

TITAN

BIS

MICROLOISIRS



EXCLUSIF!
La vérité sur
Hebdogiciel

SPECIAL

Les nouveautés
ST, Archimedes, PC, CPC, C64...

Platoon ou Shinobi ? 25 logiciels
guerriers comparés • 35 previews •

MUSIQUE:

89 pour Amiga, Apple II GS,

M 1914 - 59 H - 22,00 F



"JE BATS MON RECORD ET J'ATTA



Gil & Michel Jovin 88-

QUE LA MICRO"



ATARI XE SYSTEM™

LA CONSOLE EVOLUTIVE

C'est la première console de jeux vidéo capable de se métamorphoser en un véritable micro-ordinateur. Plus besoin de choisir entre le plaisir du jeu et la passion de l'informatique. Avec le système ATARI XE, tu peux t'amuser tout en plongeant dans le monde de la micro.

LE PLAISIR DE JOUER

Elle est vraiment géniale cette console de jeu, avec son joystick et son pistolet laser hyper précis. Les jeux pour exercer tes réflexes et ton adresse ne manquent pas! Ils sont tous palpitants et pleins de suspens.

990F

1 console
2 jeux
1 joystick
1 pistolet



LA PASSION DE LA MICRO

Tu as envie d'aller plus loin et de découvrir les fantastiques possibilités de l'informatique? Tu branches sur ta console XE le clavier avec son Basic intégré et le lecteur de cassette Atari et tu te retrouves devant un micro-ordinateur. Tout de suite, tu vas pouvoir t'initier à la programmation en Basic. Et pour 490 F TTC, tu auras en plus le fameux simulateur de vol "Flight Simulator"... Te voilà prêt à décoller pour l'univers de la micro.

490F

1 clavier avec Basic
1 lecteur de cassette
1 jeu "Flight Simulator"



ATARI
Le plaisir

EDITO

Résumé des épisodes précédents : Diabolik Buster, sa mission accomplie, tente de rejoindre la rédaction de *Tilt*. Mais, effet d'un sort contraire ou d'une volonté malveillante, ses tentatives avortent toutes lamentablement. Avion raté, billets égarés, le destin l'empêche de rejoindre le journal qui attend fébrilement ses scoops. D'où cette interrogation angoissée, matinée d'un insoutenable suspens : Diabolik Buster arrivera-t-il à rentrer en France ? Pour l'instant, Diabolik, affalé sur la banquette arrière d'un taxi, ronflait. L'abus de boisson fermentée avait eu raison de lui. Le magnétophone qui avait enregistré la totalité de la confession de Gérard Ceccaldi, retrouvé par un de ces coups de chance qui distinguent le vrai JDQS (journaliste délimité de qualité supérieure) du JTVTJBATPLJC (un coca à qui me trouve la traduction de ce sigle inédit), tournait à vide sous la lumière blafarde d'un plafonnier exsangue... Une noire silhouette surgit alors de l'obscurité. Une main gantée se glissa par la fenêtre ouverte, arrêta le magnéto et arracha d'un geste sec — quoiqu'expert — la bobine Made in Japan. Quel était ce sinistre individu ? Pour qui travaillait-il ? A quel effroyable destin prêtait-il sa main gantée ? Horreur suprême : était-ce le sbire d'un concurrent direct de *Tilt*, envoyé pour accomplir sa basse besogne et s'appropriier indûment un scoop tonitruant ? La France entière retenait son souffle. Et maintenant, un message publicitaire : ne manquez pas de découvrir dès le mercredi 16 novembre le Guide 89 de *Tilt*. Au sommaire : les Tilt d'or Canal+ enfin dévoilés, les 200 meilleurs jeux du monde, 2 000 logiciels testés et répertoriés, 500 adresses indispensables et un super comparatif des micros d'aujourd'hui et de demain. Un rayon de lune éclaira soudain la face de l'individu. On allait enfin savoir.

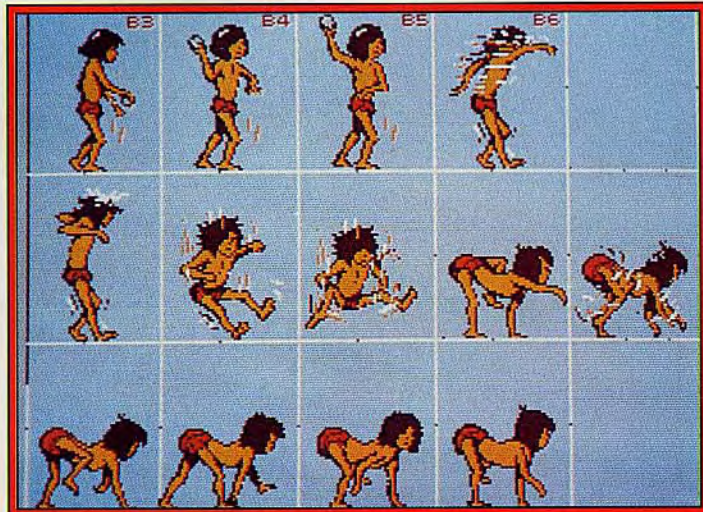
Et hop, un autre message publicitaire : ça coûte 22 F à peine, ça sort en kiosque le 30 novembre, ça présente une grande enquête sur le piratage et tous les softs graphiques 3D. Qu'est-ce que c'est ? Vous avez perdu : la bonne réponse, c'était *Tilt* 61.

Tout n'était pas perdu ! Acidric Briztou himself venait de récupérer la bande. Il s'était dissimulé dans le coffre arrière et avait tout entendu. Il ne lui restait plus qu'à gagner l'aéroport, ce qu'il fit promptement après avoir remonté la glace pour éviter que Diabolik ne s'enrhumât, et négocia l'emprunt d'une patinette contre un abonnement à vie à *Tilt* à un lardon qui passait par là. L'interview allait enfin paraître. Tout allait donc pour le mieux, lorsque soudain...

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N° 59B



Exclusif : les premiers écrans du Livre de la Jungle.

6 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Liaison privilégiée entre vous et votre journal, cette rubrique vous permet d'exprimer vos avis et vos remarques, de poser vos questions, d'apporter vos informations, de faire partager vos expériences.

8 TAM TAM SOFT

Informations et rumeurs...

Les journalistes de *Tilt* se sont démenés, ont fouillé partout pour vous informer des derniers développements de l'actualité.

16 15/15

Le patron d'Hebdogiciel parle :

une interview exclusive de Gérard Ceccaldi, fondateur de l'hebdomadaire défunt. Des avant-premières somptueuses : Dragon Flight, un des tout premiers jeux de rôle allemand. Gigantesque ! Entièrement graphique et farci d'animations. Une exclusivité *Tilt* : le Livre de la Jungle. Exotisme hollywoodien ! Et des previews du monde entier, même de Suisse ! Un reportage sur le Festival de la micro. Et n'oubliez pas le guide *Tilt* 89.

28 HITS

Annoncé et espéré de longue date,

Iron Lord révèle enfin ses mérites et prouve que les éditeurs français n'ont rien à envier aux étrangers. Originalité, variété, graphismes et animation, bruitage, tout est bon. Barbarian II, un magnifique jeu d'aventure/action pour C 64, réussit l'exploit de surpasser la première version. Les autres hits : Driller pour ST et Amiga, Daley Thompson's Olympic Challenge pour C 64, Amstrad CPC et Spectrum, Elite et Action Service pