrer à gauche, telle la brosse d'un logiciel graphique...). Ensuite le ton de publicité pour la gendarmerie, fait de la France le premier pays au monde, à ma connaissance, où un jeu se conclut par un appel au recrutement dans une branche particulière de l'armée. Et la notice a beau préciser : « spécialiste des interventions délicates (Djibouti, La Mecque...), le G.I.G.N. a toujours su respecter son code de l'honneur qui place la vie humaine au-dessus de tout », il est des Canaques ou des Saoudiens qui sont six pieds sous terre depuis trop longtemps pour pouvoir contester cette affirmation. Ce logiciel doit sortir aussi sur Amiga, PC, Thomson et Amstrad CPC.

Denis Schérer.

Type _____ action/stratégie
 Intérêt _____ 17
 Animation _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C



Graphismes de qualité et adversaires difficiles à atteindre rendent Shinobi captivant.

Shinobi

CONSOLE SEGA

Des salles d'arcade à la console Sega, il n'y a qu'un pas, allègrement franchi par Shinobi. Un scénario d'enfer, des adversaires redoutables, des décors variés, l'adaptation de ce jeu est une réussite. Sans oublier les surprises qui vous attendent, bonnes et mauvaises. Attention aux Ninjas !

met en scène Joe Musashi, un maître des arts martiaux et des techniques, meurtrières, des Ninjas. Cinq missions attendent notre héros, qui doit libérer des enfants prisonniers d'un gang de bandits et de Ninjas.

Votre première mission se passe dans les rues d'une ville et se déroule sur deux niveaux différents, à la manière de Rolling Thunder. Vous affrontez différents types d'adversaires qui ont chacun leurs propres armes, certains ne pouvant être abattus que d'une seule manière. Ainsi celui qui vous lance un redoutable boomerang ne peut être détruit que lorsque son projectile est en vol. Les redoutables Ninjas



Hotel tirera le premier. (plan à gauche.)



Hôtel, de dos, rencontre un collègue.



L'heure des bilans. Succès ou désastre ?



La première mission se passe dans les rues.

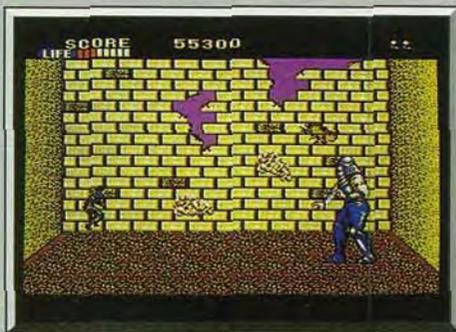
Shinobi est l'un des hits des salles d'arcade et de nombreux joueurs attendent avec impatience sa conversion sur micro. A tout seigneur tout honneur, la première version se devait d'être réalisée sur la console Sega. C'est une réussite et toutes les qualités qui ont fait le succès du programme original sont au rendez-vous. Le scénario, des plus classiques,



Pour combattre les Ninjas, utilisez vos armes.

verts, qui vous attendent dans la deuxième mission, ne peuvent être abattus que par deux coups dans les jambes. Et bien sûr, ces derniers vous guettent souvent dans des endroits où il est très difficile de se baisser pour les atteindre.

Vous avez affaire à de redoutables adversaires mais vous êtes loin d'être sans défense. Au début de la partie, vous disposez de vos pieds et de vos mains pour frapper de près et surtout, d'une réserve illimitée de shirikens pour abatte vos ennemis à distance (ces armes de jet sont les étoiles en métal qu'utilisaient traditionnellement les Ninjas). La sélection de ces deux modes de combat s'effectue automatiquement selon la distance à laquelle se trouve ▶



Il faut viser... le défaut de cuirasse.

vos adversaires quand vous lancez votre attaque. Au fur et à mesure que vous libérez des enfants, vous obtenez de nouvelles armes : par exemple, un sabre pour frapper de près ou bien des bombes pour détruire vos adversaires à distance.

Lors de votre première mission, vous combattez le gang dans la rue, puis vous passez à un tableau de bonus. Celui-ci, particulièrement réussi, passe en vision 3D et vous devez abattre avec vos shirikens des Ninjas qui arrivent vers vous. Cette partie du jeu, très prenante, est particulièrement spectaculaire lorsqu'un Ninja parvient à sauter juste devant vous. Ensuite, vous reprenez le combat dans une autre rue dans laquelle des émules de Spiderman sont venus se joindre à vos ennemis. Ceux-ci sont suspendus à des murs et sautent sur vous lorsque vous passez en dessous. Il faut tâcher de les abattre dès qu'ils touchent le sol.

À la fin de chaque mission, vous devez affronter un redoutable adversaire dont vous ne viendrez pas à bout facilement. Dans le premier niveau, il s'agit du chef de la bande, un géant entièrement recouvert d'une armure que vos shirikens ne peuvent percer. Seule une étroite bande en face des yeux n'est pas protégée et il vous faut donc l'atteindre à cet endroit, à de nombreuses reprises, avant qu'il ne s'écroule. Comme il est bien plus grand que vous, vous devez sauter et tirer juste lorsque vous passez à la bonne hauteur. Il faut être très précis et il ne vous laisse pas le temps de bien ajuster votre tir. En effet, il lance, à intervalles réguliers, des boules de feu qui vous suivent.

Après avoir vaincu le chef de la bande, vous repartez pour une nouvelle mission. Elle se déroule dans les docks du port. De mauvaises surprises vous y attendent, des dangereux Ninjas verts qui tentent de vous abattre à coups de sabre. Ensuite, vous devrez combattre des adversaires de plus en plus aguerris dans un entrepôt. Enfin, dans le troisième secteur de cette mission, vous vous retrouverez sur les quais, tandis que des hommes-grenouilles jaillissent de l'eau, sans crier gare, pour vous attaquer.



Les hommes-grenouilles ne sont pas des doux.

L'ultime combat vous opposera à un hélicoptère qui lâche sur vous des Ninjas particulièrement rapides et agressifs. Épuisant, non ? Mais vous n'êtes pas au bout de vos peines car il vous reste encore deux autres missions à accomplir.

Ce programme est bien réalisé, avec des graphismes clairs et agréables, ainsi que des décors et des personnages variés. Le scrolling multidirectionnel est fluide et la bande sonore entraînante. Comme c'est généralement le cas, le niveau de difficulté est parfaitement dosé avec une progression très stimulante. *Shinobi* est un excellent programme qui devrait réjouir les amateurs d'arcade. Souhaitons que les conversions sur micro soient aussi réussies que celle de la console Sega. (Notice en français, cartouche.)

Alain Huyghues-Lacour

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



Fin de la deuxième mission, on vous attend

Comparatifs

Shinobi/Green Beret : le principe de *Green Beret* est très proche de *Shinobi*. Le héros doit se frayer un chemin dans les bases occupées par l'ennemi, en tirant sur tout ce qui bouge. L'action se situe sur deux niveaux différents et vous passez de l'un à l'autre à volonté. *Green Beret*, grand classique sorti il y a plus de deux ans, n'a pas pris une ride. Les versions huit bits sont très réussies grâce à une excellente réalisation. L'action est passionnante, mais le jeu est plus difficile. C'est un programme stressant, mais on y revient sans cesse, poussé par le besoin d'aller toujours plus loin. Un must.

Shinobi/Rolling Thunder : suivant le même principe que *Shinobi*, *Rolling Thunder* est moins bien réalisé. Il souffre d'un scrolling quelque peu haché et de graphismes un peu légers (surtout pour les versions seize bits). En revanche, l'action est très prenante. Les premiers niveaux ne sont pas trop difficiles, mais à partir du quatrième, ça devient l'enfer. Un jeu très accrocheur. *Shinobi* présente deux différences par rapport à *Green Beret* et *Rolling Thunder*. Tout d'abord, les deux niveaux ne sont pas toujours visibles simultanément à l'écran : lorsque vous êtes en haut vous ne voyez pas ce qui se passe au niveau inférieur.

Ensuite le principal avantage de *Shinobi* sur ses concurrents repose sur la grande variété des adversaires et, surtout, sur les scènes différentes qui entrecourent le jeu.

En effet, les tableaux de bonus et les combats à la fin de chaque mission relancent, agréablement, l'intérêt.

A. H.-L.

Mickey Mouse

ATARI ST

En passant de la bande dessinée au logiciel, Mickey a mûri. Il doit affronter ici des monstres qui protègent d'affreuses sorcières. Tout ça pour reconstituer une baguette magique cassée en quatre morceaux. Chaque morceau est chez une sorcière. Plutôt dangereux. Et plein d'humour.

Gremlin. Graphisme : Kevin Bulmer ; programmation : Bill Allen ; musique : Benn

La micro est devenue l'un des supports les plus en vogue pour les héros de bandes dessinées (*Bo Morane*), de dessins animés (*Road Runner*, *Panther*) et même de films (*Predator*, *Rambo*), etc. Mickey Mouse, la plus connue de toutes les souris du monde, y vient aussi. Depuis plus d'un an, de rumeurs persistantes avançaient que la firme Walt Disney était en pourparlers avec la société de logiciels Gremlin. Son principal souci consistait à donner au logiciel la philosophie et la tonalité moralisatrices qui ont fait la réputation de Mickey depuis soixante ans.

La trame du soft est la suivante : l'ignoble roi des ogres s'est emparé de la baguette magique de



Le pistolet à eau n'est pas sans effet.



Des planchers en bois comme dans la réalité.



Pistolet à eau ou maillet en bois, Mickey doit bien choisir son arme contre chaque monstre.

l'enchanteur Merlin. S'en servant aussitôt pour régner sur Disneyland, il l'a ensuite cassée, puis il a donné chacun des morceaux à quatre ignobles sorcières. Ces dernières ont élu domicile dans les quatre donjons du château de Disneyland. Sous les traits de Mickey, vous tentez d'affronter tous les monstres qui protègent ces sorcières. Le jeu ne s'achève qu'une fois la baguette reconstituée. Vous livrez alors votre ultime combat en affrontant le redoutable roi des ogres. Respectant scrupuleusement l'orthodoxie Disney, vous ne disposez d'aucune arme à feu mais d'un pistolet à eau (le liquide est magique) et d'un



C 64 : graphismes désastreux mais bien animés.

tres, des « répulseurs » qui éloignent les agresseurs ou encore des têtes d'oiseaux qui permettent de marcher dans les airs. Durant votre ascension du donjon vous devez fermer chacune des portes par lesquelles pénètrent les monstres. Pour ce faire, vous entrez dans des pièces magiques qui constituent des jeux à part entière, avec des séquences d'action. Dans l'une de ces phases de jeu, vous devez sortir d'un labyrinthe après avoir récolté des clous, un marteau et des planches afin de barricader la porte et cela, malgré les étranges créatures qui hantent les couloirs (des minotaures).

Il existe d'autres types d'épreuves dans les pièces magiques. Celle de la machine à bulles, par exemple : Mickey doit faire éclater des bulles corrosives qui rongent la corde sur laquelle il est en équilibre, malgré les attaques des fantômes. Au total, on compte quatre sous-jeux. Ils constituent des épreuves aussi difficiles que nécessaires pour accéder aux étages supérieurs du donjon. Et c'est là que vous affrontez la sorcière gardienne d'un des bouts de baguette magique. En cas de victoire, il ne vous reste plus qu'à entreprendre la conquête d'un autre donjon jusqu'au dernier combat contre l'ignoble roi des ogres.

Les graphismes du jeu sur ST sont absolument magnifiques : couleurs chatoyantes, richesse des

détails. Ils reproduisent Mickey Mouse avec finesse et réalisme. Les planchers en bois du donjon sont troublants de réalité. L'humour n'est pas absent : les fantômes portent des lunettes et sont propulsés par de petites hélices fixées à leur arrière-train. Les animations sont d'une manière générale de bonne qualité (on notera la finesse du scrolling vertical). L'environnement musical qui a pour thème l'apprenti sorcier est parfaitement adapté au scénario magique. Un beau jeu. (Disquette) Eric Cabéria

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

Version CPC

Les graphismes de cette version sont agréablement colorés. Malgré un relatif manque de finesse (en



CPC : des couleurs, mais sans aucune finesse.

comparaison de la version ST) dû au mode de résolution de la machine, les résultats sont tout à fait acceptables.

Cependant les animations sont moins fluides et surtout moins agréables en ce qui concerne les déplacements de Mickey. Quant aux bruitages, ils sont succincts, presque inexistant. On constate d'autre part le remplacement des loups-garous de la version ST, par des monstres verts. Néanmoins une bonne adaptation. E.C.

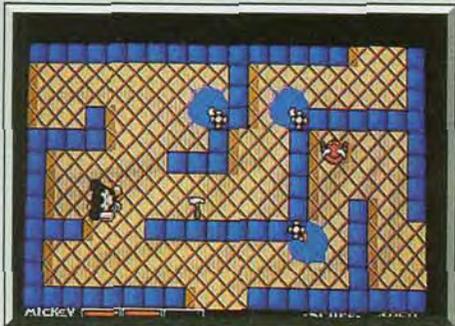
Type	_____	action
Intérêt	_____	13
Animation	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

Version C 64

Les graphismes de cette version sont les moins beaux (couleurs ternes et manque de finesse) et pourtant, les animations sont d'une fluidité exemplaire. Les concepteurs ont pris certaines libertés en ce qui concerne la présentation du donjon : le plancher cylindrique en bois est remplacé par une simple plate-forme.

Cela nuit beaucoup à l'atmosphère magique. Les bruitages sont le domaine qui semble avoir été le mieux fini. Une version de qualité. E.C.

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



Avant tout il faut sortir du labyrinthe.

maillet en bois. En fonction du type de créature que vous rencontrez, l'utilisation du maillet ou du pistolet à eau s'impose. Par exemple, les reptiles sont vulnérables au jet d'eau, mais sont complètement insensibles au maillet. Il faut donc constamment anticiper, afin de n'être pas pris au dépourvu en cas d'attaque massive.

Le contact des créatures épuise rapidement vos réserves d'eau. Lors de la neutralisation de l'un des monstres, vous assistez à sa spectaculaire transformation en items magiques : des flacons d'eau magique qui reconstituent le réservoir de votre pistolet, des clés qui permettent de pénétrer dans des pièces magiques, des pots de glu qui figent les mons-



Un jeu d'arcade classique, bien mené, aux décors colorés mais loupé graphiquement (C 64).

Bionic Commando

C 64

Aliens, robots, soldats indestructibles, Bionic Commando vous fait pénétrer dans un monde plutôt dangereux. Votre force : un bras bionique. Grâce à lui, tout s'arrange...

GO

Des extra-terrestres ont envahi la terre, détruisant toute trace de civilisation humaine. Mais dix ans plus tard, le temps de la reconquête est arrivé. Les commandos bioniques se lancent à l'attaque de la principale base des envahisseurs. Ils disposent d'un temps limité car les Aliens ont commencé un compte à rebours pour lancer des missiles sur toute la planète. Ces commandos constituent une unité d'élite dont chaque homme est équipé d'un bras bionique extensible. Ils peuvent ainsi grimper en s'accrochant à des objets. Leur armement est limité à un fusil peu puissant. Mais heureusement l'intendance suit et d'autres armes, bien plus puissantes, sont parachutées lors de leur progression. Le premier homme du commando descend en parachute dans la forêt qui entoure la base. Dès son arrivée, il est attaqué

par deux soldats extra-terrestres. Ils les abat immédiatement, puis il étend son bras bionique et s'accroche à une branche d'arbre. Il grimpe rapidement de branche en branche en détruisant au passage les nombreux soldats qui l'entourent. Il tire sur un parachute qui descend avant de s'élancer dans le vide, suspendu à son bras bionique comme Tarzan à une liane, pour atteindre l'arme qui vient de tomber. Tout cela va très vite et il n'est pas question de traîner car le temps joue contre vous. Il faut également prendre garde à ne pas heurter des nids qui libèrent des abeilles mortelles, éviter les mines et les oiseaux géants qui volent dans les branches les plus hautes. Dans le deuxième niveau vous devez escalader les fortifications ennemies gardées par des canons et des extra-terrestres. Ceux-ci sont bien plus

redoutables que les précédents, car ils vous attaquent à la grenade. Certains sont des géants qui tentent de vous écraser sous des blocs qu'ils jettent sur vous. Mais l'alerte a été donnée et les Aliens ont condamné les accès menant au centre de la base. Il ne reste plus qu'une solution : emprunter les égouts. Là, vous devrez affronter toutes sortes de créatures dangereuses ainsi que d'énormes robots. Au bout de ces tunnels, vous pénétrez enfin dans la salle de contrôle dans laquelle des hélicoptères vous attendent ainsi que des soldats indestructibles qu'il faut éviter. Ensuite, vous parvenez au silo pour détruire l'ordinateur de lancement. Votre mission sera ainsi menée à son terme... Mais arriverez-vous jusque là ? Nous devons la conversion de cet excellent jeu de salles d'arcade à l'équipe de programmeurs qui avait réalisé *Bubble Bobble*. Il faut reconnaître que les graphismes ne sont pas extraordinaires et que l'on a déjà vu beaucoup mieux sur le C 64. Les sprites manquent de finesse et les décors, agréables et colorés, rendent parfois la situation confuse. Mais l'essentiel n'est pas là et l'intérêt de jeu est au rendez-vous. L'action est très prenante, le principe du bras bionique apporte une touche d'originalité très rafraîchissante. Le jeu s'accompagne d'une bande sonore de qualité qui présente un thème musical différent pour chacun des cinq niveaux.



Version CPC, carrément lamentable.

Votre personnage répond parfaitement à la moindre sollicitation. De plus, la progression de la difficulté est parfaitement bien étudiée, ce qui hélas, n'est pas souvent le cas. A chaque nouvelle partie, on va un peu plus loin ce qui est très stimulant. La magie fonctionne et on a vraiment envie de s'accrocher pour essayer d'arriver à la fin du jeu. Mais cela n'est pas facile car à partir du troisième niveau, il faut se battre avec acharnement. Pour moi, c'est à ce jour le meilleur programme que nous ait offert GO, un jeu d'action rapide et passionnant. (Disquette)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Version Amiga

Cette version est identique à celle du ST et les amateurs d'arcade ne seront pas déçus par l'action, rapide et prenante. Le personnage répond parfaitement à la moindre commande. A.H.-L.

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



Le bras bionique : une vraie liane (Amiga).



Une bonne réalisation... pour le Spectrum.

Version Atari ST

Des graphismes clairs et colorés d'un style très japonais. On a déjà vu mieux sur cette machine, mais cette version n'en reste pas moins agréable. L'action



Le géant va tenter de vous écraser (ST).

est toujours aussi rapide et passionnante. Le niveau de difficulté est un peu plus élevé que sur C 64. Les commandes sont moins souples, mais on a envie d'aller jusqu'au bout. Un bon programme. A.H.-L.

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

Pas d'accord

Je me demande ce qu'Alain a bien pu trouver d'intéressant dans la version ST de *Bionic Commando*. Les graphismes sont moches, les sprites minuscules, le scrolling vertical saccadé et de plus il est buggé ! Quelle accumulation de bêtises ! Oui bien sûr, l'intérêt du jeu a son importance mais dans ce cas, ce n'est pas la peine d'avoir un ST. Dans l'histoire, ce sont les possesseurs de micro qui se font berner, on leur fait payer très cher un soft bas de gamme. Diabolik Buster

Version CPC

Une réalisation honteuse et totalement indigne des possibilités de cette machine. Des graphismes particulièrement hideux en font un exemple de ce qu'il ne faut pas faire. Cela contribue à rendre ce programme injouable, car il est souvent difficile de voir votre personnage. A éviter. A.H.-L.

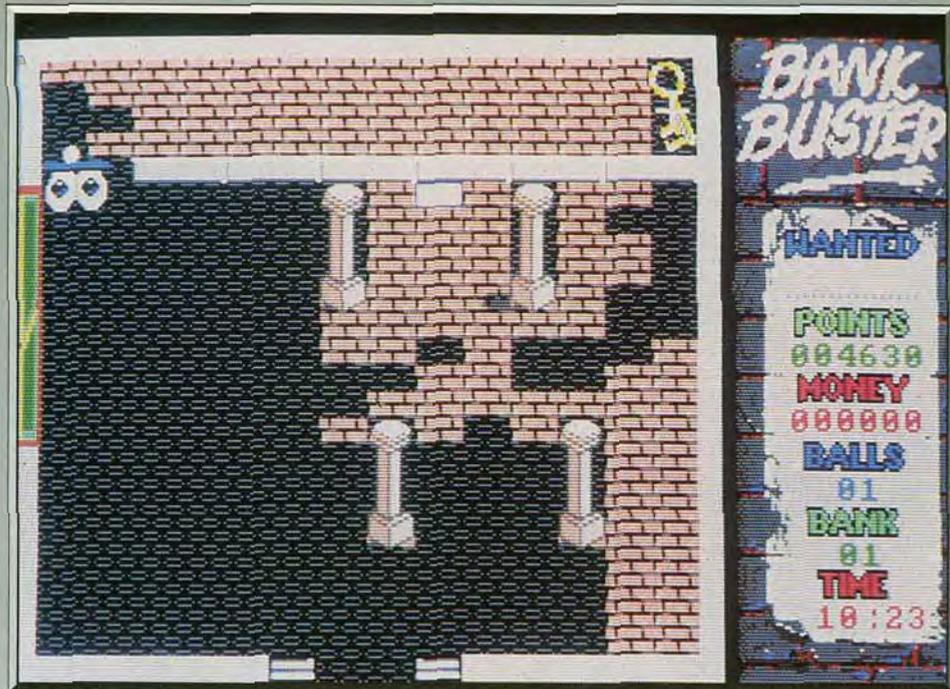
Type	_____	arcade
Intérêt	_____	7
Animation	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Version Spectrum

Ce jeu est bien réalisé sur Spectrum. Les graphismes sont de qualité et assez variés. L'animation est fluide et rapide et le scrolling correct. La version 128 K dispose d'une bonne musique et de bruitages convaincants. (Cassette)

Jacques Harbonn

Type	_____	action
Intérêt	_____	13
Animation	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B



La vitesse est la clé du succès. Dirigez rapidement la balle vers les objets à atteindre.

Bank Buster

ATARI ST

Un must pour les passionnés ! Bank Buster est le premier casse-briques scénarisé. Humoristique et novateur, il redonne du tonus à ce type de jeu et lui ouvre une nouvelle voie.

Methodic Solutions. Programmeur : M. Pezzotta

Décidément, les casse-briques nous étonneront toujours. On pensait que le genre était irrémédiable-

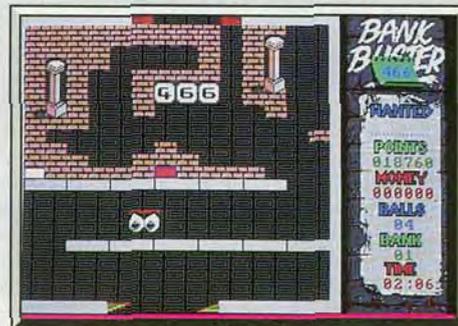


Attention, le premier niveau est mortel !



Placez la dynamite et récupérez le code.

ment cantonné dans le jeu d'action pure, c'était mal connaître les possibilités d'un tel système de jeu. Jinks avait déjà ouvert la voie avec ses immenses décors dans lesquels évoluaient, en multidirectionnel, la balle et la raquette. Bank Buster ajoute une pierre importante à cette évolution : le casse-briques « scénarisé » ! Un évadé de prison est décidé à faire le « casse » du siècle. Pour atteindre les coffres gorgés d'objets précieux, il adopte la tactique dite « de



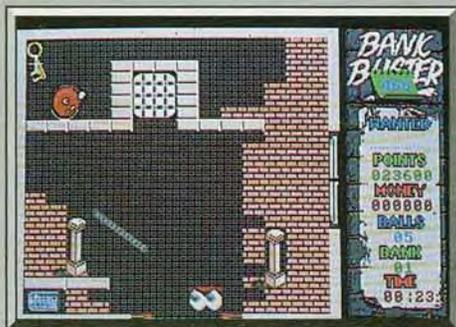
Phase délicate : l'affichage de la combinaison.

la taupe » : creuser une galerie souterraine pour atteindre les sous-sols de la banque.

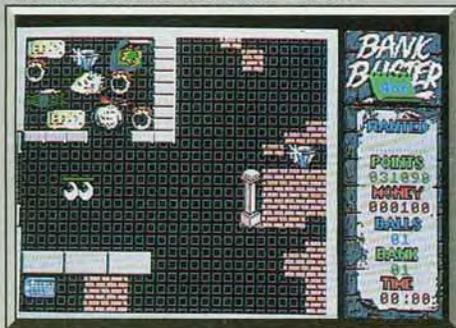
Comment un tel scénario se traduit-il en casse-briques ? Simple, la calotte de prisonnier et les yeux du personnage font office de raquette. La balle devient votre instrument de fouille tandis que le décor, lui, représente les salles de la banque. ▶

Comme dans tout bon casse-briques, *Bank Buster* possède sa panoplie de briques colorées aux pouvoirs spéciaux. Les rouges forment notre héros en démon cracheur de projectiles. Les bleues « colent » la balle à la raquette et les blanches font apparaître trois balles. Notre audacieux voleur a un capital de cinq vies pour réussir son coup. Un temps limite est également imposé, afin de pimenter le jeu, pour dévaliser la première banque.

Dans le premier tableau, vous êtes sous terre ! Votre galerie n'est plus qu'à quelques mètres de l'édifice convoité. Les pertes de vies sont nombreuses à ce niveau car la terre et les racines (que vous devez



Prenez la clé sans déclencher l'alarme !



Enfin, la salle du coffre et ses bijoux !

fouiller) recouvrent la quasi-totalité du tableau ! Ainsi, l'espace réduit dans lequel évolue la balle, au début de la partie, rend le jeu très rapide donc imprévisible. Il ne vous reste plus qu'à faire confiance à vos réflexes pour passer le cap de ces premières minutes. De la dynamite se trouve à gauche du tableau. Son explosion ouvre l'accès au tableau suivant. Comme dans *Jinks*, la raquette bénéficie d'un déplacement multidirectionnel. Libre à vous donc de diriger la balle. De ce fait, une fois que la voie est suffisamment dégagée pour atteindre l'accès au tableau suivant, poussez la balle vers l'issue et suivez-la. A ce stade, le programme exécute un scrolling (vertical ou horizontal) et... en piste pour le deuxième tableau ! Oui, vous avez parfaitement compris : les tableaux sont contigus et votre tâche consiste à fouiller pour avancer le plus vite possible et éviter tout retour intempestif de la balle vers un tableau déjà visité.

Ce deuxième tableau ne présente pas de grosses difficultés. Essayez d'atteindre le trousseau de clés le plus vite possible (pensez au chrono) et passez au tableau suivant. Là, les problèmes commencent réellement, vous devez toucher un paquet de dynamite qui se place automatiquement devant la porte suivante. Ensuite, il faut se débarrasser de quelques briques pour atteindre une feuille de papier. Elle contient le code (trois chiffres) d'ouverture du coffre.

Inutile de le noter, il s'affiche (en haut à droite) sur l'écran.

Vous êtes, enfin, au bout de vos peines (pour ce tableau seulement !) quand la balle touche la boîte de mise à feu de la dynamite. Explosion ! La porte s'ouvre... on y pousse sa baballe... Y voit-on le coffre ? Damned ! Non, le troisième tableau n'est qu'une autre partie du sous-sol et il n'y a qu'un pied-de-biche ! Avec la frénésie qui caractérise l'impatience, on se rue sur le pied-de-biche entouré de briques. Grrr... La balle s'est encore malicieusement éclip­sée dans la salle précédente !

Après quelques mésaventures de ce genre, on arrive enfin au quatrième tableau. Ici, c'est tout simplement dément : c'est à ce stade que l'on doit entrer le code d'ouverture du coffre sur trois voyants placés devant une porte. Selon que la balle frappe le haut ou le bas d'un voyant, cela ajoute ou soustrait un chiffre. Autant vous le dire, cette séquence est infranchissable sans briques rouges !

Si par le plus grand des hasards, vous parvenez à passer ce tableau, vous passez enfin à la salle des coffres ! Attention, prenez garde à ne pas déclencher l'alarme car dans ce cas un robot apparaît aussitôt et se met à vous poursuivre. S'il vous touche trois fois, vous perdez une vie. Par contre, si votre balle le touche trois fois, le robot disparaît... momentanément !

Bank Buster est un des meilleurs casse-briques que nous ayons testés. Malgré la grande difficulté de certains tableaux, nous avons pris un certain plaisir à jouer. Un point noir : le scrolling au moment du changement de tableaux est particulièrement désagréable et agaçant pour le joueur car on ne voit plus grand chose.

Cela dit, nous avons apprécié l'aspect humoristique. Par exemple, les yeux de la raquette suivent la balle et clignent douloureusement quand elle les percute ! Graphismes, animation et bruitages sont très réussis. Un must pour les passionnés de casse-briques. (Disquette) Dany Boolauck

Type _____ action
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ nc

Version Amiga

Surprise ! Cette version Amiga est, hélas, moins bien



Une version Amiga bâclée et décevante.

réalisée que celle de l'Atari ST. L'animation est plus lente. Un bug rend la raquette inefficace (la balle passe à travers par moments, ce qui est fort ennuyeux...).

Bref, elle est moins agréable à pratiquer mais présente moins de difficultés dans le passage des tableaux. Dommage. D.B.

Alien Syndrome

ATARI ST

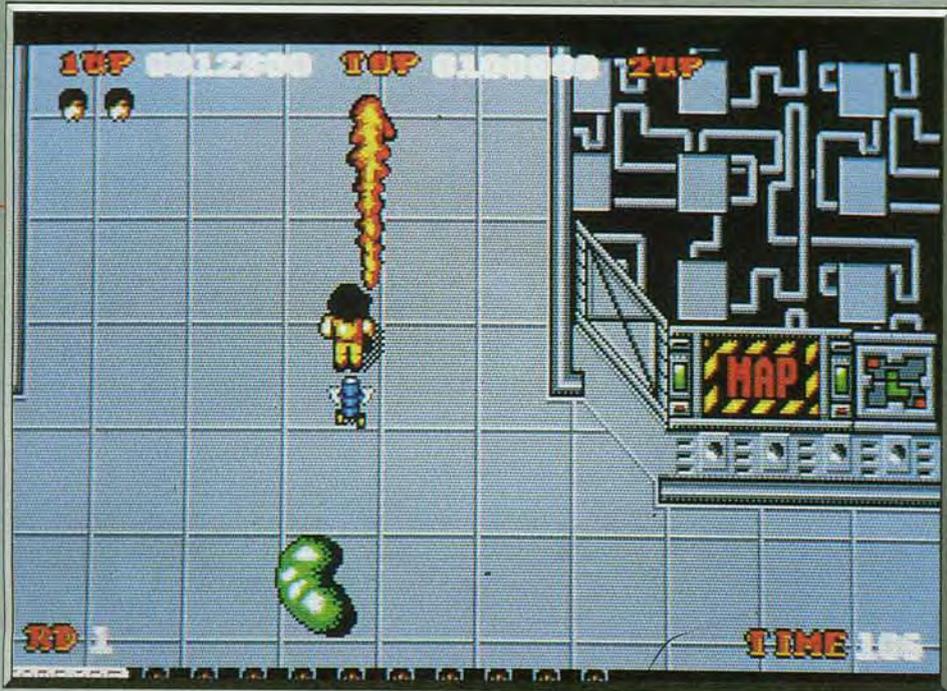
Dédales de couloirs, armes variées, asticots géants et trépignants, tous les ingrédients du bon jeu d'action sont là. Et le scénario est simple. On s'y laisse vite prendre.

Ace. Auteur : Glyn Kendall ; graphisme : Tashir Rashid.



Une créature « horriblement belle » (ST).

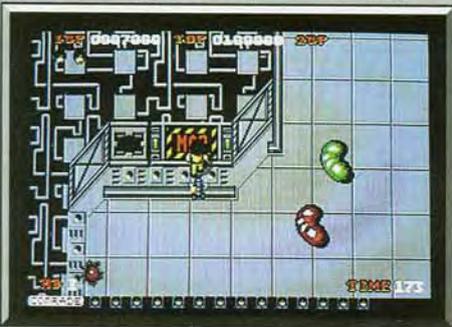
Vos amis ont été capturés par une race cruelle d'extra-terrestres qui veut les manger. Le sort qui leur est réservé vous pousse à pénétrer dans les bases ennemies afin de détruire ces « Aliens ». Il arrive souvent que, pour masquer l'absence d'intérêt du jeu, les concepteurs élaborent un scénario aussi délirant que non crédible. Il arrive aussi quelquefois, et c'est le cas d'*Alien Syndrome*, que le scénario tienne peu de place. Le logiciel se révèle pourtant convaincant. En effet, sans chercher le moindre prétexte, *Alien Syndrome* se présente tel qu'il est : un jeu d'action et de tir ayant pour cadre l'environnement futuriste de quatre bases spatiales extraterrestres que vous devez investir successivement. N'étant pas avare de précautions, vous placez une bombe à retardement avant d'investir chacune des bases. Votre temps est donc limité pour éviter que vos amis ne connaissent de trop près la gastronomie des visiteurs. Il est à noter que les concepteurs du jeu ont évité la dérive sexiste qui consiste à faire systématiquement du héros un homme : vous avez le choix de votre sexe dès le début du jeu (les cris de douleur en cas de blessure de l'héroïne sont plus agréables et réalistes). Vous ne disposez à votre entrée dans la première base que d'une arme de faible puissance (tir de balles). Cependant au fur et à mesure de votre progression dans le dédale des couloirs, vous pouvez accéder à des terminaux qui vous permettront d'augmenter votre pouvoir de destruction : des armes aussi variées que des lance-flammes, des lasers, des pulseurs de boules de feu feront le cauchemar des étrangers. Vous ne pouvez vous plaindre de cette surenchère d'armes, car vous avez fort à faire pour progresser. Le moindre petit centimètre carré est défendu becs



Le nombre d'otages, ici dix, est constamment indiqué en bas de l'écran dans la version ST.

et griffes par les horribles mutants de l'espace (asticots géants trépigant dans le premier tableau). Malgré l'âpre résistance des créatures à votre progression, vous ne devez pas oublier le but de la mission. Aussi pour localiser les prisonniers humains, vous pouvez consulter des terminaux qui visualisent, sous forme d'une carte, la position de vos amis dans le complexe. Le nombre d'otages à libérer est constamment indiqué au bas de l'écran.

Si vous parvenez à tous les récupérer, vous devez affronter un mutant aussi répugnant qu'agressif pour accéder à la base suivante. Ses déplacements erratiques et sa stratégie d'attaque font de cette phase



Des asticots géants et peu rassurants (ST).



Avant d'entrer dans un niveau, sur C 64.

du jeu, l'une des plus passionnantes. Si vous parvenez à toucher le mutant sur l'un de ses points faibles, vous accédez à la base suivante : dans la seconde, ce sont des reptiles bipèdes qui vous attendent. La topographie des lieux, l'agressivité, la morphologie des créatures et les dangers dissimulés dans chacun des couloirs ne cessent alors de croître au gré de votre progression dans le programme. Les graphismes ont fait l'objet d'un soin particulier. On peut constater qu'ils sont fins et que les diverses créatures sont « horriblement belles ».

Mais ce sont surtout les animations qui constituent le clou du logiciel, mettant vos réflexes au rouge vif. Les multiples agresseurs vous attaquent à une fréquence extrêmement rapide avec une fluidité stupéfiante. Les scrollings en continu sont eux aussi de bonne qualité autant en défilement horizontal que vertical. Les bruitages ne brillent pas par leur originalité, mais ils donnent satisfaction en ce qui concerne les bruits de rafales et d'explosions. Un jeu à la prise en main facile et d'un fort pouvoir ludique. On peut jouer à deux simultanément. (Disquette) **Éric Cabéria.**

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

Point de vue

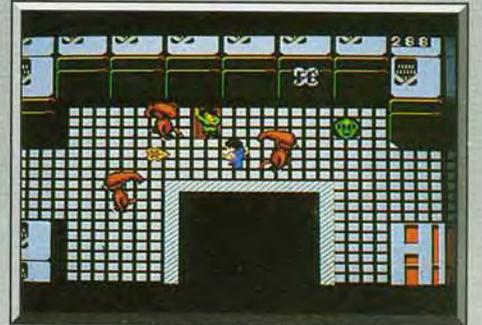
Ce programme ne manque pas de qualités mais il présente un inconvénient notable : le monstre qu'il faut abattre avant de passer au deuxième niveau, pose trop de problèmes. On a beau réaliser le premier parcours au pas de charge, sans avoir perdu une vie et équipé de l'arme la plus puissante, rien n'y fait. Quand il explose, il n'est toujours pas détruit. Lorsque le compteur de temps arrive à zéro, c'est la fin, même s'il vous reste des vies. Il est assez frustrant que cette partie du jeu soit si difficile.

Alain Huyghues-Lacour

Version C 64

Les graphismes sont de qualité très moyenne. Même si l'on doit tenir compte des faiblesses du C 64 (par rapport au ST ou à l'Amiga), on ne peut que constater la relative grossièreté des personnages et des créatures. Mais le point le plus étonnant est sans conteste l'animation : elle s'avère beaucoup moins rapide que celle de la version ST. Cette relative lenteur d'animation fait perdre beaucoup de son intérêt au logiciel. De manière subjective, on a aussi l'impression qu'il y a moins d'agresseurs. Les bruitages sont cependant corrects sans être exceptionnels. (Cassette) **E.C.**

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



Les otages ont disparu dans la version Sega.

Version console Sega

Spécialement conçu pour la console, le soft est plus simple : le choix des armes est moins élevé. En cas de perte d'une vie vous perdez le bénéfice de la dernière arme acquise. On note aussi l'absence de terminaux visualisant la position des prisonniers. Les concepteurs n'ont pas jugé bon de visualiser en temps réel le nombre d'otages attendant d'être secourus (le jeu est alors en suspens).

Néanmoins les graphismes sont beaux et colorés. Les animations sont relativement lentes et saccadées. Les bruitages donnent de bons résultats. Le jeu peut aussi se jouer à deux. (Cartouche) **E.C.**

Type _____ action
Intérêt _____ 14
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Point de vue

Cette version est beaucoup moins rapide que la précédente, ce qui est dommage. C'est pourtant celle que je préfère car elle offre l'avantage d'être bien plus jouable. Le niveau de difficulté est particulièrement bien dosé. Contrairement à la version ST, quand le monstre explose on passe au niveau suivant. La difficulté est progressive et chaque nouveau secteur pose plus de problèmes que le précédent. On évite ainsi d'inutiles frustrations et on parvient à progresser plus avant dans le jeu à chaque nouvelle partie, ce qui est très stimulant. Pour moi, Sega a nettement mieux réussi l'adaptation de son propre jeu d'arcade que ne l'a fait US Gold.

Alain Huyghues-Lacour.

ROLLING SOFTS

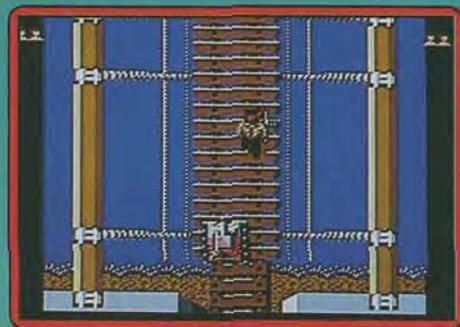
Disquettes, cassettes, cartouches,
une sélection des softs qui roulent.

■ **Ikari Warriors**

Amiga, disquette Elite

Il ne manquait plus que la conversion pour Amiga de cet excellent jeu d'arcade, c'est maintenant chose faite. *Ikari Warriors* est une variation sur le thème de *Commando*, pour un ou deux joueurs. Votre mission consiste à sauver un général tombé aux mains des troupes ennemies. L'affaire commence mal, car notre avion s'écrase dans la jungle et vous vous retrouvez en plein milieu des lignes ennemies. Armé d'une mitrailleuse et d'un stock de grenades, vous détruisez les bunkers ennemis en combattant des régiments entiers. Au cours de votre progression, vous empruntez des tanks qui facilitent les choses. Mais attention aux mines, aux soldats équipés de bazookas et aux tanks ennemis.

Cette version présente deux différences notables avec celle du ST : la qualité de la bande sonore et, surtout, l'animation nettement plus rapide. Elle dynamise encore plus l'action. Les graphismes, en revanche, sont identiques. Son principal atout réside toujours dans l'intérêt de jeu, dû en grande partie au parfait dosage du niveau de difficulté. Contrairement à *Leatherneck*, on arrive à aller loin dans le jeu même lorsque l'on joue seul. Les trajets en char permettent de récupérer des forces mais, plus loin, il faut les abandonner pour continuer dans l'eau. A partir de là accrochez-vous pour traverser le fleuve en évitant les mines flottantes qui vous poursuivent, d'autant plus que les hélicoptères ennemis choisissent ce moment pour



vous attaquer. *Ikari Warriors* est un passionnant jeu d'action dont on ne se lasse pas rapidement. Elite nous offre toujours les meilleurs jeux



d'arcade sur seize bits avec une réalisation très soignée au service d'un grand intérêt de jeu. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type : arcade

Intérêt : 15

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

Patton VS Rommel

C 64, disquette Electronic Arts

Il s'agit ici d'un wargame signé Chris Crawford à qui l'on doit déjà l'excellent *Balance of Power*. Les passionnés peuvent affronter Patton ou Rommel (selon le camp choisi) qui sont les stratèges de la bataille proposée. Fait historique authentique, l'opération Cobra (25 juillet 1944 en Normandie) lancée par les Alliés avait pour objectif de briser la défense allemande. L'affrontement Patton/Rommel, lui, est purement fictif. Une bonne mise en route, la documentation claire et simple, permettent un rapide

démarrage du jeu. Le système de commandes très convivial se maîtrise sans grande difficulté. Une série d'icônes vous permet



de vérifier l'état de vos troupes. Une autre série d'icônes correspondant à des commandes plus ou moins détaillées et affinées selon le niveau (débutant, intermédiaire, expert) est à votre disposition. Ainsi, les divisions blindées, l'artillerie, l'infanterie et l'appui aérien attaquent, pilonnent, défendent et manœuvrent sur une simple pression de bouton de votre joystick. Le premier niveau ne permet de gérer que les mouvements des troupes. Le niveau intermédiaire fait intervenir d'autres paramètres comme le type d'attaque ou de défense (statique, mobile, etc.). Le niveau expert vous met en face d'un adversaire très agressif. A la fin de chaque tour, vous bénéficiez d'un commentaire de Patton (ou de Rommel) sur votre stratégie. Graphiquement pauvre, comme pratiquement tous les wargames, *Patton VS Rommel* est conçu pour satisfaire les incondtionnels du genre. Néanmoins, nous apprécions l'effort de C. Crawford pour rendre le jeu accessible aux néophytes. Un bon jeu. (Disponible également pour PC et Mac.)

Dany Boolauck

Type : wargame

Intérêt : 14

Graphisme : ★★

Animation : ★

Bruitage : ★

Prix : B

Starquake

Atari ST, disquette
Mandarin Software

Un mystérieux trou noir apparu à la périphérie de la galaxie provoque d'énormes bouleversements dont notre planète n'est pas exempte. En effet, du vortex a été éjectée une nouvelle planète qui menace d'exploser à tout moment. La déflagration et le dégagement d'énergie risquent de pulvériser votre système solaire. Aussi après avoir subi maintes opérations chirurgicales destinées à vous permettre de supporter les conditions extrêmes de la nouvelle planète, vous y êtes expédié afin de collecter les neuf items nécessaires à sa stabilisation. Ça n'est pas une sinécure : des créatures aussi féroces que nombreuses s'acharnent à vous empê-

cher de progresser (leur simple contact est mortel). Vous devez, malgré les attaques incessantes, acheminer les neuf objets vers le cœur de la planète (vous ne pouvez en porter que quatre à la fois).

Heureusement vous disposez de plates-formes mobiles (sortes de vélomoteurs du futur) qui vous permettent de vous déplacer rapidement. Afin de restaurer vos énergies déficientes, des bonus sont aléatoirement distribués parmi les trois cents tableaux (vous pourrez y trouver aussi des vies ainsi que des munitions supplémentaires). Ce programme rappellera aux vieux mordus du jeu, les superbes réalisations de maisons d'édition telle que Ultimate (arcade-aventure). En effet, bien que classique dans sa trame, ce logiciel garde un



impact ludique puissant, le tout agrémenté de graphismes fins, d'animations rapides et de bruitages efficaces.

Eric Cabéria

Type : arcade/aventure

Intérêt : 14

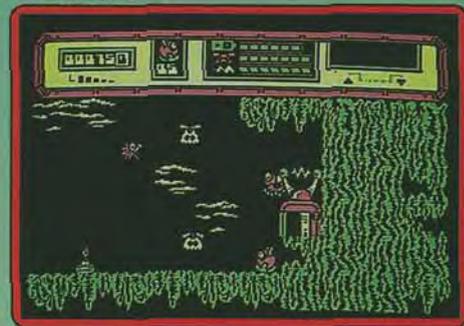
Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

Version PC



La version PC est si bien réalisée qu'elle parvient à faire oublier qu'elle est en mode CGA. Les graphismes sont fins et n'ont rien à envier à la version ST. Les animations des sprites sont fluides et rapides. Seuls les bruitages ne parviennent pas à convaincre (mais ça n'est pas vraiment une nouveauté sur PC). Une excellente adaptation qui apporte un flagrant démenti à la mauvaise réputation du PC comme support de jeu.

E.C.

Type : arcade/aventure

Intérêt : 14

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

ROLLING SOFTS



Manhattan Dealers

Amiga, disquette Silmarils

La drogue circule en quantité dans les bas-fonds de Manhattan. Heureusement, vous êtes là pour mettre fin à ce trafic. Pour cela, il vous faut patrouiller dans les rues de la ville en affrontant tous les dealers que vous rencontrez. Ceux-ci ne vous font pas de cadeaux. Ils combattent au fouet, à l'arme blanche et même à la tronçonneuse. Mais c'est vous le héros de l'histoire. Vous en viendrez donc à bout grâce à vos talents de lutteur, avant de récupérer la drogue qu'ils transportent et si votre niveau d'énergie baisse dangereusement, vous pourrez récupérer en la faisant brûler.

Ce programme de combat bénéficie de bons graphismes. La grande qualité des décors apporte beaucoup d'atmosphère à cette enquête mouvementée. Cette version est identique à celle du ST. Ne nous plaignons pas car c'est un bon jeu d'action, ce qui est rare en France. En outre, c'est le premier programme de Silmarils. Un nouvel éditeur qui promet.

Alain Huyghues-Lacour

Type : combat
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

Street Fighter

C 64, disquette Capcom

Un «nouveau» logiciel de combat qui reprend les règles essentielles du genre. Vous affrontez des adversaires de plus en plus puissants. Manié au joystick, votre héros lance des coups de pied-extension assez satisfaisants, des chassés bas et



coups de poing vengeurs. L'animation du jeu est souple. Les personnages, petits mais dessinés avec précision, sont sympathiques. Le jeu est bien sûr un peu monotone : les ennemis se ressemblent tous (certains sont pourtant armés...) et seuls les trois niveaux de difficulté et la présence du mode « deux joueurs » motiveront les amateurs. A noter le contexte sonore de l'ensemble : un bruitage et une musique des plus simples. Un logiciel correct. (Notice en français.)

Olivier Hautefeuille

Type : sport de combat
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

Version Amstrad CPC

Cette deuxième version est très décevante. Le décor est peu coloré et les personnages, pourtant assez grands à l'écran, ne se détachent pas assez de l'ensemble. Aucun bruitage intéressant, des coups qui ne portent pas avec précision, pas plus de



mode « deux joueurs » que de niveau de difficulté, la partie s'avère très vite monotone. Rien à voir avec la version C 64... (Notice en français.)

O.H.

Type : sport de combat
Intérêt : 9
Graphisme : ★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★
Prix : B

Alternative World Games

Spectrum, cassette Gremlin

Vous allez participer à huit épreuves sportives se déroulant dans différents pays. Grâce au système de sélection original, vous pouvez définir le nombre et l'ordre des épreuves à passer, ainsi que le mode « entraînement » ou « compétition ». Vous choisirez de concourir contre un ami ou contre l'ordinateur, qui est un partenaire honorable. La première épreuve est une classique course en sac. Dans la seconde épreuve, vous devez effectuer un trajet le plus vite possible en transportant un pile d'assiettes à l'équilibre précaire.

Le lancer de botte (vide ou pleine d'eau) est plus classique. Après avoir acquis une vitesse de rotation suffisante en synchro-



nisant les déplacements droite-gauche de la manette, vous lâcherez la botte au bon moment. Vient ensuite le saut de rivière. La course est automatique et votre seul souci consiste à maintenir la perche à l'horizontale puis à la lâcher au moment voulu.

L'épreuve du mat de cocagne demande une synchronisation particulièrement rigoureuse. Une fois en possession de la bouteille de champagne, n'oubliez pas de freiner régulièrement votre descente. Dans la course sur le mur, vous récupérez un chapeau lâché par un perroquet et grimpez le plus vite possible. La bataille de polochon vous place dans une gondole face à votre adversaire. A vous de parer ses coups et de lui en expédier d'autres qui le déséquilibrent et le font tomber à l'eau. Dans l'épreuve du bâton à ressort, vous disposez de dix minutes pour crever tous les ballons du parcours. Les graphismes sont bien travaillés, les décors sont riches et variés. En revanche, l'animation est un peu lente et saccadée. Une petite musique présente chaque épreuve mais les bruitages d'action sont quasi inexistantes. Ce jeu reste cependant attractif car les épreuves sont variées et font appel à une réelle synchronisation des mouvements plutôt qu'à une agitation forcée du joystick.

Jacques Harbonn

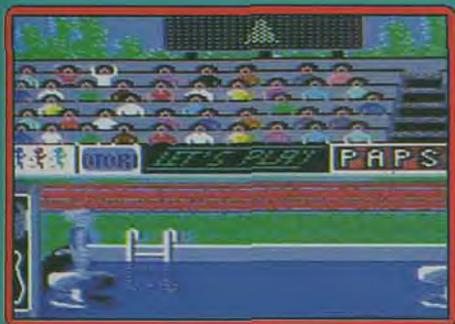
Type : sports
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Bad Cat

C64, cassette Go !

Ce programme est la conversion sur C64 de l'un des premiers jeux de Rainbow Arts développé sur seize bits. Vous tenez le rôle d'un drôle de chat qui traverse une ville en participant à des épreuves originales. Le parcours commence dans un parc semé d'obstacles dans lequel il saute, rampe et fait même de l'équilibre sur un ballon.

Si le chat triomphe de ces épreuves, il se rend dans un pub pour affronter son ennemi héréditaire : le bouledogue. C'est un duel amusant qui consiste à renverser son adversaire à coups de balles de bowling. Celui qui tombe va boire un verre au bar, ce qui le rend plus difficilement contrôlable. D'excellents graphismes et une bande sonore de qualité sont les points forts de ce programme qui n'a rien perdu de son



charme en passant sur huit bits. Les différentes épreuves sont variées et amusantes mais elles exigent beaucoup de précision. *Bad Cat* est un jeu multiépreuve original, qui ne manque pas d'humour.

Alain Huyghues-Lacour

Type : multiépreuve

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



Version Amstrad CPC

D'excellents graphismes sont le point fort de cette version qui est très proche de la précédente. On arrive sans trop de peine au bout des épreuves, variées et de difficultés inégales. Une bonne réalisation pour un programme sympathique. A.H.-L.

Type : multiépreuve

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

■ Captain America

Atari ST, disquette GO!

Une fois de plus, le héros favori de l'Amérique paranoïaque se porte au secours des veuves et des orphelins. En l'occurrence les ennuis proviennent d'un gros méchant du nom de Dr Mégalomane qui, pour se faire remarquer, fait irruption dans la Maison-Blanche le jour de la célébration de l'Indépendance. Son ultimatum est simple, il exige la démission du président à son profit sinon un terrible fléau s'abattra sur le pays, et dans ce cas, la mort fera figure de délivrance.

Le justicier étoilé doit, pour sauver Oncle Sam, désamorcer un missile dissimulé dans un silo souterrain au milieu du désert cali-

forniens. Mégalomane a cependant pris des précautions afin de protéger son engin destructeur : en effet, le complexe dissimulé dans le sous-sol désert est truffé de pièges plus meurtriers les uns que les autres (robots agressifs, radiations).

Les améliorations graphiques de la version ST sont indéniables : les détails sont nombreux et les couleurs bien utilisées. Il en est de même pour les décors et le tableau de bord de votre véhicule. Les animations sont sans conteste (comme dans la version C 64) le point fort du programme, ainsi les lancers de bouclier, les déplacements des multiples agresseurs ne prêtent à aucune critique. Les bruitages sont parfaitement intégrés à l'environnement du jeu. On peut cependant regretter la difficulté de ce logiciel qui manque de progressivité (le passage au niveau supérieur est très ardu). Ce jeu peut cependant souffrir de sa trop grande spécificité culturelle : *Captain America* est un héros empreint de naïveté qui peut prêter à sourire en France. Superdupont serait plus à propos. Eric Cabéria



Type : action

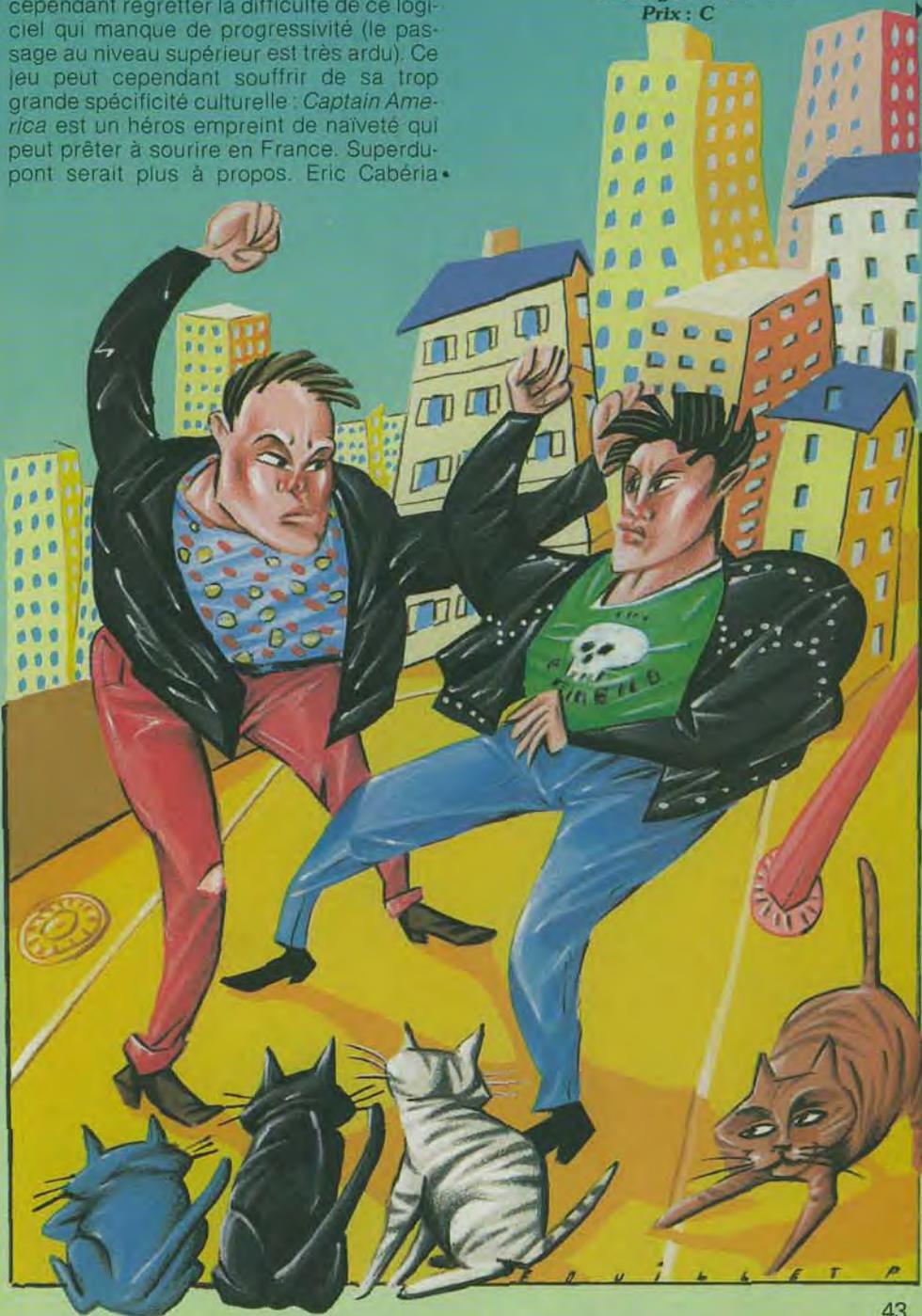
Intérêt : 15

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C



ROLLING SOFTS

■ The Armageddon Man

Atari ST, disquette Martech

Dans un proche futur, vous tenez le rôle du président de l'UNN, sorte de super ONU. Vous contrôlez un système de satellites qui couvre le monde, grâce auquel vous devez parvenir à éviter que les seize nations ne se livrent une guerre atomique qui détruirait le monde. Mais attention, vous n'êtes pas en position de donner des ordres, votre rôle est plutôt celui d'un super-diplomate. Vous donnez des conseils et faites des suggestions qui seront suivies, ou non, par les différents pays, en fonction des rapports que vous entretenez avec eux.



C'est un redoutable casse-tête que de se concilier les bonnes grâces de tout le monde, d'autant plus qu'un groupe de terroristes, qui a juré votre perte, sème la pagaille à travers le monde.

Vous disposez d'un grand nombre d'informations et vous pouvez également placer des satellites espions au-dessus des points chauds de la planète. Mais il est assez difficile d'assimiler toutes les données qui sont à votre disposition. *The Armageddon Man* est un jeu de stratégie original mais assez déroutant. Contrairement aux autres programmes de ce type, vous ne donnez pas d'ordres et vous pouvez perdre facilement le contrôle de la situation. Un programme complexe sur un concept nouveau.

Alain Huyghues-Lacour

Type : stratégie

Intérêt : 13

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Animation : -

Bruitage : ★ ★ ★ ★

Prix : C

■ The Sentinel

Amiga, disquette Firebird

Le voici, enfin, sur Amiga ! *The Sentinel* (voir *Tilt* n° 40, page 32, n° 47, page 61) est un de ces logiciels qui séduit le joueur dès les premières minutes. Votre univers : un paysage aux formes géométriques surveillé par une sentinelle, perchée sur le bloc le plus élevé du parc. Son rôle : contrôler l'énergie présente dans le site et veiller à ce qu'aucun élément ne soit supérieur à un point d'énergie. Votre rôle en tant que synthoïd : accumuler le maximum d'énergie en absorbant les arbres, par exemple,



puis parvenir au même niveau que la sentinelle pour la neutraliser. La finesse et l'intérêt du jeu résident dans votre capacité à remplir ces deux objectifs sans vous faire absorber par ce cerbère au regard mortel. Le mode de déplacement du synthoïd est très particulier. Vous en créez un sur une case de votre choix. Il suffit alors de prendre le contrôle du nouveau synthoïd et d'absorber le précédent pour récupérer son énergie. Le jeu se complique quand la sentinelle est épaulée par des acolytes (les Meanies) tout aussi dangereux. Certains niveaux sont surveillés par plusieurs sentinelles ! La version Amiga est pratiquement identique à celle du ST, mise à part une amélioration de l'environnement sonore. Elu Tilt d'or 87 pour son originalité, *The Sentinel* est un excellent logiciel qu'il faut se procurer sans délai. (Disponible également sur C64, ST.)

Dany Boolauck

Type : réflexion/action

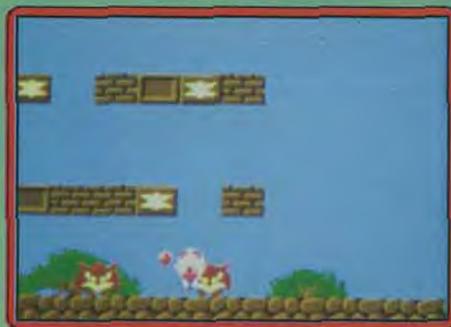
Intérêt : 17

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : C



■ Great Giana Sisters

Atari ST, disquette Rainbow Arts

Voici enfin, l'arrivée sur ST de ce superbe jeu de plates-formes dont les versions Amiga et C64 ont fait l'objet d'un Tilt Parade dans le n° 55.

Great Giana Sisters s'inspire du grand succès d'arcade *Mario Bros*, bien connu des possesseurs d'une console Nintendo mais qui, hélas, n'a jamais été adapté sur micro. La petite Giana doit traverser trente-deux niveaux infestés des monstres les plus divers, en ramassant des diamants au passage. En cours de route, elle se procure des armements de plus en plus puissants et se transforme en punk afin de

détruire des pierres d'un coup de tête. Cette version est très proche de celle de l'Amiga : même graphisme, même souplesse du contrôle du personnage. On retrouve avec plaisir la superbe bande sonore qui a fait notre bonheur sur Amiga (sans, bien sûr, la qualité de son, propre à cette machine). Seule différence notable : il n'y a pas de scrolling dans cette version, mais un changement d'écran. C'est un peu dommage, mais il faut reconnaître que le changement se fait très vite et que cela ne retire rien au plaisir du jeu. *Great Giana Sisters* est un programme passionnant dont on ne se lasse pas. Après bien des parties, on peut encore y découvrir de nouvelles salles secrètes remplies de bonus ou des points de téléportation qui vous mènent quelques secteurs plus loin. Ce programme est de loin le meilleur jeu de plates-formes sur seize bits. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

Type : plates-formes

Intérêt : 16

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : C

■ Teddy Boy

Console Sega, carte Sega

Armé d'un microgun, vous combattez toutes sortes de monstres dans des labyrinthes. Lorsque vous les abattez, leur taille diminue ; touchez-les pour les faire disparaître, faute de quoi ils se transforment à nouveau et le temps qui vous est imparti pour terminer le secteur est diminué. Bougez en permanence, car si vous restez



immobile trop longtemps le sol se dérobe sous vos pieds. Les graphismes sont assez simples, mais l'animation est excellente et le tout s'accompagne d'une musique agréable. Ce jeu de plates-formes, avec beaucoup de tir, est assez prenant. L'action est rapide et il faut toujours rester en mouvement sans perdre son sang-froid. *Teddy Boy* est un petit jeu sans prétention mais très agréable à jouer. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type : plates-formes

Intérêt : 12

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : C



6 Pak Vol 3

Spectrum, cassette Elite

Cette compilation est composée de six titres de jeux d'action. *Dragon's Lair* et sa suite, *Escape From Singe's Castle*, sont des adaptations du jeu d'arcade correspondant. Incarnant le téméraire chevalier Dirk, vous affrontez une succession d'épreuves intéressantes et faisant appel à la coordination plutôt qu'à une crispation forcée sur le bouton de tir. Les graphismes sont agréables mais évidemment, ne vous attendez pas à retrouver les superbes dessins sur vidéodisque du transfuge de Walt Disney. *Paperboy* vous met dans la peau d'un livreur de journaux qui doit gagner sa vie en dépit des obstacles et, tant qu'à faire, punir les lecteurs des journaux concurrents. *Ghost'n Goblins* vous plonge dans le monde du cauchemar. Pour délivrer votre belle, vous n'hésitez pas à surmonter tous les obstacles physiques ou monstres que vous rencontrerez. Dans *The Living Daylights* vous incarnez James Bond. Votre mission consiste à parvenir jusqu'au trafiquant d'armes Brad Whittaker. Mais le chemin,

long de huit niveaux, est semé de tireurs de toutes sortes.

Enfin, *Enduro Racer* est une excellente course de motos sur cinq parcours où vous devez éviter concurrents, arbres, rochers, flaques d'eau et bien d'autres difficultés. Ces jeux jouissent en général d'une animation et de graphismes corrects et certains disposent d'une bande sonore améliorée en 128K. Une bonne compilation à un prix raisonnable.

Jacques Harbonn

Type : compilation

Intérêt : 14

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : A

Wizball

Amiga, disquette Ocean

Une excellente adaptation de *Wizball* sur Amiga. Très original, ce « shoot them up » qui a remporté un immense succès outre-Manche, offre un bon mélange entre des éléments classiques (possibilité d'augmenter votre armement) et des innovations (pas-

ser à volonté d'un niveau à un autre). Les univers deviennent de plus en plus beaux au fur et à mesure qu'on leur redonne des couleurs et cela ajoute beaucoup d'atmosphère à ce programme.

La réalisation, de grande qualité, est identique à celle de la version ST. Cela n'est guère étonnant car c'est Peter Johnson, à qui l'on devait déjà *Arkanoid* sur ST, qui a réalisé les deux versions. Seul le son est nettement supérieur, ce qui est dû aux plus grandes capacités de l'Amiga en ce domaine. Un programme difficile mais passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 15

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

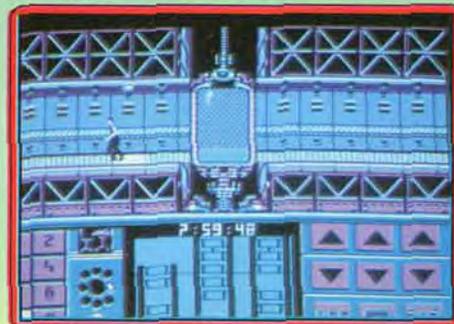
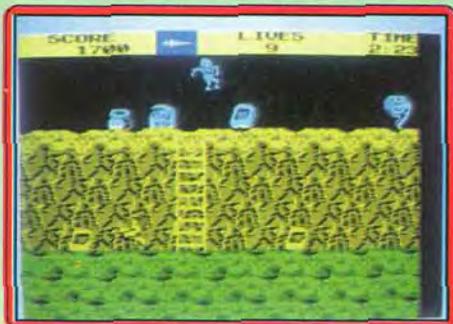
Bruitage : ★★★★★

Prix : C

Impossible Mission II

PC, disquette Epyx

L'adaptation sur PC de ce logiciel est sans l'ombre d'un doute une réussite. Le programme garde toutes les spécificités qu'il



ROLLING SOFTS

présentait sur les précédentes adaptations (C 64, ST). En résumé, vous devez parcourir les mille et un couloirs d'une forteresse pleine de défenses de toutes sortes (robots, lasers), afin de mettre hors d'état de nuire le système de lancement d'un missile qui détruirait le monde. Le logiciel garde sur PC sa merveilleuse animation : les déplacements de votre personnage sont superbes, les graphismes, relativement fins et les couleurs (dans les limites du PC), correctes. Les bruitages représentent le point le plus faible de l'ensemble puisqu'ils se limitent souvent à des bips rudimentaires. Malgré tout, sur PC, ce programme donnera satisfaction. Eric Cabéria

Type : action/stratégie

Intérêt : 12

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

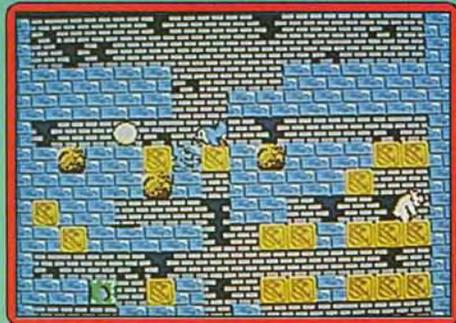
Bruitage : ★★

Prix : C

■ Penguin Land

Console Sega, cartouche Sega

Dans cet amusant jeu d'action, vous tenez



le rôle d'un pingouin chargé par ses congénères de récupérer des œufs égarés sur une lointaine planète. Vous vous retrouvez dans un labyrinthe de pierres peuplé de créatures agressives. Vous devez le traverser pour mettre l'œuf en sécurité. Attention à ne pas faire d'omelette ! Vous le faites descendre en brisant les pierres qui se trouvent en dessous de lui, mais ne le laissez pas tomber de trop haut et veillez à le tenir à distance des ours qui veulent s'en emparer ! Penguin Land est un programme honnêtement réalisé avec des graphismes simples et une bonne animation. C'est un jeu amusant qui fait appel à la réflexion, pour découvrir le bon itinéraire. Ce programme, qui se situe entre Pengo et le désormais très célèbre Boulder Dash, présente cinquante niveaux différents,

ainsi qu'un éditeur de tableaux. Pour résumer et pour conclure Penguin Land est un jeu à la fois simple et amusant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type : action/réflexion

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

■ Skrull

Atari ST, disquette 16-32 Edition

Il y a du bon et du mauvais dans ce tout premier titre de 16-32 Edition. Le plus gros reproche qu'on puisse faire à Skrull, c'est son manque total d'originalité. Le plagiat du Barbarian de Psygnosis crève les yeux, même le conditionnement du logiciel a le « look » Psygnosis. Un simili-scénario, un système de jeu repris sur Barbarian mais





moins convivial, des pièges éculés et prévisibles : bref, *Skull* et son combat pour la victoire de la lumière ne nous mobilisent pas vraiment. Oui d'accord, il y a des trouvailles intéressantes comme l'araignée mais est-ce bien suffisant ? Reconnaissons, toutefois, que ce logiciel est bien réalisé et qu'il est agréable à pratiquer. Les graphismes sont réussis, l'animation est correcte, les bruitages aussi. On peut donc affirmer que son grand tort est de sortir après *Barbarian* (Psygnosis). Question : *Skull*, aurait-il vu le jour sans *Barbarian* ? Pour inconditionnels uniquement. Dany Boolauck

Type : action/aventure

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

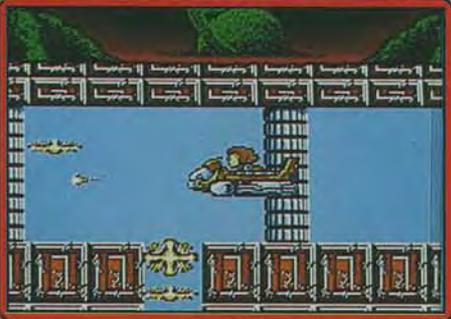
Bruitage : ★★★★★

Prix : C

Thundercats

Amiga, disquette Elite

Les Thundercats sont les héros d'une série télévisée très populaire outre-Manche. Dans cette aventure, vous combattez les créatures que Mumm-ra, une momie diabolique, a lancées contre vous. Au début, vous ne disposez que d'une épée, ce qui vous impose un timing très précis, dans les combats au corps à corps. Par la suite, vous



vous procurez un laser qui rend les choses un peu moins difficiles. Mais, vos ennemis vous attaquent à différentes hauteurs et, quelle que soit l'arme que vous employez, cela vous oblige à sauter ou à vous agencer pour les abattre. Cette version, identique à celle du ST, est satisfaisante tant pour les graphismes que pour l'animation. Elle s'accompagne d'une bande sonore de qualité. L'action, rapide et violente, met vos nerfs à rude épreuve. Il n'est pas question de stratégie mais de réflexes à toute épreuve. La mobilité est la clef du succès.

Si vous vous arrêtez, vous êtes vite encerclé par vos agresseurs. Alors, ça passe ou ça casse, il faut foncer et frapper juste. De l'action à l'état pur ! (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 16

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

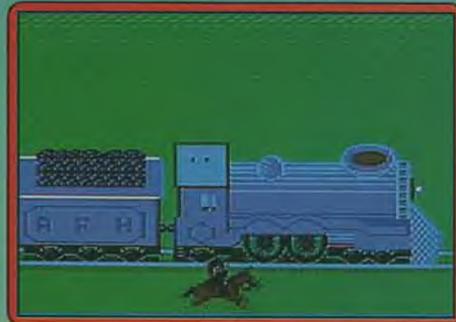
Bruitage : ★★★★★

Prix : C

Train Robbers

C 64, cassette Firebird

Dans ce programme, vous tenez le rôle de Cactus Pete, un pilleur de trains. Tout d'abord, vous foncez sur votre cheval le long de la voie ferrée pour rattraper le train. Vous devez éviter les cactus qui se trouvent sur votre chemin. Il faut faire vite, sinon votre cheval s'épuise et vous perdez une vie. Si vous parvenez à rattraper le premier wagon, vous pouvez alors sauter sur l'échelle qui s'y trouve. Une fois sur le train, vous devez sauter d'un wagon à l'autre, en



prenant garde aux tunnels. Arrivé dans le wagon blindé, vous devez encore affronter des chiens de garde avant d'ouvrir le coffre. Vous avez enfin l'argent mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Il faut revenir à l'avant du train et sauter sur votre cheval avant de repartir en attaquer un autre.

Train Robbers est un jeu amusant, mais pas si facile que ça. On peut être rebuté tout d'abord par des graphismes assez grossiers. Un bon « budget » comme les Anglais savent les faire. Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : A

Beyond the Ice Palace

Amiga, disquette Elite

Dans ce programme, qui s'inspire de l'Heroic Fantasy, vous incarnez un redoutable guerrier engagé dans la lutte éternelle entre le bien et le mal. Vous devez vous frayer un chemin au milieu des créatures diaboliques qui tentent de vous arrêter. Au



cours de votre quête, vous ramassez différentes armes. Vous pouvez de temps à autre faire appel à des esprits de la forêt qui vous tirent d'affaire dans les moments difficiles en détruisant la plupart des monstres présents sur l'écran.

Cette version est identique à celle du ST avec de bons graphismes très colorés, une animation rapide et précise, ainsi qu'une bande sonore de qualité. L'action est passionnante et on se laisse prendre au jeu. Lors des premières parties, la progression est difficile et parfois frustrante. Mais il suffit d'un peu de persévérance : on trouve ses marques, on découvre des astuces, et tout s'arrange. Un excellent jeu qui semble démontrer, une fois encore, la qualité des softs d'action signés Elite. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 15

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

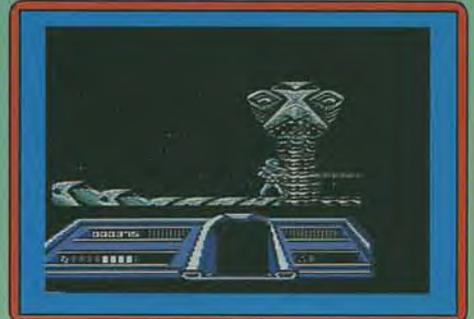
Bruitage : ★★★★★

Prix : C

Dream Warrior

C 64, disquette US Gold

Le terrible démon des rêves s'est emparé des esprits des trois derniers individus qui



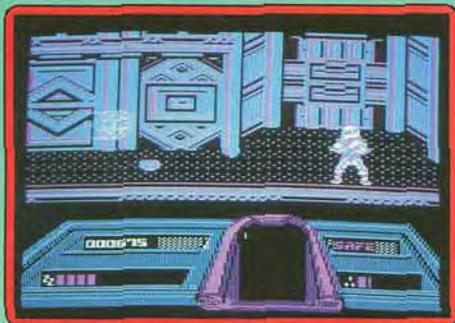
tentaient de résister à ses tendances hégémoniques (il veut être le maître de la planète). Ocular, c'est son nom, ne craint qu'une personne : vous, le combattant des rêves. Vous avez en effet le pouvoir de pénétrer dans les songes des victimes du monstre (vous choisissez votre champ de bataille en fonction des images oniriques des différents dormeurs) afin de le déloger. Pour demeurer un combattant des rêves, il vous faut rester endormi constamment, tout en prenant garde aux hordes de sbires d'Ocular. Vous devez trouver dans les dédales de

ROLLING SOFTS

galeries d'un complexe ultra-moderne (curieux pour un rêve) des coffres qui renferment un produit somnifère. Dans l'un des songes se trouve un trou noir (l'ancre du monstre) qui ne peut être pénétré que s'il a été vaincu dans les rêves des trois résistants. Ce scénario quelque peu « tarabiscoté », ne parvient pas réellement à convaincre, mais la qualité technique du jeu est excellente. Les sprites des différents personnages sont de grande taille et leur animation est rapide et lisse. Les graphismes sont riches en couleurs et détails (phase d'arcade spatiale, embuscades dans des couloirs). Les bruitages et la musique du programme ne démentent pas la bonne réputation du C 64. Un bon jeu.

Eric Cabéria

Type : action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



Version PC

Le programme garde le même scénario pseudo-métaphysique. Cependant la rusticité ludique des PC se fait fortement sentir. Que dire en effet de la pauvreté des couleurs (mode CGA oblige), de la confusion entre les décors et les différents personnages ? Quant aux bruitages du PC, ils ne peuvent souffrir la comparaison avec ceux du C 64.

Le jeu perd beaucoup des arguments qui en faisaient un bon soft sur C 64. En définitive, il faut avouer que rares sont les adaptations de jeux d'action qui parviennent à déridier le trop sérieux PC.

E.C.

Type : action
Intérêt : 11
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

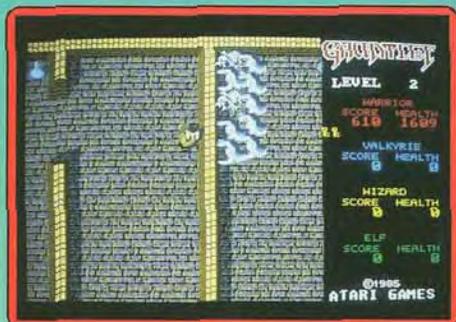


Version CPC, cassette US Gold

La version CPC rivalise sans problème avec la version C 64 du point de vue du graphisme et de l'animation. Les déplacements des différents sprites sont rapides et agréables. Seul l'environnement sonore et musical est quelque peu en retrait par rapport à la version du C 64 (ce qui n'a rien d'anormal). Une adaptation correcte.

E.C.

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



Les géants de l'arcade

Atari ST, disquette US Gold

US Gold présente une excellente compilation qui regroupe les conversions pour ST de quatre grands succès des salles d'arcade. Tout d'abord *Gauntlet*, un grand classique, avec la meilleure adaptation sur micro. *Road Runner* : une superbe réalisation qui a su conserver l'humour et la qualité des graphismes du dessin animé. *Indiana Jones* : un bon jeu qui, en revanche, souffre d'une réalisation médiocre. Et enfin, *Metrocross*, une folle course dans les couloirs du métro, rapide et efficace. Un must pour les amateurs d'arcade qui viennent de s'acheter un ST. Toutefois faites attention, car il semblerait que deux de ces jeux (*Gauntlet* et *Road Runner*) ne fonctionnent pas sur les ST équipés du nouveau TOS.

Alain Huyghues-Lacour

Type : compilation
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Version Spectrum

L'adaptation sur Spectrum de ces quatre grands titres est parfaitement réussie. Les graphismes sont bons et l'animation toujours fluide et rapide. De bonnes musiques présentent les jeux et les bruitages en cours d'action sont corrects.

(Cassette.)
Jacques Harbonn

Type : compilation-action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Vixen

C 64, cassette Martech

La Walkyrie de la jungle persiste et signe sur C 64. Elle veut toujours combattre les reptiles qui dominent la terre, armée de son seul fouet. Il faut cependant constater que son passage sur ST ou Spectrum semble l'avoir quelque peu essouffée. En effet, le



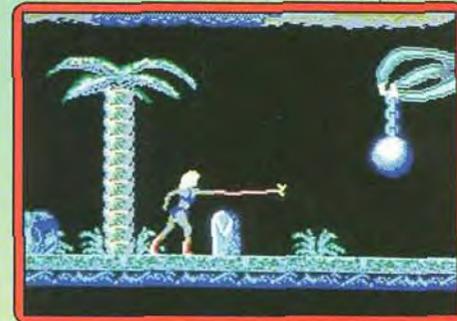
logiciel est graphiquement médiocre (contrairement aux précédentes versions). Les dégradés de couleurs perdent beaucoup de leur beauté (par rapport au ST). Le fameux déhanchement de la demoiselle qui nous avait charmé dans les précédentes versions s'est transformé en une sinistre danse macabre. Les bruitages gardent cependant un certain intérêt. On a déjà vu mieux en termes d'adaptation sur C 64.

Eric Cabéria

Type : action
Intérêt : 9
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

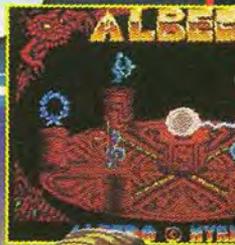
Version PC

La plus sexy des guerrières se retrouve cette fois-ci sur l'austère PC. Elle parvient



COMPATIBLES PC

ALBEDO



Dans les profondeurs sombres du planétoïde Albédo, des créatures synthétiques se sont installées. Armé de votre laser, vous devez les exterminer pour franchir victorieusement les dix étapes conduisant à l'ÉPREUVE ULTIME.

Apprendre à maîtriser l'absence de pesanteur et les rebonds des rayons lumineux sur les parois métalliques sera indispensable à votre survie. Dans le fracas des explosions et le flash des lasers, vous devrez lutter contre une faune terrifiante ou affronter un deuxième joueur dans des sports futuristes...



DISTRIBUTION EXCLUSIVE

Atari
47 52 18 18
TELEX : 631 748 F



ALBEDO, le grand jeu d'action pour Atari ST (couleur et monochrome), AMIGA, PC et compatibles.

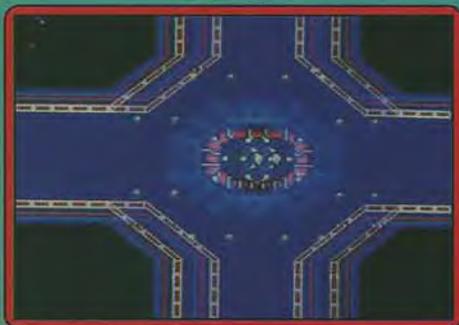


4, rue de Bordeaux
31200 TOULOUSE

ROLLING SOFTS

cependant à garder beaucoup de ses charmes grâce à de beaux graphismes et une excellente utilisation des couleurs (en mode EGA). Malheureusement la bonne impression de départ est mise en défaut par une animation lente et un ignoble scrolling horizontal. Les bruitages ne brillent pas non plus par leur qualité. E.C

Type : action
Intérêt : 9
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★
Bruitage : ★★
Prix : C



Blade Eagle

Console Sega, cartouche Sega

Ce programme qui doit être utilisé avec les lunettes 3D Sega, est un shoot-them-up à scrolling vertical. Vous survolez des bases spatiales ennemies, en affrontant des escadrilles de vaisseaux. Rien de bien nouveau ici, la seule particularité étant de voir en relief les structures ennemies contre lesquelles vous risquez de vous écraser, si vous n'y prenez pas garde. L'effet de relief est honnêtement rendu, mais il ne peut prétendre égaler ceux de *Maze Hunter* ou de *Space Harrier 3D*.

L'action n'est pas inintéressante en dépit d'une certaine imprécision dans les collisions de sprites, mais cela est peut-être dû aux lunettes 3D. C'est un shoot-them-up honnête, sans plus, auquel on préférera le *Zaxxon 3D* sur la même console. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour.

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

Sidewinder

Atari ST, disquette Mastertronic

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous survolez des bases ennemies qui défilent en scrolling vertical, en affrontant des aliens agressifs. Au passage, vous pouvez ramasser des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement. Rien de bien original donc, dans le principe de jeu, mais la recette fonctionne. L'action est prenante avec cinq niveaux de difficulté, ce qui est aussi rare qu'intéressant. Il y a beaucoup d'atmosphère dans ce programme qui est



l'un des meilleurs du genre, sur seize bits. La nouveauté vient de la possibilité de se déplacer sur les côtés. On n'avait jamais vu ça dans un shoot-them-up vertical. Cette version est sensiblement différente de celle de l'Amiga : les vaisseaux ennemis sont plus beaux, mais en revanche, les couleurs le sont moins. Le déplacement sur les côtés s'effectue d'un coup sec au lieu du scrolling en douceur de la version Amiga. Même si la réalisation de cette version est quelque peu inférieure à celle de la précédente, cet excellent shoot-them-up n'a rien perdu de son intérêt. Toutes ses qualités ajoutées à un prix modique en font un choix indispensable pour tous les amateurs du genre. Alain Huyghues-Lacour

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

4 x 4 Off-Road Racing

C 64/128, disquette Epyx

L'idée de départ n'est pas mauvaise : le joueur doit, au volant d'un monstrueux 4 x 4, participer et, si possible, remporter une course de côte. Pour y parvenir, chacun peut à loisir étudier son véhicule et lui faire acquérir la meilleure adhérence sur le sol, grâce à une répartition idéale des masses. Mais on est en droit de se demander pourquoi tant de minutie, compte tenu du fait que, environ trente secondes après le départ, le joueur est pris d'une irrésistible envie d'éteindre l'ordinateur !

D'ailleurs comment pourrait-il en être autrement ? En effet, les graphismes sont tristes et peu variés, l'animation hésitante du fait



d'un nombre trop restreint de positions intermédiaires et la bande sonore tout à fait contestable.

Bref, les atouts de ce jeu sont plutôt rares. Nul doute qu'il sombrera rapidement dans le profond abîme où tombent les programmes sans intérêt... Acidric Bristou

Type : simulateur de conduite
Intérêt : 5
Graphisme : ★★
Animation : ★★
Bruitage : ★★
Prix : B



Arkanoïd II

Atari ST, disquette Imagine

Le filon des casse-briques semble juteux. La société Imagine et le programmeur Peter Johnson le suivent avec ce second volet du désormais mythique *Arkanoïd*. Le logiciel garde le même principe de jeu : vous devez inlassablement renvoyer vers un mur de briques une balle d'énergie. Pour mieux y parvenir, vous récupérez les différents items qui chutent de manière aléatoire vers le bas de l'écran. Ces items constituent l'essentiel des améliorations et différences apportées par rapport au premier *Arkanoïd*. Certains permettent à votre balle de traverser les murs, de donner une jumelle à votre raquette, ou de l'étirer sous l'effet de la vitesse de déplacement. De nombreux objets animés viennent troubler la trajectoire de votre balle.

Le graphisme du logiciel a été amélioré, par rapport à celui de la version originale, grâce à une meilleure utilisation des couleurs, une grande variété des tableaux (de très nombreuses surprises plus ou moins agréables) et une grande finition pour les différents objets animés. Les animations sont de qualité légèrement moindre : les déplacements de la balle sont moins fluides.

Les bruitages et la musique cependant font l'objet d'améliorations notables. En définitive ceux qui ont apprécié *Arkanoïd* ne peuvent rester insensibles aux charmes d'*Arkanoïd II* ou *The Revenge of Doh*.

Eric Cabéria

Type : casse-briques
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

2^e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

ESPACE
CHAMPERRET
10 H - 19 H

OCTOBRE

VENDRE

14

SAMEDI

15

DIMANCHE

16

Entrée 25 F



**Voir, choisir,
comparer**

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.

L'informatique de loisirs méritait bien son salon.

Après le succès du 1^{er} Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)

Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17^e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

FESTIVAL
DE LA MICRO



Robocop, le flic cybernétique au CES!

A tout seigneur, tout honneur : le jeu vidéo est de retour et, croyez-nous, ça va faire très mal ! L'énorme, le gigantesque, le démentiel stand de Nintendo sur le Consumer Electronic Show (CES) de Chicago proclame sans réserve la puissance japonaise dans le jeu. Après avoir complètement envahi le marché nippon, Nintendo et Sega déferlent sur les U.S.A. « Nous avons pris un stand aussi important pour bien montrer ce que représente aujourd'hui le jeu vidéo », déclare Ron Judy, vice-président de Nintendo. « Nous sommes toujours associés à l'image d'Atari à l'époque où cette compagnie était essentiellement tournée vers le jeu vidéo. Beaucoup de revendeurs qui ont subi la grande crise de 1984 ne veulent plus entendre parler des consoles. Notre travail est de les rassurer et de faire en sorte que les erreurs du passé ne se reproduisent pas.

La principale erreur d'Atari a été de ne pas contrôler la qualité des jeux qui étaient développés pour ses consoles. Si les revendeurs sont importants, il ne faut jamais oublier que ce sont les consommateurs qui ont le dernier mot. Or, pour chaque bon jeu, il y en avait dix à quinze mauvais, bien évidemment au même prix que les bons. Je ne pense pas que les joueurs soient fatigués

Les États Ludiques d'Amérique

Le jeu n'est pas mort. Loin de là. Il suffit pour s'en convaincre d'observer ce qui se passe aujourd'hui aux États-Unis, notamment lors des salons. En particulier pendant le Consumer Electronic Show qui se tenait à Chicago en juin dernier. Nous y étions. Que ce soit sur console ou sur micro, sur 8 bits ou sur 16 bits, les nouveaux jeux s'y bouscuaient. Certains sont arrivés en France, d'autres ne devraient pas tarder.



Le gigantesque stand de Nintendo démontre la puissance nipponne.



A gauche : C. Quémond, G. Guillemot, Y. Guillemot et John Forrest sur leur stand.



A droite, B. Bonnel et le team Infogrames.



Notre plus fervent lecteur !

des jeux vidéo. Je crois qu'ils en ont assez d'acheter trop cher de mauvais jeux. D'autre part, soixante-dix pour cent des ventes d'Atari 2600 passaient par de trop nombreux intermédiaires : Atari ne pouvait donc pas contrôler combien de softs se vendaient exactement, en combien de temps, quels étaient les titres qui marchaient le mieux, etc. Atari avait perdu le contrôle. Nous, nous le gardons sur tout. De nombreuses nouveautés sont en préparation et les licenciés (c'est-à-dire les sociétés comme Broderbund ou Activision qui développent des jeux sur Nintendo. NDLR) sont de plus en plus nombreux. Trente sont présents sur le stand et beaucoup d'autres veulent nous rejoindre. Mais nous savons exactement qui produit le logiciel, nous contrôlons la valeur des jeux et le nombre de nouveaux titres. Nous pouvons ainsi construire une industrie forte et viable et nous ne laisserons pas la machine s'emballer.»

Nintendo n'a en effet pas le droit à l'erreur. Les chiffres impressionnants annoncés par Ron Judy mettent en jeu d'énormes sommes d'argent. A la moindre faute, ce sont des entreprises entières qui s'effondrent, des faillites en série, des licenciements en cascade. Personne n'a oublié l'arrêt brutal

du jeu vidéo en 1984-1985, la quasi-disparition d'Atari, le retrait de Mattel et de Coleco.

« Au Japon, on compte treize millions de New Entertainment Systems (NES). Nous avons vendu aux U.S.A., en 1987, quatre millions de consoles et nous prévoyons d'en vendre, en 1988, sept millions supplémentaires. Nous tablons sur un ratio de 5,5 à 6,5 logiciels par console ce qui signifierait des ventes de l'ordre de quarante-deux millions de logiciels, uniquement pour le marché US. Un bon titre se vend aux States à un million d'exemplaires. Zelda, Super-Mario se sont vendus à un million et demi d'unités, Top Gun fera plus d'un million... Et la durée de vie des jeux est importante : Excite Bike, Kung-Fu, introduits en 1985, se vendent encore très bien. Nous estimons le marché du jeu vidéo en 1988 à 2,3 milliards de dollars aux U.S.A. et nous représentons environ 1,7 milliard de dollars avec nos licenciés. Pour vous donner une idée de la progression 87-88, sachez que le marché était en 1987 de 1,1 milliard de dollars et que nous représentions 750 millions de dollars. »

Et la France dans ce maelström de dollars ? Ron Judy a un petit sourire d'excuse. « Vous savez, nous ne nous sommes pas encore réellement attaqués au marché européen. Nous avons pris du retard. En France, nous avons vendu depuis un an entre trente-cinq et quarante mille machines (chiffres très optimistes à notre avis. NDLR) mais nous allons mettre en œuvre des moyens marketing très importants. En France, cent trente mille ventes supplémentaires d'ici la fin 1988 représentent un objectif raisonnable à mes yeux. Pensez qu'en Suède nous avons déjà vendu entre soixante-dix mille et cent mille NES. La distribution est remarquable là-bas et les revendeurs ont vraiment soutenu le produit. Le marché allemand se développe plus lentement mais, une fois que la machine sera lancée, ce sera probablement très impressionnant.



André The Giant et Hulk Hogan, les deux vedettes de VRC WWF Wrestling Game.

L'Angleterre est pour nous un casse-tête. Nous n'arrivons pas à obtenir le soutien des revendeurs de jeux micro. Vous savez, les softs anglais ont une durée de vie très courte alors que les nôtres se vendent à long terme.

Et les compagnies anglaises sont puissantes, très puissantes... Je reste convaincu du potentiel du marché européen et français en particulier. Vous savez, le marché US, traumatisé par la chute d'Atari, n'était pas si évident à conquérir, au départ... »

La folie des hits Nintendo

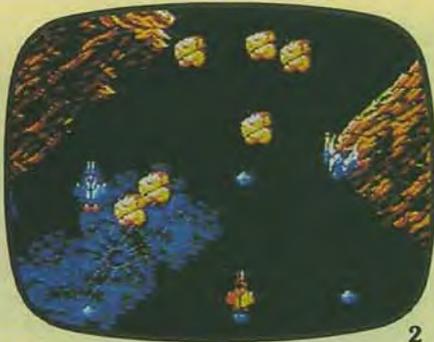
Retour aux U.S.A. avec une pléiade de nouveaux titres pour Nintendo. Les titres phares sont bien sûr Zelda II — The adventure of Link et Super Mario Bros II. Mais d'autres logiciels, conçus par les compagnies qui développent sur Nintendo, risquent de faire très fort. Acclaim, compagnie fondée par Greg Fishback, l'ancien président pour l'international d'Activision, annonce Empire City, un jeu d'arcade signé Toshiba ; Airwolf, un jeu d'action inspiré d'une série TV et WWF Wrestlemania, une simulation de catch soutenue par un catcheur de poids. Chez Konami, Blades of Steel, The Adventure of Bayou Billy ou encore Life Force se lancent sur les traces de Top Gun, qui a été couronné par un « Innovations 88 Awards » lors du CES. Capcom annonce 1943, Bionic Commando, Legendary Wings, Titan Warrior, Street Fighter, Black Tiger et Willow. Chez Jaleco, on retiendra Robot Warrior et chez Ultra Software Corp, Defender of the Crown, Skate or Die, Metal Gear... Data East n'est pas en reste et va décliner Rampage, Cobra Command ou Robocop sur le NES. A Ikar Warriors ou à Iron Tank, les jeux-stars de SNK, vont succéder Lee Trevino's Fighting Golf, Touch Down Fever et Guerilla Wars. Mindscape a acquis les droits de Indiana Jones and the Temple of Doom, Paper Boy, 720°, Road Runner. Chez Taito, Renegade et surtout Operation Wolf réjouiront les possesseurs de NES. Il faudrait encore citer Silk Worm, chez Tecmo, Joust, Defender II ou Millipède chez Hal, California Games, Marble Madness ou World Games, dont les droits sur Nintendo Entertainment System ont été acquis par le géant Milton Bradley (on aimerait connaître le montant de l'addition !) ou encore Ultima et Platoon !

Nous pourrions continuer l'énumération. Songez que trente compagnies sont en train de se battre à coups de centaines de milliers de dollars pour avoir le droit de développer les titres les plus prestigieux sur NES. Plus de cent nouveautés vont déferler sur le marché US d'ici la fin de l'année, et ce sont presque tous des hits. Bref, c'est la folie la plus totale. Nintendo, après avoir conquis le Japon, devient le maître du jeu aux États-Unis.

Sega qui, en France, fait jeu égal avec Nintendo, est loin derrière aux États-Unis. Selon ses propres estimations, Nintendo aura vendu douze millions de consoles aux USA fin 1988. Pour sa part, Sega annonce fière-▶



1



2



3



4



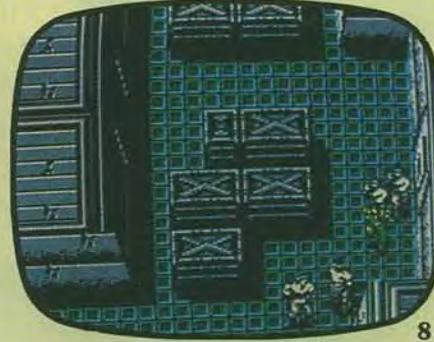
5



6



7

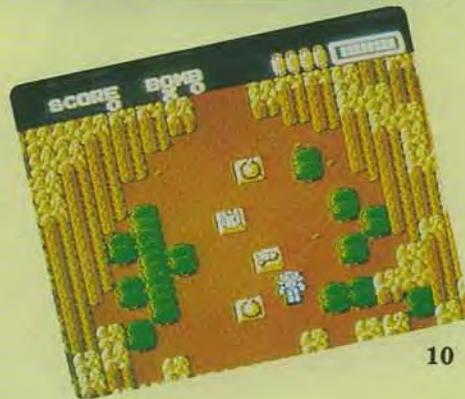


8



9

- 1: The adventure of Bayou Billy (Konami).
- 2: Life Force (Konami).
- 3: Blades of Steel (Konami).
- 4: Bionic Commando (Capcom).
- 5: 1943 (Capcom).
- 6: Defender of the Crown (Ultra Software).
- 7: Skate or die (Ultra Software).
- 8: Metal Gear (Ultra Software).
- 9 et 10: Robot Warrior (Jaleco).



10

ment que plus d'un million cinq cent mille kids auront leur console Sega à la fin de l'année. Même si l'un et l'autre surestiment leurs ventes, le rapport doit être à peu près correct et Sega représente probablement dix à douze pour cent du marché du jeu vidéo. La bataille est inégale mais cela n'empêche pas Sega de se battre pour maintenir sa position. Après tout, un million et demi de consoles, ce n'est déjà pas si mal !

Moins de nouveautés bien sûr que chez Nintendo, moins de licenciés, mais Sega compte sur ses développeurs japonais qui sont parmi les meilleurs du monde. Hit du CES: *Thunderblade*, le *After Burner* des

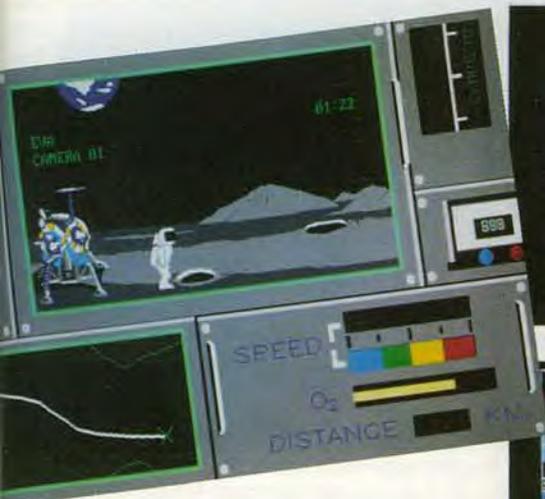
hélicoptères. *Shinobi*, *Double Dragon*, *R-Type* sont des adaptations directes des jeux d'arcade. *Spy vs Spy*, *Alf*, *Kenseiden*, *Golvellius* font partie des nouveaux jeux d'action tandis que *Lord of the Sword*, *Miracle Warriors*, *Seal of the Dark Lord*, *Y's* et *Phantasy Star* s'adressent aux passionnés d'aventure/action.

Trois simulations sportives complètent cette liste avec *California Games*, *Reggie Jackson Baseball* et *Walter Payton Football*. *Rambo III* permettra à tous les accros du *Light Phaser* de se défouler avant de faire fonctionner leurs neurones avec *Shanghai* et *Monopoly*. Enfin ne regrettez pas d'avoir acheté les lunettes 3-D: *Poseiden Wars*

3-D, une simulation de combats sous-marins, arrive !

Pour clore le chapitre « consoles », sachez qu'Atari aux U.S.A. continue à vendre du 2600, XE ou 7800 à foison. Selon la compagnie US, les parts de marché en 1987 se répartiraient entre Nintendo (60%), Atari (30%), Sega (6%) et les autres (4%) ! Atari aurait vendu deux millions de consoles depuis 1985 ce qui porterait le parc installé à trente millions d'unités !!! (Combien sont dans des placards ?) Comment expliquer un tel phénomène ? L'image d'Atari aux États-Unis est forte, le prix du système de base, le 2600, est très abordable (\$ 49,95, environ 300 F). Soit. Mais le prix du 7800

DOSSIER



Haut : *Apollo 18: Mission to the Moon* sur C 64 (Accolade).
Bas : Un des présentoirs Nintendo.



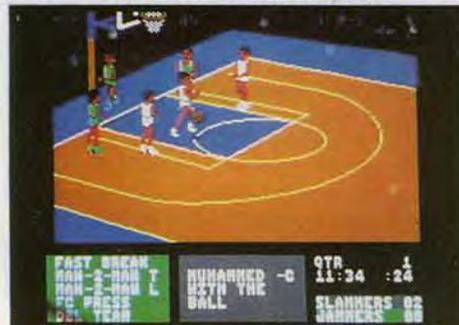
T.K.O. sur C 64 (Accolade).



Rack'em sur C 64 (Accolade).



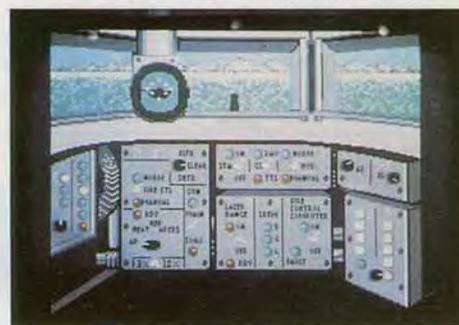
Serve and Volley sur C 64 (Accolade).



Fast Break sur C 64 (Accolade).



Steel Thunder (Accolade).



Steel Thunder (Accolade).

présentés sur le stand, *Ace of Aces*, *Into the Eagles Nest*, *Necromancer*, *Food Fight*, *Commando*, *Desert Falcon*, *Karateka* pour le XE, *Ball Blazer* pour le 7800), qui n'est pas disponible en France, et *Cross Bow*, *Sprintmaster*, *Super Football*, *Super Baseball* pour le 2600. Bref, si vous avez un 2600 ou en XE en stock, réjouissez-vous : les jeux vidéo d'Atari sont toujours aussi vivants... Vivantes également les compagnies de soft US. Rassurez-vous : si tout le monde regarde très attentivement du côté des consoles, qui ouvrent des perspectives très alléchantes, il n'est pas question d'abandonner le jeu sur micro. D'après nos estimations, la progression des ventes de softs ludiques a été de 50% entre 1986 et 1987 et sera d'environ 35% de 1987 à 1988. Fait plus intéressant encore, presque toutes les machines sont concernées par ce développement. Les compatibles PC sont bien sûr les plus puissants. Le C 64 est plus vivant que jamais ; l'Amiga crée la surprise ; l'Apple II GS pourrait être « successful » si son prix baissait ; le Mac intéresse de plus en plus de créateurs ludiques qui suivent d'un œil attentif sa croissance dans le monde. Seul le ST est délaissé par le public américain. Heureusement, son développe-

ment en Europe est loin d'être négligeable, ce qui le sauve de l'oubli. Les grandes tendances du CES vont vers les jeux de combats ou les simulateurs de vol, les simulations sportives et enfin les jeux d'action. Graphismes et bruitages sont particulièrement soignés : ce sont eux qui frappent l'imagination des joueurs. Pas de grandes nouveautés conceptuelles, comme vous pouvez le constater !

Le déferlement des softs de sport

En fait, chacun a conscience de vivre sur un petit marché qu'il faut développer prudemment mais qui est aujourd'hui stable avec seulement quelques fluctuations dans la prédominance d'une catégorie sur l'autre. Le point noir concerne la créativité et l'arrivée de nouvelles technologies. *Atari ST*, *Apple II GS*, *Amiga* ont du mal à concurrencer les PC ou les C 64. Et l'arrivée des consoles, qui visent un public jeune, susceptible de se passionner pour des micros plus performants, n'arrange pas la situation.

Au chapitre des nouveautés, Accolade lance quatre simulations sportives : *Fast Break*, *Serve and Volley*, *Rack'Em* et *T.K.O.* (pour *Technical Knock Out*) qui sont respec- ▶

DOSSIER



Fana sur Downhill Challenge : Superski version U.S.

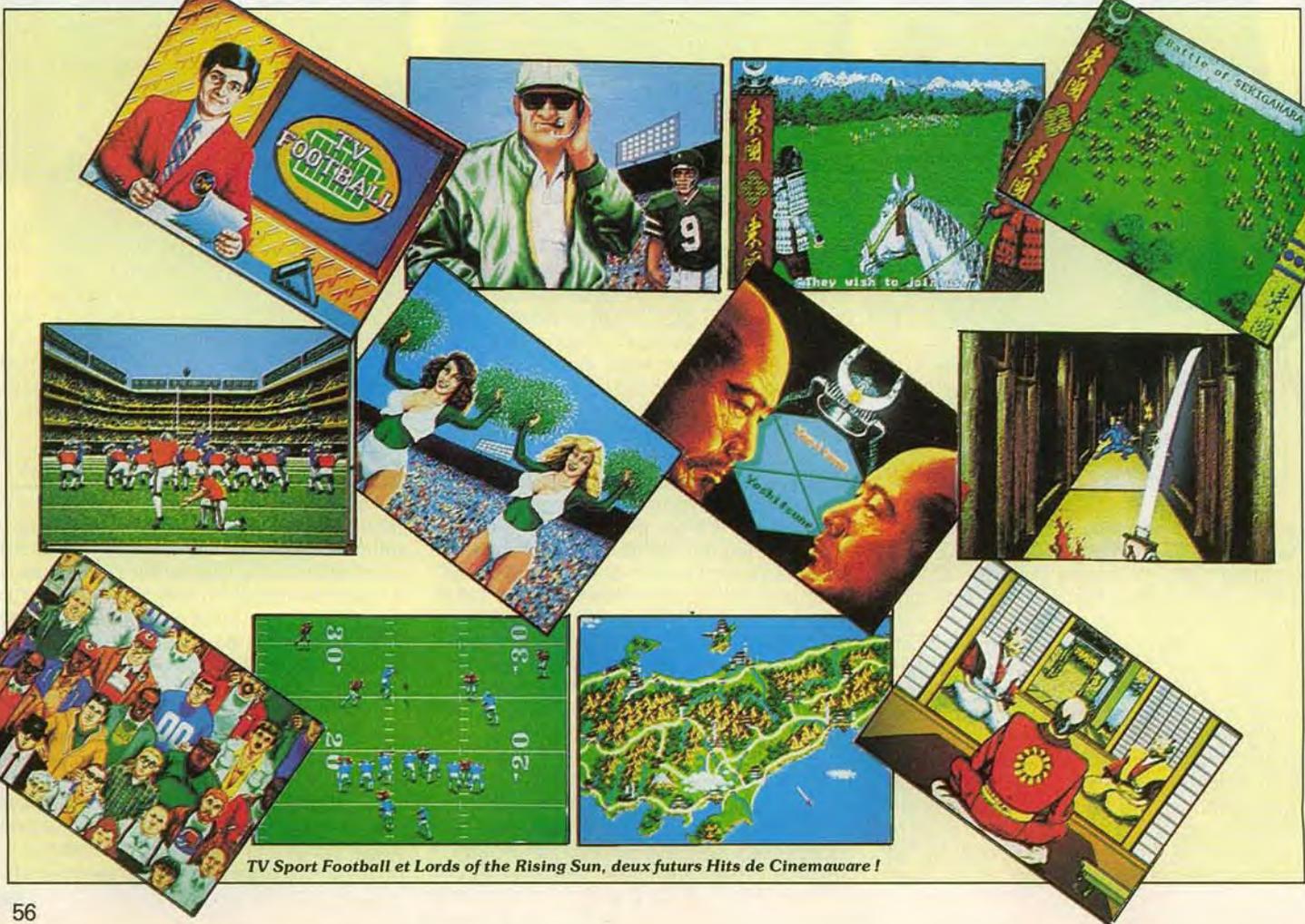
tivement des simulations de basket, de tennis, de billard et de boxe. Complets, bien réalisés dans la lignée de *Test Drive* ou de *Mean 18*, ces softs seront disponibles sur C 64, compatibles et II GS, dans un premier temps. A noter également *Apollo 18-Mission to the Moon*, enfin adapté aux PC, et *Steel Thunder*, un combat de chars éblouissant. Broderbund présente pour sa part quatre nouveaux titres : *VCR Companion* et *VCR Companion Library II*, qui permettent d'intervenir sur vos cassettes vidéo en rajoutant titres, sous-titres, etc ; *Star Wars*, inspiré du jeu d'arcade, sera disponible sur C 64 et Amiga ; quant à *Downhill Challenge*, il s'agit de *Superski*, de Microïds, dont les droits ont été achetés par Broderbund.

Ajoutez à cela que *Downhill Challenge* a reçu un Oscar au cours de ce CES et vous comprendrez la fierté légitime de Laurent Weill, P.-D.G. de Microïds. California Dreams reste fidèle aux softs de réflexion avec *Mancala*, inspiré d'un jeu africain, *Triango* (sic), sur le principe du go et *Club Backgammon*. Après *Rocket Ranger* et *The Three Stooges*, Cinemaware continue à faire très fort. *TV Sports Football* est le premier logiciel d'une série de simulations sportives qui vont probablement faire un malheur. En France, le football américain est complètement méconnu et cela handicaperait bien sûr *TV Sports Football*. Mais graphismes et animations sont tellement beaux que vous avez intérêt à vous mettre tout de suite à apprendre les règles sous peine de passer à côté d'un grand logiciel. *Lords of the Rising Sun* se rapproche de *Defender of the Crown*. L'action se passe cette fois dans le Japon médiéval, au douzième siècle plus précisément. Une guerre civile a éclaté et vos ennemis du clan Taira ont tué votre père et renversé l'Empereur. Dans votre combat pour restaurer l'honneur de votre famille, vous commandez de puissantes armées de samourais, affrontez des ninjas assassins, négociez des alliances... Les commentaires sur les graphismes sont superflus : il suffit de regarder les photos d'écrans pour juger de leur qualité.

Ces softs seront disponibles sur ST, Amiga, PC, II GS et C 64. Impossible aux vrais fans de résister à la version d'*Arkanoid* sur Macintosh par Discovery Software International. Ce dernier présentait également *VIP (Virus Infection Protection)* le killer de virus pour Amiga, *Citadel (Gauntlet sur Mac)* et *Zoom*, inspiré par le jeu d'arcade du même nom. Les passionnés de voile reverront avec plaisir la série de softs d'initiation à la voile édités par Dolphin Software. À l'exemple des simulateurs de vol, ces softs sont complétés par des « scenery disks » reproduisant différentes parties du monde et offrant des périmètres de navigation très fidèles à la réalité.

Epyx à l'assaut du marché US

Déception sur le stand Electronic Arts, puisque seules les compagnies distribuées par E.A. — Paragon Software, Instarstel, Data-soft, Virgin Games, Leisure Genius, Arcadia, First Byte, Strategic Simulation Inc, Studies Group Reality Technology, The Software Tool Works — sont présentes. Il faut dire que E.A. a présenté de très bons softs ces derniers temps. Epyx produit en revanche un certain nombre de nouveautés, en tout cas pour le marché US. Les premiers logiciels qui résultent de l'accord avec Ubi Soft, *Trials of Honor (Iron Lord)* en tête, trônent en bonne place. « Ubi Soft est une



TV Sport Football et Lords of the Rising Sun, deux futurs Hits de Cinemaware !



compagnie très compétente techniquement et a sélectionné des créateurs exceptionnels», commente Robert Lindsey, directeur du Développement chez Epyx. « Les titres dont nous avons acheté les licences offrent des graphismes incroyablement superbes et représentent un complément parfait aux lignes de softs Epyx ». Bien agréable d'entendre de tels commentaires sur des softs français...

Autre accord, avec US Gold cette fois, pour distribuer aux U.S.A. *Dive Bomber (Night Raider)*, *Street Cat* ou *Metrocross*. Éric Escoffier, l'alpiniste favori d'Infogrames, est également présent sur le stand Epyx pour mener à bien le « Final Assault ». Nouveautés US cette fois avec *The Games Summer Edition*, *Street Sport Football* pour les simulations sportives, *The Legend of Blacksilver*, *Omnicon Conspiracy*, *Battle Ship* et *Mind Roll* pour les jeux d'action/stratégie, et enfin *Art and Film Director* et *Sticker Maker* qui continuent la ligne de produits lancée avec *Print Magic*, *Home Video Producer* ou *Create a Calendar*. Ces softs de créativité seront traduits puis testés en France dès novembre.

Enfin, Epyx a décidé de lancer des jeux qui utilisent magnéscope et plateau en carton. Il n'est pas question pour l'instant de les distribuer en France. Il faut reconnaître que leur intérêt n'est pas évident. Créée en juillet 1987, First Row présente *The Honey-mooners* et *The Twilight Zone*, deux jeux d'aventure inspirés de séries américaines, aux graphismes sympathiques.



Deux superbes séquences de *Lords of the Rising Sun*.

Insterstel introduit six nouveaux jeux d'aventure. *Starfleet II: Krellan Commander* — Krellan l'invincible tente de conquérir la galaxie en détruisant tout sur son passage — ; *Dragonforce* — une équipe de choc est désignée pour faire la police de l'univers — ; *First Expedition* — l'histoire de Braun l'explorateur qui va protéger sa planète en recherchant les trois globes solaires — ; *Gone fish'n* — vous devez devenir un très bon pêcheur pour gagner assez d'argent et vous retirer du business — ; *Empire* — qui combine combats, explorations et intelligence artificielle — ; *Sca-venger* — quatre millions de mondes différents à explorer après un holocauste nucléaire. Lucas Films lance *Sak McKracken and the Alien Mindbenders*, une comédie policière pour compatibles PC, Apple et Commodore 64. Ce jeu d'aventure qui demande, selon son auteur, une centaine d'heures pour être mené à son terme par les bons joueurs met en scène un journaliste farfelu. Pas de dialogue au clavier, tout se fait par l'intermédiaire de la souris.

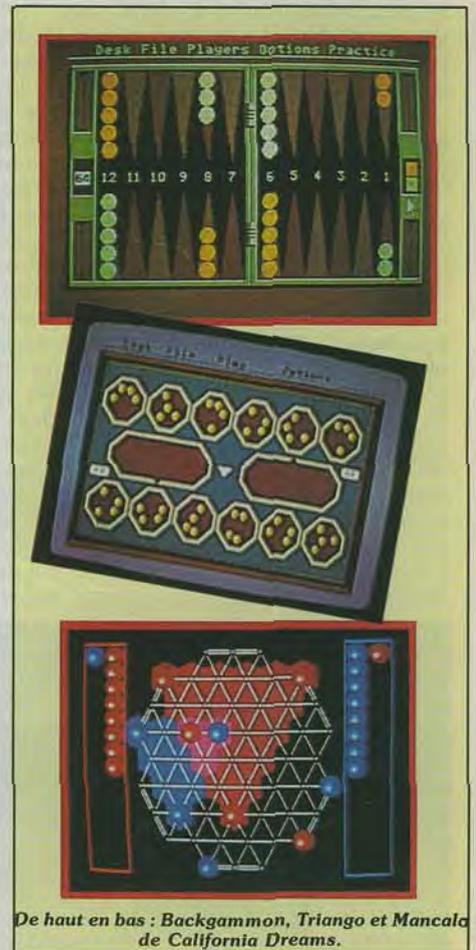
La métamorphose d'Activision

Activision est morte, vive Mediagenic. C'est sous ce nom que la célèbre compagnie US va poursuivre ses activités. Pas terrible direz-vous. Nous sommes d'accord. Mais peu importe le flacon... En fait ce changement de nom symbolise le retour des bénéfices, après des années très noires. De plus, Activision, coté en bourse, avait trop mauvaise presse. Mediagenic redonne une virginité à une des plus anciennes compagnies de logiciels US. Activision ne disparaît cependant pas totalement et rassemble sous son label les jeux vidéo et les softs d'action et de simulation. Mediagenic en effet, à l'instar d'Electronic Arts, représente aujourd'hui un certain nombre de marques prestigieuses et entend se développer dans de nouvelles directions comme HyperCard, la vidéo, le CD-I et le CD-ROM...

Dans le domaine des jeux, Mediagenic distribue *New World Computing*, *Lucas films Games*, *Micro Illusions*, *Absolute Entertainment*, *Rainbird Software*, *Interplay Productions* et *Working Software*. À côté des éternels *Last Ninja*, développés dans de nouvelles versions, des simulations de base-ball — *Pete Rose Pennant Fever* —, de boxe — *Star Rank Boxing II* — ou de catch — *Main Event* —, signées Gamestar, à côté des softs Rainbird déjà connus en Europe, des softs Micro Illusions sur lesquels nous allons revenir, trônait « le » jeu d'échecs de l'année — j'ai nommé *Battle Chess* — conçu par la société Interplay. Ce jeu d'échecs combine un niveau tout à fait correct et des animations fabuleuses. Ainsi, regardez les photos d'écrans page 58.

Pour aller occuper la case du cavalier, la tour se transforme en un monstre « hul-kien », va à pas pesants — ah les bruitages ! — vers son ennemi et l'assomme avant de se retransformer en tour. Et tous les déplacements sont prétextes aux animations les plus farfelues. C'est génial et complètement fou, d'un humour digne des Monty Python. *Neuromancer*, un jeu qui combine science-fiction, aventure, jeu de rôle et simulation, est également digne d'intérêt mais c'est incontestablement *Battle Chess* qui est la véritable star du stand Mediagenic.

Déception sur le micro-stand de Micro Illusions : *Photon Paint*, déjà présenté, occupe les deux moniteurs visibles et *Land of Legend*, pourtant annoncé dans le dossier de presse, reste invisible... Micro Illusions poursuit cependant son développement en création avec *Music X*, *Photon Paint*, *Photon Video* — qui permet de réaliser soi-même ses propres animations —, avec *Ebonstar* — un jeu d'habileté et de stratégie qui vous met aux prises avec des ennemis que vous devez acculer dans des trous



De haut en bas : *Backgammon*, *Triango* et *Mancala de California Dreams*.



Superbe décor de *Twilight Zone* (First Row).



Twilight Zone: la Quatrième Dimension sur micro! (First Row).

noirs toujours en déplacement —, *Turbo* et bien sûr *Land of Legend*; en softs éducatifs avec *The Planetarium*, *Sky Travel* ou encore *History* ou *Social Studies*.

Chez Absolute Entertainment, Garry Kitchen annonce l'arrivée imminente de *F-18 Hornet*, *Crossbow* et *Space*, trois nouveaux titres pour le C 64. Le premier est un simulateur de vol en 3D dans le style de *Top Gun*, *Crossbow* est trépidant (action, action!) et *Space* vous entraîne dans un voyage intergalactique dans cinq cent douze planètes. La visite du stand Mediagenic se termine sur *U.S.S. Ocean Ranger* (pour C 64 et PC), une simulation de combat naval qui vous permet de prendre la barre d'un des plus puissants navires de guerre du monde. *Predator* pour C 64 vous met dans la peau d'Arnold Schwarzenegger, chef d'une unité d'intervention qui se bat dans la jungle sud-américaine.

Microprose présente deux nouveaux titres sur C 64: *Red Storm Rising* et *Covert Action*. Dans le premier logiciel, le joueur est aux commandes d'un sous-marin nucléaire et doit couler les sous-marins soviétiques. Tout un arsenal d'armes et d'instruments électroniques est à sa disposition et sa concentration doit être sans faille. *Covert Action* vous met dans la peau d'un agent secret qui va devoir sauver des otages, faire du sabotage, etc. Sur PC et compatibles, vous avez le choix entre *Samurai*, un jeu d'aventure/action qui se déroule dans le Japon du seizième siècle,

Airborne Ranger, bien connu des Commodoristes, et *F-19 Stealth Fighter*, inspiré de *Project: Stealth Fighter*, mais largement amélioré par rapport à ce dernier qui tournait, rappelons-le, sur C 64.

Mystère sur Multima

Mindscape qui a acquis les droits de *Captain Blood* présente également *The Colony*, un jeu d'aventure en 3D pour le Mac et *Visions of Aftermath: the Boomtown*, une simulation de guerre post-nucléaire pour IBM et compatibles. Citons encore *Superstar Soccer*, une simulation de foot, et *Infiltrator II*, la suite de *Infiltrator*, qui reprend le même thème: pilotage d'hélicoptère, combat en vol et jeu d'aventure/action dans la cité ennemie. Sur Mac, *Trust and Betrayal: The Legacy of Siboot*, signé Chris Crawford, l'auteur de *Balance of Power*, vous met à rude épreuve et vous aurez besoin de toutes vos ressources psychiques pour évoluer dans un univers de science-fiction très complexe, où vous devrez apprendre à maîtriser de nouveaux langages, lutter contre des forces étranges... Mindscape continue plus que jamais son effort dans les softs éducatifs, lance une gamme de logiciels à prix réduits sous le label Thunder Mountain — avec de

grands hits (*Pac Man*, *Pole Position*, *Galaxian*, *Dig Dug*) — et développe activement sur Nintendo (*Indiana Jones*, *Paper Boy*).

Lord British, alias Robert Garriott, le président de Origin reste très discret sur l'arrivée de *Multima*, cet *Ultima* interactif qui permettrait à des joueurs du monde entier de se retrouver sur réseau. « Ce sera un jeu réellement interactif, très proche du monde réel, par modem. Les problèmes d'interfaçage, de transfert de données sont pratiquement tous résolus mais je ne vous donnerai pas de date d'arrivée précise: lorsque nous en donnons, nous sommes toujours en retard! » En attendant, vous pouvez apprécier la pré-version de *Space Rogue*, sur Apple pour l'instant, qui combine action très intense et univers très complexe. Dans ce jeu vous pouvez choisir d'être un méchant ou un gentil...

Après *Master Ninja: Shadow Warrior of Death*, *Alien Fire*, *Twilight's Ransom*, Paragon Software lance *Guardians of Infinity: To Save Kennedy*. Dans ce jeu d'aventure, vous contrôlez cinq agents qui doivent réussir à trouver le président Kennedy et à le convaincre du danger qui l'attend à Dallas. Personnages historiques, dialogues très vivants grâce à l'utilisation de l'intelligence artificielle, atmosphère très bien reconstituée sont les points forts de ce jeu.

« King Quest IV — The Perils of Rosella, est le jeu le plus ambitieux que nous ayons jamais produit », annonce Sierra On Line.

Battle Chess (Interplay), un superbe jeu où les pièces se transforment en monstres! Observez la transformation de la tour en golem suivie de son attaque sur une pièce adverse!



Il aura coûté plus de trois millions de dollars en acquisition de technologie, quatre cent mille dollars pour améliorer l'animation trois D, treize programmeurs, développeurs, artistes ont travaillé dessus ; bref, c'est LE jeu d'aventure de l'année. *Manhunter* : *New York* vous met aux prises avec des aliens épouvantables. Leur chef attend de vous que vous espionniez vos semblables, que vous les torturiez ou les tuez s'ils refusent d'obéir à vos ordres... Les graphismes sont sublimes.

Leisure Suit Larry II — Looking for Love (in several wrong places) lance cette fois Larry à la recherche de l'amour idéal, ce qui l'entraîne dans une histoire d'espionnage diabolique. *Police Quest II — The Vengeance*, qui vous remet dans la peau d'un flic honnête dans un monde pourri, obéit aux mêmes standards de qualité que le premier soft de la série. *Space Quest III — The Pirates of Pestulon* vous met aux commandes d'un simulateur de vaisseau spatial de combat et vous lance aux quatre coins de la galaxie. *Silphed* est né d'un accord avec Game Arts of Japan, auteur de *Thexder* et s'adresse aux amateurs d'action. *Goldrush* est un jeu d'aventure sur le thème de la conquête de l'or californien. Enfin, *Mixed Mother Goose* s'adresse aux plus jeunes avec des dialogues très simplifiés.

Tous ces logiciels seront développés d'abord sous MS DOS puis pour *Apple II GS*, *Macintosh*, *Amiga*. Quant aux possesseurs de *Mac*, ils apprendront avec plaisir que *3D Hélicoptère Simulator*, la superbe simulation de Sierra, sera disponible pour leur machine en novembre.

La bataille du Bien contre le Mal

Les grandes nouveautés chez SSI sont bien sûr les deux adaptations sur micros des *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR. *Pool of Radiance* reprend les standards classiques de A.D.D. pour les compositions de personnages et offre des graphismes 3D pour le déroulement de l'action. L'intrigue se passe dans la fabuleuse cité de Phlan qui a été envahie par des monstres dirigés par un mystérieux chef. Votre rôle est de découvrir son identité et de libérer Phlan. *Heroes of the Lance* est inspiré de *Dragons of Despair*, le premier module de *Dragonlance*, et retrace la bataille du Bien contre le Mal. Vous et vos sept compagnons partez à la recherche des disques de platine. Hordes de dragons et de monstres ne sont



Haut : *Zack McKraken* (Lucas Films).
Milieu : *Gone Fish'n* (Interstel).
Bas : *F-18 Hornet* (Absolute Entertainment).

cependant rien à côté de l'adversaire final : un très ancien Dragon Noir... Ces jeux seront disponibles sur *ST*, *Amiga*, *PC* et *C 64*.

The Dungeon Master Assistant sera lui capable de vous aider à créer des univers et des personnages pour vos parties futures et de gérer tous les paramètres en fonction de leur évolution. D'autres projets sont en cours de réalisation, dont un wargame basé sur *The War of the Lance* et un « film interactif » qui reprendra des éléments de *Pool of Radiance*. Taito montre tout son



Zack McKraken (Lucas Films).

savoir-faire dans l'adaptation de *Operation Wolf*, de *Rastan* ou de *Renegade* sur *Commodore 64*. Les photos d'écrans se passent de commentaires.

Wargames à la japonaise

Nous terminons ce tour d'horizon des nouveautés US prévues pour les semaines à venir par *Harpoon*, une simulation militaire de haut niveau signée Three-Sixty qui met en scène les États-Unis contre l'URSS (original, non ?) et par deux logiciels signés Koei : cette société japonaise présente en effet deux wargames très appréciés au Japon si l'on en croit les « charts » publiés par les revues spécialisées. *Nobunaga's Ambition* est une simulation militaire, économique et diplomatique qui se déroule dans le Japon du XVI^e siècle ; *Romance of the Three Kingdoms*, un wargame qui met aux prises différentes factions chinoises. Parmi les compagnies non américaines, Psygnosis avait son stand et présentait le dernier hit de Ian Hetherington, l'auteur de *Arena* et de *Terrorpods*, j'ai nommé *Aqua-ventura*. Un jeu dément, croyez-moi, avec un scrolling et une animation éblouissants. Les photos d'écrans ne rendent pas la magie du déplacement du vaisseau dans l'espace 3D mais permettent déjà de juger de la qualité graphique.

« Je travaille sur ce jeu d'action depuis décembre, assisté de deux graphistes », raconte Ian. « J'aime le jeu d'arcade, rapides, agréables à regarder, agréables à jouer, avec une mission à remplir. En fait, ▶





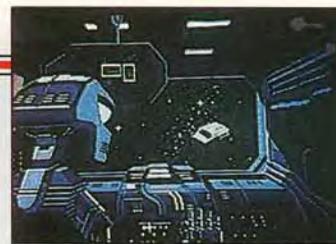
Mother Goose (Sierra)



Manhunter (Sierra)



Manhunter (Sierra)



Space Quest III (Sierra)



Space Quest III (Sierra)



Space Quest III (Sierra)



Gold Rush (Sierra)



Gold Rush (Sierra)



Gold Rush (Sierra)



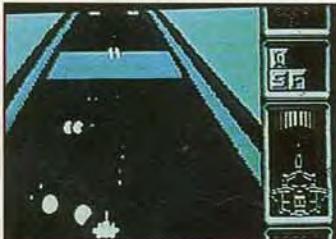
Police Quest II (Sierra)



Police Quest II (Sierra)



Police Quest II (Sierra)



Silpheed (Sierra)



Silpheed (Sierra)



Pool of Radiance (SSI)



Pool of Radiance (SSI)



Heroes of the Lance (SSI)



Heroes of the Lance (SSI)



Harpoon (Three Sixty)



Harpoon (Three Sixty)



Aquaventura (Psygnosis)



Aquaventura (Psygnosis)



Space Rogue (Origin Systems)



Space Rogue (Origin Systems)



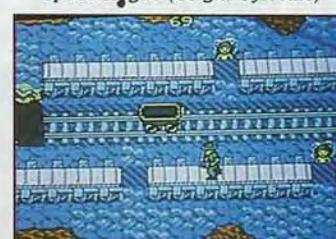
Operation Wolf (C 64)



Rastan C 64 (Taito)



Renegade



Indiana Jones sur NES



Les quatre titres de la rentrée signés Microprose.

J'ai découvert le jeu sur micro il y a deux ans seulement, à trente-trois ans. J'ai écrit Arena puis Terrorpods mais ces deux jeux qui étaient très beaux étaient aussi trop sophistiqués. Aujourd'hui, je cherche la simplicité. L'équilibre entre l'action et la stratégie est un bon principe de base mais avant tout, un bon jeu doit être simple à manipuler, dès le départ d'une partie. Je travaille essentiellement sur l'Amiga, qui commence à se développer aux States malgré un parc de PC très important : c'est la seule machine de loisirs aujourd'hui qui permette d'obtenir une telle qualité graphique. »
— De nouvelles idées pour le futur ?



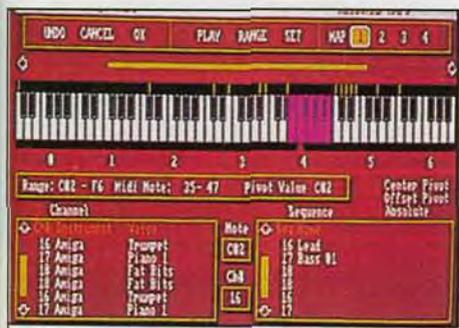
Photon Video (Microillusions).

mémoire disponible que sur l'Amiga, le résultat risque d'être spectaculaire... Nous arrivons enfin aux compagnies qui ont littéralement dominé le salon : Ubi Soft et... Titus ! Les logiciels français reçoivent visiblement un accueil de plus en plus chaleureux auprès des compagnies américaines.

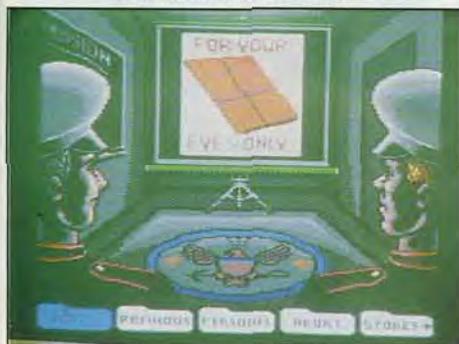
Il est donc logique que les stands français se multiplient sur les salons étrangers. Ubi présentait les premiers softs dont les droits pour l'Amérique du Nord ont été acquis par Epyx. C'était également l'occasion pour la compagnie française de se faire une place plus grande encore dans l'univers ludique américain et international et de multiplier les contacts. John Forrest, qui s'occupait naguère de la distribution et des ventes de Electronic Arts pour l'Europe, a d'ailleurs rejoint Yves Guillemot et Christine Quémard pour renforcer encore la force de Ubi à l'export. « J'ai un grand respect pour les produits, les méthodes et l'équipe de Ubi Soft, déclare-t-il, je pense que l'objectif minimum pour l'année prochaine sera de doubler le chiffre d'affaires actuel. Je suis là pour permettre aux très bons logiciels d'Ubi d'être présents sur tous les marchés mondiaux le plus vite possible. »

Autre présence très remarquée sur le CES, celle de Titus qui fait décidément très fort ces derniers temps. La dynamique compagnie française présentait ses trois logiciels vedettes — *Crazy Cars*, *Fire and Forget* et *Offshore Warriors* —, et son stand ne désemplissait pas. Titus est arrivé aux U.S. il y a quelques mois et a fondé Titus Software Corp., société qui, à terme, sera autonome, concevra, fabriquera et vendra des logiciels spécialement conçus aux États-Unis pour les États-Unis. Aujourd'hui l'équipe est commune avec l'équipe française mais l'objectif avoué est de constituer un staff de douze personnes qui sera chargé de faire tourner Titus US. La stratégie est claire : peu de produits mais de très bonne facture, du « fast-action » bien réalisé. Le but du stand était de lancer la marque aux États-Unis et de commencer à vendre : si l'on en croit le nombre de visiteurs qui se bousculaient devant les jeux, présentés par de charmantes personnes, l'objectif est atteint. Good luck ! Voilà, c'est terminé. Il faudrait encore parler du joystick qui rend les simulations (de ski, par exemple) hyperréalistes, ou de ce joy de compétition à réserver aux grands voyageurs ! Prochain rendez-vous avec l'actualité internationale dès le mois prochain avec le compte rendu du PCW Show, le plus grand salon anglais du jeu micro...

Jean-Michel Blottière



Music X (Microillusions).



USS Ocean Ranger (Mediagenic).
Ci-contre : The colony (Mindscape).

« Si vous regardez Aquaventure, vous voyez que le joueur évolue dans un univers abstrait. J'aimerais réaliser un jeu aussi beau mais dans un environnement plus concret, plus réel. Il y a en ce moment une demande formidable pour des jeux de combats. » Disponible très bientôt sur ST et Amiga, Aquaventure sera peut-être également développé pour l'arcade. Avec trois fois plus de





Jeanne d'Arc ★

AMIGA

Les éditeurs français sont devenus mégalomanes ! Ils veulent faire les meilleurs, les plus beaux, les plus riches programmes du monde ! Ils s'attaquent à l'aventure-action-stratégie moyenâgeuse. Avec Jeanne d'Arc en vedette. Cocorico ? A vous de juger !

Chip. Scénariste et coordinateur : Matthieu Hofseth ; graphiste : Eric Chahi ; musique : Pierre Gousseau ; programmeurs : Thierry Boudet, Jesus Martinez, Daniel Morais, Philippe Rais, Olivia Sologne ; conseillers historiques : Gunnar Axelson et Grégoire Hofseth ; documentation : Dominique Valhardi.

Jeanne d'Arc résulte d'une ambition immense : l'équipe de Chip a voulu allier la qualité graphique de *Defender of the Crown*, les bruitages de *Barbarian* de Psygnosis, la précision sadique des combats du *Barbarian* de Palace Software, et ajouter au tout une dimension politico-diplomatique sans oublier l'usage des décors digitalisés inauguré avec *le Voyage au Centre de la Terre*. Le logiciel s'ouvre en parcourant les pages d'un fort volume, relié de cuir rouge et richement illustré. Juste histoire de vous mettre au parfum : Jeanne doit délivrer Orléans puis faire sacrer le Roi à Reims. Ensuite il faudra, pro-

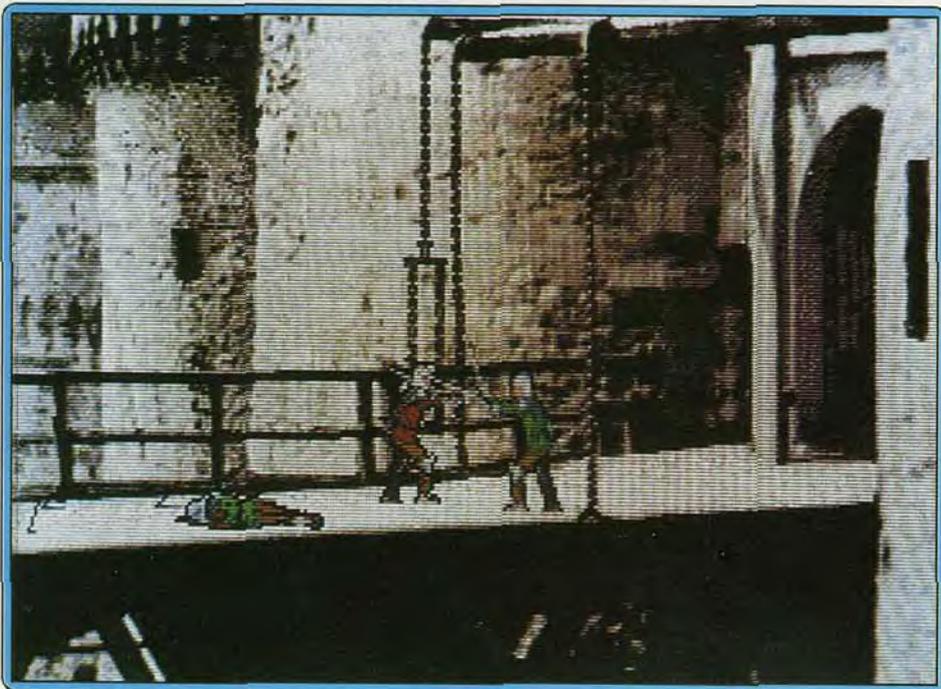
vince après province, battre les armées anglaises. Vous êtes Charles le dauphin de France, qui deviendra Charles VII. Vous venez de décider de faire confiance à Jeanne d'Arc. Choisissez sur la carte du royaume la tactique de Jeanne. Les batailles générales opposent les deux armées en rase campagne, en plaine ou en montagne. Vous disposez de fantassins, d'arbalétriers, de cavaliers et d'artillerie. Après la mêlée, le champ de bataille fait penser au pare-brise lors de trajets sur autoroute, plein des taches de sang de moustiques écrasés. Il faut être mauvais pour perdre la première



Un prologue richement illustré...



pour nous mettre au courant de l'Histoire.



Les scènes d'action se déroulent dans des décors digitalisés. Joystick, souris, clavier : la prise de la ville est d'une redoutable difficulté : il faut tous les tuer !

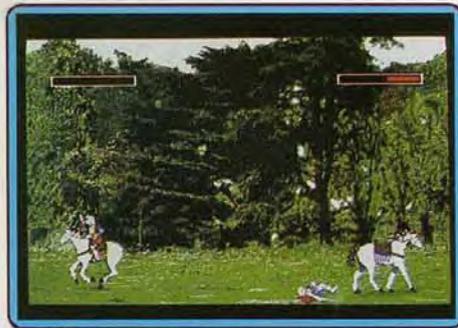
bataille, mais il y en aura beaucoup d'autres. Trois autres décors servent de cadre à des combats. Sur la tour d'un rempart assiégé, trois échelles grouillent de soldats dont on peut (facilement) refroidir l'enthousiasme à l'aide de grosses pierres et d'huile bouillante. Une bucolique clairière voit le duel de deux chevaliers, action spectaculaire et bien réalisée. Le plus teigneux gagne. En revanche, franchir le pont-levis des cités attaquées par Jeanne s'avère excessivement dur. L'influence du *Barbarian* de Palace Software se fait sentir sur les effets de bras qui tombent et des têtes qui roulent après un moulinet latéral de votre épée, à peine freiné par le cou de votre adversaire, proprement sectionné par le choc ! Pas le temps de courir jusqu'à la porte toute proche qu'un autre guerrier, puis un autre encore, vous affrontent. Et inmanquablement la triste nouvelle : « l'armée de Jeanne d'Arc s'est fait mettre en pièces... ». Et retour à la case départ...

En cas de victoire, la dextérité manuelle s'efface devant l'intelligence stratégique. Le sacre à Reims vous permettra de jouer la carte diplomatique : négociation, échanges d'ambassadeurs et de prisonniers. Diplomatie régulière mais aussi espionnage, voire le coup de main franchement irrégulier mais bien efficace : empoisonnement ou enlèvement pour échange ultérieur. Le trésor royal, nerf de la guerre ouverte comme de la guerre occulte, se gonfle du produit des impôts, rançons et pillages. Mais vos sujets ne sont pas taillables et corvéables à merci. ▶



Une des trois cartes sur l'état du royaume.

Dans la deuxième partie du logiciel, vous devez vous occuper de constituer l'armée royale. Par quels aspects le programme aurait-il pu être amélioré ? D'abord en mettant une musique qui lasse moins vite : certes on peut baisser le son, mais, contrairement au lot commun, les bruitages (de batailles, de combats) sont meilleurs que la musique. Ensuite, bien des détails rendent le jeu ardu. Ainsi, la prise d'Orléans conditionne l'accès aux options non militaires de l'épopée. La vérité historique y gagne. Mais hélas, cet épisode est difficile



Le combat singulier des chevaliers en forêt.



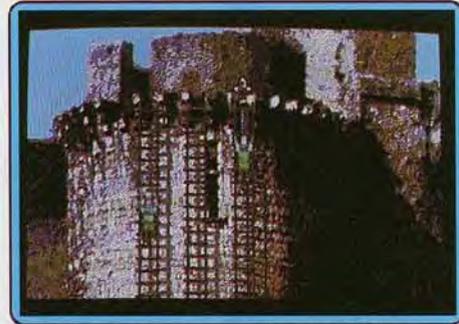
Digitalisations plus dessins : la griffe Chip.



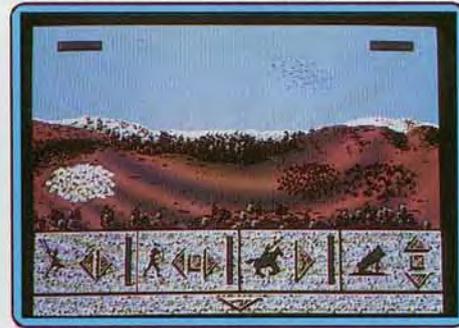
Comparez l'écran de l'Atari ST Avec celui de l'Amiga (page précédente) : à peine moins fin.

à réussir. Il faut donc acquérir une très grande dextérité au combat avant de découvrir six des sept options du jeu. *Jeanne d'Arc* est une réussite parfois gâchée par des défauts de finition. Riche de sa variété, un programme à avoir vu. (Deux disquettes) Denis Schérer.

Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ C



Défendez la ville (sur un PC à carte EGA).



Bataille en Orléanais (avec le mode CGA).

Version ST

Aucune différence essentielle avec la version Amiga, si ce n'est des graphismes moins somptueux, des bruitages encore plus « rikiki » (cette fois n'accusons pas les machines, Chip a été paresseux sur Amiga et encore plus paresseux sur ST). La scène du duel

entre les deux chevaliers se déroule sur un écran et demi de l'Amiga, aussi le paysage est-il souvent en scrolling latéral. Ici le décor est fixe. Les graphismes résultent d'un transcodage. Ainsi, ce qui sur l'Amiga est une teinte franche, résulte sur l'Atari d'un tramage.

La gestion des souris et joystick pourrait être améliorée. *Jeanne d'Arc* est strictement injouable avec la plupart des joysticks achetés depuis plus d'une semaine. (Deux disquettes) D.S.

Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Version PC

Cette version bénéficie d'une bonne qualité graphique en mode EGA, ce qui crée un contraste saisissant avec le mode CGA ou l'Amstrad PC : malgré les efforts de clarté des graphistes, les écrans restent affreux, mais la faute en incombe au mode CGA et absolument pas aux programmeurs. La musique semble sortir d'un 78 tours qui aurait passé un siècle au grenier. Mais le résultat est méritoire. La gestion des quatre disquettes aurait mérité plus d'attention. Lire « Mettez l'autre disquette » est bien gentil quand « l'autre disquette » en cache trois. Et j'ai mis une minute (temps maximum) à « flinguer » mes disquettes : j'ai mis la disquette A dans le lecteur A du PC et j'ai tapé EGA en logrant sur le sympathique fichier EGA. BAT qui terminait le répertoire. Hélas, la machine se mit à grogner, copier, exiger d'autres disquettes, et rendit le programme principal définitivement inexécutable.

L'anecdote est symptomatique : *Jeanne d'Arc* est un grand programme qui souffre de petits défauts, évidents, et, sans doute, faciles à corriger. A croire que les programmes n'ont pas été assez testés avant édition. (Quatre disquettes) D.S.

Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

The Three Stooges ★

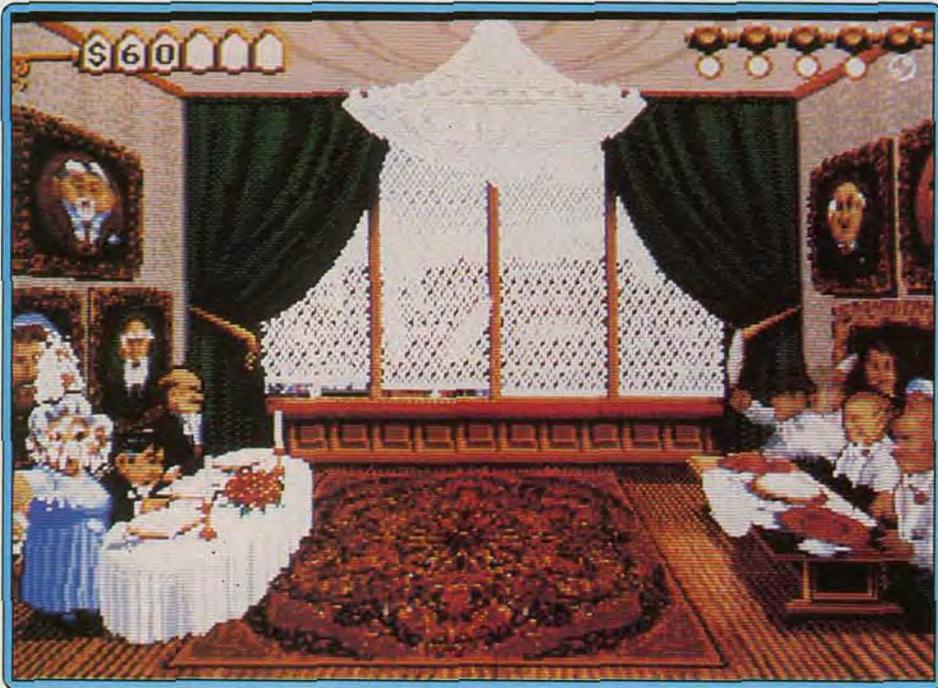
AMIGA, PC

Une action/aventure fidèle aux grands burlesques américains, pleins d'humour et de bons sentiments. La variété des jeux, l'atmosphère, bon enfant contribuent à sa réussite. Cinemaware nous offre, une fois de plus, un produit de qualité.

Cinemaware. Conception, programmation et musique : John Cutter, Bill Zelienski, Timothy Skelly, David Thiel.

Déjà testé sur une préversion (voir *Tilt* n° 53, page 104), une évaluation du produit fini s'imposait, conscience professionnelle oblige ! *The Three Stooges* de Cinemaware relate les tribulations de trois authentiques vedettes du cinéma burlesque américain : Moe, Curly et Larry. Le scénario, digne

d'un film muet des années vingt, nous replonge agréablement dans une ambiance d'humour farceur et bon enfant. Nos trois compères apprennent avec effroi que le banquier Fleecem possède une hypothèque sur l'orphelinat de Mat, la bonne vieille gérante. Comme ils s'y attendaient, ce banquier sans



Un cliché incontournable : le combat de tartes à la crème !

cœur veut fermer l'orphelinat qui, de surcroît, tombe en ruines.

Ma a trente jours pour réunir la somme capable de rembourser l'hypothèque, voire de payer les travaux de rénovation. La pauvre Ma, désespérée devant l'ampleur de la tâche, verse des torrents de larmes. « Allons Ma, ressaisissez-vous ! Fleecem ne perd rien pour attendre », dit Moe outré. C'était sans compter sur les Three Stooges ! « Nous vous ramènerons de l'argent ! » Et sur ces mots, le trio infernal se dirige vers Stoozeville, décidé à faire fortune pour l'orphelinat de Ma et... ses trois jolies filles !



Curly à la recherche du violon salvateur !



Mise à l'épreuve de vos réflexes : sélection d'une destination. Gare aux doigts !

Le jeu débute par un clin d'œil humoristique : l'écran de présentation de *Defender of the Crown* apparaît, les trois compères font leur entrée et s'indignent de l'erreur commise. Après l'entrevue avec Ma, la chasse aux dollars commence par la séquence de recherches. Moe, le chef incontesté de la bande, consulte un plan de la ville et attend que le joueur lui désigne un endroit où se rendre. La partie supérieure de l'écran affiche un panneau garni d'une série d'icônes que peut sélectionner le joueur à l'aide d'une main baladeuse. Ces icônes représentent les différentes possibilités offertes aux Stooges. Cela va de l'argent trouvé par hasard (icône dollar) aux petits jobs (icônes petites annonces d'un journal), en passant par des concours (boxe ou trivia). La main baladeuse parcourt le panneau, à vous d'appuyer à bon escient sur le bouton du joystick !

Méfiez-vous comme la peste de certaines icônes comme, par exemple, le piège à souris. Chaque fois



L'hilarante séquence des baffes.

que Moe se fait prendre le doigt dans un tel piège, il le perd. Et la perte de quatre doigts signifie la fin de la partie ! D'autres icônes vous font perdre du temps ou influencent la vitesse à laquelle évolue la main baladeuse. Les icônes dollars sont des sources sûres de revenus qui se traduisent par la découverte d'un portefeuille ou d'un sac d'argent. Les sources intéressantes sont les jobs, prétextes ingénieux pour placer des jeux d'action désopilants. Le

job de serveur, par exemple, place le trio dans une « sanglante » bataille de tartes à la crème. Chaque coup porté rapporte de l'argent. Le job d'infirmier n'est qu'une course folle de mini-voitures à travers des couloirs. Il s'agit ici de récupérer des médicaments que perd, en cours de route, une infirmière trop pressée. Les patients de l'hôpital en voient de toutes les couleurs !

Au fur et à mesure que le jeu progresse, la vitesse d'évolution de la main baladeuse augmente. Pas de panique, vous avez la possibilité de la ralentir en sélectionnant la séquence des « baffes ». Pendant cet intermède, vous devez coller le maximum de baffes et de coups à Curly et Larry. Un coup qui fait mouche ralentit la vitesse de la main, un coup raté l'augmente. Les clés du succès ne résident pas seulement dans vos réflexes, la stratégie est loin d'être négligeable. En effet, les icônes, correspondant à des rues de Stoozeville, sont placées dans un ordre précis qui ne varie jamais. Imaginez le panneau d'icônes comme une grande roue, la main comme une aiguille et vous comprendrez rapidement la tactique à appliquer. Fidèle à son image de marque, Cinemaware nous offre une fois de plus un produit de qualité. On retrouve dans le scénario vivant, et plein d'humour, l'atmosphère du burlesque. Des graphismes, charmants et convaincants, liés à une animation fluide, ajoutent à l'hilarité des gags. Il reste à noter l'excellente qualité du fond musical et des bruitages digitalisés. Ici encore, on déplore les nombreux accès au lecteur et la lenteur de chargement qui ralentissent trop le jeu. Deux lecteurs de disquettes sont nécessaires pour obtenir un minimum de confort de jeu. Un très bon jeu malgré tout. (Deux disquettes. Notice en français. Disponible sur C 64. Prévu pour ST.)

Dany Boolauck

Type	_____	aventure / arcade
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Version PC

Une version assez bien réussie marquée par la lenteur de chargement des différentes séquences en mode EGA. Les graphismes sont agréables tandis que l'animation déçoit un peu. Mais l'intérêt du jeu



Des graphismes réussis sur PC.

reste intact. En mode CGA, par contre, l'animation gagne en rapidité. Quant aux bruitages, dont certains sont digitalisés, ils sont corrects. Bref, un jeu satisfaisant dans l'ensemble

D. B.

Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C



Le pays de Kerovnia rendu plus onique que nature par le filtre de l'écran des XE/XL.

The Pawn ★

ATARI XE/XL (avec lecteur 1050)

Le difficilissime bijou, qui mettait en valeur les qualités graphiques des ST et Amiga adapté sur XE/XL. Gageure ? Le texte n'a rien perdu de sa subtilité et les images gardent leur pouvoir d'évocation.

Rainbird

Adapté sur la plupart des micros, *The Pawn* n'a pas pris une ride depuis sa première apparition, il y a deux ans. La version Atari XL/XE prouve que ces machines sont encore capables du meilleur pour ce qui est de proposer une aventure graphique digne de ce nom.

Après avoir été assommé par une sombre brute, vous vous retrouvez dans un univers étrange qui n'est autre que le pays de Kerovnia. Dès à présent commence votre quête, celle de la liberté, afin d'échapper à ce monde empreint de maléfices. Le seul moyen d'y parvenir consiste à se débarrasser de votre poignet de force qui vous retient irrésistiblement. Mais l'aventure est longue, très longue même, avant de pouvoir savourer la victoire.

A l'est du sentier où vous vous trouvez au début du jeu, vous faites la connaissance de Kronos le magicien qui vous demande un petit service. Amabilité oblige, vous acceptez, non sans lui avoir préalablement demandé quelques renseignements. C'est ainsi que vous vous acquittez de votre mission. Le jardin que vous traversez est vraiment agréable. Cela mérite un petit examen. Une astuce : attendez dans le jardin d'avoir fait vingt mouvements. Un aventurier arrive, chevauchant une monture qui pourrait être bien utile. Dans la forêt vit le Gourou qui ne dira rien tant que vous le ferez rire. De l'eau ? Mais où en trouver sinon à la montagne ? Là, un énorme rocher vous barre le passage. Utilisez vos bras mais aussi vos méninges !

Le Gourou satisfait, découvrez la lumière au creux d'une souche, dans la forêt. Dans l'arbre des nains, visitez la cuisine, prenez tous les objets, puis collectez le plomb au fond de la mine. La commande pour ouvrir l'ascenseur est « Slide door ». Quant à la corde, elle est essentielle par la suite. Non loin des rochers ronds se trouve une caverne qui mène à la rivière de lave.

En escaladant un peu, on fait des découvertes. Décidément, la tour de glace semble vraiment inaccessible, gardée comme elle l'est par le bonhomme de neige. Mais la neige fond, après tout. En galant homme, vous ramenez la princesse au château. Près de la rivière de lave, trouvez les alchimistes et offrez-leur ce qu'ils désirent. Un peu de magie et leurs livres



Le pont qui semble si souple et si fragile.

sont bientôt lus. A l'ouest vous rencontrez un pont. Franchissez-le puis choisissez la bonne direction. Si vous êtes indemne, vous devez être près de la salle au mur en papier. L'obstacle enlevé, descendez dans les profondeurs. Tiens, une porte double ! Frappez et laissez là votre lumière ; un individu attend son dû.

Après avoir conclu un marché avec le Diable, choisissez l'ouest après le pont. Utilisez donc judicieusement votre lumière puis emprisonnez le magicien dans l'aérosol. C'est fait ? Alors attention au dragon qui connaît bien son maître. Quant au diable, il respecte sa parole. En gagnant l'immortalité vous terminez le jeu.

Tout au long de l'aventure, on oublie que le jeu tourne sur l'Atari 800XL. Au niveau des graphismes et de la syntaxe, c'est du jamais vu. Extraordinaire. Est-ce la technique employée qui est à l'origine de cette réussite ? Certainement. L'utilisation judicieuse de la palette de l'Atari y est aussi pour beaucoup. L'adaptation est donc très fidèle : toutes les images sont présentes et l'analyseur a conservé la même puissance.

Il est aussi possible de sauvegarder une partie à n'importe quel moment. Quelques regrets en ce qui concerne les chargements longs et fréquents ainsi que les codes que le programme réclame souvent (une manière comme une autre de protéger



On sent souffrir les solives sous la charge.



La pièce aux papiers : antichambre de l'enfer.

le programme). Les utilisateurs d'anciens lecteurs Atari 810 ne pourront pas charger le jeu, la disquette étant en double densité. Mais cela est loin d'être suffisant pour nous faire oublier la valeur de ce soft.

Un grand coup de chapeau à Rainbird pour ce jeu et ceux qui suivent déjà. (Deux disquettes en anglais.)

Laurent Tournade

Type _____ aventure
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ B

S.O.S AVENTURE

The Bard's Tale III

Des contacts, une collecte d'or et de points d'expérience, retrouvez Skara Brae et son mystère.

jeu de rôle animé: type

14: intérêt

****: graphisme

** : animation

***: bruitage

anglais: langue

B: prix



L'équipe vient de passer le seuil de Skara Brae. La ville ne ressemble pas à celle de la première quête de cette épopée : des ruines, des rues abandonnées et un vieux sage qui vous dicte sa prophétie. Plus loin, l'entrée des catacombes et un premier mot de passe... Cette troisième mission de *Bard's Tale* reste très semblable au soft premier du nom. L'écran, partagé en deux fenêtres, paysage et texte, offre sur C 64 un graphisme convaincant. Le mode de déplacement (vue en 3D) utilisé par *Bard's Tale* met en place une ambiance très prenante. Face à la première version du jeu, *Bard's Tale III* profite d'un plus vaste terrain d'action et surtout d'un scénario plus complexe. Le jeu reste cependant assez classique : l'équipe participe à de nombreux combats, collecte de l'or et des points d'expérience pour mener une à une les diverses missions qui constituent la quête. Les deux seuls reproches que l'on puisse faire à ce soft concernent d'une part le manque d'effet sonore de l'aventure, d'autre part, l'impossibilité de manier la lutte au joystick. Malgré ces défauts, *The Bard's Tale III* est l'un des meilleurs jeux de rôle animés disponibles sur C 64. (Disquette Electronic Arts pour C 64).
Olivier Hautefeuille

Bermuda Project

Le triangle des Bermudes est aux aviateurs ce que la quadrature du cercle est aux mathématiciens.

Mais après le crash, place à l'aventure !

aventure: type

9: intérêt

** : graphisme

** : animation

- : dialogue

****: difficulté

C: prix



Un moteur en flammes, l'avion s'abîme dans les profondeurs du mystère du triangle des Bermudes. Les images d'introduction (les plus convaincantes) vous font vivre en direct ce crash qui vous précipite sur un îlot perdu, quasiment désert. Comme le lieu, le graphisme du jeu est aride. La propriété accordée à l'animation ne justifie pas le simplisme désolant d'images où se répètent avec monotonie les quelques éléments qui composent le paysage. Guidé par les mouvements de la souris, le personnage explore l'île en temps réel à la recherche de quelque indice. Ici, une jeep rouillée et ensablée, pour l'heure inutilisable, attend désespérément son plein d'essence. Là, des crânes humains ornant un portail dissuadent le promeneur trop curieux de s'aventurer dans une zone interdite. Ailleurs, un village de huttes abrite des autochtones frustes et belliqueux. On peut ainsi examiner les objets, les saisir ou les poser, les utiliser, les lier entre eux ou les détacher. Moins riche mais plus direct et vivant qu'un véritable dialogue, ce mode de fonctionnement compense la faiblesse du graphisme. (Disquette Mirror Soft pour Atari ST. Notice et jeu en français).
Jean-Philippe Delalandre

Jinxter

Loufoque, l'univers de *Jinxter* paraît inoffensif. Mais la mort est au bout de Neverending Lane !

aventure/arcade: type

14: intérêt

***: graphisme

- : animation

*****: dialogue

anglais: langue

n.c.: prix



Cette adaptation de *Jinxter* (voir *Tilt* n° 52 page 94), exclusivement destinée à l'Amstrad CPC 6128, sacrifie en partie la qualité des graphismes propre aux versions Atari ST et Amiga pour mieux préserver la finesse, l'humour du dialogue et la richesse de l'analyse de syntaxe. Fort heureusement, l'intérêt du jeu ne se ressent pas trop de la perte de définition des images, de l'appauvrissement de leur coloration ni même, dans certains cas, de leur suppression pure et simple : *Jinxter* est avant tout une aventure textuelle, enrichie de temps à autres par quelques images d'illustration dont l'importance est finalement secondaire. L'histoire, complètement loufoque, vous plonge dans une quête éfrénée de bracelets magiques et de... sandwiches au fromage ! L'exploration de cet univers étrange, sous la menace des sorcières vertes, réserve bien des surprises et requiert tout de même un certain niveau d'anglais. Le temps de réponse du programme, sensiblement moins bon que sur Amiga ou ST, n'est pas rédhibitoire et l'analyseur de syntaxe ne mérite que des éloges. Un exemple à suivre ! (Disquette Firebird pour Amstrad CPC 6128. Notice en français)
Jean-Philippe Delalandre

Willow

Les « PC men » possesseurs d'une configuration EGA seront séduits par les graphismes de *Willow*.

aventure et action: type

12: intérêt

****: graphisme

** : animation

* : bruitage

anglais: langue

C: prix



Proche de *Defender of the Crow*, quant à sa mise en scène et à la qualité de ses graphismes, *Willow* vous entraîne dans une mission « multi-épreuve » qui mise cependant plus sur l'action que sur l'aventure. Trois personnages défient tour à tour le pouvoir de la reine Bavmorda. *Willow* propose deux modes de jeu distincts : un entraînement aux diverses épreuves et une mission complète. Dans le premier cas, vous sélectionnez les phases de combat sur un texte qui défile à l'écran. Six épreuves au total qui misent malheureusement peu sur la stratégie. Dans le donjon ou les caves, il s'agit de trouver l'issue d'un labyrinthe, dans les bois, d'éviter ou de tuer les gardes et les chiens ennemis, etc. Mises à part la bataille finale et la lutte en forêt, toutes ces épreuves sont à mon sens trop hasardeuses et répétitives. Il reste heureusement la qualité graphique des décors pour motiver les « PC men » possesseurs d'une configuration EGA (images digitalisées)... L'animation est correcte, les bruitages décevants (une simple musique bien monotone). En conclusion : un jeu difficile à vaincre, joli mais peu convaincant quant à la stratégie et la continuité de l'aventure ! (Disquette Mindscape pour PC)
Olivier Hautefeuille

Phantasie 2

La suite de *Phantasie* enfin disponible sur Atari 800/XL/XE ! Qu'on se le dise.

rôle: type

16: intérêt

****: graphisme

* : animation

* : bruitage

C: prix



Dans ce nouvel épisode, vous luttez contre l'ignoble sorcier Nikademus pour libérer l'île Ferronrah de la malédiction qui l'enveloppe. L'aventure débute dans une ville où vous devez constituer une équipe (de six personnages maximum), vous équiper sans oublier de passer à la banque pour disposer d'argent liquide. Les aventuriers de *Phantasie 1* pourront retrouver dans ce second volet les personnages créés dans le premier épisode. Les commandes qui vous permettent de constituer votre groupe sont complètes : race, tendance (voleur, guerrier, prêtre, magicien, ranger), attributs caractéristiques (dextérité, force, constitution, charisme, chance, intelligence) ; de plus, leur accès est facilité par l'utilisation du joystick. L'île de Ferronrah pullule de toutes sortes de créatures dont l'amabilité reste à démontrer. Seule une parfaite utilisation des sorts permettra aux groupes les plus équilibrés de progresser rapidement. Les graphismes sont acceptables (très bien pour la représentation des aventuriers grâce au mode 8) et s'ils ne peuvent soutenir la comparaison avec le ST, ils n'altèrent en rien l'intérêt et la richesse de ce jeu fabuleux. (Disquettes SSI pour Atari 800/XL/XE)
Laurent Tournade



Message in a bottle

NICO

Pour Nicolas (n° 55) : dans **Defender of the Crown**, place la pointe de ta lance sur le centre du bouclier de l'ennemi, reste dessus et suis ses mouvements. Tu le désarçonneras.

Pour Stéphane (n° 55), dans **Leisure Suit Larry** : en plus des bonbons (candy) et de danser avec elle, il faut lui offrir la rose et la bague. Ils sont tous deux à prendre dans le bar : ouvre la porte du fond, tu découvriras une pièce où un ivrogne cuve son vin, la rose s'y trouve sur une table. Dans la pièce suivante tu trouveras la bague sur le lavabo. N'oublie pas d'offrir un whisky à l'ivrogne qui te donnera une télécommande. Afin d'éviter de payer 100 \$ au « pimp » qui garde l'escalier, tape « use control » quand tu es dans la pièce, puis « change channel » jusqu'à ce qu'il vienne regarder.

À moi maintenant : dans **The Great Escape**, à quoi servent la radio, le sac (premier colis de la Croix Rouge), le « bribe », la « nourriture » (à côté de la salle du petit déjeuner) ? Comment les utiliser ? Que faire de l'objet que l'on trouve sur le lit du garde et du dernier colis (l'espèce de disque troué) ? L'homme qui déplace le poêle est-il embêtant ? Comment entrer en contact avec lui ? Comment monter dans les tours ? Tout autre renseignement serait apprécié ! Dans **Sram**, comment prendre l'oreille du loup-garou après l'avoir tué ? Comment prendre le nénuphar ? A quoi sert l'or ?

Dans **Rings of Zilfin**, comment acquérir des points de magie ? Dans **Astérix et la potion magique**, comment prendre la serpe ? J'ai la fraise et le tronc, mais où sont les autres objets ? Dans **Bob Morane Chevalerie**, comment prendre les objets et les utiliser ? Dans **Iznogoud**, est-il possible de prendre des objets, à part la lampe ? A quoi sert-elle ? Merci d'avance.

FREDERO

Dans **The Last Ninja**, je tue un ninja et je tombe dans une trappe, j'avance de trois tableaux et je trouve une corde. Que faut-il faire ? Où pourrais-je trouver le katana ? Merci d'avance.

LOAD COMMODORIEN

Dans **The Last Ninja**, j'ai passé une fois les sables mouvants (dans le deuxième tableau). Comment faire ? Y a-t-il un truc ? Aidez-moi je craque !

DIDIER ATARISTE

Pour Frédéric (n° 54), dans **Meurtres en Série**, c'est normal qu'il ne se passe rien puisque ce billet concerne Johnny et Catherine et que Johnny meurt à 11 h 15 exactement dans la prison (102-134) d'où la réponse de Catherine. Comme je l'avais dit la dernière fois, le trésor était bien au centre du Triangle d'Or mais vous aurez remarqué qu'il avait disparu, alors si quelqu'un peut me donner la réponse à cette énigme.

Je cherche toujours la combinaison qui ouvre le coffre sur l'Étac, l'indice 7, qui meurt à 17 h 45, et bien sûr le Trésor, alors du nerf les p'tit gars. Je n'ai pas que ça à faire.

Dans **Barbarian** (Psygnosis), si vous tapez 04-08-59 et « Return » lorsque vous êtes au premier tableau vous verrez ce que invincibilité veut dire. Les tirets entre les chiffres doivent être faits avec la touche « moins ». Dans **Arkanoïd**, pour pouvoir changer de tableau en cours de partie et ceci à volonté, tapez « Deathstart » et « Return » pendant le chargement du programme. Ensuite, il faut appuyer sur la touche « S » pendant la partie et le programme ira au stage suivant. Ne pressez pas cette touche après la perte d'une raquette, sinon vous ne contrôlez plus le changement de stage.

Dans **l'Arche du Capitaine Blood**, il faut tuer tout le monde si vous voulez trouver Torka. N'allez pas où Maxxon vous envoie... il n'y a rien ! A partir d'une heure de jeu, la main de Blood commence à être incontrôlable. Comment éviter cela ?

Y a-t-il quelqu'un qui soit arrivé au bout de **Altair, de Mach 3, de Star Wars** et qui puisse me donner ses « impressions » (s'il y a une fin) ?

PC BOY

Pour M. de Montpellier (n° 55) : dans **King Quest II**, pour trouver le cube de sucre, il faut être allé dans la boutique de la marchande près de la falaise et lui avoir rendu son oiseau ; en échange, elle te donne une lampe magique. Rends-toi près de la falaise et tape « rub lamp » (frotte la lampe) trois fois de suite. Un génie apparaît et te donne une épée (sword), une bride (bridle), un tapis volant (carpet). Tape : « fly on the carpet », approche-

to du serpent puis tape « put bridle on the viper ». Le serpent se transforme en cheval. Ecris « talk horse » et il te donne le sucre magique. Ensuite, va dans la caverne, tu y trouveras la deuxième clef. Pour redescendre, tape la même chose que pour monter. Le cube te protégera des ronces devant le château de Dracula. Après être allé ouvrir la deuxième porte, un monstre t'attend dans son bateau, fais-lui un cadeau puis avale le cube magique et attends devant la porte jusqu'à ce que les fantômes soient partis.

Pour Philippe (n° 56), dans **King Quest II**, après être allé chez Neptune, il faut te rendre près d'une porte proche de la falaise, à droite. Tape : « put the gold key in the door » ; « unlock the door » ; « open the door » : ta clef en or disparaît. A ce moment, la boutique de la marchande est ouverte, donne-lui la cage et l'oiseau trouvés chez Hagata la sorcière. Quant à moi, je voudrais remercier ceux qui m'ont répondu (Tilt n° 55), mais malgré leurs renseignements, je n'ai pu poursuivre mon chemin. Veuillez s'il vous plaît m'indiquer le nombre de pas et la direction à suivre pour trouver le filet. De plus, en examinant plus minutieusement le château de Dracula, j'ai découvert dans la salle à manger un accès au nord donnant sur une pièce où se trouve un vieux coffre. Comment l'ouvrir, avec quel objet, et où se trouve cet objet ? Et dans **King Quest III**, où se trouve le « cookie » pour la fameuse formule du « cat cookie » qui permet de transformer le magicien.

Dr JONES

Pour Fabrice (n° 55) : dans **MGT**, la destruction de certaines cartes vous ouvre des portes qui ont le même signe. Attention, d'autres ont des effets différents et vous détruisent, inversent les commandes pendant un certain temps ou vous donnent des munitions. Dans **Sorcery**, pour se régénérer, il faut aller sur les chaudrons. Mais attention, ils vous enlèvent parfois de l'énergie. Dans **Marche à l'ombre**, pour se régénérer, il faut aller dans le bar. Pour Wilfried (n° 55), dans **l'Aigle d'Or**, pour tuer les fantômes, il faut renvoyer l'éclair sur le fantôme avec le crucifix en faisant un saut en hauteur. Certains fantômes doivent être tués plusieurs fois.

Dans **Sorcery** sur Thomson, pour délivrer les sorciers suivants, il faut : au-dessus du manoir, le livre ; dans le cachot, le parchemin ; dans le palais, la lyre ; dans la chambre forte, la couronne ; dans le souterrain, la baguette magique ; à Stonenagh, la lune des sorciers ; dans les terres incultes, le verre à vin ; dans le manoir, la jarre. A mon tour, je voudrais avoir des ren-

seignements sur **Game Over, Sortilège** (je n'arrive pas à trouver le talisman de Phaleg)...

GERALD

L'Anneau de Zengara : pour Ludovic (n° 56) pour trouver le voleur, à partir de l'escalier, va à droite jusqu'à un mur puis recule. Tu devrais voir le voleur. S'il n'y est pas, promène-toi dans le labyrinthe et reviens où tu étais. Refais-le plusieurs fois. Comment écarter la grille du sixième étage ? Shaela sert-elle à quelque chose ?

UN AMIGO

Pour Nicolas (n° 55), dans **Goldrunner Amiga**, en appuyant sur la touche F5, tu seras invincible et tu pourras passer les tableaux sans difficulté. Toujours sur Amiga, dans **Defender of the Crown**, pour obtenir 2048 chevaliers, appuie sur la touche K dès que l'écran-titre apparaît, jusqu'au début du jeu.

PATRICK

Pour Frank, dans **Sorcellerie II**, l'énigme du second étage est : bouclier. Pour Étienne, dans **Mandrakore** : dans le donjon du feu, la flamme (case à gauche de l'igniteur) doit être posée près de l'ermite. Dans le donjon des vents, poser la rose des vents près du calvaire. Dans l'arbre de vie, poser le vital près de l'humain. Dans l'épave, il existe une sortie différente de l'entrée. Il faut y déposer la proue. Dans le donjon des abeilles, poser près de la reine la jatte trouvée dans le donjon du feu.

En ce qui me concerne, je cherche les réponses suivantes : dans **Sorcellerie II**, quelle est l'anagramme du niveau 6 ? Dans **la Geste du Barde**, comment accéder au niveau 4 de la tour de Mangar (j'ai les sept mots du niveau 3) ?

ZEBULON

Pour Daniel (n° 55), dans **Bard's Tale**, (sur Amiga), le grand « review board » se trouve dans la Trumpet Street pas loin de la guilde des aventuriers. Quant à moi, je suis bloqué dans **Les Passagers du Vent II**. Comment faire pour qu'Isa tue le lion après que Aouan se soit fait tuer ? Comment faire pour sauver Hoel à temps ? Dans **Explora**, j'arrive à démarrer la machine mais une fois dans les différentes époques, je suis complètement perdu, toute aide sera la bienvenue.

KRISTINA (ST)

A Daniel, dans **Uninvited** (n° 55) : pour tuer Scarlett O'Hara, va directement à l'étage. Prends la bouteille anti-fantômes, puis redescends. Pose la bouteille près de la porte, ouvre-là puis tue Scarlett O'Hara avec. A Marc,

dans le **Necromancien** (n° 55) : dans le cimetière, des « hommes » t'attaquent. L'un d'eux a un couteau. Tue-le et prends-lui son couteau, il te permettra de tuer la créature du fleuve. A Ready, dans **Space Quest** (n° 56) : dans le vaisseau, faire : « close door ; wear belt ; get kit ; open kit ; exit ». C'est sur cet univers que tu trouveras le vaisseau et le robot qui te permettront de retourner au vaisseau initial et de détruire le star generator. A Ready, dans **Space Quest II** (n° 56). Quand tu es dans la cage, « call beast » (2 fois). « Throw spore. Take key. Unlock door. Open door. » Quand tu es pendu à la corde devant la goule, mets-toi juste en bout de corde, « swing », et quand la goule essaie de t'attraper, fais « F6 » pour arriver devant la grotte. A ST-fan, dans **Space Quest** (n° 56) : au comptoir de l'armurerie, fais « look suit » (la fin est proche!).

FABRICE (C 64)

Dans **Borrowed Time**, comment faire parler l'indic ? Après avoir assommé Rocco, je me fais toujours tuer par Lebock, que faire ? Quel est le code du cadenas et de la boîte postale ? Que faire à la « G & W » ? Que de questions ! Pourriez-vous y répondre, please ?

Pour Étienne au sujet de **Mandrargore**, je ne connais pas le numéro des donjons, mais je vais tout de même t'aider. Dans le donjon des fantômes, prends le roi, et mets-le à la place du pion. Pour celui de l'enfer, prends la flamme et pose-là tout à fait en haut, à côté de l'ermite. Pour celui des abeilles, tu dois tuer la plus grosse. Pour celui des nuages, prends la « rose des vents » et pose-la à côté de l'ange (au milieu des monstres). Pour les autres, je te laisse deviner tout seul ! Help, pourrais-je avoir le code ?

Dans **Blackwyche**, voici quelques conseils. Prendre l'ancre (niveau -3) et aller à la salle avec le treuil (-1) et aux ossements (-2), on reconstitue le drapeau (rez-de-chaussée) et on obtient une clef. Au niveau -3, on trouve une bougie (à quoi sert-elle ?). La poudre du niveau -1 est indispensable pour tirer au canon au niveau -3 ! Mais que faire de la sirène, des doublons, du sextant, du compas et comment prendre les deux parchemins ? J'aimerais qu'un génie me donne le poke (qui marche !) pour **Druid** de Dynamic Duo avec le sys (2064).) Thank you !

JOSÉ L'ATARIEN

Pour Daniel (n° 55) : une fois rentré dans le réseau de grottes dans **Bill Palmer**, prends à droite et ensuite regarde par le trou de la serrure (plusieurs fois). Le professeur rejoindra ses compères, alors tu pourras entrer dans

le laboratoire sans risquer de te faire transpercer par une pluie de plomb. Une fois dans le labo, fouille, tu trouveras des objets utiles. Pour Will Amstradien (n° 52) ; il faut prendre la corde qui se trouve dans le grenier puis ensuite aller au puits et cliquer sur « accrochez » et ensuite il ne te reste plus qu'à descendre.

Pour Bruno (n° 52) ; pour trouver le « spellbook » tu dois aller dans les pièces noires, en traverser trois, et prendre en bas à gauche deux fois, ensuite continue à traverser les pièces. Tu arriveras dans une impasse à l'intérieur de laquelle tu verras des cubes marqués « this way », tu dois les déplacer un par un en appuyant sur la barre d'espace. Le livre se trouve en dessous. Maintenant à moi : comment aboutir au « jardin » dans **Airball** ?

WGEUX-DOS

Pour Fabrice du (n° 55) : pour s'envoyer en l'air dans **Strike Force Harrier** il y a trois façons : la première est la plus évidente pour un avion : — sélectionner Joystick ou Clavier (J ou K).

— Positionner les réacteurs à l'horizontale (touche 5).

— Mettre les réacteurs aux 3/4 soit de leur puissance.

— Tirer sur le manche et... VRAOUM La deuxième correspond plutôt à celle d'un hélicoptère :

— Sélectionner Joystick ou Clavier (J ou K).

— Positionner les réacteurs à la verticale (touche 3).

— Mettre les réacteurs soit au 3/4 soit au 1/4 soit à la moitié de leur puissance selon la vitesse d'ascension désirée.

— Laisser faire et ZOU ! C'est parti ! La troisième est assez spéciale mais ça décolle quand même :

— Sélectionner Joystick ou Clavier (J ou K).

— Positionner les réacteurs à la moitié ou aux 3/4 de leur puissance selon la vitesse désirée.

— Et Hop ! On décolle...

P.S. : Durant chaque décollage ne jamais mettre la puissance au maxi sinon BOUM!!! Et dès que vous le pouvez, rentrez le train (touche U) et remettez les réacteurs à l'horizontale. Si vous avez des Pokes sur CPC, ne les gardez pas pour vous : faites les publier dans Tilt.

NICO

L'APPLEMANIAQUE

Salut les Tiltmen, vous bloquez dans **Transilvia** ? Oui ? O.K. Voici quelques indices pour ne plus s'énervier sur ce jeu. Au début, allez « N,W,N,N », puis allez au wagon (go wagon) et ouvrez le cercueil (open coffin), vous voyez alors des munitions faites (get

bullet), et descendez du wagon « D », allez « E,E,N,E », allez à la maison (go house), et montez « U ». Un loup-garou va sûrement vous suivre ; si vous ne vous inquiétez pas il va vous encercler. Restez calme, montez et descendez entre le grenier et le 1^{er} étage de la maison jusqu'à ce que vous soyez en liberté. Tournez-vous pour prendre le pistolet dans le grenier et faites (get pistol). Si le loup-garou n'apparaît pas encore, faites (load pistol) ; sinon, montez et descendez encore jusqu'à ce que vous ayez la chance de charger votre pistolet. Quand le loup-garou réapparaît faites (shoot werewolf). Maintenant il est mort.

Allez au 1^{er} étage si vous n'y êtes pas déjà. Allez « E,W,N », prenez le crucifix (get cross) et allez « S,E,N,N ». Normalement, il devrait y avoir un vampire ; sinon, tournez autour du château jusqu'à ce qu'il en apparaisse un. Puis, faites (show cross) et (drop cross). Si vous voulez encore avoir des indices dans **Transilvia** pour en finir avec de jeu, répondez-moi :

Dans **King Quest II**, comment trouver Neptune ? Comment ouvrir le coffre chez le nain ? Peut-on tuer la sorcière, le magicien, le nain ? Dans **l'Enlèvement**, comment trouver le ticket de métro ? Dans **le Mur de Berlin**, que faire après être entré dans le night club ? Dans **le Crime du parking**, comment réparer le magnéto ? Dans **Captaine Goodnight**, comment arrêter la machine ? Dans **Même les patates ont des yeux**, à quoi sert l'argent ? Dans **Épidémie**, comment arrêter la diligence ? Comment ouvrir la porte de la pyramide ?

J'ai terminé **Masquerade** et j'ai des indices pour ceux qui commencent **Impossible Mission**. Si vous voulez des renseignements dans **Masquerade** écrivez-moi, je vous répondrai dès le prochain Tilt. Salut les Tiltmen et bravo pour ceux qui ont inventé le Tilt.

FUMISTE HILARE

Pour tous les GS maniaques : dans **Chuck Smith-le-copieur**, voici deux mots de passe à manier avec prudence. Le premier est le nom d'un magicien mythique que connurent tant Morgane que Lancelot. Le second est « CPANEL ». Pour **Aliend Mind**, voici quelques mots de passe : TELEGRAM, AQUA, BIOLOGIST HO ! ou bien HEY TIM, CDEFGAB, LIGHT, JUDY, BIO-LAB, SOMBRERO, ATLANTIS, TRANSIT, OASIS...

PIERRE

Dans **Space Quest II**, pour Xavier et Daniel Charbit, pour traverser le marais sans se faire tuer, il faut se frotter le corps avec les baies (rub berries on body). Les baies sont derrière la

plante carnivore. Toujours dans **Space Quest II**, pour Ready, pour se délivrer du chasseur dont on est prisonnier, il faut lui lancer le spore lorsqu'il marche vers toi. Pour atteindre la grotte lorsque l'on est perché à la corde, il faut se balancer (move rope) suffisamment (mais pas trop !) et sauter. Dans la grotte, il faut utiliser la pierre précieuse (gem) pour éclairer l'endroit. Avance jusqu'au bout et laisse-toi tomber dans le trou (c'est obligatoire). La pierre précieuse se trouve au fond du marais.

Dans **Police Quest**, pour Xavier, pour ne pas te faire tuer dans la prison par l'alcoolique, il faut déposer ton arme dans le casier (locker) qui se trouve à l'extérieur, à côté de la porte du pénitencier. C'est obligatoire.

CRAZY HEAD

Voici quelques tuyaux pour Nic (n° 55) sur Amstrad CPC. Dans **Renegade** au niveau 2, quand le motard arrive sur toi, tu dois sauter en donnant un coup de pied. Tu verras, c'est facile. Après avoir tué les motards, une autre bande va arriver. Mais si tu sais bien manier le clavier, tu peux tuer le boss (en supposant que tu aies pu abattre le reste de la bande). Au niveau 3, ce sont les prostituées qui vont t'agresser. Ici, le mac (le boss), c'est un méchant. Comme pour les motards du niveau 2, tu dois sauter quand le mec force sur toi, après l'être éloigné de lui. Au niveau 4, comment tuer le boss avec le flingue ? Comment avoir une infinité de shield dans **Ybernoïd** et une infinité de vies dans **Trantor** ?

DAVID DRAGONKILLER

Pour Julien le ST-maniaque (n° 56) : pour gagner à **Terrorpods**, il faut d'abord réunir six composants dans les centres de fabrication en échangeant suffisamment « d'aluma » (conseil : rends les centres de fabrication indestructibles en leur communiquant par radio l'instruction « I-N-D-E »). Ensuite, il faudra détruire quinze « tripods » avec des missiles (c'est la vague finale). Le jeu est très prenant mais assez difficile. Prends patience !

Au fait, pourrait-on me communiquer quelques pokes pour **Terrorpods** et **Ikari Warriors** sur ST ? Dans **The Paun**, que sont « the red, the blue and the green » que l'on trouve dans la forêt ? Comment les utilise-t-on ? Comment gagner dans **Guild of Thieves** ?

FACT HARD ST

Pour Ready (n° 56), dans **Space Quest**, tu dois rentrer dans le bar et aller jouer à la machine à sous jusqu'à ce que tu aies gagné 100 buckazoids. ▶

S.O.S AVENTURE

Ensuite, tu vas derrière le bar dans la boutique de robots et tu achètes le robot blanc (give coupon, buy robot). Puis tu retournes au bar, et rebelotte jusqu'à ce que tu aies gagné 250 buczakozoids (je te conseille de sauvegarder souvent au cours de ces étapes).

Après avoir gagné l'argent, tu vas tout au fond à gauche de la ville et tu achètes le vaisseau blanc : buy ship (il faut pour cela que le vendeur soit là ; si ce n'est pas le cas, va le chercher dans le tableau du dessous. Une fois le vaisseau acheté, monte dedans (enter ship), attends que ton robot se place à l'arrière du vaisseau et tape « push button », puis H.H. Bon voyage !

FIRESTONE

Dans **Déjà Vu**, quelqu'un pourrait-il me dire où trouver l'antidote du poison que l'on m'a injecté, afin que je retrouve la mémoire ? De plus, comment ouvrir le bureau de « ace » Harding et du docteur au 934 West Sherman ? Pour Yann (n° 52), dans **Defender of the Crown**, pour attaquer un château, il faut tout d'abord acheter une catapulte et la transférer à son armée de campagne. Tire la souris vers toi pour tendre le bras de la catapulte et appuie sur le bouton de gauche pour lancer le projectile. Bonne chance !

MARIO MATHEY

Voici quelques astuces pour venir en aide à quelques malheureux aventuriers. **Dungeon Master** sur Atari ST : pour Daniel (n° 55), pour passer les deux portes dont du parles, un bon coup d'épée ou de hache fera l'affaire. Pour Peter l'Atarien (n° 56). Pour ouvrir la chambre « room of the gem », il suffit de trouver la pierre bleue qui est dans un passage secret situé dans un recoin du fond du couloir à gauche. Un petit bouton bien dissimulé l'ouvrira. Je ne sais pas non plus à quoi sert la patte de lapin ? (elle pourrait avoir une influence sur la chance du personnage, NDLR.) En tous cas, les grilles sur le sol et la tête de démon ne servent à rien. La porte, elle, se fracasse facilement à la hache.

Pour ceux que ça intéresse, voici un truc pour la nourriture : si vous êtes au quatrième ou au troisième niveau (dans ce dernier cas, finissez-le d'abord), remontez puis descendez au troisième niveau. Surprise ! Les vers géants et les champignons sont de retour. Faites ceci autant de fois que vous le voulez, et vous pourrez ainsi vous constituer des réserves énormes de nourriture.

Enfin, après des semaines de recherches, voici de nouveaux sorts (à vous de mettre la puissance voulue devant les syllabes que je donne) : Ful ir : boule de feu ; Des ew : contre les

monstres immatériels ; Zo : explosion (contre les portes) ; Vi bro : potion anti-poison ; Vi : potion de soin ; Zo bro ra : potion pour le Mana (remplace le sommeil) ; Ya : potion pour le Stamina (remplace le sommeil) ; Ya bro dain : potion augmentant provisoirement la sagesse ; Enl bro Ku : potion augmentant provisoirement la force ; Oh bro ros : potion augmentant provisoirement la dextérité ; Ya bro neta : potion augmentant provisoirement la vitalité ; Oh ven : boule de poison ; Zo ven : potion de poison à jeter sur les monstres ; Ya ir : bouclier magique (pour toute l'équipe) ; Ya bro : bouclier magique (individuel) ; Zo kath ra : pierre de feu.

Voici aussi les différents niveaux de compétence que je connais : néophyte, novice, apprentice, journeyman, craftsman, artisan et adept. A moi, maintenant : au cinquième niveau, je suis bloqué dans un couloir. Derrière moi, la porte est fermée. Devant moi, il y a une porte qui s'ouvre avec une clef que je n'ai pas (les « iron keys » ne marchent pas). Et à ma droite, un champ d'énergie me barre la route. Qui me dira comment passer le champ d'énergie ? A quoi servent la « ra key » (à ouvrir une des portes de la salle du firestaff, au septième niveau, NDLR) et la « blade Vorpal » ? (à tuer des monstres immatériels, NDLR).

Dans **Phantasie III** : pour l'anonyme d'Abidjan (n° 55), pour changer de monde, il suffit d'aller à l'est sur l'île de Kronos. Les coordonnées du « plane of light » sont C2+, celles du « plane of darkness » sont C2-. Dans le donjon de Kronos, en haut à gauche, une machine sert à entrer les coordonnées des deux plans. En haut à droite, un bouton active le changement de monde. Nikademus est dans la ville de la mort (death town). A moi, maintenant. Je n'arrive pas à tuer Nikademus, les armes normales et même le sort « fireflash IV » ne lui font rien. Lord Wood est pourtant avec moi. Où se trouvent les fameuses « armes de Dieu » (God shield, God robes, God sword, etc.) dont parle la notice ? Merci d'avance.

SZNORT

Je bute sur trois énigmes : — dans la partie du donjon « I don't like to be ignored », un pan de mur s'ouvre lorsqu'on déclenche un mécanisme invisible. Quel est le moyen de passer avant qu'il ne se referme ?

— Plus loin, il me manque une « ra key » pour pénétrer dans le tombeau de Firestaff. Je n'en ai trouvé qu'une après les trois grilles, où peut-on en trouver d'autres ?

— Plus bas, que faire devant les murs où se trouve gravé : « when rock it not

rock » ? Dans **Barbarian**, afin de tuer le sorcier, se servir du bouclier en cliquant sur l'icône défense.

BLUE THE DREAMER

Dans **Fairy Tale**, que renferme le donjon gardé par le dragon, à part des baguettes magiques ? Si c'est une statue en or, peut-on m'indiquer le chemin à suivre ? Que faire au « Pixel Crove » ? Dans **Explora**, comment ouvrir le temple maya et la porte à côté de Nefertiti en Égypte ?

RISINF DAVID (ST)

Pour Julien ST-maniaque (n° 56), munis-toi d'un joystick pouvant tirer en rafales et d'huile de coude. Pour passer le « sector one », le succès réside dans les petites boules qui suivent le vaisseau. Il faut à tout prix éviter la pastille « w » car elle ne représente qu'une solution à court terme. Les boules d'énergie quadruplent notre puissance de feu, ce qui met à mal les boucliers des monstres du premier niveau. Une fois que l'on a achevé la zone 2 du « sector one », positionnez l'avion sur la troisième ligne du carrelage en partant du côté gauche, puis passez en char. Maintenez ce cap et canardez en tirant en rafales. Je rappelle que l'on doit être muni de ces fameuses boules d'énergie, qui sont au nombre de deux, passés les premières zones. Le char arrive, descendez alors en bas de l'écran et positionnez-vous au beau milieu de celui-ci. La ruse pour abattre le tank consiste à rester au milieu de l'écran (bien en bas) et à canarder de gauche à droite vers le haut.

Lorsque le tank descend en bas de l'écran, bloquez-vous sur le côté en continuant à tirer. Répétez l'opération jusqu'à ce que la flamme entre les deux mandibules du monstre s'éteigne et que son œil blindé s'ouvre et clignote à l'orange. A ce moment-là, déplacez-vous dans le bas de l'écran afin de positionner une des boules d'énergie en plein dans la bouche du monstre (placez la boule sur la septième ligne du carrelage bleu en partant d'un côté). Une fois cette opération effectuée, tirez sans discontinuer, le monstre explosera 99 fois sur 100 (alors, prudence !). Les zones 3 et 4 sont très armées mais restent conventionnelles. Cependant, ne troquez surtout pas vos précieuses boules d'énergie contre une pastille « w », vous ne pourrez pas passer le deuxième secteur. Au contraire, recherchez une troisième boule d'énergie. Abattez en priorité les engins volants, cela vous permettra d'acquiescer une pastille « H » (bombes en chapelet) et une pastille « A » (invulnérabilité).

Une fois les dernières tourelles de la zone 4 abattues, vous devez faire le

plein boucliers (pastilles « F »), disposer de neuf secondes d'invulnérabilité (pastille A, elle se trouve à l'emplacement de la dernière tourelle à gauche), et surtout de trois boules d'énergie. Ainsi armé, passez alors en char, calez-vous sur la septième ligne du carrelage bleu et tirez sans relâche. Le monstre arrive : restez sur cette ligne et descendez en bas de l'écran toujours en tirant en rafales (NB. Le monstre ne descend pas jusqu'en bas, ne vous planquez pas dans les coins). Visez bien la bouche. Lorsque le monstre remonte vers la haut de l'écran, suivez-le en canardant et en surveillant votre temps d'invulnérabilité. Lorsque celui-ci a expiré, placez une boule d'énergie en face de la gueule du monstre et tirez sans interruption. Après quelques secondes, le monstre explose, c'est inévitable (99 fois sur 100 encore !). Passez tout de suite en avion car le dock d'arrivée du premier secteur est défendu au sol par des véhicules kamikazes qui risquent de vous détruire si vous n'avez plus assez de boucliers. Nous voilà au deuxième secteur. Là, il faut éviter de toucher les parois et se dépêcher d'abattre les tourelles d'appoint sur les côtés avant l'arrivée d'objectifs au milieu de l'écran. Notez que si l'on détruit l'escadron de quatre beignets métalliques on obtient une pastille « R ». La destruction du deuxième escadron de beignets amène une pastille « P », les trois vaisseaux Mastodontes qui tirent de longs lasers rapportent une boule d'énergie bien inutile par rapport à la pastille « W » qui est indispensable au deuxième secteur. Notez que la première pastille régénératrice en boucliers s'obtient en abattant la petite armada de seize appareils rappelant « Galaxian » (...). Amigaïstes, cette méthode marche aussi sur Amiga mais à un degré de rapidité beaucoup plus élevée.

A moi maintenant : où se trouvent la gourde de poudre et les haricots à « hair ball » ? A quoi sert l'objet en bois trouvé dans la cave sur le cadavre dans **Morteville Manor** ? Qui est l'assassin ? Aidez-moi, je stresse. Dans **SDI**, je désespère de rentrer dans ma base et pénétrer le satellite soviétique pour aller libérer ma fiancée ruskoff. Help !

36-15 TILT SOS

Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le **36.15**, tapez **TILT SOS** et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3 1/2 + souris	4725 F
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084	7490 F
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3 1/2 + souris	11590 F
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084	14790 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Genlocker vidéo comp. ext.	
3 1/2 interne A 2010	1690 F	GST 30	3390 F
3 1/2 externe A 1010	2090 F	Genlocker + encoder ext.	
5 1/4 ext. + affichage	2190 F	GST Y000	14900 F
3 1/2 ext. + affichage	1790 F	Encoder PAL EPAL	2590 F
MONITEURS		Interface vidéo comp.	
Monochrome HR A 2024	NC	PAL A 2032	790 F
Couleur HR 1084	2990 F	Caméra HV 720	3350 F
Couleur HR		Objectif SCHNEIDER	950 F
reman. A 2080	4490 F	Zoom COSMICAR	4450 F
Couleur multi synchro	6990 F	Statif ROHEN	1800 F
EXTENSIONS		Tablette Easy/500	4590 F
512 Ko interne A 501	1095 F	Tablette Easy/2000	5390 F
2 Mo externe	4990 F	Graphiscope II	PROMO 1000 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F	Table graph. CRP A4	4490 F
2 Mo interne A 2052	3600 F	Table graph. CRP A3	8490 F
DISQUES DURS		Table trac. A4 ANGALIS	11990 F
20 Mo externe + cont.		Table trac. A3 ANGALIS	NC
AMIGA A 500	6990 F	Scanner CANON A4	11560 F
20 Mo interne + cont.		Scanner CANON A3	15120 F
PC A 2092/PC 5060	6150 F	Souris	270 F
20 Mo interne + cont.		Crayon optique	NC
AMIGA A 2092/A 2090	6150 F	TÉLÉMATIQUE	
EMULATEURS		Modem DTL 3000	6400 F
PC XT + lecteur 5 1/4		Modem DATAPHON	
A 2088 D	5600 F	S 21-23 D	3990 F
PC AT + lecteur 3 1/2		Émulateur ARCHOS	1190 F
A 2086 D	NC	Émulateur FLAMITEL	1490 F
GRAPHIQUE/VIDÉO		Émulateur DIGA	990 F
Digiview	1990 F	SON	
Frame grabber N/B	8890 F	Interface Midi	520 F
Frame grabber couleur	9350 F	Perfect sound	990 F
Filtre électronique	2690 F	Pro Midi studio	1590 F
Genlocker vidéo comp. int.		Sound sampler	990 F
A 2300	NC	Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		AMSTRAD	
120 D	1850 F	DMP 3160	2290 F
LSP 10	2790 F	DMP 4000	3995 F
MSP 15	4590 F	LQ 3500	3990 F
STAR		EPSON	
LC 10	2490 F	LX 800	2690 F
LC 10 couleur	2950 F	LQ 500	3790 F
LC 24 10	4990 F		

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7490 F + GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE :**
3 SUPER JEUX SURPRISE
OU
- **PACK UTILITAIRE :**
DELUXE PAINT + DELUXE PRINT
OU
- **PACK BUREAUTIQUE :**
SUPERBASE + TEXTCRAFT

AMIGA

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité.

Allo Danièle : (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F



3615 amie

Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

EXCLUSIF : **LE DÉFI!**

-50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*sauf laser **de plus de 5000 F.

AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
saut promos

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO		Textcraft	790 F
Aegis Animator	950 F	VIP Professional	1400 F
Aegis Draw +	1899 F	Vizawrite	1490 F
Aegis Impact	1699 F	JEUX	
Aegis Video Titler	1400 F	Urns	NC
Animate 3D	1299 F	Barbarians	195 F
Butcher	339 F	Arkanoid	235 F
CAO 3D	1490 F	Arkanoid II	230 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F	Ferrari F1	250 F
DeLuxe Print	900 F	Jeanne d'Arc	280 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F	Explora	350 F
Digipoint	580 F	Faery Tale	320 F
Dynamic CAD	1100 F	Capone	240 F
Grabbit	299 F	Xenon	200 F
Page Flipper	400 F	Zoom	220 F
Photon Paint	740 F	Superski	230 F
Printmaster +	500 F	Tanglewood	220 F
PRO Vidéo	600 F	Sub Battle	289 F
Sculpt 3D	899 F	King of Chicago	260 F
Silver	1700 F	Buggy Boy	230 F
TV Show	770 F	Destroyer	250 F
Vidéoscape 3D	1549 F	Ice Hockey	220 F
LANGAGES		Pandora	240 F
Aztec C Comp.	2000 F	Bionic Commando	240 F
Climate	370 F	Desolator	240 F
Lattice C 4.0	1790 F	Garrison	240 F
Macro Assembleur	679 F	Space Racer	220 F
MCC Pascal	670 F	Chess M 2000	260 F
True Basic	1184 F	Bermude Project	285 F
MUSIQUE		Iron Lord	320 F
Aegis Audiomaster	590 F	Macadam Bumper	286 F
Aegis Sonix	790 F	Ports of Call	260 F
DeLuxe Music	800 F	Roadblaster	285 F
Dr T'S	1990 F	The Three Stooges	295 F
Dynamic Drum	450 F	Paladin	320 F
Future Sound	2000 F		
Instant Music	293 F	NOUVEAUTES	
Music Studio	399 F	Pow	295 F
Synthia	950 F	Bomb Buster	NC
X Music	950 F	Ganymed	NC
BUREAUTIQUE		Space Harrier	NC
DB Man	1439 F	Giana Sister	240 F
Page Setter Fr.	1690 F	Isp Hang On	NC
Professional Page	3690 F	Enduro Racer	NC
ProWrite	1120 F	Ikon Warriors	NC
Scribble	750 F	Vixen	230 F
Superbase Pro	1490 F	Carrier Command	290 F
		California Games	290 F

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Rawkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	40 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

WELLDONE

T157-Bis

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
 ADRESSE _____
 VILLE _____
 CODE POSTAL [] [] [] [] [] []
 TÉL. : _____
 MON ORDINATEUR : _____
 MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____

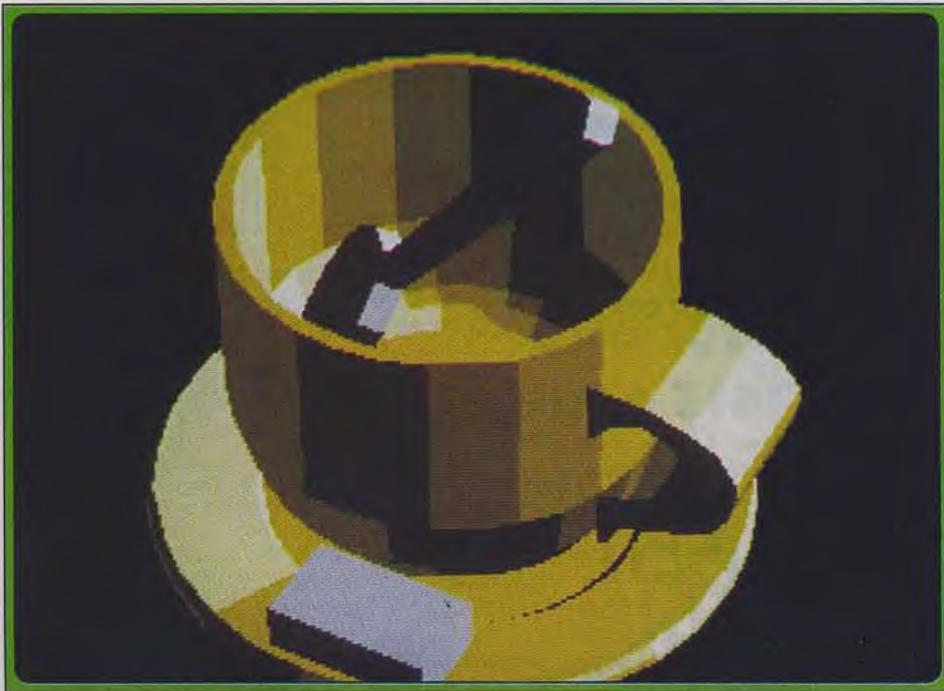
DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F			TOTAL

CHEQUE CCP CARTE BLEUE

[] [] [] [] [] [] DATE D'EXPIRATION -

DATE _____ SIGNATURE _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



Il n'a guère fallu plus de vingt minutes pour construire et assembler les cinq objets.

Cyber Studio: 3D, 3 mouvements!

Comment créer des objets en trois dimensions sans pour autant demander d'intenses efforts? Tel est le pari gagné de *Cyber Studio*, version francisée et optimisée de *CAD 3D*, remarquable soft de modélisation tournant sur *ST*. Un vrai régal!

Cyber Studio est la nouvelle appellation de *CAD 3D 2.0* (voir *Tilt 35* et *50*), un logiciel de dessin en trois dimensions. Il fonctionne sur *ST* et nécessite au minimum un méga de Ram. Pour mémoire, il fut primé *Tilt d'or* en 1986. La version présentée ici a été améliorée grâce aux soins de Tom Hudson — l'auteur, entre autres, de *Spectrum 512* — et s'inscrit dans la gamme « *Cyber* » dédiée à l'animation en 3D. Deux disquettes sont fournies : l'une contient *CAD 3D*, le programme de modelage, l'autre contient *Cybermate* destiné au tournage d'une séquence d'images. Dans cet article, nous allons présenter *CAD 3D* uniquement.

Mais avant de pénétrer dans l'univers cubique, ouvrons une parenthèse historique. Les lois de la perspective furent établies au Quattrocento, siècle flamboyant de la Renaissance italienne. Auparavant, les peintres représentaient l'espace selon des critères curieux pour l'homme moderne. Par exemple, la taille d'un personnage était plus importante s'il était puissant et haut placé dans la hiérarchie ecclésiastique ou noble, et minuscule s'il s'agissait d'un vilain petit gueux ou d'un diabolin aux pieds crochus. Peu importait sa position géographique dans le décor. Le calcul des perspectives eut le mérite de

corriger ces interprétations scandaleuses et réconcilia la vision de l'œil humain avec la réalité du monde. Téléportons-nous cinq siècles plus tard, précisément dans les années 70 au Louvre, où l'esprit de quelque génial informaticien contemplant la Joconde se fit cette réflexion : « elle a peut-être un grain de beauté sur l'épaule gauche... elle a sans doute le nez long. Mais, pour le vérifier, il faudrait que je puisse l'observer de dessus, puis de profil. Ce qui m'est malheureusement impossible, sauf en rêve, parce que le tableau est plat. » C'est ainsi que germa dans son cerveau binaire, l'idée de concevoir un système informatique qui créerait des objets en volume et les propulserait dans des décors fantastiques. Le point de vue ne serait plus fixe mais mobile. Son œil planerait à l'intérieur de l'image, au cœur des objets, dessus, dessous, loin ou près. Une idée saugrenue en appelant une autre, il se dit qu'il serait comique d'éclairer *Mona Lisa* avec un spot rouge. Or, avec une image plane, ce n'est désespérément pas possible.

L'infographie venait de naître... La seule façon de contourner un objet et de moduler son éclairage consiste, en premier lieu, à décrire géométriquement toutes ses parties

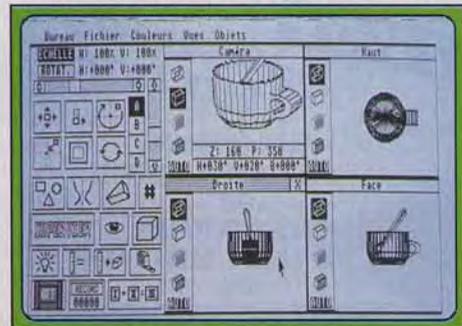
suivant trois axes. Cette première étape de construction d'objets porte le nom de modélisation. Au départ, la structure des éléments est en fil de fer à l'image de la tour Eiffel. Mais, s'il est hors de question de toucher le célèbre monument, il est indispensable de recouvrir nos objets afin de leur donner une épaisseur.

L'étape suivante concerne la mise en place des éclairages afin d'ombrer les différentes facettes et de créer un relief. Telles sont les opérations possibles avec *Cyber Studio* dont les performances sont stupéfiantes lorsque l'on songe que le *ST* n'est somme toute qu'un micro, certes puissant, mais modeste en capacité mémoire et en rapidité à côté des grosses machines. En fait, *Cyber Studio* est la première tentative réussie de modélisation sur micro, et à plus d'un titre : le manuel, traduit en français, est clair ; son maniement requiert à peine quelques heures d'apprentissage si l'on est en bonne disposition ; les éléments créés sont des objets d'aspect réaliste ; il coûte 750 F.

Le soft est chargé, la page de menu envahit l'écran, l'univers est vide et ne demande qu'à se peupler de petits objets excentriques. Effectuons un rapide check-up des fonctions à disposition. D'abord les instruments : le tour et l'extrudeur servent à façonner des formes selon notre fantaisie. Les trois lampes éclairent les éléments, une fois que tout est bien en place. La caméra est en position de repos mais elle ne perd rien pour attendre car nous allons la déplacer partout afin de voir les scènes sous tous les angles. Quant aux fonctions de changements d'échelles, de grossissements et de déplacements, elles sont pratiques pour modifier l'aspect des objets. Le but ultime de la séance est de prendre le thé en modélisant une tasse posée sur sa soucoupe, avec un sucre dedans et une petite cuillère. Toute cette quincaillerie étant virtuelle, bien sûr. L'ordre de création des différents éléments



Les arêtes de chaque facette sont représentées.



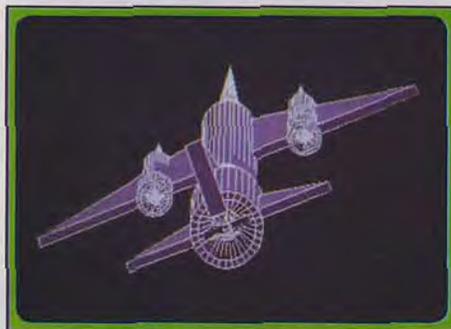
On observe la tasse dans les quatre fenêtres.

importe peu. Nous pouvons commencer par le plus simple : le sucre. *Cyber Studio* offre généreusement plusieurs formes prédéfinies : des sphères, un prisme, un tore, et un cube. Ces formes de base peuvent s'additionner pour former un nouvel objet plus élaboré. Le sucre est fabriqué en déformant le cube de manière à le transformer en parallélépipède. Une fois la sélection effectuée, le cube vient se placer directement au centre de la fenêtre Caméra. Il est temps de dire quelques mots sur la façon d'observer ce qui se passe dans notre univers. Jusqu'à preuve du contraire, il n'existe pas d'écrans tridimensionnels. Or le problème qui nous occupe est de concevoir l'espace (3D) sur un écran plan (2D). Faites le compte, il manque une dimension. Toute la difficulté de *Cyber Studio*, et par extension de tout logiciel de modélisation, découle de cet horrible constat : des centaines de milliers d'heures de réflexion et d'interrogations n'ont pas suffi pour apporter une solution pratique au problème de la vision d'un volume sur une surface plane. En fin de compte, l'esprit est contraint d'élaborer une représentation spatiale à partir de trois points de vue : de face, de dessus et de côté.

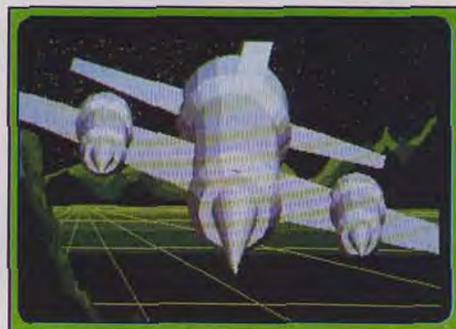
Cyber Studio procède de cette façon : chacune des fenêtres disposées sur la droite de l'écran

nous avons besoin d'outils. Je soupçonne Tom Hudson, le concepteur, d'avoir suivi un stage de poterie ! Car il a bel et bien intégré un tour de potier dans le soft. La pratique est fort simple : en cliquant sur l'icône représentant un vase, un nouvel écran s'affiche, séparé en deux dans le sens vertical. A l'aide de la souris, on dessine des morceaux de segments sur la partie droite dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie gauche reproduit le tracé par effet de miroir. Lorsque le contour du nouvel objet semble satisfaisant, on clique sur l'option « Tourner ». Et, au bout de quelques

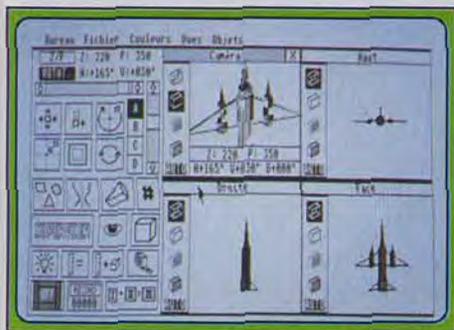
rapidement les objets représentant un axe de symétrie : la soucoupe et la tasse à thé entrent dans cette catégorie. Il reste à modeler la cuillère, ce qui est loin d'être un exercice simple. Sortons de la boîte le second instrument de *Cyber Studio* : l'extrudeur. Derrière ce nom barbare se cache une idée simple. Le daddy de Tom Hudson excellait dans le maniement de cet engin dangereux pour les doigts. Sur le gabarit, on découpe, à coups de souris, une forme, en évitant de croiser les lignes. Imaginez une feuille de carton recouverte d'un motif quelconque en pointillé. Vous taillez le carton



Vue arrière de l'avion en mode filaire.

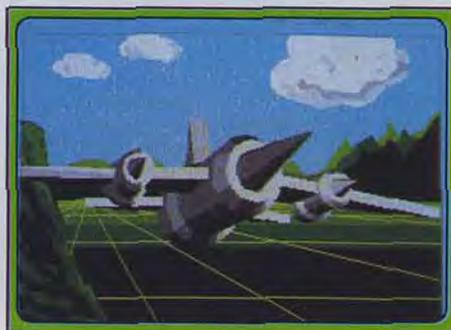


Virage périlleux à l'approche de la montagne.



Les fonctions sont regroupées sur la gauche.

correspond à une vue, la quatrième étant réservée à la caméra. Reprenons notre sucre qui fond lentement dans le tube cathodique. Pour l'instant, il ressemble à un gros carré. Deux ascenseurs GEM permettent de déplacer la caméra horizontalement et verticalement autour du cube afin de se faire une idée plus précise de l'allure de la chose glucosée. Positionnons la caméra trente degrés à droite et trente degrés au dessus. La perspective change et fait apparaître le cube différemment. Sur le bord gauche de la fenêtre figurent quatre icônes qui symbolisent les divers modes de visualisation : du mode « fil de fer » au mode « surfaces pleines », le plus « parlant » car il donne à l'objet l'impression de relief. Passons en mode « supervue » pour contempler, en plein écran et en couleurs, notre morceau de sucre. Que c'est beau ! En quelques coups de souris, nous avons créé un cube, bougé la caméra et le résultat est immédiat. Le problème des couleurs devrait être abordé ici mais sachez simplement que l'on modifie les teintes à volonté sur l'ensemble de l'objet ou sur une partie. Cela dit, les opérations sur les couleurs ne sont pas les plus importantes et elles interviennent réellement au moment de la finition. Comment créer soi-même des objets sans se limiter aux formes prédéfinies ? Pour ce faire,



On peut intégrer un décor derrière l'objet.

instants nécessaires au calcul des facettes, l'objet tourné, terminé, apparaît dans les fenêtres. Une précision d'importance s'impose : l'écran dans lequel les objets sont tournés s'appelle un gabarit, qui est une espèce de plaque dont on découpe les contours. Comme nous ne sommes pas dans une tôlerie mais devant un ordinateur, il ne faut pas oublier de sauvegarder vos gabarits sur disquette. En effet, la mémorisation de l'objet se fait à ce stade. Si vous ne sauvegardez pas les gabarits, il sera impossible de modifier la forme d'un élément. Le tour est, à l'évidence, l'instrument idéal pour modéliser



La caméra effectue un zoom sur le cockpit.

à grands coups de ciseaux en suivant le contour. Votre motif est prêt. L'étape suivante, gérée par *Cyber*, est l'extrusion : le motif s'épaissit exactement comme si vous aviez superposé plusieurs couches de contreplaqué aux formes du motif. L'usage de l'extrudeur est réservé à la création d'objets complexes aux contours torturés.

Il existe une troisième méthode de fabrication que j'ai à peine évoquée. C'est la plus compliquée, tant sur le plan de la mise en œuvre que sur le plan de la programmation. Elle fait appel à des calculs forts savants donc très longs. D'ailleurs le concepteur précise bien qu'il a souffert cruellement quand il a écrit la partie du programme consacrée à l'assemblage de plusieurs objets. Le mot est jeté ! Oui, il s'agit d'assembler des éléments disparates pour en créer un nouveau. Seulement, la manip ne consiste pas simplement à empiler des boîtes et des boules mais à lier des formes quelconques créées par vos soins. Les objets peuvent s'interpénétrer et les résultats obtenus sont curieux, suivant le type d'opérateur choisi. Pour simplifier, nous allons prendre deux objets simples : une boule et un cube. En choisissant l'option « lier », une page écran spéciale apparaît avec la liste de tous les objets. En bas, figurent les noms des opérateurs : « plus », « moins », « et », « marque ». L'opérateur « plus » est employé pour additionner deux objets. Ils peuvent être superposés mais pas nécessairement. L'intérêt du « plus » est de réduire le nombre d'objets quand on en a trop. Par exemple, nous avons modélisé la tasse puis l'anse. Ce qui, si je compte bien, me donne deux objets distincts. Il est logique de les réunir exactement comme le ferait un potier. En pratique, je clique d'abord sur « tasse », puis sur « plus » et enfin sur « anse ». *Cyber* me demande alors le nom du nouvel objet qui sera généré. Tapons « tasse 1 ». Il faut souligner que les objets d'origine seront effacés. La fonction de

liaison consomme beaucoup de temps, généralement plusieurs minutes. En effet, la durée du traitement est proportionnelle à la complexité des objets et à la position de l'un par rapport à l'autre. La soustraction est un peu difficile à maîtriser correctement puisqu'il faut essayer de se représenter le résultat avant d'entreprendre quoi que ce soit. « Truc » moins « Machin » égale « Bidule ». A quoi ressemble « Bidule » ? En fait, ça donnera le volume du premier auquel on a retiré le volume du second. Si l'on prend deux sphères identiques légèrement décalées, le résultat devient une demi-coque ou, si vous préférez, la moitié d'une noix de coco vide. Attention, la soustraction n'est pas commutative.

Un conseil : sauvez toujours vos objets avant de les lier. A ce sujet, le concepteur indique dans le manuel que les liaisons peuvent ne pas fonctionner dans tous les cas. La raison invoquée est qu'un objet est formé d'une collection de facettes triangulaires. Lier deux objets revient à construire les facettes d'intersections (qui peuvent être très nombreuses). Puis, il faut calculer les points d'intersection, tirer les facettes internes et externes, et enfin éliminer du nouvel objet les facettes inutiles. Ouf ! Un vrai casse-tête. Il n'en reste pas moins vrai que la liaison est la meilleure méthode si vous désirez obtenir des objets très complexes. A propos des facettes, le mode « supervue » est intéressant pour s'en faire une idée : il reconstruit l'objet en commençant par afficher les facettes les plus éloignées de la caméra, et il répète la même opération jusqu'aux facettes les plus proches. En déplaçant la caméra autour, on pardonne à *Cyber Studio*, les longues minutes d'attente. Le travail de liaison qui a été effectué est colossal. N'oublions pas que nous sommes dans un univers à trois dimensions, donc nous avons affaire à de vrais objets. Le positionnement des sources lumineuses est finalement moins aisé qu'il n'y paraît. Elles sont matérialisées par des ampoules qu'il faut déplacer à la souris. *Cyber Studio* propose trois sources distinctes auxquelles vient s'ajouter une quatrième : la lumière d'ambiance qui éclaire uniformément l'ensemble de l'univers. L'intensité lumineuse des lampes est paramétrable sur une échelle de sept valeurs. Avec un peu d'exercice, on arrive à dominer les feux de la rampe. Nos objets sont maintenant construits, nous allons les observer sous différents angles. Soit en déplaçant la caméra, soit en déplaçant l'ensemble tasse, soucoupe, etc., dans l'univers. Ce sont des choses complètement différentes. Par exemple, il existe deux façons de faire le tour d'un manège avec ses chevaux de bois. Vous plantez la caméra dans le sol et le manège tourne. En quelques secondes, vous en avez réellement fait le tour tout en restant immobile. Transposé à *Cyber Studio*, cela revient à effectuer une rotation de l'univers. Deuxième méthode : le manège est à l'arrêt et c'est à vous, caméra sur l'épaule, de courir tout autour. Dans ce cas, l'univers de *Cyber* ne bouge pas, c'est la caméra qui se déplace. On peut combiner les deux au risque de ne plus s'y retrouver. Curieusement, on ne peut pas réinitialiser les angles de points de vue. Lorsqu'après avoir incliné la caméra, inversé

l'univers, on souhaite revenir au début pour remettre les objets dans le bon sens — mais y a-t-il un sens ? — on n'a aucun recours. Il reste encore une manipulation essentielle : le positionnement d'un objet indépendamment du reste. Avant tout, regardez bien vos écrans et représentez-vous l'ensemble. Pour travailler un objet, il est nécessaire de désactiver les autres. Ils disparaissent de l'image mais ne sont pas perdus pour autant. *Cyber Studio* groupe les objets en quatre catégories : A, B, C et D. Dans chacune, on range jusqu'à vingt éléments. Comme nous n'en avons créé que quatre, ils figurent tous dans le groupe A. En double-cliquant sur le « A » dans le menu, tous les noms apparaissent en inverse vidéo indiquant qu'ils sont actifs. En cliquant sur un nom, on le cache momentanément. De sorte qu'en gardant un seul objet actif, nous pouvons lui faire subir des transformations sans modifier le reste. Les manipulations sont nombreuses et s'effectuent en combinant les rotations et les changements d'échelle. C'est tout ce dont nous

avons besoin. Il faut noter que l'on modifie l'aspect et la position dans les fenêtres qui donnent sur l'univers et non pas dans la fenêtre de la caméra qui ne sert qu'à l'observation.

Cyber Studio n'a pas oublié les programmeurs férus d'animation 3D : il est fastidieux d'entrer des kilomètres de données de coordonnées X, Y, Z, affectées aux sommets d'un élément. L'option « liste d'objets » éditée sur imprimante, ou mieux encore sur disquette, toutes les coordonnées, en fichier ASCII. Ainsi, vous récupérez directement les valeurs pour les inclure dans vos programmes. Certains graphistes spécialisés dans la création d'images de synthèse utilisent *Cyber Studio* pour élaborer des maquettes d'objets. Ensuite, ils les transfèrent sur leur gros ordinateurs. Cela donne une indication de la fiabilité et de la qualité de ce soft. Après avoir travaillé avec *Cyber Studio*, *Cybermate* organisera et enregistrera vos séquences d'images.

Ivan Roux



Les trois éléments : la carte à insérer dans le PC, le micro et le haut-parleur.

Sampler Vocal

Un échantillonneur de bonne qualité pour compatibles PC. Son mérite est de permettre l'adjonction de séquences musicales dans vos programmes. Mais vous pouvez aussi triturer les sons enregistrés via le micro et la carte d'extension.

La société Techni-Musique (TMPI) est spécialisée dans la création et la distribution de périphériques sonores. Elle compte quelques synthétiseurs vocaux et utilitaires pour *Amstrad CPC* et *Thomson*. Elle présente deux nouvelles cartes vocales pour PC : un sampler et un

synthétiseur. L'essai du sampler a été effectué sur un *Amstrad PC1512* et les résultats obtenus se sont révélés prometteurs. L'ensemble comprend une carte à installer sur un connecteur d'extension et un microphone. Les branchements sont simples à réaliser,

il faut toutefois veiller à bien enfoncer les prises. Les programmes *Sam1.com* et *Sam2.com* (livrés sur disquette) assurent la gestion de la carte et de la mémoire.

Ils doivent être chargés au préalable.

Les réjouissances commencent avec *Sampler.exe* : il permet l'enregistrement, la restitution d'une séquence sonore. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche D, de parler devant le micro puis d'appuyer sur une touche. Le message est alors digitalisé, stocké en mémoire et prêt à être écouté par l'appui sur la touche E. La qualité de la restitution dépend de la fréquence d'échantillonnage qui est commutable de 4 à 8 MHz. Par ailleurs, la longueur de l'enregistrement est inversement proportionnelle à la fréquence. Pour s'en convaincre, on peut écouter à 8 MHz un morceau enregistré à 4 MHz. Par ailleurs, la longueur de l'enregistrement est inversement proportionnelle à la fréquence. Pour s'en convaincre, on peut écouter à 8 MHz un morceau enregistré à 4 MHz : on obtient une voix aigüe et rapide à la manière d'une bande audio défilant trop vite.

Les éléments vocaux peuvent être sauveés en fichiers et réutilisables dans vos programmes Basic, Pascal ou C. En effet, *Sam 1.com* et *Sam 2.com* sont des interpréteurs de commandes chargés d'exécuter les ordres provenant de ces langages. En Basic, quelques lignes suffisent à créer des petits programmes de messages sonores. A titre d'exemple, la commande RE permet de restituer l'élément vocal présent en mémoire et la commande EN, suivie du nombre de secondes, déclenche l'enregistrement. L'interface de programmation est bien conçue, les commandes sont très simples à utiliser. Le soin apporté permettra de développer des applications d'EAO, notamment l'enseignement des langues ou l'apprentissage de la lecture. En octobre, l'adjonction d'une option de téléphonie (PC Phone permettra de créer des softs de télésurveillance, des fonctions répondeurs et autres alarmes. A noter que la carte comporte des sorties « ampli », casque et haut-parleur plus une entrée micro de type jack. Le prix du sampler complet, hard et soft s'élève à 1 350 F TTC. Quant au PC Phone, il coûtera 2 450 F TTC.

Ivan Roux.

Ultrason

Encore un échantillonneur de sons pour *Amstrad CPC*. Son nom, *Ultrason*, n'implique pas que vous allez digitaliser dans les très hautes fréquences mais de la musique ou des voix audibles par l'oreille humaine.

Cette année, la gamme des logiciels musicaux pour *Amstrad CPC* s'est enrichie de quelques séquenceurs et éditeurs de sons de qualité (voir les tests de *Music-Pro* dans le n° 51, de *Silipack* et de *Magic Sound* dans le n° 52 de *Tilt*). Avec

Ultrason, les utilisateurs de *CPC* ont aujourd'hui à leur disposition un échantillonneur capable de digitaliser sans interface des paroles ou de la musique enregistrée sur cassette, à des fins d'illustration sonore exclusivement.

Ultrason se sert du lecteur de cassettes associé au *CPC* comme source sonore et restitue les digitalisations à travers le petit haut-parleur de la machine. La mise en œuvre du programme est d'une simplicité exemplaire. La présentation des fonctions, rassemblées dans une unique page-écran fort bien dessinée, s'inspire des commandes d'un magnétophone. Une « touche » de digitalisation en continu permet d'écouter la cassette afin de rechercher un passage et d'apprécier le résultat. L'icône d'enregistrement lance simultanément le magnétophone de l'*Amstrad* et la digitalisation, qui dure une vingtaine de secondes à la fréquence d'échantillonnage maximum (la durée d'enregistrement est inversement proportionnelle à cette fréquence). Grâce à deux curseurs, le point de départ du morceau et sa longueur totale peuvent être modifiés, ce qui permet de n'en conserver que la partie intéressante. Une fois sauvegardé, le fichier n'occupe pas plus de 35 Ko.

Certes, la qualité sonore est très mauvaise et les modestes performances audio de l'*Amstrad*, doté d'un haut-parleur et de circuits d'amplification anémiques, n'expliquent pas tout. L'absence de filtrage à l'enregistrement comme à la lecture produit un « bruit numérique », sorte de crachouillis provoqué par la fréquence d'échantillonnage qui brouille parfois le message sonore jusqu'à le rendre intelligible. Il est donc préférable d'utiliser la fréquence d'échantillonnage maximum et de veiller à n'enregistrer que des messages simples (*Ultrason* convient très bien pour la parole).

En contrepartie, l'absence d'interface de digitalisation confère aux fichiers créés avec *Ultrason* une compatibilité sans faille.

Les illustrations sonores incorporées dans vos programmes en Assembleur ou en Basic (un petit programme de chargement est présent sur la disquette) pourront donc retentir sur n'importe quel *Amstrad CPC*.

Ultrason, programme de qualité mais sans prétention, est donc avant tout destiné aux programmeurs de jeux.

Ils pourront agrémenter ceux qui préparent avec des sons ou des bruits, le plus souvent des digitalisations de voix. Il ne peut en aucun cas être assimilé aux utilitaires de création musicale puisque, contrairement à d'autres échantillonneurs plus performants et plus chers tournant sur des ordinateurs 16/32 bits, il ne permet pas d'utiliser les timbres digitalisés pour créer de la musique. Quoiqu'il en soit, *Ultrason* a déjà le mérite d'exister sur *CPC*. Et ce n'est pas rien, surtout quand on commence à comparer les capacités vocales de ses 8 bits à celles des *ST* ou *Amiga*. En fait, dans la famille des 8 bits, le *C 64* reste la seule machine capable de rivaliser avec les 16/32 bits sur le plan sonore grâce à son chip de très haute performance.

(Disquette MBC pour *Amstrad CPC 464*, 664 et 6128) Jean-Philippe Delalandre.

Type	_____	digitaliseur de sons
Présentation	_____	★★★★
Intérêt	_____	14
Accessibilité	_____	★★★★
Potentialité	_____	★★★★
Prix	_____	B



La page de menu avec ses boutons style magnétophone et ses potentiomètres.

Moniteurs: sons et lumières



Souvent oublié, l'écran est le parent pauvre des microloisirs. Pourtant nul ne conteste son importance et seule la méconnaissance de ce type de périphérique explique cet état de fait. Alors pour tout savoir sur les moniteurs, lisez la suite...

Véritablement démocratisé par Amstrad, le moniteur n'est plus le périphérique de luxe d'il y a cinq ans. Qu'il soit couleur ou monochrome, il permet au fanatique de micro de pratiquer son sport favori sans monopoliser le téléviseur familial! Les routards de la micro se souviennent d'ailleurs parfaitement de ces temps heureux où l'on était obligé d'attendre la fin du dernier journal télévisé pour s'adonner aux joies de la programmation... Heureusement, à cette époque, il n'y avait que trois chaînes et le concept de la télé 24 heures sur 24 n'avait pas encore été inventé en France! Depuis, la situation a changé. Toutefois les écrans sont encore bien mystérieux et les consommateurs souvent mal informés. Or en matière d'informatique, comme en haute fidélité, tous les éléments comptent... L'écran est le lien privilégié entre utilisateur et ordinateur, en quelque sorte le média entre l'homme et la machine. C'est pourquoi on doit être particulièrement exigeant à son égard. Il n'existe rien de plus frustrant pour un joueur que de ne pouvoir jouir pleinement d'un jeu du fait d'une visualisation approximative aux bavements et effets de flou qui, bien que parfois artistiques, n'en sont pas moins d'éclatantes preuves de la non adéquation de la machine et du moniteur. De la même manière, comment voulez-vous effectuer un travail un tant soit peu sérieux si vous ne disposez pas d'un écran de qualité exempt de scintillements? Tout cela démontre qu'en matière de moniteur il ne faut pas hésiter à investir une certaine somme car ce type de périphérique se veut par essence multimachine et possède une durée de vie généralement bien supérieure à celle des ordinateurs familiaux. D'ailleurs, un vieux proverbe *Silicon Valley* ne dit-il pas : « les micro passent, les écrans restent »?

AVANT TOUT, DÉFINISSEZ VOS BESOINS.

Encore faut-il savoir choisir un écran parfaitement adapté à ses besoins présents, mais aussi futurs. Du reste, ouvrons une parenthèse pour préciser que cet adage ne s'applique pas seulement à notre sujet mais à tous les périphériques. Choisir un matériel à la limite des performances moyennes du moment revient à

Multiquoi ?

A plusieurs reprises, nous vous avons parlé de moniteurs Multiscan. Mais que recouvre très exactement ce vocable qui semble bien abscons au premier abord ?

Une analyse plus empirique qu'étymologique montre que ce terme est constitué d'une part de « multi » et d'autre part de « scan ». La première racine amène l'idée de plusieurs. La seconde (scan) est plus érotique mais dira certainement quelque chose aux radio-amateurs, cibistes et autres radio-modélistes. Ce terme se retrouve, en effet, dans le mot scanner qui, dans ces domaines, évoque un récepteur très performant capable de recevoir les messages émis sur de nombreuses fréquences et selon de nombreuses méthodes de transmission. Fréquence, le mot est dit ! Un écran Multiscan se caractérise par sa faculté à disposer de plusieurs fréquences.

Mais, objectez-vous, la théorie veut qu'un écran analogique dispose d'une infinité de fréquences entre 0 Hz et sa bande passante maximale. Certes, mais les écrans Multiscan ont la particularité de s'adapter au signal. La fréquence de balayage est en quelque sorte choisie en fonction de la résolution de l'ordinateur. Avantage de ce système : l'image est toujours d'une stabilité à toute épreuve. A signaler que ces moniteurs sont généralement des modèles haut de gamme et disposent de nombreux connecteurs permettant d'assurer la liaison avec n'importe quel ordinateur.

Ainsi pour réaliser les photos d'écrans que nous publions, nous utilisons un tel moniteur sur toutes les machines classiques. Mac mis à part.

M.B.

se condamner à le revendre à moyen terme pour s'équiper en matériel plus performant. Le bon choix dépend donc de votre machine actuelle mais aussi de celle dont vous serez probablement équipé à moyen terme. Fin de la parenthèse.

Nous l'avons vu plus haut, la première chose à faire avant d'acheter un moniteur est de définir ses besoins. Première question : quel est le rapport d'utilisation de votre machine entre le jeu et les applications personnelles? Si vous ne faites que jouer et uniquement jouer parce qu'un ordinateur ne sert qu'à cela et n'est pas capable de faire autre chose ou bien parce que vous n'avez pas le temps ou pas l'envie de vous en servir autrement, il est évident que votre écran doit posséder au moins deux caractéristiques. Il doit être couleur et de préférence disposer de circuits de reproduction du son. En effet, il n'existe rien de plus triste que de voir un jeu aux graphismes de qualité sur un écran désespérément monochrome, que le phosphore soit vert, orange ou de toute autre couleur.

La présence de circuits sons est aussi d'une importance capitale surtout si votre machine ne dispose pas d'un haut-parleur interne ou ne peut être connectée sur une

chaîne haute-fidélité comme le ST, par exemple. Dans ce cas, la qualité de reproduction doit être irréprochable car de nombreux jeux proposent désormais des musiques et bruitages digitalisés supportant mal une restitution approximative. L'idéal est en fait de disposer de la stéréo, ce qui est plutôt rare de nos jours sauf, bien sûr, en matière de téléviseur. Autre élément d'importance : la taille du tube. Il est toujours plus agréable d'avoir un écran d'une certaine taille car on rentre plus aisément dans le jeu et les sensations sont bien plus fortes, par exemple avec des simulateurs de vol. D'autre part, on n'est pas rivé à son écran et il est plus reposant de jouer à quelques mètres de lui. Le problème est que ce type de moniteur coûte souvent cher, surtout lorsque l'on dispose de moyens limités. Une solution possible réside dans l'acquisition d'un poste de télévision à prise péritel. Mais, ne vous leurrez pas : ce dernier pourra difficilement suivre les modes « haute résolution » de machines comme l'Amiga ou l'Archimedes.

Second cas : la principale utilisation de votre machine est le jeu mais vous ne dédaignez pas vous pencher sur la création graphique, le traitement de texte et toutes ces

choses censées simplifier la vie. Ici encore votre écran doit être de préférence couleur et disposer de circuits de restitution du son. La stéréo est moins critique que pour le joueur pur et dur. En revanche, vous devez disposer d'un moniteur en mesure de supporter la haute résolution. En effet, les jeux sont souvent en basse ou moyenne résolution (généralement 320 sur 200 points avec les ST, Amiga et C 64). Mais la majorité des outils de productivité personnelle et de nombreux utilitaires tels les traitements de texte, par exemple, fonctionnent généralement sur 80 colonnes c'est-à-dire qu'ils affichent dans les 600 points sur 200, voire 600 sur 400 et plus. Vous devez donc disposer d'un écran de qualité, exempt de scintillements et capable de suivre de telles performances. D'autre part, il ne faut pas oublier que la répartition des tâches sur votre machine actuelle sera probablement identique avec l'ordinateur dont vous disposerez dans deux ou trois ans. Or cette hypothétique machine aura certainement des performances supérieures, donc n'hésitez pas à choisir des modèles capables d'afficher environ 800 points sur 600 et éventuellement plus, si vos moyens vous le permettent. Attention toutefois : la mégalomanie en matière d'informatique est dangereuse pour le portemonnaie. Il est inutile d'investir dans des écrans du genre 2048 points sur 2048. D'autant plus que pour le même prix vous pouvez avoir une très belle voiture d'occasion, voire de collection !

Pour vous l'ordinateur c'est sérieux : vous programmez, écrivez, gérez vos recettes de cuisine avec un SGBD (système de gestion de base de données) et les coordonnées de tous vos amis sont sur votre fichier informatique. Toutefois, vous ne dédaignez pas les jeux et à l'occasion vous vous laissez aller à charger un petit shoot-them-up. Votre situation est en fait assez proche de celle que nous venons de décrire. En effet, vous avez besoin d'un écran de qualité capable de supporter de hautes résolutions et, de préférence, couleur. Car, au risque de nous répéter, il est triste de voir un jeu en monochrome !

De la même manière, ne perdez pas de vue que vous pourrez être amené à posséder une machine ou une carte graphique avec de meilleures performances d'ici un temps relativement court. N'hési-



Thomson 4375 M (1), un Multiscan trop coûteux ; Wyse WY 550 (2) : écran blanc papier ; Philips BM 7752 (5) et CM 8873 (6), séduisants ; Thomson 4470/4460 (7), l'EGA made in France ; Thomson Quadriscan (10), un bon écran mais trop coûteux ; Philips CM 8832 (11), dans la bonne moyenne.

tez pas à choisir un écran en mesure de supporter des résolutions supérieures à celles proposées par votre configuration actuelle.

D'autre part, vous aurez avantage à en prendre un que l'on peut commuter en monochrome. Ce petit plus est intéressant surtout lorsque l'image proposée n'est pas verte. Cette couleur est assez fatigante, les possesseurs de CPC avec moniteur GT 64 ou similaire ne me démentiront pas.

Si votre machine possède un haut-parleur interne ou bien s'il vous est possible de lui connecter

une chaîne haute-fidélité, un haut-parleur de baladeur ou un casque, vous pouvez vous passer de son. A moins que, pour vous, le bip bip généré par l'ordinateur lors de l'appui sur une touche soit absolument nécessaire à la qualité de votre travail.

Si vous faites partie de cette catégorie, écrivez-moi. J'ai connu beaucoup de gens qui voulaient faire taire leur ordinateur, mais jamais l'inverse !

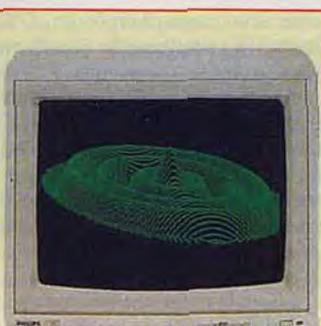
Dernier cas type : vous ne faites que des choses sérieuses avec votre ordinateur pour une raison X ou Y. Dans ce cas, attachez-

vous à obtenir la meilleure qualité de visualisation possible. Soyez intraitable en ce qui concerne les scintillements, les légers défauts et autres papillotements. Notez qu'un tel écran ne vous coûtera pas forcément une fortune, l'impératif de couleur n'étant pas ici nécessaire. C'est même plutôt l'inverse car les couleurs générées par les ordinateurs sont souvent agressives et fatiguent l'œil. Il n'est pas toujours possible de travailler la palette.

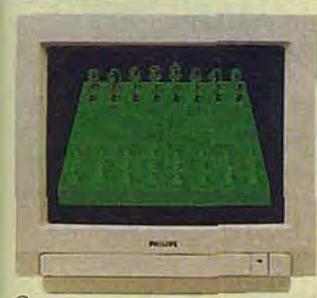
C'est pourquoi nous vous recommandons fortement un écran monochrome et de préférence de



3



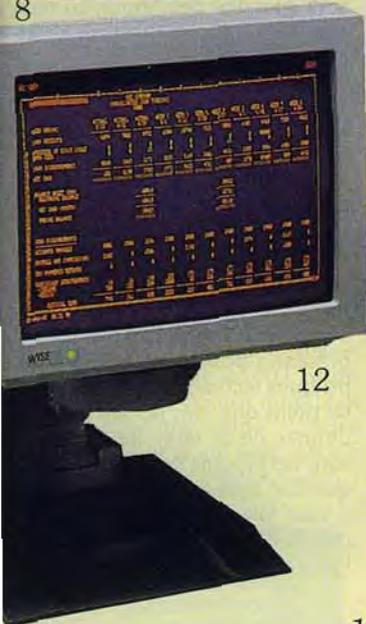
4



8



9



12



13

MONOCHROME ? PAS SI TRISTE QUE ÇA !

Les moniteurs monochromes composites d'antan sont désormais plus répandus dans les placards que sur les tables de travail. Cela se comprend aisément, les machines actuelles disposant de capacités graphiques intéressantes dont l'utilisateur désire profiter pleinement. Le monochrome n'est pas mort et remplace même avantageusement les moniteurs couleurs pour certaines applications. Autre avantage de ces écrans : ils sont des plus accessibles, même pour des modèles haut de gamme, puisque leur prix dépasse rarement les 2 000 F.

Le choix d'un écran de ce type est conditionné par deux facteurs. Le premier est d'ordre financier : tout le monde n'a pas les moyens d'acheter un écran couleur. Ce n'est qu'un pis-aller certes mais c'est toujours mieux que rien surtout si, contrairement au ST, l'exécution d'un programme n'est pas conditionnée par le type d'écran.

Le second facteur qui fera pencher la balance pour un moniteur monochrome est le rapport entre applications personnelles et jeu. Plus l'utilisation de votre machine touche des domaines comme le traitement de texte et autres, plus le choix d'un écran monochrome trouve sa justification. Certains rétorqueront que c'est faux, et qu'il suffit de voir ce qui se passe avec le *Macintosh II*, par exemple. Mais le but de ce dernier est de créer une chaîne de travail entièrement en couleur, de la visualisation jusqu'à l'impression. Et ce type d'environnement risque de ne pas être accessible à l'utilisateur final avant un certain temps.

Reste donc à définir quel type de moniteur monochrome est le plus adapté à vos besoins et quelle doit être la couleur du phosphore. Les écrans les plus courants proposent le vert. Ils disposent rarement d'une prise Péritel mais sont toujours plus ou moins connectables à une machine dotée d'une telle prise, sauf les PC et compatibles bien entendu. Le principal reproche que l'on puisse leur adresser concerne en fait la couleur du phosphore qui s'avère trop agressive dès que l'on prolonge un tant soit peu le travail. Un conseil, si vous possédez un écran de ce type : faites-vous un filtre à base d'intercalaires transparents.

D'un autre côté, ces moniteurs sont proposés à des prix fort compétitifs et supportent souvent de très hautes résolutions. Les écrans ambre et orange possèdent les mêmes qualités et les mêmes défauts, mais ils fatiguent moins l'œil. C'est pourquoi nombre de systèmes bureautiques en proposent de ce type. Ils sont toutefois de plus en plus rares et s'effacent au profit d'écrans blanc papier. Attention : lorsque nous parlons d'écrans blanc papier nous excluons le moniteur monochrome du PC 1512 qui s'avère plus proche des spécifications TV bas de gamme que des spécifications informatiques ! De tels écrans, démocratisés par le Mac, existent sur ST et PC. Le modèle Amiga ne devrait pas tarder. A signaler que certains modèles existent sous forme « Multiscan » et sont donc connectables à des machines Péritel. Un défaut toutefois est commun à la majorité des monochromes : ils sont dépourvus de circuits de reproduction du son.

ÉCRAN COULEUR, UN RÊVE DEVENU ACCESSIBLE.

Peu nombreux il y a encore trois ans, les moniteurs couleurs sont désormais fort répandus. Cela est parfaitement compréhensible car les utilisateurs désirent profiter pleinement des capacités graphiques de leurs machines. Il existe trois grands types d'écrans couleurs. Les plus courants et les moins coûteux sont les écrans Péritel ou assimilables du genre Atari 1425 ou Thomson MC9J 936. Ils sont caractérisés par un prix accessible mais la qualité du tube n'est pas toujours parfaite. Très souvent, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un téléviseur dépourvu de la partie réception image et c'est pourquoi certains modèles ont du mal à contenter les possesseurs de machines dont la résolution dépasse les 600 points sur 200.

En deçà, tout va bien ou à peu de choses près surtout si l'on ne dispose que d'une bourse limitée. Contrairement aux modèles professionnels, ils possèdent généralement des circuits de restitution des sons et plus rarement une prise pour casque. Bref, ces écrans « passe-partout », dont les origines remontent souvent aux huit bits, s'avèrent encore d'actualité. Dernier avantage : la théorie veut qu'ils soient en mesure d'affi- ▶

CM 8873 (3), BM 7502/7522 (4), BM 7713/7723 (8), CM 8852 (9) et CM 8801 (13) de Philips : le géant néerlandais de l'électronique propose une gamme fort complète. Wyse WY 550 (12) : écran ambre.

type blanc papier (noir sur blanc, au lieu du classique blanc sur fond noir). Inauguré sur les *Macintosh*, ces écrans procurent un confort visuel exceptionnel et fatiguent moins les yeux.

Toutefois, si vous désirez impérativement disposer de la couleur, il est toujours possible de prendre un écran avec commutateur monochrome. Ici, encore, la présence dans le moniteur de circuits de restitution des sons n'est pas impérative.

Pour en finir, passons par la liste des recommandations valables pour tout le monde.

Dans tous les cas, portez une attention toute particulière au service après-vente et n'hésitez pas à payer un peu plus pour obtenir la garantie de réparations rapides et fiables.

Le socle orientable est une chose très pratique surtout lorsque l'on dispose de peu de place. On oriente alors au mieux l'écran afin de minimiser les problèmes de reflets dus au soleil ou à une fenêtre mal placée.

Enfin, n'achetez jamais d'écran si vous n'êtes pas certain de sa parfaite compatibilité avec votre ordinateur !

Les écrans de demain

En matière de visualisation, l'avenir passe inmanquablement par des recherches menées en matière de télévision haute définition (HD) au Japon et en Europe. Compte tenu des progrès réalisés en la matière, d'ici une dizaine d'années les moniteurs informatiques devraient être capables de supporter des résolutions bien plus élevées que ceux dont nous disposons aujourd'hui. En effet, la résolution d'un téléviseur est de l'ordre de 625 lignes de 500 points en mode entrelacé. Avec la TV-HD une image télé comportera environ deux fois plus de points soit une résolution supérieure à ce que parviennent à afficher les moniteurs couleurs informatiques actuels les plus utilisés ! Dans l'avenir, les moniteurs courants devraient donc égaler les performances des téléviseurs HD et les moniteurs haute résolution, atteindre sans gros problèmes, Les 2 000 lignes de 2 000 points. Certains diront que de tels écrans réalisés à base de tubes cathodiques coûteront une véritable



A l'image de cet écran Periferic, le moniteur de demain sera à cristaux liquides mais avec haute définition et couleur en plus...

fortune... C'est vrai, mais c'est oublier un peu rapidement que le tube risque de mourir bien vite. Ainsi, les écrans LCD (écrans à cristaux liquides) monochromes ou couleurs présents dans les mini-téléviseurs et les caméscopes japonais ont remplacé les petits tubes cathodiques ! Les détracteurs de ce type de matériel ont beau jeu de dire que ces systèmes proposent des résolutions assez médiocres... Rappelons que les premiers téléviseurs disposant d'une telle technologie firent leur apparition il y a environ deux ans au Japon avec des écrans qui proposaient à peu près 80 000 pixels. Nous en sommes déjà aux alentours de 100 000 soit une augmentation de la résolution de vingt pour cent ! D'autre part, le LCD dispose de nombreux avantages par rapport au tube : il est peu gourmand en énergie et surtout, il est plat. Non contente d'augmenter la finesse de l'image, la télévision haute définition vise à obtenir des écrans de taille similaire à celle des rétro-projecteurs. Imaginez un écran de deux mètres de diagonale avec un tube cathodique. Non seulement, il serait d'un poids excessif (Mitsubishi fabrique un écran à tube de 105 cm de diagonale qui pèse déjà environ 100 kilos), mais il serait d'une profondeur excessive : à peu de près la même longueur que la diagonale ! On comprend donc aisément pourquoi les futurs écrans devraient être plats et pourquoi la technologie LCD remplacera le tube, du moins aussi longtemps qu'il n'existe pas de technique concurrente. Outre le fait qu'ils sont déjà en production, ces écrans génèrent des recherches en tous points de la planète et les industriels japonais pensent produire d'ici un peu moins de cinq ans des écrans LCD de plus de 30 cm de diagonale. En conclusion, l'écran de demain sera plat, disposera de très hautes résolutions et la technologie utilisée sera celle des LCD. M. B.

cher une image plein écran. D'ailleurs, la pratique le confirme. Quel intérêt ? Ce point est déterminant pour le Desktop Vidéo dont on parle de plus en plus. Ce terme définit l'utilisation de l'ordinateur dans une chaîne de montage vidéo pour la réalisation de bancs-titres, sous-titres, traitements d'images, etc. Or précisément, en vidéo, on travaille sur l'ensemble de la surface de l'écran et non sur une portion. D'où l'intérêt des moniteurs classiques. Mais il n'est pas certain qu'ils puissent se maintenir encore longtemps : des firmes aux dents longues sont en train d'imposer sur le marché des écrans aux performances supérieures et à des prix fort compétitifs. Cette famille désignée sous le terme générique de « Multiscan » comprend notamment une véritable Rolls Royce : le coûteux NEC Multisync II. Compatible avec n'importe quelle machine du marché, il propose un piqué d'image irréprochable. D'autre part, sa grande stabilité et l'absence quasi totale de scintillement permettent de limiter la fatigue de l'œil. Mais la cuirasse a deux défauts : cet écran ne possède pas de circuits de restitution des sons, et d'autre part l'image ne peut en aucun cas couvrir l'intégralité du tube. Ce moniteur est soumis à une rude concurrence de la part d'Eizo qui propose un modèle de meilleure qualité à environ 2 000 F de moins !

Il n'en reste pas moins que ces modèles sont plus destinés aux pro qu'aux amateurs — éclairés ou non — et, dans ce contexte, ils ont encore du mal à convaincre pleinement. En effet, un écran comme le modèle 1084 de Commodore est tout aussi universel et propose le son en plus. Il est vrai qu'il ne dispose pas des mêmes performances que les Eizo et Nec mais il s'en tire relativement bien compte tenu de son prix attractif. Les Multiscan sont de véritables moniteurs informatiques, étudiés dans les moindres détails tant du point de vue ergonomique que par la qualité de visualisation. Et il est incontestable qu'il s'agit de leur véritable force.

Le troisième type de moniteurs couleurs est connu des possesseurs de PC et compatibles avec carte graphique CGA ou EGA. Ces écrans de type numérique sont à terme condamnés à mourir car les normes d'affichage dans le monde PC sont en train de changer au profit d'écrans analogiques. Proposés à des prix acces-

sibles, les écrans CGA ne sont décidément plus au goût du jour. Pensez- donc, ils ne sont pas capables d'afficher plus de seize couleurs et possèdent de légers défauts caractéristiques qui se traduisent sous la forme de petits sauts d'image. Franchement, ce n'est pas très agréable. Toutefois, d'un point de vue ergonomique, ils sont généralement bien étudiés. Plus intéressants, les écrans EGA proposent des performances supérieures tant du point de vue de la résolution que du nombre de couleurs affichables. Mais ils ont les mêmes défauts que leurs prédécesseurs historiques. Signalons qu'ils ne sont pas toujours très accessibles et qu'il faut guetter des promotions alléchantes dues à la percée du standard VGA mis en œuvre par IBM sur sa gamme de PS. Notez que les écrans pour PS sont proches des Multiscan bien que leurs performances ne soient pas aussi bonnes.

Conclusion

Vous voici expert en matière de moniteurs. Il ne vous reste plus qu'à préparer une thèse dans ce domaine. Mais ça ne vous aidera pas forcément à choisir un écran. Pour vous en convaincre, jetez un coup d'œil sur le tableau récapitulatif présent en fin de dossier. La majorité des modèles qui y sont présentés possèdent des caractéristiques techniques attrayantes à tel point que l'on ne sait plus où donner de la tête. Savoir quels sont ses besoins ne suffit pas lorsque l'on désire acheter un écran, il vaut mieux cerner le type d'écran le plus adapté à sa machine. Pour ce faire, lisez la suite...



ÉCRAN ET CONSOLE ? N'AVEZ-VOUS PAS DE TÉLÉVISEUR ?

Par définition, les consoles de jeu ne sont utilisées que pour jouer. Les jeux développés pour ces machines sont toujours prévus pour être visualisés en couleur. Parfois même, cette couleur joue un rôle non négligeable, marquant le passage d'un niveau à un autre par exemple. Il est donc indispensable de connecter les consoles à un moniteur couleur. CQFD.

Techniquement, la liaison entre une console et son moniteur s'effectue par un classique câble Péritel. C'est dire qu'elle peut s'adapter à une foule de moniteurs couleurs, de toutes les tailles, de toutes les qualités et de tous les prix. La définition graphique des consoles étant loin d'atteindre les sommets rencontrés sur Atari ST ou Amiga, il n'est pas nécessaire de se payer un moniteur à très haute définition. Quelle que soit la qualité de celui-ci, l'image offerte à partir d'une console Nintendo bavera toujours autant.

Les moins chers des moniteurs Péritel coûtent dans les 2 000 F. Ce sont aussi ceux dont la qualité est la plus discutable. Mais on vient de le voir, cette qualité est de toute manière plus que suffisante. Alors, pourquoi dépenser plus ? Surtout que 2 000 F représentent déjà le double du prix de la console elle-même. L'achat d'un moniteur grand écran peut se justifier, pour le confort visuel.

Il existe cependant un autre moniteur, très répandu dans les familles : le récepteur de télévision. A condition, bien sûr, qu'il ne soit pas trop ancien. La prise Péritel est présente sur tous les téléviseurs depuis le début des années 80. L'image provenant d'une console y passe très bien, mieux même que sur certains moniteurs bas de gamme. Le seul problème vient des priorités familiales : il faut se glisser entre les programmes que les autres veulent voir. Cela provoque souvent des bagarres et une animosité dommageable à la bonne entente de tous. C'est pourquoi, après un certain temps, il n'est pas rare de voir les acheteurs de consoles acquérir un moniteur en sus.

Mais pourquoi acheter un moniteur alors qu'un second poste de télévision, dont le prix est souvent à peine plus élevé, fait aussi bien l'affaire ? Je vous le demande. Vous gagnez la tranquillité et le droit de regarder les programmes qui vous plaisent. En outre, vous préservez l'avenir : on parle de plus en plus de nouvelles consoles 16 bits et nul ne sait encore si votre moniteur sera capable d'en gérer efficacement les images.

UN MONITEUR POUR HUIT BITS ? PENSEZ AU FUTUR.

Vous en avez assez de jouer allongé sur la moquette du salon, ras le bol d'être obligé d'attendre que votre petite sœur ait fini de regarder son dessin animé japonais préféré pour pouvoir enfin saisir un listing ? Vous désirez couper le cordon ombilical existant



Lien privilégié homme/machine, un bon moniteur doit se plier à vos besoins et aux performances de votre micro...

entre le téléviseur et votre machine. Mais quel modèle choisir ?

Le problème est simple et complexe à la fois. Du fait de l'évolution technologique en matière de micro, les actuels huit bits proposent des résolutions relativement limitées. Des écrans bas de gamme comme le Philips CM 8801 font parfaitement l'affaire. En revanche, ils posent problème lorsque l'on passe à des machines comme les ST ou Amiga et que l'on désire profiter un tant soit peu des performances de ces ordinateurs. C'est pourquoi, si vous désirez acheter un écran pour votre huit bits pensez-le déjà pour un futur 16/32 bits et même, pourquoi pas, pour un futur 32 bits... Cela d'autant plus que finalement la différence de prix n'est pas bien grande (environ 1 000 F). Évidemment, la somme en jeu est tout de même de l'ordre des 3 000 F.

Si votre bourse n'est pas en mesure de supporter une telle dépense, vous en serez donc réduit à prendre un modèle dont vous aurez bien du mal à vous débarrasser d'ici quelques années... Pour limiter les frais tournez-vous vers le marché de l'occasion où on trouve des écrans tels les Thomson MC 9J-936 ou Philips gamme CM. Autre avantage de ces modèles (et plus particulièrement du Thomson) : ils acceptent des résolutions allant jusqu'à 640 par 200 points. Les moyennes résolutions du ST et de

conseillons fortement de ne vous pencher que sur des modèles de grandes marques et si possible encore fabriqués. Signalons que le prix de tels écrans tourne autour de 1 500 F.

Les cas que nous venons d'aborder sont bien entendu valables pour les machines Péritel, vraiment Péritel. Il arrive, en effet, que certains ordinateurs posent des problèmes, comme les anciens C 64, par exemple. Dans ce cas il n'y a pas de demi-mesure. Le mieux est de se procurer l'écran conseillé par le fabricant de la machine. Ce n'est pas forcément le moins coûteux mais la qualité optimale est au rendez-vous et surtout vous économiserez du temps. Toutefois, la situation que nous décrivons plus haut (l'obsolescence de l'écran par rapport aux machines modernes) est souvent d'autant plus critique... Notez que nous ne vous avons pas entretenu ici des écrans monochromes. Cela s'explique par le fait que les huit bits sont essentiellement des machines de jeu et que la couleur est dans ce cas bien plus agréable...

16/32 BITS, COULEUR OU MONOCHROME ?

A tout seigneur tout honneur, nous commencerons par étudier le cas de l'Atari ST puisqu'il s'agit du 16/32 bits le plus courant en France. Compte tenu des performances de cette machine en matière de graphismes, l'utilisateur moyen ne peut évidemment pas se satisfaire de l'écran monochrome Atari. Le SC 1425 apparaît donc comme la solution logique ▶



Le MC 9J-936 de Thomson propose un réglage d'intensité pour chaque couleur de base et permet de parfaitement positionner l'image.

car moins coûteux que le 1224 et tout aussi performant.

Disposant d'un tube de bonne taille, il s'avère parfaitement adapté au ST. Il dispose d'un connecteur TTL/RGB, de circuits de reproduction de sons ainsi que d'un jack pour casque. Proposé aux alentours de 2 500 F, il se pose donc en tant que choix logique. Toutefois, si vous désirez un écran d'une plus grande universalité et fonctionnant avec la plupart des machines du marché nous vous conseillons fortement le moniteur... Commodore 1084! Pour environ 500 F de plus, vous aurez un écran aussi performant que le SC 1425, avec en plus la possibilité de commuter le moniteur en mode monochrome. Vous pourrez ainsi vous lancer dans des applications sérieuses. Si ces dernières constituent votre activité principale, nous vous conseillons le SM 125 Atari. Très stable et proposant une image irréprochable, ce moniteur permet de longues séances de travail et ce, pour moins de 2 000 F. Bref, un choix idéal pour encore quelque temps. A terme, les Multiscan monochromes seront de redoutables concurrents : ils se démocratiseront sans doute. Pensez donc que

pour un prix équivalent, vous disposerez toujours d'une qualité optimale en très haute résolution et aurez accès aux autres modes écran (un écran à la place de deux, le rêve !) Entre Calcomat et Le Rédacteur, on trouve toujours cinq minutes pour un petit jeu, non ?

Dernière solution : le Flexscan Eizo. Pour environ 5 000 F, ce dernier propose les mêmes avantages que les Multiscan monochromes avec la couleur en prime. Certes, le prix est élevé mais il est à la hauteur de ce moniteur d'exception. Pour s'en convaincre, il suffit de consulter le tableau comparatif (plus loin). Les Multiscan posent toutefois un problème : ils sont trop souvent dépourvus de circuits de restitution du son.

Second 16/32 du marché, l'Amiga possède des performances assez impressionnantes en matière de graphismes. Les moniteurs Commodore s'avèrent parfaitement à la hauteur. Nous vous déconseillons toutefois le modèle 2080 car il ne minimise pas suffisamment les problèmes de scintillement d'images en mode HAM (Hold And Modify, mode spécifique à l'Amiga). De même, l'acqui-

TTL, RVB...

Numérique, analogique, TTL, RVB, RGB, ou RVBI, sont des termes courants en matière de moniteurs mais leur érotisme ne saurait être contesté. Il existe deux méthodes de transmission de l'image entre ordinateurs et moniteur. La première est dite analogique et s'avère des plus courante puisque la prise Péritel fonctionne selon ce principe. Après lecture d'une case mémoire correspondant à un élément de l'image (pixel ou groupe de pixels), l'ordinateur génère, par l'intermédiaire de convertisseurs digitaux analogiques, des signaux électriques correspondant aux trois couleurs de base : rouge, vert et bleu. La couleur d'un point affiché à l'écran dépend de ces facteurs. Sur écran monochrome la variation de ces signaux se concrétise par des points ayant une plus ou moins grande intensité lumineuse. Parallèlement à ceci, la machine envoie vers l'écran des signaux de synchronisation qui permettent de positionner correctement le spot et l'image. Les termes associés au monde analogique sont Péritel, RGB (Red, Green, Blue) et son équivalent francophone RVB (Rouge, Vert, Bleu).

Pour résumer, disons qu'un ordinateur délivrant un signal Péritel est connectable à un écran RGB/RVB et inversement.

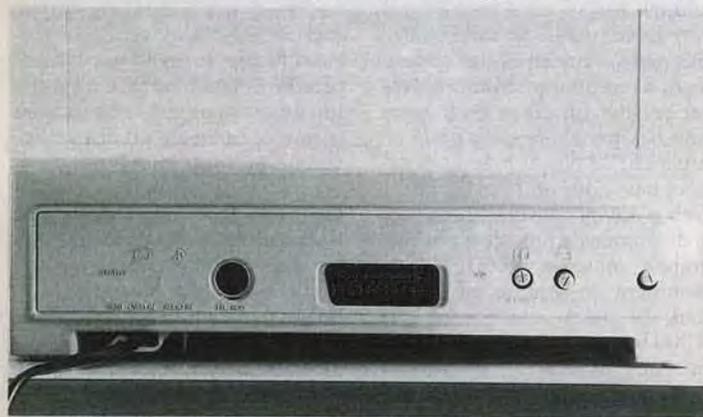
Signalons que ces vocables définissent aussi une méthode de connexion : à chaque couleur correspond un fil et les signaux de synchronisation sont à part. Il n'en est rien en matière de vidéo composite. Sur ce type de signal analogique, tous les signaux sont véhiculés par un seul et même câble. Connecter un écran composite à un ordinateur Péritel nécessite donc une carte d'interface. Mais cette situation tend à disparaître car les moniteurs composites se font rares.

Les écrans numériques, démocratisés par IBM avec son PC, ont de telles limites qu'ils sont de plus en plus marginalisés. Avec un écran analogique, le nombre de teintes affichables est illimité et seules les performances graphiques de l'ordinateur apparaissent comme réductrices (en dehors de la résolution, bien sûr).

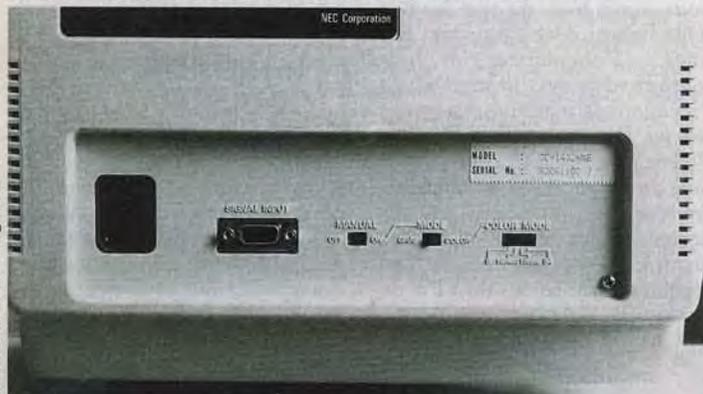
En revanche, en transmission numérique, il existe une limitation, en fonction du nombre de bits contenus dans les mots envoyés par l'ordinateur vers le moniteur. Ainsi, un écran CGA n'est électroniquement pas en mesure d'afficher plus de seize couleurs et lorsque l'on désire obtenir de meilleures performances (EGA, par exemple), il est nécessaire de changer de carte et d'écran ! En résumé, les écrans numériques ont une palette de couleurs à l'image de celle des ordinateurs. Il s'agit d'une solution peu rentable pour l'utilisateur. En plus qualitativement, le numérique n'est pas la panacée : les utilisateurs de PC sont habitués au scintillement et autres papillotements. D'ailleurs, pour sa nouvelle série de machines, IBM a choisi le mode analogique.

Dernière précision, les termes associés au mode numérique sont TTL (norme fixant des tensions correspondant à 0 et 1) et RGBI/RVBI définissent l'affectation des différents bits, (I correspond à intensité).

M.B.



Fait peu connu, le moniteur couleur Atari SC 1425 possède aussi une prise permettant d'assurer sa connexion avec un PC.



Le NEC Multisync II ne possède ni Péritel ni circuits de restitutions de sons, mais il fonctionne avec tous les ordinateurs du marché...

sition d'un écran du genre Flexscan ou Multisync II de Nec pour Amiga n'est en rien obligatoire. A moins que vous ne désiriez changer de machine à brève échéance, contentez-vous du 1084 qui s'avère décidément fort séduisant. Enfin, en ce qui concerne les écrans monochromes et plus précisément le modèle Commodore à venir nous ne pouvons que rester sceptiques tant un tel moniteur bride la machine. Dernière machine que nous aborderons ici, l'Archimedes nécessite un écran Multiscan pour accéder

aux plus hautes résolutions (640 par 512 points en 16 ou 256 couleurs). Il peut toutefois se contenter d'un moniteur Péritel, ce qui est bien plus économique. Dans ce cas, l'utilisateur dispose tout de même des 640 par 256 points en 256 couleurs ! Des modèles tels que CM 8832 Philips, Commodore 1084 et même Thomson MC 9J-936 conviennent. Dernière précision, les possesseurs d'Archimedes série 400 ou 300 modifiés, désireux de parvenir à la très haute résolution (1280 par 980), devront se procurer un écran monochrome

Prise Péritel et écran de CPC

Au départ, l'idée d'Alan Michael Sugar n'était pas mauvaise : proposer un ordinateur avec écran en version de base à prix défiant toute concurrence. Un tel produit allait dans le sens des désirs de l'utilisateur littéralement plongé sous une avalanche de câbles divers.

Le problème est que la conception du CPC commence à dater sérieusement et que les utilisateurs se tournent vers des machines plus performantes comme les ST ou Amiga. La logique voudrait que l'utilisateur puisse utiliser son écran Amstrad avec sa nouvelle machine et ce afin de ne pas se retrouver contraint à squatter le téléviseur familial. Finances obligent. Cette opération est désormais possible.

Connue pour ses nombreux adaptateurs en tous genres, la société HP Electronique propose un câble permettant de relier un Atari ST à un moniteur de CPC. Proposé à un peu plus de 200 F, il se connecte sur la sortie vidéo de l'ordinateur et une prise DIN est reliée à l'écran. Une fois cette liaison effectuée, il n'y a plus qu'à mettre en marche. La basse résolution ne pose pas de problème : l'image est stable, les couleurs parfaitement saturées.

En moyenne résolution (640 par 200 points en quatre couleurs), l'image est similaire à celle que l'on observe sur un téléviseur Péritel, c'est-à-dire que les caractères apparaissent un peu flous mais le résultat est tout de même fort convaincant.

Bien entendu, ce câble ne permet pas l'utilisation du mode très haute résolution. Et surtout, il rend impossible la reproduction des sons. Ce défaut s'explique par le fait que les moniteurs de CPC ne disposent pas de haut-parleur intégré mais aussi par l'absence dans la machine d'un tel élément.

D'autre part, le ST ne disposant pas de prise vers chaîne haute-fidélité ou haut-parleur externe, l'utilisateur est obligé de manier le fer à souder s'il désire entendre les bip-bips émis lorsque l'on pianote sur le clavier du ST.

De son côté, la société Power Products propose une interface similaire mais en fait fort différente. Se présentant sous la forme d'un boîtier relativement compact, cette dernière se connecte sur l'ordinateur par l'intermédiaire d'une prise Péritel.

Ainsi, de nombreuses machines comme les ST, Amiga et autres TO9+ sont connectables sur écran d'Amstrad CPC.

D'autre part, cette interface propose un jack permettant la connexion directe vers chaîne haute fidélité, enceinte de baladeur ou casque.

L'utilisateur peut donc jouir des performances sonores de sa machine. A signaler qu'ici encore, le moniteur n'est pas à même de supporter le mode monochrome du ST et n'arrive que difficilement à afficher les très hautes résolutions de l'Amiga.

Dernière précision : son prix de l'ordre de 300 F.

M.B.

Un moniteur couleur capable de suivre de telles performances est des plus dispendieux.

MONITEUR ET PC, TOUT DÉPEND DE LA CARTE.

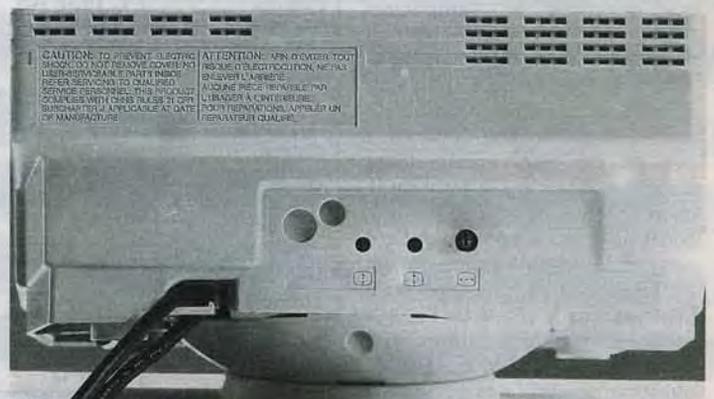
De la même manière qu'avec les autres machines, le choix d'un écran pour PC dépend des tâches que vous effectuez mais aussi de votre machine. Si vous êtes possesseur d'Amstrad PC vous n'avez pas à vous creuser la tête... Autre

cas particulier : l'Olivetti PC 1, ordinateur qui se connecte sur écran par l'intermédiaire d'une Péritel. Ainsi, l'utilisateur n'a pas à se demander s'il doit prendre un moniteur CGA, ou CGA et EGA, ou autre chose encore. Le choix est en fait dicté par le contenu de sa bourse. Avec le PC 1, un écran classique tel Le MC 9J-936 de Thomson par exemple convient tout à fait. Notez que ce choix n'est en rien limitatif. Un écran monochrome analogique genre Zenith fait aussi l'affaire. Avantage de ces derniers : ils sont très peu

coûteux. Concernant les PC classiques, la situation est plus complexe. Le choix d'un écran dépend de la carte graphique dont est équipée la machine. Les standards les plus répandus en la matière sont CGA (Color Graphic Adapter) et Hercules et il existe de nombreux écrans sur le marché supportant ces normes. Deux solutions s'offrent à vous : acheter un adaptateur Péritel (ainsi votre situation devient similaire à celle d'un possesseur de PC 1 Olivetti) ou bien acheter un écran PC. Si vous n'utilisez votre machine que pour des tâches sérieuses, vous aurez tout intérêt à prendre un écran monochrome. Peu coûteux (généralement moins de 1500 F), ces derniers proposent un bon confort visuel. Toutefois, cette solution n'est pas la meilleure si vous disposez d'une somme avoisinant les 3500 F. Dans ce cas procurez-vous un écran couleur supportant les standards Hercules, CGA et EGA (Enhanced Graphic Adapter). Ce raisonnement s'applique aussi au standard VGA. Signalons que les écrans couleurs de ce type sont désormais fort attractifs puisque certains modèles coûtent moins de 2500 F avec un tube de quatorze

pouces. Le problème est plus complexe lorsque l'on se tourne vers l'avenir : le standard graphique du futur en matière de PC est, en effet, la carte VGA (Video Graphic Adapter). Or cette dernière n'est pas compatible avec les écrans Hercules, CGA ou EGA et les modèles purement VGA ne sont pas compatibles avec les « anciens » standards. Ici encore, la solution se nomme Multiscan mais elle est coûteuse : au minimum 5000 F pour la couleur. Vous pouvez éventuellement acheter un Multiscan monochrome mais ces modèles sont encore assez rares sur le marché français et souvent mal connus. Dernier cas de figure : vous possédez une carte VGA. Le choix est simple car écran purement VGA et Multiscan se concurrencent directement au niveau du prix. Attachez-vous donc à choisir le modèle possédant des petits « plus » comme le circuit de reproduction du son, un socle orientable, etc. Notez que nous ne vous conseillons pas ici tel ou tel modèle car l'offre est bien trop importante. Vous avez désormais tous les éléments pour faire le bon choix...

Mathieu Brisou et Jean-Loup Renault



Litré avec l'Atari PC 2, le moniteur monochrome PCM 124 dispose du minimum de réglages.



A l'image de l'écran Atari PCM 124, le MM 211 d'AOC offre une face arrière fort dépouillée mais l'on peut malgré tout régler le centrage de l'image.

Nous avons volontairement limité notre choix aux modèles que nous avons jugés représentatifs. L'offre est fort diversifiée (il existe dans les faits plus de 150 modèles à moins de 5 000 F), mais de nombreuses marques ne disposent pas de structures de S.A.V. réellement efficaces... Certains écrans dépassent la barre que nous nous étions fixée. Cela s'explique par le fait que ces modèles de grande qualité sont de bons investissements pour l'avenir. Grâce à leurs performances d'exception, nul ne doute qu'ils feront encore partie du paysage micro d'ici quatre ans ! Le tableau contient dix critères. Le premier (Marque) donne le nom du fabricant et est immédiatement suivi de la référence du modèle dont il est question (Modèle). Le troisième critère donne la couleur du phosphore. Notez que l'abréviation n/b désigne un tube noir et blanc de type paper white. C'est à notre avis le meilleur choix que l'on puisse faire en matière de monochrome. Vient ensuite la Résolution. Celle-ci est évidemment indicative car certains écrans dépassent, de peu il est vrai, les performances données par le fabricant. Le critère suivant expose la taille du tube cathodique exprimée en centimètres (diviser par 2,56 pour l'obtenir en pouces). La colonne suivante (Pitch) donne la taille élémentaire d'un point lumineux constitutif de la matrice d'affichage. Il ne s'agit pas ici de pixels mais d'une mesure concernant la taille de la grille d'écran ! Nombre de constructeurs ne communiquent pas cette information, ce qui est fort regrettable car plus le pitch est faible et plus le piqué de l'image est fin. Le septième critère (Son) expose si le modèle dont il est question possède des circuits de reproduction du son. Vient alors un résumé des signaux et connecteurs utilisés par l'écran. DB est une abréviation définissant les connecteurs de type canon. Si celle-ci est suivie d'un nombre (9 ou 15), il s'agit de celui des broches de cette prise. Le prix des différents écrans apparaît selon le code suivant : A jusqu'à 1 000 F, B jusqu'à 2 000 F, etc. La limite étant F pour tout modèle dépassant les 5 000 F (TVA incluse)...

Enfin, pour clore ce tableau, nous avons ajouté une colonne de commentaires où vous pourrez prendre connaissance de notre avis sur tel ou tel modèle. Maintenant, à vous de jouer !

MARQUE	MODÈLE	COULEUR	RÉSOLUTION	TAILLE DU TUBE EN CM	PITCH	SON
Apple	Moniteur II GS	couleur	640 x 200	31	0,37	n
Atari	SC 1224	couleur	n.c.	31	n.c.	o
Atari	SC 1425	couleur	n.c.	36	n.c.	o
Atari	SM 124	n/b	640 x 400	31	n.c.	o
Atari	SM 125	n/b	640 x 400	31	n.c.	o
Commodore	1084	couleur	640 x 512	36	n.c.	o
Commodore	1402	monochrome	720 x 350	31	n.c.	n
Commodore	2080	couleur	640 x 512	36	n.c.	o
Commodore	DM 14	vert ou ambre	1 000 x 800	36	n.c.	n
Eizo	Flexscan	couleur	820 x 620	36	0,28	n
NEC	Multysinc GS	n/b	720 x 480	36	n.c.	n
NEC	Multysinc II	couleur	800 x 560	36	0,31	n
Philips	BM 7502	vert	920 x 300	31	n.c.	o
Philips	BM 7513	vert	920 x 350	31	n.c.	n
Philips	BM 7522	ambre	920 x 300	31	n.c.	o
Philips	BM 7523	ambre	920 x 350	31	n.c.	n
Philips	BM 7713	vert	920 x 350	36	n.c.	n
Philips	BM 7723	ambre	920 x 350	36	n.c.	n
Philips	BM 7752	monochrome	920 x 300	36	n.c.	o
Philips	BM 7913	vert	920 x 350	31	n.c.	n
Philips	BM 7923	ambre	920 x 350	31	n.c.	n
Philips	C 1435 AS	couleur	800 x 560	36	0,31	n
Philips	CM 8801	couleur	360 x 285	36	n.c.	o
Philips	CM 8832	couleur	600 x 285	36	0,42	o
Philips	CM 8852	couleur	700 x 285	36	0,39	o
Philips	CM 8873	couleur	850 x 480	36	0,31	o
Philips	CM 9053	couleur	850 x 350	36	0,39	n
Thomson	220 A	ambre	n.c.	31	n.c.	o
Thomson	220 G	vert	n.c.	31	n.c.	o
Thomson	233 G	vert	720 x 350	31	n.c.	n
Thomson	4123	couleur	640 x 240	36	n.c.	n
Thomson	4460 D	couleur	640 x 350	36	0,39	n
Thomson	4470 D	couleur	640 x 350	36	0,31	n
Thomson	451 W	n/b	n.c.	38	n.c.	n
Thomson	460 W	n/b	n.c.	38	n.c.	n
Thomson	MC 9J-936	couleur	600 x 200	36	n.c.	o
TVM	TMD 11	couleur	800 x 600	36	0,31	n
TVM	TMD 12	couleur	640 x 480	31	0,28	n
TVM	TMD 14	couleur	640 x 480	36	0,31	n
TVM	TMD 300	couleur	640 x 200	36	0,39	n
TVM	TMD 700	couleur	640 x 350	36	0,31	n
TVM	TMG 11	n/b	910 x 620	36	n.c.	n
TVM	TMG 12	n/b	640 x 480	31	n.c.	n
TVM	TMG 14	n/b	640 x 480	36	n.c.	n
Wyse	WY 550	n/b	640 x 480	36	n.c.	n
Wyse	WY 550 A	ambre	640 x 480	36	n.c.	n

SIGNAUX	PRIX	COMMENTAIRES
composite RVB	F	Il existe aussi un modèle monochrome pour le II GS.
Péritel	C	Ce modèle se fait de plus en plus rare et est remplacé par le SC 1425.
RVBI, Péritel	C	Un modèle aux atouts indéniables.
connecteur TTL spécifique	B	Modèle en fin de carrière.
connecteur TTL spécifique	B	Le bon choix pour quelques temps encore...
TTL DB, CINCH, Péritel	C	Un écran performant, tourné vers l'avenir et abordable.
TTL DB 9	B	C'est évidemment un écran Hercules.
TTL DB, CINCH, Péritel	E	Cet écran est de fort belle facture mais le prix en est dissuasif...
TTL DB	B	Dommage que ce modèle ne dispose pas d'une entrée analogique.
FTL, RVB par DB	F	Coûteux certes mais avant tout excellent!
FTL, RVB par DB 9	C	Un écran VGA, mais il donne accès aux trois modes écran du ST!
FTL, RVB par DB 9	F	Une véritable Rolls, tout simplement...
CINCH, Péritel	B	Ce modèle s'avère relativement intéressant mais le BM 7522 le surpasse.
TTL DIN et DB 9	B	C'est un écran Hercules relativement classique.
CINCH, Péritel	B	Un moniteur composite des plus séduisants...
TTL DIN et DB 9	B	Mettez-vous à l'ombre!
TTL DIN et DB 9	B	Voilà qui vous permettra de voir en grand.
TTL DIN et DB 9	B	Variation sur un thème connu... (voir deux lignes plus haut).
CINCH, Péritel	C	Son avantage : un tube de taille respectable.
TTL DIN et DB 9	C	Particularité de ce moniteur : son écran plat.
TTL DIN et DB 9	C	Voir le modèle précédent.
RVBI, RVB par DB 9	F	Ou comment Philips concurrence Eizo et NEC.
Péritel	C	Cet écran est déjà dépassé par les performances des 16/32 bits.
RVBI, Péritel	C	Ce modèle se situe dans la bonne moyenne.
RVBI, Péritel	D	La qualité du tube de type Black Matrix est assez convaincante.
RVBI, RVB par DB 9	D	Un écran typiquement PC...
RVBI par DB9	D	Idem.
vidéo composite	B	Un seul regret : l'absence de prise Péritel.
vidéo composite	B	Idem.
TTL DB 9	A	Un écran Hercules particulièrement économique.
RVBI DB 9	C	Avantage de ce modèle CGA : c'est un Thomson!
RVBI, RrVvBb, TTL DB 9	E	Un écran assez compétitif.
RVBI, RrVvBb par DB 9	E	La finesse du tube est intéressante pour le graphisme EGA.
TTL DB 9	C	Dommage qu'il ne soit que numérique.
RVB par DB 9	C	Dommage qu'il ne soit qu'analogique.
Péritel	C	Un écran dont la qualité ne peut être contestée.
RVBI, RVB par DB 9	F	Un Multiscan relativement classique.
analogique PS/2	F	Comment le VGA concurrence le Multiscan.
analogique PS/2	F	Par rapport au TMD 12, un écran plus grand mais une finesse d'image moindre.
RVBI DB 9	E	Un écran CGA très haut de gamme.
RVBI, RrVvBb par DB 9	F	Un écran EGA séduisant mais assez coûteux.
RVBI, RVB par DB	D	Ecran plat, coins carrés : le NEC GS a un concurrent!
RVBI, RVB par DB 15	C	Décidément le VGA est partout!
idem	D	La preuve...
RVBI, RVB par DB 9	n.c.	Un écran accessible et qui en remontre au NEC GS!
RVBI, RVB par DB 9	n.c.	Le modèle précédent est plus agréable car de type « blanc papier ».

GRIBOUILLE

Un sésame graphique de haut vol
pour Spectrum 48K.

Un soft complet pour créer vos images.

50-52 Lecture des datas de redéfinition des caractères.

53-55 Initialisation des variables.

70-95 Fenêtre principale contenant toutes les fonctions cataloguées.

100-131 Routine de traçage (8 directions).

200-212 fenêtre de gestion de l'écran (effacer, charger, sauver, imprimer..).

213-213 Routine d'effaçage de l'écran.

214-214 Routine d'impression.

250-344 Routine de chargement et de sauvegarde d'images.

400-410 Routine d'implantation de texte.

1000-1054 Routine de remplissage de formes.

2000-2014 fenêtre contenant les fonctions de dessin.

205-2075 Fonction cercle.

2105-2135 Fonction rectangle.

2200-2275 Fonction trait.

2500-2545 Fonction ellipse.

3001-3012 fenêtre contenant les fonctions couleurs.

3020-3028 fenêtre de sélection des couleurs.

3030-3030 Fonction bord.

3031-3031 Fonction encre.

3032-3032 Fonction papier.

9000-9027 Notice des symboles.

```

9 REM
10 REM      GRIBOUILLE
11 REM D.A.O.      TILT 1988
12 REM
13 REM Ecrit et realise par
14 REM PANQUILLOT Michel
15 REM
20 REM
21 REM
50 CLEAR 49999: CLS : BORDER 7: P
APER 0: INK 7: CLS : FOR A=0 TO 167
: READ B:
POKE USR "A"+A,B: NEXT A
51 DATA 000,008,008,028,062,062,0

```

```

46,174,224,207,140,141,140,207,224,
255,000,19
0,050,190,180,178,000,255,000,220,2
18,222,217,223,000,255,000,125,101,
101,101,12
5,000,255,000,150,150,150,150,246,0
00,255,000,195,195,195,195,251,000,
255,000,01
5,012,015,012,239,000,255,038,166,0
38,034,034,156,000,255,030,062,102,
206,216,24
0,240,000,120,124,102,115,027,015,0
15,000,000,240,240,216,206,102,062,
030,000,01
5,015,027,115,102,124,120,255,129,1
89,189,189,189,129,255,000,255,129,
255,189,12
9,255,000,024,024,024,024,255,126,0
60,024,024,060,126,255,024,024,024,
024,000,05
6,056,056,008,016,032,000,008,012,0
14,255,255,014,012,008,024,024,000,
195,195,00
0,024,024,219,153,000,195,195,000,1
53,219
52 FOR A=57000 TO 57023: READ B:
POKE A,B: NEXT A: DATA 033,000,064,
017,064,15
6,001,000,027,237,176,201,033,064,1
56,017,000,064,001,000,027,237,176,
201
53 GO SUB 9000
55 LET I=128: LET J=88: LET P=0:
LET B=0: LET E=7: DIM M(50): DIM Q(
50): LET A
$=" 0 ": LET B$=" OR ": LET C$="
" ORU ": LET D$="OP OR": LET E$="
RS ": LET F
$=" ORT "
70 OVER 0: PAPER P: PRINT #1: AT
0,0:"NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN
____
____AN D.A.O.
NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNBCDEFGHI": RANDOM
IZE USR 57000: PRINT AT 4,4:"J_____
____K": AT 5,4:"
|Ecran |": AT 6,4:"|Texte |": AT 7
,4:"|Figure |": AT 8,4:"|Tracer |":
AT 9,4:"|Cou
leur |": AT 10,4:"|Remplir |": AT 11,4
:"L_____M": OVER 1: LET B=135: F
OR A=0 TO 7:
PLOT 40,B-A: DRAW 56,0: NEXT A
71 IF INKEY#=CHR$(10) THEN FOR
A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRAW 56,0: N
EXT A: LET
B=B-8: GO TO 75
72 IF INKEY#=CHR$(32) THEN GO T

```

```

0 80
73 IF INKEY#=CHR$ (44) THEN OVER
0: GO TO 90
74 GO TO 71
75 IF B<95 THEN LET B=135
76 FOR A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRA
W 56,0: NEXT A: GO TO 71
80 RANDOMIZE USR 57012: INPUT #1
;AT 0,0;
81 IF INKEY#<>" " THEN GO TO 70
82 GO TO 81
90 IF B=135 THEN GO TO 200
91 IF B=127 THEN GO TO 400
92 IF B=119 THEN GO TO 2000
93 IF B=111 THEN GO TO 100
94 IF B=103 THEN GO TO 3000
95 IF B=95 THEN GO TO 1000
100 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;C$: LET D=1
110 LET P1=IN 63486: IF P1=175 THE
N LET P1=223
111 LET P1=P1-IN 61438: LET F=(P1/
2<>INT (P1/2)): LET P1=P1-F: LET I=
I+(P1=12)+
(P1=4)+(P1=20)-(P1=40)-(P1=32)-(P1=
48): LET J=J+(P1=40)+(P1=8)+(P1=12)
-(P1=48)-(
P1=16)-(P1=20): LET I=I+(I<0)-(I>25
5): LET J=J+(J<0)-(J>175)
115 IF INKEY#=CHR$ (32) THEN GO T
O 70
116 IF INKEY#=CHR$ (44) THEN GO T
O 130
120 OVER 0: PLOT I,J: OVER 0: PLOT
I,J: GO TO 110
130 IF D=0 THEN LET D=1: GO TO 11
0
131 IF D=1 THEN LET D=0: GO TO 11
0
200 PRINT AT 6,4;"J██████████K";
AT 7,4;"Grille █";AT 8,4;"Sav
ing █";AT
9,4;"Loading █";AT 10,4;"Effac
ement █";AT 11,4;"Imprimante █";AT
12,4;"L██████████
██████████M": OVER 1: LET B=119: FOR A=
0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRAW 80,0: NEX
T A
202 IF INKEY#=CHR$ (10) THEN FOR
A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRAW 80,0:.N
EXT A: LET
B=B-8: GO TO 206
203 IF INKEY#=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70
204 IF INKEY#=CHR$ (44) THEN OVER
0: GO TO 210
205 GO TO 202

```

```

206 IF B<87 THEN LET B=119
207 FOR A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRA
W 80,0: NEXT A: GO TO 202
210 IF B=119 THEN GO TO 250
211 IF B=111 THEN LET L=1: LET M=
9: GO TO 300
212 IF B=103 THEN LET L=2: LET M=
10: GO TO 300
213 IF B=95 THEN CLS : BORDER 7:
PAPER 0: INK 7: LET P=0: LET E=7: L
ET I=128:
LET J=88: CLS : GO TO 70
214 IF B=87 THEN RANDOMIZE USR 57
012: INPUT "": COPY : GO TO 70
250 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;A$
251 IF P<4 THEN LET EE=7
252 IF P>3 THEN LET EE=0
255 INK EE: FOR A=0 TO 255 STEP 8:
PLOT A,0: DRAW 0,175: NEXT A: FOR
A=0 TO 175
STEP 8: PLOT 0,A: DRAW 255,0: NEXT
A: INK E
256 IF INKEY#=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70
257 GO TO 256
305 PRINT AT M,4;"J██████████
██████████K";AT M+1,4;"ENTREZ LE NOM
DU █";AT
M+2,4;"█ < DESSIN █";AT
M+3,4;"L██████████M"
310 LET A=0: LET B=0: LET G$=""
312 FOR Z=0 TO 24: NEXT Z: LET H$=
INKEY$
314 IF H$="" AND A=0 THEN RANDOM
IZE USR 57012: GO TO 70
316 IF H$="" THEN GO TO 312
318 IF H$=CHR$ (44) THEN GO TO 34
0
319 IF LEN G$=0 AND INKEY#=CHR$ (3
2) THEN RANDOMIZE USR 57012: GO TO
70
320 IF A=0 THEN GO TO 324
322 IF H$=CHR$ (10) THEN PRINT AT
M+2,5+A;" ": LET A=A-1: LET G$=G$(
1 TO A): I
F B=1 THEN LET B=0: GO TO 312
324 IF H$<" " THEN GO TO 312
326 IF B=1 THEN GO TO 312
328 LET A=A+1: PRINT AT M+2,5+A;H$
: LET G$=G$+H$
330 IF A>9 THEN LET B=1: LET A=10
332 GO TO 312
340 IF LEN G$=0 THEN LET G$="GRIB
OUILLE": PRINT AT M+2,6;G$: FOR Z=0
TO 24: NE
XT Z

```

SESAME

```
342 IF L=1 THEN RANDOMIZE USR 570
12: INPUT #1; AT 0,0; : POKE 23736,1
81: SAVE G$
SCREEN$ : GO TO 70
344 IF L=2 THEN LET E1=P: INK E1:
CLS : LOAD G$SCREEN$ : INK E: GO T
0 70
400 RANDOMIZE USR 57012: INPUT AT
0,0;"Tapez votre texte ...
";T$
403 FOR T=0 TO LEN T$*8: NEXT T
404 IF T+I>257 THEN GO TO 400
405 IF LEN T$<0 THEN GO TO 70
409 PRINT AT 21-(J/8),I/8;T$
410 GO TO 70
1000 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;B$: LET M=1: LET T=1: LET
II=I: LET J
J=J
1002 FOR I=I TO 0 STEP -1
1003 IF POINT (I,J)=M THEN GO TO 1
005
1004 NEXT I
1005 LET I=I+1: LET HO=0: LET BA=0
1024:
1026 IF INKEY$=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: LET I=II: LET J=JJ
: GO TO 70
1027 IF INKEY$=CHR$ (44) THEN LET
I=II: LET J=JJ: GO TO 70
1028 PLOT I,J
1030 IF J=0 THEN GO TO 1036
1032 IF POINT (I,J-1)=M THEN LET H
O=0: GO TO 1036
1034 IF NOT HO THEN LET HO=1: LET
Q(T)=I: LET M(T)=J-1: LET T=T+1
1036 IF J=175 THEN GO TO 1042
1038 IF POINT (I,J+1)=M THEN LET B
A=0: GO TO 1042
1040 IF NOT BA THEN LET BA=1: LET
Q(T)=I: LET M(T)=J+1: LET T=T+1
1042 LET I=I+1: IF I>255 THEN GO T
O 1048
1044 IF POINT (I,J)=M THEN GO TO 1
048
1046 GO TO 1024
1048 IF T=1 THEN RANDOMIZE USR 570
00: LET I=II: LET J=JJ: GO TO 70
1050 LET T=T-1: LET I=Q(T): LET J=M
(T)
1052 IF POINT (I,J)=M THEN GO TO 1
048
1054 IF POINT (I,J)<>M THEN GO TO
1002
2000 PRINT AT 8,4;"J██████████k";A
T 9,4;"■Gomme ■";AT 10,4;"■Trai
t ■";AT 11
```

```
,4;"■Cercle ■";AT 12,4;"■Ellipse
■";AT 13,4;"■Rectangle■";AT 14,4
;"L██████████
M": OVER 1: LET B=103: FOR A=0 TO
7: PLOT 40,B-A: DRAW 72,0: NEXT A
2001 IF INKEY$=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70
2003 IF INKEY$=CHR$ (10) THEN FOR
A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRAW 72,0: N
EXT A: LET
B=B-8: GO TO 2006
2004 IF INKEY$=CHR$ (44) THEN OVER
0: GO TO 2010
2005 GO TO 2001
2006 IF B<71 THEN LET B=103
2007 FOR A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRA
W 72,0: NEXT A: GO TO 2001
2010 IF B=103 THEN GO TO 2250
2011 IF B=95 THEN GO TO 2200
2012 IF B=87 THEN GO TO 2050
2013 IF B=79 THEN GO TO 2500
2014 IF B=71 THEN GO TO 2100
2050 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;D$: LET R=0: OVER 1
2051 IF INKEY$=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70
2052 IF INKEY$=CHR$ (44) THEN PLOT
I,J: DRAW 0,R: PLOT I,J: DRAW R,0:
PLOT I,J:
DRAW 0,-R: PLOT I,J: DRAW -R,0: CI
RCLE I,J,R: GO TO 2070
2053 IF INKEY$=CHR$ (10) THEN PLOT
I,J: DRAW 0,R: PLOT I,J: DRAW R,0:
PLOT I,J:
DRAW 0,-R: PLOT I,J: DRAW -R,0: LE
T R=R-1: GO TO 2057
2054 IF INKEY$=CHR$ (11) THEN PLOT
I,J: DRAW 0,R: PLOT I,J: DRAW R,0:
PLOT I,J:
DRAW 0,-R: PLOT I,J: DRAW -R,0: LE
T R=R+1: GO TO 2057
2055 GO TO 2051
2057 IF R<0 THEN LET R=0
2058 IF R+I>255 THEN LET R=R-1
2059 IF I-R<0 THEN LET R=R-1
2062 IF R+J>175 THEN LET R=R-1
2063 IF J-R<0 THEN LET R=R-1
2064 PLOT I,J: DRAW 0,R: PLOT I,J:
DRAW R,0: PLOT I,J: DRAW 0,-R: PLOT
I,J: DRAW
-R,0: GO TO 2051
2070 PRINT #1;AT 0,14;B$
2072 IF INKEY$=CHR$ (32) THEN CIRC
LE I,J,R: PLOT I,J: DRAW 0,R: PLOT
I,J: DRAW
R,0: PLOT I,J: DRAW 0,-R: PLOT I,J:
DRAW -R,0: PRINT #1;AT 0,14;D$: G
```

```

0 TO 2051
2073 IF INKEY$=CHR$ (44) THEN OVER
O: CIRCLE I,J,R: GO TO 70
2075 GO TO 2072
2105 LET J1=0: LET I1=0: RANDOMIZE
USR 57012: OVER 1: PRINT #1;AT 0,1
4;F$
2108 IF INKEY$=CHR$ (8) THEN PLOT
I,J: DRAW I1,O: DRAW O,-J1: DRAW -I
1,O: DRAW
O,J1: LET I1=I1-1: GO TO 2130
2109 IF INKEY$=CHR$ (9) THEN PLOT
I,J: DRAW I1,O: DRAW O,-J1: DRAW -I
1,O: DRAW
O,J1: LET I1=I1+1: GO TO 2130
2110 IF INKEY$=CHR$ (10) THEN PLOT
I,J: DRAW I1,O: DRAW O,-J1: DRAW -I
1,O: DRAW
O,J1: LET J1=J1+1: GO TO 2130
2111 IF INKEY$=CHR$ (11) THEN PLOT
I,J: DRAW I1,O: DRAW O,-J1: DRAW -I
1,O: DRAW
O,J1: LET J1=J1-1: GO TO 2130
2112 IF INKEY$=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70

```

```

2113 IF INKEY$=CHR$ (44) THEN OVER
O: PLOT I,J: DRAW I1,O: DRAW O,-J1
: DRAW -I1
,O: DRAW O,J1: GO TO 70
2125 GO TO 2108
2130 IF I+I1>255 THEN LET I1=I1-1
2131 IF I+I1<0 THEN LET I1=I1+1
2132 IF J-J1<0 THEN LET J1=J1-1
2133 IF J-J1>175 THEN LET J1=J1+1
2135 PLOT I,J: DRAW I1,O: DRAW O,-J
1: DRAW -I1,O: DRAW O,J1: GO TO 210
8
2200 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;F$: OVER 1: LET X=0: LET Y
=0: LET X1=
O: LET Y1=0
2205 IF INKEY$=CHR$ (8) THEN PLOT
I,J: DRAW X1-X,Y1-Y: LET X=X+1: GO
TO 2220
2206 IF INKEY$=CHR$ (9) THEN PLOT
I,J: DRAW X1-X,Y1-Y: LET X=X-1: GO
TO 2220
2207 IF INKEY$=CHR$ (10) THEN PLOT
I,J: DRAW X1-X,Y1-Y: LET Y=Y+1: GO
TO 2220

```

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, S.C.A.P. vous en donne PLUS pour votre ARGENT

PROMOS*

520 ST couleur
Citizen 120 D
Traitement de texte
10 Disks de Domaine
Public (au choix)
1 joystick
1 Jeu (valeur 250frs)
6990,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
10 Disks de Domaine
Public (au choix)
2 btes 3"1/2
1 tapis de souris
1 Jeu (valeur 250 frs)
7490,00 ttc

ATARI

ATARI 520ST/1040STFM	3490/5990 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

INTERESSANT

Moniteurs 3 résolutions pour ST
monochrome.....1990 frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

IMPRIMANTES

Star LC-10	2490,00 ttc
Star LC-10 couleur	2890,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P6 (24 aiguilles)	6200,00 ttc

EXCEPTIONNEL

DISKS 3" DF 18 frs
10 DF 3"1/2 100 frs
Pour qtés.....Nc

AMIGA

A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
Extension Mémoire pour A500	1095,00 ttc

CONSOLES DE JEU

CONSOLES SEGA & NINTENDO
Toute la bibliothèque de jeux

OCCASIONS

1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

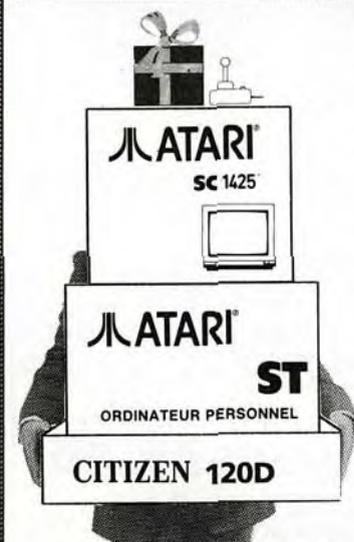
ATARI / AMSTRAD / AMIGA

DIVERS

Lecteurs externes
(3"1/2 et 5"1/4)
Imprimantes
Support écran
Table traçante
Modem
Synthétiseur
Extension de RAM...

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA

Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre.
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-
langages-utilitaires-images. Envoyez nous une
enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!



* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

(1) 42-43-22-78

Grand parking
à proximité

SESAME

```

2208 IF INKEY$=CHR$(11) THEN PLOT
  I,J: DRAW X1-X,Y1-Y: LET Y=Y-1: GO
  TO 2220
2209 IF INKEY$=CHR$(44) THEN OVER
  O: PLOT I,J: DRAW X1-X,Y1-Y: LET I
  =I-X: LET
  J=J-Y: GO TO 70
2210 IF INKEY$=CHR$(32) THEN RAND
  OMIZE USR 57012: GO TO 70
2213 GO TO 2205
2220 IF J-Y<0 THEN LET Y=Y-1
2221 IF J-Y>175 THEN LET Y=Y+1
2222 IF I-X<0 THEN LET X=X-1
2223 IF I-X>255 THEN LET X=X+1
2225 PLOT I,J: DRAW X1-X,Y1-Y: GO T
  O 2205
2250 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;F$: LET Z=1: LET OO=1: LET
  O=1
2254 IF INKEY$=CHR$(32) THEN OVER
  O: GO TO 70
2255 IF INKEY$=CHR$(8) THEN LET I
  =I-1: GO TO 2270
2256 IF INKEY$=CHR$(9) THEN LET I
  =I+1: GO TO 2270
2257 IF INKEY$=CHR$(10) THEN LET
  J=J-1: GO TO 2270
2258 IF INKEY$=CHR$(11) THEN LET
  J=J+1: GO TO 2270
2259 IF INKEY$=CHR$(44) THEN GO T
  O 2265: LET Z=0
2260 OVER OO: PLOT I,J: DRAW O,8: D
  RAW 8,0: DRAW O,-8: DRAW -7,0: OVER
  O: PLOT I
  ,J: DRAW O,8: DRAW 8,0: DRAW O,-8:
  DRAW -7,0: GO TO 2254
2265 IF Z=1 THEN LET OO=1: LET O=1
  : LET Z=0: GO TO 2254
2266 IF Z=0 THEN LET OO=0: LET O=1
  : LET Z=1: GO TO 2254
2270 IF I+8>255 THEN LET I=I-1: GO
  TO 2260
2271 IF I+8<8 THEN LET I=I+1: GO T
  O 2260
2272 IF J+8>175 THEN LET J=J-1: GO
  TO 2260
2273 IF J+8<8 THEN LET J=J+1: GO T
  O 2260
2275 GO TO 2260
2500 RANDOMIZE USR 57012: PRINT #1
;AT 0,14;F$: LET II=0: LET JJ=0: LE
  T O=PI/10:
  OVER 1
2505 IF INKEY$=CHR$(8) THEN PLOT
  I,J: DRAW II,0: PLOT I,J: DRAW -II,
  0: PLOT I,
  J: DRAW O,JJ: PLOT I,J: DRAW O,-JJ:

```

```

  LET II=II-1: GO TO 2525
2506 IF INKEY$=CHR$(9) THEN PLOT
  I,J: DRAW II,0: PLOT I,J: DRAW -II,
  0: PLOT I,
  J: DRAW O,JJ: PLOT I,J: DRAW O,-JJ:
  LET II=II+1: GO TO 2525
2507 IF INKEY$=CHR$(10) THEN PLOT
  I,J: DRAW O,JJ: PLOT I,J: DRAW O,-
  JJ: PLOT I
  ,J: DRAW II,0: PLOT I,J: DRAW -II,0
  : LET JJ=JJ-1: GO TO 2525
2508 IF INKEY$=CHR$(11) THEN PLOT
  I,J: DRAW O,JJ: PLOT I,J: DRAW O,-
  JJ: PLOT I
  ,J: DRAW II,0: PLOT I,J: DRAW -II,0
  : LET JJ=JJ+1: GO TO 2525
2509 IF INKEY$=CHR$(44) THEN PLOT
  I,J: DRAW II,0: PLOT I,J: DRAW -II
  ,0: PLOT I
  ,J: DRAW O,JJ: PLOT I,J: DRAW O,-JJ
  : FOR H=-PI TO PI STEP O: LET X=SIN
  (H)*II: L
  ET X1=SIN (H-O)*II: LET Y=COS (H)*J
  J: LET Y1=COS (H-O)*JJ: LET X=INT (
  X): LET Y=
  INT (Y): LET X1=INT (X1): LET Y1=IN
  T (Y1): PLOT I+X,J+Y: DRAW X1-X,Y1-
  Y: NEXT H:
  GO TO 2540
2510 IF INKEY$=CHR$(32) THEN RAND
  OMIZE USR 57012: GO TO 70
2511 GO TO 2505
2525 IF I+II>255 THEN LET II=II-1
2526 IF I-II<0 THEN LET II=II-1
2527 IF J+JJ>175 THEN LET JJ=JJ-1
2528 IF J-JJ<0 THEN LET JJ=JJ-1
2529 IF II<0 THEN LET II=0
2530 IF JJ<0 THEN LET JJ=0
2531 PLOT I,J: DRAW II,0: PLOT I,J:
  DRAW O,JJ: PLOT I,J: DRAW -II,0: P
  LOT I,J: D
  RAW O,-JJ: GO TO 2505
2540 PRINT #1;AT 0,14;B$
2542 IF INKEY$=CHR$(44) THEN OVER
  O: FOR H=-PI TO PI STEP O: LET X=S
  IN (H)*II:
  LET X1=SIN (H-O)*II: LET Y=COS (H)
  *JJ: LET Y1=COS (H-O)*JJ: LET X=INT
  (X): LET
  Y=INT (Y): LET X1=INT (X1): LET Y1=
  INT (Y1): PLOT I+X,J+Y: DRAW X1-X,Y
  1-Y: NEXT
  H: GO TO 70
2543 IF INKEY$=CHR$(32) THEN FOR
  H=-PI TO PI STEP O: LET X=SIN (H)*I
  I: LET X1=
  SIN (H-O)*II: LET Y=COS (H)*JJ: LET

```

```

Y1=COS (H-D)*JJ: LET X=INT (X): LE
T Y=INT (Y
): LET X1=INT (X1): LET Y1=INT (Y1)
: PLOT I+X,J+Y: DRAW X1-X,Y1-Y: NEX
T H: PLOT
I,J: DRAW II,0: PLOT I,J: DRAW -II,
0: PLOT I,J: DRAW 0,JJ: PLOT I,J: D
RAW 0,-JJ:
PRINT #1;AT 0,14;F$: GO TO 2505
2545 GO TO 2542
3001 PRINT AT 10,4;"J"█"K";AT 1
1,4;"█Bord █";AT 12,4;"█Encre █";
AT 13,4;"█Pa
pier █";AT 14,4;"L"█"M": OVER 1:
LET B=87: FOR A=0 TO 7: PLOT 40,B-
A: DRAW 48,
0: NEXT A
3002 IF INKEY#=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70
3003 IF INKEY#=CHR$ (44) THEN OVER
0: GO TO 3010
3004 IF INKEY#=CHR$ (10) THEN FOR
A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRAW 48,0: N
EXT A: LET
B=B-8: GO TO 3007

```

```

3005 GO TO 3002
3007 IF B<71 THEN LET B=87
3008 FOR A=0 TO 7: PLOT 40,B-A: DRA
W 48,0: NEXT A: GO TO 3002
3010 IF B=87 THEN LET G=12: LET C=
72: GO TO 3020
3011 IF B=79 THEN LET G=13: LET C=
64: GO TO 3020
3012 IF B=71 THEN LET G=14: LET C=
56: GO TO 3020
3020 PRINT #1;AT 0,14;E$: PRINT AT
G,4;"J"█"K";AT G+1,4
;"█
█";AT G+2,4;"L"█
M": LET B=0: FOR A=0 TO 7: PRINT
INK A;AT G+1
,5+B;A: LET B=B+2: NEXT A: LET Z=0:
LET D=40: LET X=D: OVER 1: FOR A=0
TO 7: PLO
T D+A,C: DRAW 0,-8: NEXT A
3021 IF INKEY#=CHR$ (44) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 3030
3022 IF INKEY#=CHR$ (32) THEN RAND
OMIZE USR 57012: GO TO 70
3024 IF INKEY#=CHR$ (9) THEN FOR A

```

Shoot Again



145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

**NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS ".
SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC.**

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- echangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne pariez pas... DEMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier

CONSOLE SEGA + HANG ON 790	SPEED KING SEGA 159	CARTOUCHE 4 MEGA 335	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 395
CONSOLE SEGA LUXE 990	ACCELERATEUR 125	CONSOLE NINTENDO 990	CONSOLE NEC
PHASER + 3 JEUX 449	CARTE 256 K 160	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	IMPORT EN DECEMBRE
LUNETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA 210	PISTOLET 290	
CONTROL STICK 149	CARTOUCHE 2 MEGA 260	ROB 340	

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

SESAME

```
=0 TO 7: PLOT D+A,C: DRAW O,-B: NEX
T A: LET D
=D+16: LET Z=Z+1: GO TO 3027
3025 GO TO 3021
3027 IF D>152 THEN LET D=X
3028 OVER 0: LET B=0: FOR A=0 TO 7:
PRINT INK A;AT G+1,5+B;A: LET B=B
+2: NEXT A
: OVER 1: FOR A=0 TO 7: PLOT D+A,C:
DRAW O,-B: NEXT A: GO TO 3021
3030 IF G=12 THEN BORDER Z: LET B=
Z: INPUT #1;AT O,0;: GO TO 70
3031 IF G=13 THEN INK Z: LET E=Z:
GO TO 70
3032 IF G=14 THEN FOR K=22528 TO 2
3231: POKE K,8*Z+PEEK K-8*P: NEXT K
: LET P=Z:
GO TO 70
9000 PRINT "GRIBOUILLE"
9011 PRINT
9012 PRINT "Explication des touches
...": PRINT
9016 PRINT "O Pour revenir au menu
, anule la precedente fonction.
": PRINT
9017 PRINT "P Indique qu'il faut u
tiliser
la t
ouche du bas.": PRINT
9018 PRINT "S Indique qu'il faut u
tiliser
la
touche de droite.": PRINT
9019 PRINT "T ou U Indique qu'il f
aut
utiliser les quatre
touches de direction.": PRINT
9020 PRINT "R Valide la fonction e
n cour.": PRINT
9025 PRINT #1: PRINT "Appuyez sur
une touche."
9026 IF INKEY$="" THEN GO TO 9026
9027 CLS : RETURN
9999
SAVE "GRIBOUILLE" LINE 50
```

ARBRE RÉCURSIF

Vous remarquâtes un dessin d'arbre dans le Sésame du Tilt no 57. Voici le programme en Gfa 3.0 : une exclusivité récursive ! (ST monochrome exclusivement).

```
RANDOMIZE ¶
DRAW "ma320,399" ¶
```

```
a$=SPACES$(32066) ¶
o=44 ! angle d'ouverture ¶
tail=80 ! taille des branches ¶
r=7 ! profondeur de récursivité ¶
n=4 ! nombre de branches ¶
DRAW "ma320,399" ¶
@arbmon(o,tail,r,n) ¶
VOID INP(2) ¶
END ¶
' ¶
PROCEDURE arbmon(o,tail,r,n) ¶
LOCAL i ¶
IF r>0 ¶
DEFINE 1,r,0,0 ¶
DRAW "fd",tail,"lt",o/2 ¶
FOR i=1 TO n ¶
@arbmon(o,tail*RND*1.21,r-1,n) ¶
DRAW "rt",o/(n-1) ¶
NEXT i ¶
DRAW "lt",o*(n+1)/(2*(n-1)) ¶
DRAW "bk",tail ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
```

PROGRAMMEZ VOS MESSAGES D'ALERTE GEM EN GFA BASIC

GEM est l'intégrateur graphique sur ST. Il gère les fenêtres, les icônes et les messages du système. Vous pouvez facilement programmer des boîtes d'alerte en GFA Basic. La syntaxe est la suivante : ALERT var1, var1\$, var2, var2\$, var3 var1 définit le type d'icône :

var1=0 pas de symbole

var1=1 point d'exclamation

var1=2 point d'interrogation

var1=3 stop

var1\$ contient le texte de la boîte. Il ne doit pas dépasser quatre lignes de 30 caractères chacune. De plus, elles doivent être séparées par le caractère | qui correspond à la combinaison des touches Shift et Dièse.

var2 contient le numéro du cadre de sélection. On peut faire appel à trois cadres d'alerte au maximum. La validation s'effectue indifféremment à l'aide de la touche RETURN ou à la souris.

var2\$ contient les textes de sélection, par exemple OUI|NON. Là encore, le caractère | doit séparer les textes.

var3 retourne le numéro de sélection. Exemple : le cadre de sélection affiche OUI NON BOF. Si l'on choisit NON, var3 sera égale à 2.

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 57, dans le n° 57 bis et à paraître dans le n° 58 (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

CRÉATION

N° 57, p. 80

Handy Painter (Atari ST, Amiga, PC)
Handy Reader (Atari ST, Amiga, PC)

N° 57 bis

Cyber Studio (Atari ST) : p. 74
Sampler Vocal (PC) : p. 76
Ultrason (CPC) : p. 77

N° 58

Jade (CPC)
Graphic Editor (C 64)
Paintworks Gold (Apple II GS)

DOSSIER

N° 57, p. 68 à 78

Acrojet (CPC, C 64)
Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator (PC)
Dive Bomber (Atari ST)
Falcon (PC)
F-15 Strike Eagle (Atari ST)
F-18 Interceptor (Amiga)
Flight Simulator II (Amiga)
Gunship (Atari ST)
Jet (Amiga)
Missions en Rafale (Atari ST)
Project Stealth Fighter (C 64)
Spitfire 40 (Atari ST)
Strike Force Harrier (Amiga)
Super Huey II (C 64)
Tomahawk (Apple II GS)
3 D Helicopter Simulator (PC)

N° 57 bis, p. 52

Les nouveaux softs américains

N° 58

Barbarian (Atari ST, C 64, CPC, Amiga)
Barbarian (Psygnosis) (Atari ST, Amiga)
Beyond The Ice Palace (Atari ST, Amiga, CPC)
Conan (Atari XL)
Gauntlet II (Atari ST)
Gift from The Gods (Spectrum)
Hercules (Atari ST, Spectrum)
Hystéria (C 64)
Legend of The Sword (Atari ST, Amiga)
Masters of The Universe (Atari ST)
Rastan (C 64)
Rygar (CPC)
Skrull (Atari ST)
Vixen (Atari ST, Spectrum, CPC)

HITS

N° 57

Alien Mind (Apple II GS) : p. 34
Bobo (Amiga) : p. 30
Enlightment (Druid II) (Amiga) : p. 36
F-18 Interceptor (Amiga) : p. 28
Pandora (Atari ST, Amiga, C 64) : p. 32
Sarcophaser (Amiga) : p. 31
Wings of Fury (Apple II) : p. 38

N° 57 bis

Alien Syndrom (C 64, Sega, Atari ST) : p. 38
Bank Buster (Amiga, Atari ST) : p. 37
Bionic Commando (C 64, CPC,

Spectrum, Atari ST, Amiga) : p. 36
Flight Simulator 3.0 (PC) : p. 30
Mickey Mouse (C 64, CPC, Atari ST) : p. 34
Opération Jupiter (Atari ST) : p. 32
Shinobi (Sega) : p. 33

N° 58

Albedo (Atari ST)
Battle Chess (Amiga)
Scrabble (Atari ST, Amiga)
Starglider II (Amiga)
Stargoose (Atari ST)
Whirligig (Atari ST)

KID'S SCHOOL

N° 57, p. 24

Bosse des maths (La)
J'additionne et je multiplie
J'apprends l'heure
Réussir - Orthographe CE

RAPIDO

N° 57, p. 64 et 66

Arac and the Arachnidroid (PC)
Bard's Tale (CPC, Spectrum)
Bataille pour RFA (CPC)
Beach Buggy Simulator (C 64)
Desolator (C 64, CPC, Spectrum)
Driller (PC)
Every Second Counts (C 64, CPC)
Fire Blaster (Amiga)
Flash Point (Thomson)
Fury (Spectrum)
Garfield (CPC)
Gettysburg (Atari XL/XE)
Guild of Thieves (The) (Atari ST)
Jewels of Darkness (Atari ST)
Lazer Tag (Spectrum, CPC)
Silicon Dreams (Atari ST)
Starring Charlie Chaplin (CPC, Spectrum)
Warship (Atari ST)

N° 58

American Road Race (C 64)
Blacklamp (Amiga)
Fury (C 64)
Gauntlet (PC)
Gremlins (CPC)
Jinxter (Atari XL)
Lazertag (C 64)
Professional BMX Simulator (CPC)
Salamander (C 64)
Super Hero (CPC)
Superstar Ice Hockey (Amiga)
Warzone (Amiga)

ROLLING SOFTS

N° 57

Arcticfox (CPC) : p. 50
Arkanoid II (Spectrum) : p. 56
Bubble Ghost (Amiga, Apple II GS) : p. 45
Buggy Boy (Spectrum, Amiga) : p. 47
Dark Castle (C 64, PC) : p. 50
Defender of The Crown (Apple II GS) : p. 51
Dive Bomber (Atari ST) : p. 50
Fire and forget (Atari ST, Amiga) : p. 62
Flintstones (The) (CPC, Amiga, C 64, Spectrum) : p. 52
Football Manager 2 (Amiga, Atari ST, CPC) : p. 62
Grid Start 2 (Amiga) : p. 60
Halls of Montezuma (C 64) : p. 56

Hercules (Spectrum, C 64) : p. 49
Karnov (C 64, CPC) : p. 58
Leatherneck (Amiga) : p. 44
Metropolis (Atari ST) : p. 49
Peter Beardsley's (Atari ST, Amiga) : p. 60
Pinball Wizard (Amiga) : p. 56
Platoon (Atari ST, PC) : p. 47
Powerstyx (Amiga) : p. 58
PT 109 (Macintosh) : p. 56
Quadrilian (Atari ST) : p. 54
Renegade (TO, MO) : p. 50
Return to Genesis (Amiga) : p. 60
Rockford (Amiga) : p. 49
Shackled (Spectrum, C 64, CPC, Atari ST) : p. 52
Side Arms (Atari ST) : p. 47
Skate Crazy (Spectrum, C 64) : p. 45
Sky Blaster (Amiga) : p. 48
Solomon's Key (PC) : p. 54
Spinworld (Amiga) : p. 60
Staff (Atari ST) : p. 48
Street Fighter (Atari ST) : p. 46
Sub Battle Simulator (Atari ST) : p. 58
Target Renegade (C 64) : p. 50
Tetris (Apple II GS) : p. 54
Virus (Atari ST) : p. 48
Zoom (Amiga) : p. 44

N° 57 bis

4 x 4 off Road Racing (C 64) : p. 50
6 Pak Vol3 (Spectrum) : p. 45
Alternative World Games (Spectrum) : p. 42
Arkanoid II (Atari ST) : p. 50
Armageddon Man (The) (Atari ST) : p. 44
Bad Cat (CPC, C 64) : p. 42
Beyond the Ice Palace (Amiga) : p. 47
Blade Eagle (Sega) : p. 50
Captain America (Atari ST) : p. 43
Dream Warrior (C 64, CPC, PC) : p. 47
Géants de l'Arcade (Les) (Atari ST) : p. 48
Great Giana Sisters (Atari ST) : p. 44
Ikari Warriors (Amiga) : p. 40
Impossible Mission 2 (PC) : p. 45
Manhattan Dealers (Amiga) : p. 42
Patton vs Rommel (C 64) : p. 41
Penguin Land (Sega) : p. 46
Sentinel (The) (Amiga) : p. 44
Sidewinder (Atari ST) : p. 50
Skrull (Atari ST) : p. 46
Starquake (PC, Atari ST) : p. 41
Street Fighter (C 64, CPC) : p. 42
Teddy Boy (Sega) : p. 45
Thundercats (Amiga) : p. 47
Train Robbers (C 64) : p. 47
Vixen (C 64, PC) : p. 48
Wizball (Amiga) : p. 45

N° 58

10 jeux fantastiques (Spectrum)
Amiga Protector (Amiga)
Ancient Art of War at Sea (PC)
Army Moves (Atari ST)
ATV Simulator (CPC)
Aztec Adventure (Sega)
Better Dead Than Alien (Atari ST, Amiga)
Bolo (Atari ST)
Bomb Jack (Atari ST)
Carrier Command (Amiga)
Carriers at War (C 64)
Collected Works (Spectrum)
Colonial Conquest (Apple II)
Empire contre-attaque (L') (Atari ST, C 64)
Final Mission (Amiga)
Gunship (CPC)
Hoppingmad (CPC, C 64)
Jet (Atari ST)
Jinks (C 64)

Krabat (Atari ST)
Mewilo (Amiga)
Phantasm (Atari ST, Amiga)
Pow (Amiga)
Prestige Collection (Spectrum)
Professional Shooker (C 64)
Revenge II (Atari ST)
Road Blasters (C 64)
Scenery Disk 7 (Atari ST)
Scenery Disk Western European (Atari ST)
Simple (Amiga)
Station 62 (Atari ST)
Station 81 (Atari ST)
Street Fighter (Amiga, Spectrum)
Strip Poker (Apple II GS)
Strip Poker II+ (Atari ST)
Sub Battle Simulator (Apple II GS)
Target Renegade (CPC)
World Darts (Amiga)
World Tour Golf (Amiga)
World's Greatest (Atari ST)

SOS BREF

N° 57, p. 90

Crash Garret (Amiga)
Déjà Vu (Apple II GS)
Jinxter (Macintosh)
Time and Magik (Atari ST)
Versailles Story (PC)

N° 57 bis, p. 69

Bard's Tale III (C 64)
Bermuda Project (Atari ST)
Jinxter (CPC)
Phantasia II (800 XL/XE7)
Willow (PC)

N° 58

20 000 lieues sous les mers (Amiga)
Hack (Atari ST)
King of Chicago (CPC)
Knightmare (Atari ST)
Space Quest II (Macintosh)

SOS HITS

N° 57

Bard's Tale II (C 64, Apple II, Amiga) : p. 84
Corruption (Atari ST, PC, Amiga) : p. 87
Legend of the Sword (Atari ST) : p. 88
Wizard Warz (Spectrum) : p. 89

N° 57 bis

Jeanne d'Arc (Amiga, Atari ST, PC) : p. 62
Pawn (The) (Atari XE/XL) : p. 66
Three Stooges (The) (Amiga, PC) : p. 64

N° 58

Manoir de Morteveille (Amiga)
Paladin (Amiga)
President is Missing (The) (PC, C 64)
Questron II (Amiga, Atari ST, Apple II GS, PC)

36-15 TILT
Retrouvez vos
rubriques préférées
sur le serveur Tilt.

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad PCW 6266, neuf + logiciels Logoscript CPM, Logo Plus + manuels 1 et 2 + cours clavier azerly, prix : 2.500 F. **Michèle GOUT**. Tél. : 45.80.28.35 (avant 9 h - après 19 h).

Vends CPC 464 coul. + DDI + 1 crayon optique + boîte rangement + 30 livres (Basic + Titi) + 1 joystick + nbx jeux... Valeur 12.000, vendu 6.990 F. **Bernard MARMONIER**, 145, av. Francis de Pressense, 69200 Vernisieux. Tél. : 78.75.98.28.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDI + 1 joystick + baffle et cordon stéréo + 1 lot de jeux, le tout 3.370 F ou vendu séparément. **Lionel BARRIERE**, le Puy, Arsac, 33460 Margaux. Tél. : 56.58.84.03.

Vends jeux pour CPC 6128 à bas prix : Trivial Pursuit, Arkanoïd, Pulsator, etc., liste sur demande. **André CORTEZ**, 4, rue du Lycée, 78190 Trappes. Tél. : 30.62.78.72.

Vends C 128 + lec. disq. + 2 lec. K7 + Power + souris + moniteur coul. haute rés. 40/80 col. + nbx jeux + livres : 5.500 F. **Marq JOLY**, 670, rue du Ghien, Buvry-la-Forêt, 59130 Orchies. Tél. : 20.61.82.31.

Stop affaires ! Pour Amstrad CPC 464, K7, vends nbx jeux à très bas prix. **Anthony AUBERT**, 6, rue Jean Mermoz, 17300 Port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.

Vends 6128 coul. (87), très bon état + jeux disq. dont tous les meilleurs + nbx livres pour 3.600 F., à débattre (région Marseille). **Laurent BRINGOURT**, 11, lotissement les Hauts-de-Carlevan, 13190 Allauch. Tél. : 91.68.36.80.

Pour CPC 6128 : vends originaux : Pour sur Amityville, Renegade, Wonderboy, Road Runner, Compilation Fil (possibilité d'échanges) + nombreux jeux. **Christophe RAUX**, 35, rue de l'Orme, 62230 Outreau. Tél. : 21.92.38.78.

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. + nbx jeux (nouveau) + utilitaires + boîte de rangement + manuel : 2.900 F. **Jean-Marc CHARLES**. Tél. : 42.00.92.03.

Vends CPC 6128 coul. exc. état + joystick + disq. (util. + jeux) + livres + housses + boîtier rangement disquet. : 3.200 F. **Daniel PADOIN**, 17, rue des Marguettes, 75012 Paris. Tél. : 43.44.83.37 (après 20 h).

Vends clavier 6128 t.b.é. + moniteur couleur + 2 joystick + boîte de rangement + nbx jeux + nbx utilitaires + éducatifs + prise pour magnéto + casque + solutions : 8.500 F. **Thomas LEVASSEUR**, Grand'Rue, 24250 Domme. Tél. : 53.28.37.78.

Vends Amstrad CPC 464 mono (t.b.é.) + très nbx jeux + joystick + livres et magazines + doubleurs + range cassettes + cadeaux : le tout seulement 1.950 F. **Jean-Michel PETIT**, cité du Vélodrome, bat. A2, 84500 Bollène. Tél. : 90.40.19.18.

Vends CPC 6128 mono t.b.é. + adapt PériTel + joystick + jeux + utilitaires + revues, le tout pour seulement : 2.500 F. **Philippe PRENAS**, La Muyre Dombians, 39210 Voiteur. Tél. : 84.44.62.35.

Vends Amstrad CPC 464 + nbx jeux + revues + joystick + housses + livres. **Denis PETIT JEAN**, 1, allée Léon Jouhaux, 51100 Reims. Tél. : 26.36.12.99 (après 18 h).

Vends matériel CPC : DDI 1 + câble et logiciels : 1.300 F, souris + sofs de base : 700 F, 50 disq. 3" pour 1.200 F. **Alex BAROLINE**, 25 bis, fg Madeleine, 45000 Orléans.

Vends CPC 6128 coul. + 3 joystick + nbx jeux + DMP 2000 + cordons pour magnéto K7 et rallonge ord. monit. + crayon optique + nbx livres + util. : 5.000 F. **Christophe**, mas St-Antoine, quartier Favayrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.02.54.

Vends pour Amstrad DDI 1 200 F à débattre, DD2 5' 1/4 600 F. Disq. 3' 1/2 30 F la disq. Vends disq. originales (Infiltrator) 50 F. **Francis TAUVERON**, les Pins Avignon, 39200 St Claude. Tél. : 84.45.21.87.

Vends CPC 464 couleur + joystick Konix + 50 jeux (Out Run, Buggy-Boy, Quad, California Games...), le tout 2.000 F. **Manuel THEVENARD**, 17 ter, rue Gambetta, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : 78.22.37.66.

Vends K7 CPC : news (Buggy Boy, Gunsnoke, Predator, Combat School, Out Run, Barbarian) et des jeux à 50 F (news 70 F). **Dominique SALLE**, 1, lot Sainte-Marie, 11110 Coursan. Tél. : 68.33.74.64.

Vends Amstrad CPC + 464 + écran couleur + 2 joystick + nbx jeux originaux + 40 revues + 2 livres + très nbx plans, solutions, vie infinie, etc. : 390 F. Vends aussi CBS + 1 manette + 1 jeux : 350 F seulement. **Frédéric LE BUCHOUX**, 330, av. de la Fonderie, 84270 Vedène. Tél. : 90.31.48.02.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 34 jeux + joystick, prix : 1.800 F. **Philippe HENNART**, 188, les Mésanges, 81220 Saunery. Tél. : 50.41.13.83.

Amstrad vends joystick avec doubleur état impeccable, 90 F.

Laurent FONTAINE, route de Roesbrugge, 59122 Honschoote. Tél. : 28.62.65.02.

Vends Amstrad CPC 6128 monitor monochrome + 2 disquettes utilitaires + 6 disquettes de jeux, 2.000 F, à débattre. **David HUGOT**. Tél. : 48.37.54.87.

Vends Amstrad CPC 464 mono + lecteur DDI t.b.é. complet + accès à nombreux jeux, utilitaires et docs : 2.000 F. **Rémi LANGE**, 16, rue Gabriel-Péri, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.66.17 (après 20 h).

Vends Amstrad couleur CPC 464 (garantie février 89) + jeux + joystick + 3 livres Infor, prix : 2.000 F. **Patrick ROMANOVICUS**, 10, rue des Chardonnettes, 86000 Poitiers. Tél. : 49.37.85.64.

Vends 6128 mono + housse + PériTel + Phasor + magnéto + cordon + 4 livres + 7 K7 + 63 disq. (nbx nouveautés) + revues, tib. valeur : 18.000 F, cédé : 5.000 F. **Ngoc Thach LE**, le Sudalissant, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.26.95 (après 18 h).

Vends CPC 464 coul. + DDI 1 + DK Tronics 256 K + imp coul. Oki 20 + nbx autres périph., logiciels et livres, prix d'ens., intéressant, vente s'p. possible. **Vincent METAIREAU**, 13, rue Quentin Bauchart, 75008 Paris. Tél. : 47.20.43.11.

Vends CPC 6128 coul. + de 1 an de garantie + joy. + nbx jeux (Bubble, Mach 3, Gryzor, Rastan, Thundercats) : 33 disq au total, prix : 4.600 F. **François DE OLIVEIRA**, 90, av. Iena, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.60.37.

Vends CPC 464 coul. t.b.é., peu servi, + joystick + livres + jeux offerts, cse dble emploi, Port franco, 1.250 F. **Bruno FAYENS**, 11, rue de la Rheinmat, le clos des Vanneaux, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.21.59.

Pour Amstrad CPC : vends originaux (K7), liste sur demande contre 1 timbre de 2,20 F. **Marc HURTEL**, 1, place du Bourdonnais, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 30.37.72.67.

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + joy. + 70 jeux dont utilitaires, le tout état neuf vendu 4.700 F (valeur 8.000 F). **Ugo RASTELLO**, 9 bis, villa Saint-Mandé, 75012 Paris. Tél. : 42.97.57.01 (avant 18 h).

Vends des programmes sur papier de jeux et utilitaires pour 6128. **Cyrille HENARD**, 9, rue de la Source, 78570 Chanteloup.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDI 1 + nbx jeux (130 K7/disq.) + manette + livres, le tout 4.000 F, urgent ! **Fabrice LEFFEVRE**, 152, rue Victor-Hugo, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.58.40.

Vends Amstrad 6128 + nombreux logiciels + joystick + moniteur couleur avec imprimante Saikosa, valeur réelle : 5.600 F, vendu : 3.500 F. **Damien BIRAMBEAU**, 62, boulevard Gambetta, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.76.58.23.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + joystick + jeux + magnéto avec câble, le tout t.b.é. : 3.500 F. **Christophe TRAIN**, 5, av. de l'île d'Amour, 94500 Champigny. Tél. : 48.81.73.52.

Vends Amstrad 464 avec moniteur n. et b. + adaptateur couleur, nombreuses revues et logiciels (Arkanoïd, Ikari, etc.), avec housse et manette, prix : 2.300 F. **Eric AUGÉ**, 6, rue de la Trinité, 44600 St-Nazaire. Tél. : 40.70.86.37.

Vends Amstrad CPC 464 couleur (août 86), peu servi cause service militaire, avec 30 jeux, 3.000 F (à débattre). **Michael VAN ISEGHEM**, 12, rue Carville, 93360 Le Cateau. Tél. : 27.84.10.89.

Vends Amstrad CPC 464 + 64 K7 + quelques originaux : 2.000 F. **Stéphane TCHILINGURIAN**, 10, chemin des Balicots, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.17.00.

Vends Amstrad 6128 couleur neuf + lecteur de cassettes + nbx jeux (Barbarian, Gauntlet...) + 2 manettes + table ordinateur, le tout à 4.000 F. **Jérôme QUETARD**, 55, rue Henri Richaume, bat G2, 78360 Montesson. Tél. : 39.52.51.23.

Vends CPC 464 + monit. couleur en t.b.é. (juin 87) : 2.000 F (frais de port compris), vends aussi disq. originaux pour le 6128 (t.b.é.). **Laurent CHEVALLIER**, 24, rue de 6 Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.

A saisir CPC 464 mono + DDI 1 + carte Vortex 512 K + nombreuses revues + jeux... 6.000 F, possibilité livraison banlieue nord-ouest de Paris. **David KOCH**, 22, avenue Hoche, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.95.05.72.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDI + joystick + 60 jeux sur disq., le tout t.b.é. : 3.200 F, valeur réelle : 7.500 F. **Benoît LLAVADOR**, Le Jas St-Marie, 83510 Lorgues. Tél. : 94.73.93.07.

Vends Amstrad CPC 464 neuf, servi 2 fois + 15 K7, 1.600 F, monochrome avec manette + livre d'explication. **Nicolas BRUHIN**, 6, av. de Gascogne, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.09.27.

Vends CPC 464 couleur + joystick + nbx jeux : 3.000 F. **Jérôme JOLY**, 11, rue de la Prairie, 86360 Chasseneuil-du-Poitou. Tél. : 49.52.79.54.

Vends Amstrad 6128 coul. + drive Jasmin 5' 1/4 AMSD + inv. drive + nbx disq. 3" et 5" 1/4, possibilité vente séparée, prix à débattre. **Claude KONLEIN**, 15, av. Melpomène, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.07.98.

Vends CPC 664 + moniteur couleur + lecteur K7 + cor-

don K7 + 82 disquettes + 15 K7, le tout 3.500 F. **Fabrice LABATUT**, 137, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.57.27.40.

APPLE

Vends Apple II GS + extension 1000 K + 2 lecteurs 5 1/4 et 3 1/2 + écran couleur + logiciels et doc. Prix : 10.500 F. **Olivier HEURTIN**, 3, rue des Gobelins, Paris 75013. Tél. : 43.31.66.15 ou 48.86.05.40.

Vends Apple IIc 384 K moniteur mono. + nbx jeux + Appletwork + Mouse Deck + livre + souris + joystick + péritel + Solde Transport. Prix : 3.000 F. **Franck TAILLEFER**, 28, rue de Strasbourg, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.58.01.

Vends jeux pour Apple 50 F l'unité (dont Baratin Blue, Sorcellerie I, Gauntlet, Barbarian, Rescue Raider, Mème les pommes de terre...). **Laurent GARDIN**, 9, rue des Martyrs-de-la-Résistance, à Lannoy, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : 20.75.49.57.

Vends Apple II E, carte « Language », moniteur N/B, lecteur, manettes, joystick, 46 disq. (jeux, util., disq, vierges), docs. État impeccable. Prix : 4.500 F. **Martine BOSQUET**, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.

Vends Apple II C + moniteur mono. + joyst. + souris + livres + nbx log. (Flight Simulator II...). Prix sacrifié : 7.000 F avec prise péritel et carte. **Thomas VINCENT**, 4, allée du Tournevent, 91350 Grigny. Tél. : 69.45.55.02.

Vends Apple II C + moniteur monochrome et couleur + souris + joystick + utilitaires + nbx log. + docs, excellent état. Prix : 6.500 F. **Jean-Noël CISTICERCHI**, 35, avenue René-Coty, 75014 Paris. Tél. : 43.22.92.98.

Vends Apple II C + péritel + souris + logiciels (Exstasia, Fantasia, Mouse Deck...) + jeux : 2.000 F. Épistole : 600 F le tout en t.b.é. (peu servi). **Frank SERENO**, 117, Sinopoli, villa Félicie, 83990 St-Tropez. Tél. : 94.97.70.88.

Apple II C + mon. mono. + stand + souris + Koala + joystick + drive ext. + 50 log + doc. **Albert ACCAOU**, 90, bd de Lorraine, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (1) 39.78.23.95.

Vends Apple II C, avec mon. mono. + souris + joyst. + imprimante image Writer 2 + 50 disq vierges + jeux (California Games...) + docs : 6.800 F. **Pascal FLOREANI**, 4, rue Edmond-Rostand, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.34.98.

Vds Apple II C + souris + joystick + modem + sacoché + 2^e drive + prise péritel + nbx logiciels et docs. État neuf. Prix : 3.500 F. À débattre. **Patrick CAFASSO**, 06400 Cannes. Tél. : 93.38.38.69.

Vends Macintosh II et se sous garantie. **Sylvain DIETRICH**, 29, rue Niro-du-Sahel, 91740 Limours. Tél. : 64.91.40.59.

ATARI

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. (ensemble sous garantie, achat fév. 88), prix : 3.800 F. **Noisy-le-Grand**. Tél. : 43.03.42.37.

Vends 520 STF (excl. état) + souris + joystick + livres + revues + 30 disq. (Defender of crown, Outrun, Arche du captain Blood etc.) + nbx utilit., prix : 3.400 F. **Sophuong**, 28, rue Gabriel-Péri, 94230 Cachan. Tél. : 47.40.14.08.

Vends (cause Amiga) 520 STF + livres, 40 disq., possibilité cours gratuits, ordinateur TBE (contrôle) + PRO 5.000, prix : 2.700 F. **Stéphane BAGAGLIO**, « Les cassades » 13330 PELISSAN. Tél. : 90.55.04.19.

Vends Atari 1040 ST + Disk. dur + drive sup. dbl. face + moniteur mono + moniteur coul. + imprimante + nbx. disq. + horloge interne + joy. + docs etc., prix : 15.500 F. **Pascal LEMAIRE**, 120 bis, av. de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél. : 46.54.11.21, (à partir de 20 h).

Vends Atari 800 XL, lecteurs disq. + nbx jeux. + notices + disq. vierges, le tout 2.000 F. **Antonio SESSA**. Tél. : 39.61.43.51.

Vends computer Atari modèle CX 2600S + 3 paires commandes + 10 cartouches + jeux liste Sidem, env. timbre le tout en parf. état + 2 000 F comptant. **Claude LECONTE**, 3, rue Eugène-Delacroix, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.53.33.84.

Vends 520 STF oct 87 dans son emballage origine + 50 disq. + 1 joy. + revues + tapis souris + revue St Mag, le tout en t.b.é., 3.000 F, (valeur 8.000 F). **Annick TOUATI**, 10, château d'Auge, 91130 Ris Orangis. Tél. : 69.06.02.29.

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. + joystick + jeux, prix : 4.500 F (sous garantie). **Bruno RAMAIN**, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.

Vends 520 STF + drive 5"1/4 + 250 disq. + 5"1/4 + y3"1/2 avec sofs + boot + boîtes + 3 joys. + 7 originaux + revues : 10.000 F cédé 7.000 F. **Frédéric PITARD**, 27, rue Dr. Vaillant, 78210 St-Cyr-l'École. Tél. : 30.45.06.75.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbx jeux + 2 joys. + bt. de rangement disq., le tout t.b.é. : 1.900 F. **Daniel ANA-NIKIAN**, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.

Vends Atari 520 STF sous garantie + souris + tapis souris + jeux. Prix : 2.500 F. **Christophe GAUDIN**, 4, allée de la Croix-Rompue, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.78.99.

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. CM 8801 + imprimante Citizen 120 D, le tout sous garantie et pour 5.000 F. **Philippe INDART**, route de Bilos, 33770 Salles. Tél. : 56.88.41.39.

Vends moniteur Atari 1425 compatible ordinateurs Secam garantie ou 01/89, prix : 2.000 F. **Philippe VERBEKE**, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambart. Tél. : 20.92.63.77 (de 18 à 19 h).

Vends Atari 520 STF exc. état. + 55 programmes, prix : 2.300 F. **Frédéric ROUSSEAU**, 62, rue de Cormouilles, 78180 Montigny. Tél. : 30.43.58.31.

Vends Atari 520 STF (DFI) + monit. Philips CM 8832 (val. réelle 3.490 F) + joys + 50 logiciels, le tout 5.000 F. **Bertrand POUPEAU**, 11, rue Tourneuve. Tél. : 63.04.38.29.

Cause vente Atari ST, vends bas prix jeux orig. (Out Run, Barbarian, Test drive, FS II, Mack) + utilitaires Degas. **Eric NOTA**, 24, rue Lucien SAMPAIN, 75010 Paris. Tél. : 42.38.15.96.

Vends Atari 520 STF + nbx jeux + utilitaires + docs + joys SS emballage d'orig., le tout + 3.800 F. **Luc CORBIÈRE**, 1, rue Emmanuel de Martonne, 81100 Castres. Tél. : 63.35.81.36 (après 19 h).

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. + 3 joys + nbx jeux + utilitaires + prog + docs., le tout en t.b.é. sous garantie : 5.000 F. **Thierry DELOUGINÉ**, 3 bis, rue Bouillon, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.64.65.

Vends Atari 800 XL + super cadeau : 1 magnéto, un drive et de nbx jeux sur K7, disq + doc + listings, prix : 2.000 F à déb. **Annick DEFLEFLE**, 36, rue Duret, 75116 Paris.

Vends Atari 520 : Star Trek, Gauntlet, Time bang, Karaté kids, et Arena : 1 00 F chaque ou l'ensemble pour 450 F. **Serge BRUNELLE**, 7, bd des Capucines, 75002 Paris. Tél. : 42.65.50.79.

Vends Atari 520 XL/XE originaux et K7 : Rescue on Fractalus, One on one, Ballblazer, The last V8, Bristles, F15 Strike Eagle, 50 F chaque avec notice. **Richard LEPREGASSIN**, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.38.65.

Vends pour Atari ST/STF jeux originaux (Rogue, Champion ship wrestling) 100 F chaque + livre « Le lecteur de disquette » pour Atari : 120 F. Vends pour Atari 800 XL/130 XE + un câble + 13 brochures permettant de relier à l'unité centrale les appareils suivants : 1050, 1010, 1020 : 120 F. **Richard LEPREGASSIN**, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.38.65.

Vends pour Atari ST : cartouches Hardcop + replica-box + Floot + Prent ou Plans. **Egidio BASSO** 114, rue J. Friot, 06180, Cannes. Tél. : 71.45.65.23.

Vends nbx logiciels pour 520, 1040 ST + VCS 2600 Atari + manette + cartouches (prix : 500 F). + Calcomat 2 emballage neuf : 400 F. Rép. ass. **Franck BENCHOU**, 11, rue des Plantanes 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.

Vends pour Atari 520 STF + drive SF 354 + 80 disquettes + joys + GFA + compilateur + fichier, le tout : 2.800 F. **Catherine BONNIN**, bât 12, rés. du Cdt-Marzac, 33280 La Teste. Tél. : 56.54.25.40.

Gratuit ! La console Atari 2600 pour l'achat de 10 cartouches : 1.000 F à débattre. Recherche contact durable et moni. coul. pour ST. **Robert MOUILLET**, 8, rue M. Fouque, 78201 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.17.55.

Vends Atari 520 STF + mon. coul. avr. 88 + joys + 30 disq. : 5.500 F. Donj. Master, Int. karaté, Mand. Dealer : 600 F le lot de 6 jeux. **David ROMERO**, 3, rue Lauaux, 63670 La Roche-Blanche. Tél. : 73.38.09.07.

Affaire à saisir : vends Atari 1050 t.b.é. 500 F. + 800 XL + 1010 à déb. + K7 orig. : 30 F. + livres + revues ou échange contre prog. St. **Stéphane UGONNIERE**, 34 lot Ste-Claire, 83210 Solliès-Pont. Tél. : 94.33.74.02.

Vends 520 STF + lect SF 314 DF + monit. SC 1224 + 1 joy + 60 disq. + nbr. livres pour 5.500 F. **Xavier KER-VAGORET**, 3, cour de la Ferme, 94480 Valenton. Tél. : 43.89.87.07.

Vends Atari VCS 2600 + 11 jeux (Moon Patrol, Vanguard, Pacman...) + 2 claviers numériques pour Jeu codebreaker + manettes : 1 100 F, valeur réelle : 3.600 F. **Rémi PHAM**, 27, rue des Martyrs-de-la-Résistance, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.78.75.22.

Vends 1040 STF (12/87) + Free boot + docs + sofs : 4.000 F. Cumaná 5"1/4 : 1.800 F. + Monit. mono HR SM124 1.000 F. Ensemble ou séparé. Urgent ! **Pascal PIGOT**, 33, rue Jean Moulin 78200 Mantes - 2, rue Edouard-Manet 45100 Orléans.

Vends orig. pour ST : Macadam Bumper, Gauntlet, Out Run, Backlash, Mouse trap, Space Reser, Space Harrier, Super ski : 120 F pièce ou 850 le tout. **Hubert GLAIS**, 21, bd Vauban, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.76.32.

Vends Crazy Cars et Defender et le Crown sur Atari ST : 150 F et 180 F respectivement ou 280 F les deux. **Guillaume MAILLARD**, 68, av. de Limousin, 23000 Gueret. Tél. : 55.81.92.19.

Pour Atari 520 vends nbx disq 3"1/2 simple face. **Claude KONLEIN**, 15, av. Melpomène, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.07.98.

Vends Atari 520 STF (sous garantie) + monit. coul. + joys-

PETITES ANNONCES

Vends CBM 128 + drive 1571 + manette pro. 5000 + CPM 3 (avec syssgen) + nbx logiciels + collection Microdrom + docs + Jane. Prix: 3 800 F. **Lionel PIHERY, 74, rue Sacco et Vanzetti, 94800 Villejuif. Tél.: 46.78.33.37**

Vends C 128 + drive 1571 + MPS 80 + Power Cartridge + nbx disks + programmes + livres + péritel + joystick + boîtes utilitaires. Le tout cédé : 5 000 F. **Serge WERME-LINGER, 34, rue de Dunquerque, 68200 Mulhouse. Tél.: 89.53.75.43 (ép. 20 heures).**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur A 1081 + lecteur externe A 1010 t.b.é. sacrifié à 7 000 F, valeur neuf = 9 500 F. **Olivier MANDANY, 488, rue du Fort, 38340 Voreppe. Tél.: 76.50.28.74.**

Vends C 128 + lecteur K7 + 1541 + nombreux cordons + livres + logiciels + jeux etc. Le tout : 2 000 F (t.b.é.). **Benoît SCHMELTZ, Lespinasse Issac, 24440 Mussidan. Tél.: 53.82.08.22.**

Vends Amiga 500 avec 10 jeux pour : 3 990 F. Excellent état, vends aussi console Sega avec 3 jeux pour : 990 F et moniteur coul. : 1 500 F. **Arnaud MORENO, 40, rue de la Noie, 92140 Clamart. Tél.: 46.42.14.91.**

Vends Amiga 500 + lecteur externe (880 F) + 2 joysticks + Barbarian + câble péritel (télé). Le tout sous garantie. Prix: 5 500 F. **Arnaud MAZET, 21 ter, boulevard de la République, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél.: 43.50.07.81.**

Vends C 64 + lect. K7 1530 + lect. disq. 1541 (a04t 87) + nbx logiciels + manettes + livres + disq. (jeux utilitaires) : 2 200 F (à débattre). **Bernard PASCAL, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél.: 46.45.98.26.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + impr. MPS 803 + Power Cart. + livres + Tool 64 + nbx util. et news sur disq. + autoréformation au Basic : 4 000 F. **Éric COQUELET, 25, rue du Levant, 93140 Bondy. Tél.: 48.48.42.18. (après 19 h.)**

Vends disquettes sur C 64 (The Games Strike Fleet, Sinbad, Phantasie 3, The 3 Stooges, Beyond Ice Palace, Chessmaster, Astérix Rahazade, etc.). **Christophe BUCHMANN, 1A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.36.12.58.**

A500 vends disk dur 20 Méga + Ext A501. Le tout neuf : 4 500 F. Disk DFDD vierge 8 F par 100. **Dominique WOJCIK, 17, rue Mme Marchand, 59147 Gondecourt. Tél.: 20.32.44.51. (après 18 heures).**

Vends C 64 + 1541 (drive) + MPS 801 (imprimante) + 1530 + très nombreux prgs + cartouches + K7 + stylo optique. Prix à débattre. **Christian BARRE, 27 Lotissement Les Côteaux Bussuret, 70400 Héroucourt.**

Urgent ! Vends moniteur coul. 1702 : 1 350 F, lecteur 1547 : 950 F. Le tout + jeux, docs : 2 200 F. Vends originaux C 64 Amiga : Bt 3, Terrordocs, Chess 2 000. **Christophe KNAPIK, 1, rue des Coccinelles, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: 48.68.89.37.**

A saisir Amiga 1000, Moniteur A 1081, Extension A 1050, Imprimante OKI 20 avec 24 couleurs, un Quickjoy III et un PRO 5000. De très nombreux logiciels, magazines, bouquins, etc. le tout pour un prix hors paire, contactez-moi. **Pascal EVRARD, 176, rue Saint-Honore, 80000 Amiens. Tél.: 22.89.69.85.**

Vends Amiga 2000 + disquettes + livres + revues et accessoires : 13 000 F à débattre. **Rachid LAKEHAL, 3 allée Jean-Philippe Rameau, 95390 Saint-Prix. Tél.: 39.58.37.98.**

Vous possédez un Amiga, vous rêvez d'avoir les plus beaux softs, les dernières news, tout est bradé. **Brice LATIL, 83, bd du Redon, bat. B8, 13009 Marseille. Tél.: 91.41.15.81 (le soir).**

Vends Commodore C64 1541 + 1530 avec moniteur couleur haute résolution + nbx jeux, K7 et disq + docs + joysticks, le tout 5 500 F. **Olivier FREUDL, 20 lotissement de la Forêt, 57880 Guerting. Tél.: 87.82.24.82.**

Vends Amiga 1000 512K très nbr. programmes originaux (utilité-jeux) val. achat + 32 000 F, vd. : 12 000 F net pour achat A2000XT. **Gerard NOYAU, 8, rue de la liberté, 91700 Ste Geneviève des Bois. Tél.: 69.25.02.79.**

THOMSON

Vends Green Beret et Missions en rafale pour Thomson TO-MO : les deux 145 F ou l'une 80 F (en cassette). Surprise à la première vente. **Étienne ALEKSANDROWICZ, 78, rue du Moulinet, 95189 Catin. Tél.: 27.89.72.71.**

Vends T07/70 t.b.é., lect. de cassette + contrôleur + manettes de jeux + 20 jeux + monit. monochrome, prix d'achat 9 000 F vendu 3 800 F. **François HASEN, Village de Beaumont, 50500 Carentan. Tél.: 33.71.12.80.**

Vends MO5 + clav. meca + ext. mus. + 2 manettes + lep + Cray. opt. : 1 000 F + ext. Qdd 2 3 disq. : 400 F + 8 livres : 400 F + 25 jeux : 50 à 200 F l'un + exts. : 500 F, le tout t.b.é. **Eric BERAUD, Chalet Chemin des Oches, 05220 Monestier-les-Bains. Tél.: 92.24.45.13.**

Vends T08 avec lect. disq. monit. + joystick t.b.é. (dés 87) valeur 4 600 F, vendu 3 000 F. **Olivier COSSAÏA, 7 bd des chènes, 85170 Belleville-sur-Vie. Tél.: 51.41.28.46.**

Vends MO5 + lect. K7 + ext musique et jeux + manette + crayon opt. + adapt. péritel. + doc. le tout 1 700 F, (région Paris). **Franz CANTARANO, 47, av. Près. Franklin Roosevelt, 94230 Thiais. Tél.: 48.28.26.85.**

Vends T07-70 état neuf avec basic 1.0 + lect K7 + 4 K7 d'initiation au basic + 2 K7 d'anglais + K7 karaté : 1 900 F. **Damien DE RENTY, 11 bis, rue A-Vier, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 46.37.86.61.**

Vends MO6 + monit. coul. + crayon optique, le tout 1 500 F, t.b.é. + imprimante Mannesman Tally MT89 : 1 300 f (neuf 3 000 F). **Frédéric MARKARIAN, rés. Laetitia Bonaparte, av. de la Grande Armée, 20 000 Ajaccio. Tél.: 95.20.27.15.**

Vends T08, monit. coul. + lect disk + 7 jeux + 7 disk vierges + 2 livres, t.b.é. : 5 000 F, valeur réelle : 7 000 F, acheté en 09/87. **Yann ARGOT, Montoisson, 26800, Portes-les-Valence. Tél.: 75 84 43 21.**

Vends Thomson MO6 + logic. + Crayon optique + livre + cassettes vierges : 1 100 F (livré). **Alexandre FAUCHER, rue de la Métairie, 17290 Ardillères. Tél.: 46.55.37.07.**

Vends Thomson MO5 + magnétophone + jeux + revues : 1 000 F; Spectrum 128K : 2 800 F; monit. monochrome 640 x 400 péritel : 400 F sur Toulouse de préférence. **Philippe PAYROU, 99, av. Franklin-Roosevelt, 11000 Carcassonne.**

Vends T07/70 (70K) + lep + K7 jeux + QDD + disk jeux + ext. mus. jeux + 2 manettes : 2 000 F. Recherche plans électroniques de périls T08. **Vends Colopaint 200 F. Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Vends MO6 (128K) + lect K7 integ. + cordon + guide + livres-revues + listings + 4 logiciels (Animatix-B, war-Dieux stude + V.solo) + 25 prog. enr. : 2 990 F. **Mickael LE BIGNON, Teillé, 72290 Ballon. Tél.: 43.27.47.88.**

Vends MO 6 + TV coul. + 20 jeux + souris + 1 manette + lect. disk 305 + 2 disk vierges + crayon optique : 3 890 F ou sans TV 2 290 F. **Frédéric TORT, Montferrand l'Abes-tide d'Anjou. Tél.: 68.80.14.50.**

Vends pour Thomson, jeux cass (Green-Beret, Tnt, Vampire, Sapiens, n° 10) tous originaux, prix introuvables. **Steve POUDOULEC, 39, rue de Luzeoc, 92146, Telgrucmer. Tél.: 98.27.77.31.**

Vends MO5 + lep (lect. K7) + 2 jops + livres + magazines + 30 jeux : 2 000 F ou jeux 1 500 F et le reste : 1 500 F, en t.b.é. **Christophe BERTON, 944, rue Gabriel-Mouilleron, 54200 Toul. Tél.: 83.64.56.34 (après 18 h).**

Vends T09 + monit. coul. + lect. de disquette 3"1/2 en bon état : 3 200 F + logiciel pour Atari ST (Thundercats, etc.). **Patrick PRECOS, 59, rue Edouard-Renard, 93000 Bobigny. Tél.: 48.38.44.75.**

Vends T07/70 + lect. disk DF; DD + basic et 128 + 40 logiciels + lect de K7 + 5 extensions + 2 manettes + nbx livres : le tout seulement 4 000 F. **Jean-Pierre MONET, 81, rue du Fg-St-Denis, 75010 Paris. Tél.: 45.23.17.78. Tél.: 48.93.81.92 le soir. Tél. bureau : 43.75.29.00, poste 11-31.**

Vends T07-70 + clavier mécan. + lect. K7 + extension musique et jeux + 2 jops. + basic + Colorpaint + 3 jeux + livres 1 500 F. **Pascal VOYER, 36, rue Foch, 49420 Pouvance. Tél.: 41.92.63.58.**

Vends T07 70 + Lep + basic + jops + livres : 1 800 F + imprimante Seikosha GP500, PX : 1 500 F + contrôleur lect. U 90070 + lect. disq. CD 90015 PX : 1 200 F. **Michel DUBROCA, Marais Labbé, 17230 Marans. Tél.: 46.01.14.31.**

Vends pour Thomson K7 originales de Las Vegas, cube basic, Beach Head, Colorpaint + 6 jeux en compilation manette. **Lionel GOUDTARD, 11, allée Louis-Nogueres 78260 Archères. Tél.: 39.11.35.74.**

Vends jeux originaux 80 F (disk + 40 jeux (dont news) 1 000 F pour T08-T09 + 1 disq. 3, 5P). Pas d'échanges. **Fuvis CASCARDI, 46, route d'Ignac 33950, Legs. Tél.: 56.60.35.21.**

DIVERS

Vends moniteur vert zénith : 490 F, imprimante matricielle Centronics CP80 + câble + cartouches ruban : 950 F. **Patrice LAMBERT, 4, rue des Morillons, 95130 Franconville. Tél.: 34.14.80.01.**

Vends moniteur couleur graphique et numérique hte définition orientable, prise péritel - peu servi - 1 900 F. **Evelyne BRUD-ERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél.: 48.93.81.92 le soir. Tél. bureau : 43.75.29.00, poste 11-31.**

Vends imprimante SMM 804 spéciale ST en très bon état et vends lecteur de disquettes SD 354 et donne avec de nombreux jeux. **Raphaël BOUSQUET. Tél.: 46.68.55.51.**

Vends jeu électronique microvision + 6 K7 interchangeables (casse briques, bowling, bataille navale, puissance 4...). Le tout : 250 F. **Mathias CHELET, Les Petites Landes, 44380 Cordemais. Tél.: 40.57.86.70.**

Brade MSX1 + mon - M + lect. K7 + jeux K7 et cart. (Yie ar Kung Fu 1 et 2, Zaxxon...) + cons. Atari 2600 + 3 cart : 1 100 F ou échange contre Amstrad même sans écran. **Olivier PINO, 19, av. des Mûrins, 34120 Pezen. Tél.: 67.98.24.60.**

Vends 2 Sinclair QL français (1 avec lect. 3 1/2 + 1 mon. couleur + 1 mon. n. 8 b. + softs sur 3 1/2 et cartouches) + doc. énorme + cordons (imprimante et réseau). **Laurent POULET, 41, les Bruyères, avenue Marc-Baron, 83 Saint-Mandrier. Tél.: 94.63.51.15.**

Vends Sega + 8 jeux + Light Phaser + C. stick, 1 300 F. **Christian, région Essonnes. Tél.: 60.14.23.15.**

Vends livre « Développeur en Basic GFA », avec disquette (Micro Application). Presque jamais servi. **Tél.: 68.31.28.23.**

Vends Spectrum 48 K + clavier pro + interface copie + magneto + nbx jeux + revues, bidouilles, plans, etc. : 2 700 F. **Olivier RENARD, 8, hameau du Vieux Puits, chemin Garibondi, 06110 Le Cannet. Tél.: 93.48.01.31 (de 19 h à 21 h).**

Vends « laser 500 » couleur avec lecteur K7 et manuel d'utilisation peu servi 800 F. Vends aussi PC compatible Mag 5" 1 à 13, 10 F l'un. **Jean-Paul GLAISE, rue Lafayette, 43230 Paulhaguet.**

Vends disquettes 5 pouces 1/4 d'occasion au prix de 2 F l'unité + vends drive 5" 1/4, 500 F. **Stéphane LEHNERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél.: 39.13.26.52.**

Vends Sanyo PXC 28 S (MSX 1) 500 F, console Intellivision 500 F. Recherche contacts sérieux sur Atari ST pour échanges. Envoyez vos listes ! **Carl PIERRE, 373, rue Robert-Schuman, 27130 Veuville-sur-Avre.**

Vends Texas Instruments + 1 jeu : 500 F. Originaux sur CBM DK et K7 : 20 F, sur Cric : 5 F. Echange DK 3,5 sur T0. Possède environ 30 jeux. **Ilan VARIN, 6, rue Danielle-Casanova, Maisons-Alfort. Tél.: 42.07.18.90.**

Vends très nombreux logiciels pour Oric/Atmos à bas prix. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Corneille, 78500 Sartrouville. Tél.: 39.13.94.54.**

Affaire ! Vends Exel 100 (clavier commandés à infrarouges) + prise péritel + logiciels (musique + tennis) + boîte à rythme + nbx K7 : prix 600 F. **Frédéric DRIEU, 8, Lot St Rome, 34150 Aniane. Tél.: 67.57.78.89, après 19 h.**

Vends console Sega encore garantie jusqu'en décembre + Light Phaser et ses 3 jeux + cartouches et cartes : Outrun, Zillion, Hang on, Wonder Boy, Gangster Town + péritel, Joysticks, alimentation. 1 700 F à débattre ou **27.48.66.87.**

Vends ordinateur d'échecs, 9 niveaux, mémoire permanente, clavier semi-sensitif + nbx options. Prix 2 000 F. **Frédéric HUNCKLER, 2, rue Louis-Blériot, 42300 Roanne. Tél.: 77.68.38.70.**

Vends console CBS + adap. Atari + 2 joystick + poignées rocky + volant + 45 cartouches env. Prix 4 500 F. **Thierry PITOISET, 5, allée d'Alsace, Bruyères-sur-Oise. Tél.: 34.70.08.66, après 20 h.**

Urgent vends MSX MK 180 + magneto + manette ou échange contre moniteur couleur PC 64. **Frédéric LAURRAIE, 12, La Font St Martin 03400 Yzeure.**

Vends MSX Sony HB 75 manuels de programmation lect K7 revues nbx jeux (Timeplot, Rally Soccer, Knightmare, Galaga, Pipols, Cobra mu) prix : 1 000 F. **Zahir BOUNIA, 56 ter, chemin des Pommiers, 69330 Meyzieu (Lyon). Tél.: 72.02.73.59.**

Vends drive 5 1/4 720 K cordon free boot circuit 40/80 pistes spécial PC ditto 1 500 F, drive interne Atari DF 1 000 F moniteur coul. 1 400 F. **Jacky. Tél.: (1) 48.49.86.41.**

Vends Oric-Atmos + lecteur disquettes et cassettes, joystick et interface + péritel + pile + câbles + revues + livres + nbx jeux et programmes éducatifs : le tout 1 700 F. **Stéphane CANALS, 4, allée des Pervenches, 36130 Deols-Brossieux. Tél.: 54.35.15.52.**

Vends PC Olivetti M15 T.B.E., très peu servi, année 88 (cause départ service militaire). Prix d'origine 9 800 F, cédé 5 900 F. **Gilles CARALI, 2, avenue du Moulin, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél.: 60.03.47.88.**

Vends Oric/Atmos 48K + moniteur monochrome + lecteur K7 + cordons + livres + 50 K7 (jeux, etc.). Le tout pour 1 500 F. **Aurélien JACQUOT, 28, 24, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél.: 42.03.47.82.**

Vends Spectrum 128 K + 2 TBE + 37 jeux et utilitaires + câbles + livre d'instructions. Prix fou ! **Mario Di-Stefano, 67, avenue de Luttenbach, 68200 Mulhouse. Tél.: 89.43.55.17, après 18 h.**

Vends ZX spectrum + avec interface ZX1 + microdrive + livres logs + péritel : 1 300 F, moniteur couleur Thomson 36 CM 1 200 F. **Pascal LEFRANÇOIS, 24, avenue de Tourville, 50120 Equeurdreville. Tél.: 33.93.95.40.**

Vends cartouches Mattel Intellivision 60 F l'unité (Foot, Tennis, Shark, shark, etc.). **Cyril BARTHELEMY, 52, rue Marius Piant, 54520 Laxou. Tél.: 83.27.65.46.**

Vends Zillion, Action Fighter, Black Belt, état neuf 150 F chacun et Rocky 190 F état neuf aussi. **Julien GIRMA, chemin de l'Estey, 33380 Lathaus. Tél.: 56.20.63.73.**

Vends imprimante Power Printer Push 80 + rouleau 800 F. Vends disks 5" 1/4 10 F pièce + 1541 500 F (tête déréglée) achète Atari 520 STF. **Jean-François MUSSET, chemin de Falet, Pont-de-Crau, 13200 Arles. Tél.: 90.96.16.62, 19 h.**

Vends console Sega avec huit jeux, prix : 1 500 F à débattre. **Sabine LANOIZET, 11, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél.: 69.09.07.23.**

Vends pour TI-99 : extension 32K externe - TBE - 350 F. Recherche contacts assembleur ou B.E. (possède 128K, super-gap, drive 360K, speech, EA, MM). **Laurent PERON, La Feuillade n° 10, St Front-de-Prououx, 24400 Mussidan. Tél.: 53.81.29.81.**

20 000 F vendu 7 000 F à débattre. **Jean-Louis BERNARD, App. 1115, 4, rue Colonel-Espérance, 62200 Boulogne s/Mer. Tél.: 21.31.85.76.**

Vends moniteur Digitec DTL 2000 +, avec interface C 64 et K7 minitel, état neuf. Prix à débattre. **Marcel GOUESMEL, Cantepie-Auvers, 50500 Carentan. Tél.: 33.42.42.38.**

Vends 12 cartouches Mattel de 70 à 110 F (Burger Time, Tron II...). Echange prog. pour Apple II (c. e. + en région parisienne, si possible). **Laurent SAINTE-MARIE, 18, allée des Perdrix, 77500 Chelles. Tél.: 60.20.07.54.**

Vends CB5 Adam avec console de jeu Colecovision et nbx jeux + imprimante et lecteur K7. Le tout : 3 500 F. **Nicolas SOLEIL, 2, place des Fauvettes, 68200 Montescot. Tél.: 68.22.24.39.**

Vends Casio PB 700 + manuel + programmes. Le tout en très bon état pour 990 F. **Charles CRESPEL, 15, avenue des Muses, le Housseau, 44470 Carquefou. Tél.: 43.30.13.35.**

Vends logiciel jeux et utilitaire au prix de 20 F. Envoyer liste, pas sérieux s'abstenir. Vends cassette original à 20 F aussi. **Cyrille MENARD, 9, rue de la Source, 78570 Chanteloup-Vignes.**

Vends extension 32Ko pour T199/4A très peu servie en excellent état : 300 F (acheté 1 000 F). **Vincent MISERIAUD, 2, allée Du Bellay, 91400 Orsay.**

Vends anciens numéros de ST magazine. N° : 3-4-5-6-14-16-19-20-21 pour 13 F chaque ou le tout pour 100 F. Vends anciens numéros de « Tilt ». N° : 4 à 56 pour 10 F chaque ou le tout pour 80 F. **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél.: 47.31.36.65.**

Vends imprimante DMP 2000 avec câble, ruban, livre d'instruction, rame de papier. Matériel très peu servi, vendu : 700 F. **Olivier CHAN, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél.: 42.96.82.64.**

Exceptionnel, vends console Sega + Hang on + Out run 600 F. Jamais servi. **Sébastien GAYOT, 6, rue de la Gare, 01600 Trevoux. Tél.: 74.00.22.54.**

Vends console Sega + Pistolet + Out run + Space Harrier + Combo cartridge + Super Tennis + Transbot + Fantasy Zone + Rocky + Hang on. Prix : 1 600 F. **Franck FASOLIN, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: 69.07.62.16.**

Vends collection Tilt : complet du n° 33 au n° 56 + n° 12 ; 14 à 18 ; 22 à 26 ; 28 ; 29, achat de 10 ou plus, 10 F chaque, dans la région Bellifontaine. **Anthony PHAN, 2, avenue des Marronniers, 77210 Avon.**

ACHATS

Achète Amiga 500 + moniteur couleur : maximum 5 000 F. **Serge TORDO, 8, rue des Cythées, 02810 Gandelu. Tél.: 23.71.46.66.**

Cherche exten. mémoire Amiga 1000 + compact disq. et vends sons digitalisés et cyclomoteur 104 Peugeot. **Olivier CARRE, 14, rue de la Grande-Pierre, 35510 Cesson-Sévigne. Tél.: 99.83.84.29.**

Recherche tous jeux pour Amstrad 464 sur K7, faire offre. **Bernard LEFUR, 22, rue du Docteur-Rouquès, 95100 Argenteuil. Tél.: 39.82.96.75.**

Achète moniteur SC 1224 pour Atari 520 STF entre 1 500 F et 2 000 F. Vends jeux : Bill Palmer et F 15 Strike Eagle (originaux) : 150 F l'un, 250 F les deux. **Thomas GAUDRÉ, 25, rue Saint-Brice, Pont-de-Ruan, 37260 Monts. Tél.: 47.65.74.69.**

Achète pour C 64 (only disq.) Super News. Envoyez liste. **Anthony DESLOUSSEAUX, 11, rue de Flandre, 59113 Seclin.**

Achète logiciels utilitaires fonctionnant sur 6128 pour imprimante Okimate 20. **Philippe LAVISSE, 24, rue Marie-Curie, 80450 Camon. Tél.: 22.46.39.11**

Achète Antic (dés. 86 à oct. 86) et Analog Computing (n° 26, 27, 29, 37 à 43, 47, 48, 49). Faire offre. **Jean-Paul LUCAS, 78, rue des Noyers, 93170 Bagnolet. Tél.: 43.62.66.56.**

Achète News sur STF. Achète Amiga 500 : 2 500 F ; 1084 : 1 200 F. Echanges logiciels sur STF. **Pascal BONY, 15 ter, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél.: 61.70.05.32.**

Achète News pour 520 ST. Envoyez liste s'il vous plaît. **Manuel CARRO, Les Allées, Pessat-Villeneuve, 63200 Riom.**

Achète 520 et 1040 hours service à des prix intéressants. **Cédric JAVAUUT, 38 avenue Gallié, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél.: 42.83.50.16.**

Cherche MSX 2 Sony HB-F 700 F complet (souris + manuels) en bon état (région Alpes-Maritimes). **Eric BIBARD, 102, route de Grasse, bat. C, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél.: 93.73.60.77.**

Achète 520 ST (t.b.é.) + moniteur couleur + nbx logiciels.

PETITES ANNONCES

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél.: (1) 48.24.46.21. Télex: 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction

Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique

Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction

Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Premier maquettiste

Gérard Lavoire

Maquette

Christine Gourdail, Christine Régnier

Documentaliste

Michèle Gourgousse

Secrétariat

Catherine Van-Cauwenbergh

Ont collaboré à ce numéro

Frédéric Aubret, Nadia Bertheau, Acidric Britzou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Cabéria, Daniel Claret, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Emmanuel Le Coz, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Denis Schulfuric, Florence Serpette, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.

Éditeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chefs de publicité

Adélaïde de Germont, Luc Maranber

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél.: (1) 45.23.25.60. Tél. vert: 05.21.32.07

Service abonnements

Tél.: (1) 60.65.45.54.
France: 1 an (12 numéros): 215 F (TVA incluse).
Étranger: 1 an (12 numéros): 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion: nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 73
77987 Saint-Fargeau-Pithivier. Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

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: 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général:
Francis Morel
Directeur délégué:
Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles
Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous
coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de:

TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09

Couverture:

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
 Tirage de ce numéro: 77 000 exemplaires

Directeur de la publication: Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal: 3^e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure: H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.

Contacts sérieux et durables souhaités. Arnaqueurs s'abstenir, merci! **Charles ADAMOPOULOS, 58, bd de la République, 78400 Chatou. Tél.: 30.71.24.37.**

Amiga 500, échange logiciels débutants ou confirmés. Possède nombreuses news (Ikari War, Street Fighter, etc.). **Hamid BOUHANDANI, 25, rue du Roussillon, 31100 Toulouse. Tél.: 61.41.52.67.**

Amiga 500 rech. contacts sérieux et durables pour échanges logiciels (débutants acceptés). Joindre liste. **Damien PETIT, 95, rue Pierre-Audry, 69009 Lyon.**

Recherche correspondants pour échanger nbx programmes sur K7 olds et news sur CBM 64. **Sylvain DHEILLY, 34, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Recherche correspondants pour échanger nbx programmes sur K7 olds et news sur CBM 64. **Sylvain DHEILLY, 34, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Atmos cherche contacts pour échanges de logiciels, recherche MCP-40 (400 F maxi), lecteur jasmín 2+ ou micordisc (1 000 F maxi). **Richard LESOURD, Le Deschamps 39120 Chausain. Tél.: 84.81.72.03.**

Echange disk dur pour Amiga 500 contre 100 jeux. Débutant accepté. **Vincent JERAJIAN, Tél.: 42.09.09.61.**

Echange sur Sega nbx jeux. Possède Space Harrier + Rocky + Out run + Choplifter + Zillion, etc. **Gaël DURET, 106, av. du Coteau fleuri, la Californie 83320 Carqueiranne. Tél.: 94.57.63.04.**

Amis du Commodore, échange super news contre seulement autres super news dans tous pays. Possède Street S. Soccer, Troll, Rech. Foot MaZ. **Dominique DURAZ, rte du Tonkin 16C, 1870, Monthey (Suisse). Tél.: (025) 7.18.854.**

Help Amiga, recherche désespérément les jeux suivants: Larrin et the Ardies, Cruncher Factory, Footman. A prix symp SVP, vite! **Eliañ ROCHER, 910, le Bois Landry, 76410, St Aubin-les-Elbeuf. Tél.: 35.78.71.82.**

Atari 520 STF, cherche contacts pour échanger des logiciels. Possède news: Explora, Skrull... **Hervé FAUQUEUX, Courbepine 27300 Bernay. Tél.: 32.43.23.51.**

Amiga 500: échange good softs, jeux, utilitaires, trucs. **Michel BECT, 29, rue de France 69100, Villeurbanne.**

Echange News sur 520 ST. Possède et recherche nbx nouveautés. **Erik ROBERTSON, allée de la Chenala, la Martelle, 83120 Ste-Maxime. Tél.: 94.96.56.19 (week-end).**

Urgent! Echange News sur ST (nouvelle Rom) Essonne uniquement. **Stéphane LIETAER, 5, la Ferté Allais, 91790, Boissy-sous-St-Yon. Tél.: 60.82.05.05.**

A 2000 PC-XY, échange logiciels sur les deux systèmes. Recherche astuces diverses. Amiga User's group échange, achète et vend news! Rech. originaux. Débutants acceptés. **David BRICE, 1, allée de Venise, rés. La Lyre, 54400 Vandœuvre. Tél.: 83.55.57.58.**

Echange logiciels sur Amiga, même débutant. Possède nouveautés. **Thierry MATTIOTTI, HLM petit Vivier, bt2, esc.C, n° 16, 66000 Perpignan. Tél.: 68.52.21.47.**

Echange ou vend logiciels de jeux sur MOS (T07). Cher. copieur et nouveautés + personne dans l'Isère pour club. **Vivier NICO, Le Clos Fleury, 38410, Uriage. Tél.: 76.89.02.64.**

Echange jeux, (Gauntlet, Paperboy, etc.) Utilitaires, pour PC. **Charles MALAY, 25, rue du Refuge, 34000 Montpellier.**

Amiga 500 possède nouveautés et en cherche, souhaite contacts sérieux et durables. **Gilles GAZAUD, 27, allée des Badamiers, cité Vidot, 97400 St-Denis, La Réunion. Tél.: 41.76.39.**

Echange programmes divers sur C 64. Possède news. cher. en particulier Opération-Wolf, Barbarian 2, K7 seulement. **Yann LOUET, Niou-Izella, 29242 Ouessant. Tél.: 98.48.85.53.**

C 64-128 rech. personnes pauvres en news pour échange disk, ou K7. Vends cart. freeze frame t.b.é. 250 F ou échange contre périph. intéressants. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél.: 55.82.13.96.**

Recherche contacts sur Atari 520ST en vue d'échange de logiciels (jeux, utilitaires...) sur la région d'Amiens de préférence. **Arnaud TETELIN, 6, rue Vauban 80000 Amiens. Tél.: 22.43.53.12.**

Echange jeux sur Atari/Amiga/PC. Vends Apple 2 + 2 000 F. 1 drive + écran + 1 unité centrale + jeux. Vends PC ou en pièce détachée. **Jacques TOMBE, 17, rue de Cléry. Tél.: 42.33.46.04.**

Atariste ST depuis 1985 cherche nouv. contacts sérieux en France et à l'étranger. **Michel BLANCHARD, La Bardeline, Le Dugou, 13390 Auril. Tél.: 42.04.38.45.**

Amiga 500/2000; Atari ST 1040/2/4MO cherchent contact tous pays. Ecrire avec env. timbrée. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue G. Charbonnier-les-Muguets, 06300 Nice. Tél.: 93.55.35.11.**

Echange ou achète jeux et utilitaires pour PC compatibles XT et AT. **Nicolas SCHINDELHOLZ, rue des Gorges 22B, 2740 Moutier Suisse. Tél.: 032.93.33.17 (après 18 h).**

Amiga rech. contact tous pays pour échanges sérieux et durables des derniers news. **Rafik ZAKLAMA, 418, Mor-**

nigsside, Dollard-des-Ormeaux, Montréal, Québec Canada, H9G-1K1. Tél.: (514) 626-1064.

Echange programmes sur Amiga! Donne nouveau virus Killer qui tue les Aids! (Domaine publ.) Ech. news aussi. A bientôt. **Naslo FEJZA, 60, av. Augustin-Dumont, 92240 Malakoff. Tél.: 46.57.52.11.**

Commodoriste et Atariste échange ou vend progs. et cher. contacts amicaux. **Pascal FERREIRA, 16, av. du Bois, 54350 Mont-Saint-Martin.**

Atari 520STF DF esseulé cherche contacts (possède FSII, Enduro Racer, Test Drive...). **Marc LANÇON, 15, av. Saint-Saëns, 34500 Béziers. Tél.: 67.76.51.62.**

Amiga échange super news (Last Ninja...), rech. disq. vierges peu chères. Envoyer vos listes. **Laurent FABRE, 39, rue Gaston-Teissier, 13200, Arles. Tél.: 90.96.30.47 (soir).**

Amiga échange news. Pas de débutants. Canadiens bienvenus. **Sylvain LEMARIE, 38, rue de Verbote, 90350 Salbert.**

Recherche contacts sur Atari 520-1040 + news. Envoyez liste. **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Bischheim.**

Echange logiciels sur 520 ST dans la région orléanaise (possède Test Drive, Xenon, etc) et achète originaux. Vends K7 Amstrad 50 F chacune. **Sébastien HEMOND, 7, rue de la Garenne, 45140 Ingre. Tél.: 38.74.97.57.**

Echange news sur ST en double face, dans région Nord. Pas sérieux s'abstenir. **Jean-Philippe VANKEMMEL, 91, Breennack Straete, Merris 59270, Bailleul. Tél.: 28.42.73.80.**

C 64/128 échange de nbx jeux news et anciens. Vends disq. vierges pour 35 F. Sérieux. **Sébastien MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél.: 46.66.72.76.**

Atari ST possédant nbx news cher. contacts France ou étranger et Hardcop à 800 max. **Jean-François AZOUG, 381 bd Marius-Bremond 13170 La Gaucotte. Tél.: 91.51.14.56.**

Echange originaux T08 3 1/2 (Bobo, Space Racer, Kya, Mission, etc.) plus de 70. Achète jeux Amiga. **Jean DELMARTY, 58, av. des Cèvennes, 26120 Maissard. Tél.: 75.85.26.28.**

Echange ou vend Amiga contre originaux! Cherche aussi correspondant dans le monde. **Frédéric DARCIS, 41, rue de l'Etat, 4488 Oupeye, Liège Belgique.**

Cherche tout utilitaires (Cao, Pao...) pour C 64 ainsi que prog. sous Geos (Geowrite, Workshop, Geopublish, Pao, Desktop, Fontpack, etc.). **Didier COLL, 54, rue Barbusse, 59490 Somain.**

ST-DF cherche contacts sérieux et rapides pour échanges divers (jeux et utilitaires). **Gérald MOËNNER, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vends jeux pour CBM K7 et disq, dont Out Run, Ace, Winter Games, etc. Rech. contacts sur Atari 520 STF pour jeux news. **Alexis DELOBELLE, 525, rue Guy-Mocquet, 59120 Loos. Tél.: 20.07.77.78.**

Ech. softs sur Macintosh. Rech. Macplaymate, Xpress et autres. Envoyez liste, réponse assurée. **Alex, 25 bis, fg Madeleine, 45000 Orléans.**

Echange nbx news C 64/Amiga. Rech. contacts en France et à l'étranger. **Ivan CONSTANTIN, 16 bis, rue Gasparin, 69002 Lyon.**

Echange Amiga C 64, vendis jeux originaux à prix raisonnable, grand choix. **C.F. 2, rue Antoine-de-Baif, 72400 La Forté-Bernard. Tél.: 43.93.32.40.**

Echange ou vendis news sur Amiga (poss. d'achat). Possède nbx news Atari ST. **Patrice RIVAL, 150, av. Charles-de-Gaulle 38140 Rives. Tél.: 76.91.01.43. le week-end.**

Echange softs Amiga contre disq vierge ou contre d'autres softs. **Emmanuel CANES, 5, rés. du Jeu de Mail, 34450 Vias. Tél.: 67.21.60.09.**

6128 et C 64 + 1541 dit 6128 éch. super news discology S I, Vixen sur C 64 cherche formateur simple pas trop cher. **Richard FANCELLI, 4, av. Foch, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél.: 38.75.41.73.**

C 64 disq. cherche contacts sérieux pour échange news. Possède 3 Stoooges, Sinbad, Prédator, Annals Rome, Bone Cruncher, Tetris, Athena, Grd Prix. **David GIL, 6, bd Joliot-Curie, 11000 Carcassonne. Tél.: 68.71.14.91.**

Atari ST: échange, achète, vendis des tas de super news! **Michaël VAILLANT, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve d'Ascq.**

ST cherche news pour échange ou achat + programmeur sur GFA + graphiste + Digit Image. **BRANDINI Pierre, 3, rue des Jardins, 54800 Jarry. Tél.: 82.33.16.74.**

Pour Apple Ile, IIC, échange 3 logiciels orig. (Champions-J Wrestling, Temple of Asphai, Trilogy, Hero) contre 1 tablette graphic + leurs docs. **Anthony BIONDA, chemin de Haute-perche, 49320 St-Mélaire/Aubance.**

Echange news sur C 64/128, possède des softs dont Cybernoïde, Bankok knight, Samurai warrior, etc. **Cool-Soft, Rouvraie 26, 1018 Lausanne (VD), Suisse.**

Echange orig. Passagers du Vent. Cherche Leisure suit Larry, Balance of Power, Phantasie 3, Carrier command, possède nbx news. **Xavier GALET, Caserne Dubois-Grange, 08000 Charleville-Mézières.**

AUCHAN LE JOUE LE JEU!

cassette
119 F
disquette
169 F

Compilation.
7 mercenaires N° 2

RAMPAGE, INTERNATIONAL
KARATE, SHORT CIRCUIT, SLAP FIGHT,
SUPER SPRINT, WIZBALL, FREDDY HARDEST.

+ 1 JEU GRATUIT
YIE AR KUNG FU



Pour Amstrad CPC 464 Version K 7 et
CPC 6128 Version disquette.

Disponible dans tous les rayons micro-informatique des hypermarchés AUCHAN.

La vie
Auchan

749^F



TANDY PREND VOS PASSIONS AU SERIEUX

*Prix spécial en vigueur du 27 Août au 26 Septembre 1988

Pour connaître l'adresse
de votre magasin TANDY
le plus proche :
faire le 05.10.10.00

NUMERO VERT
APPEL GRATUIT

- COMBINE STEREO PORTABLE :
- Double platine à cassettes : auto reverse
 - Radio GO/PO/FM • Duplication à haute vitesse
 - Lecture en continu et arrêt automatique
 - Micro à condensateur • Prise casque. Réf. 149169
(prix normal : 1190F - prix spécial : 749F)

TANDY®

DÉJÀ PLUS DE 260 MAGASINS EN FRANCE

HI-FI — ÉLECTRONIQUE — TV — VIDÉO — MICRO INFORMATIQUE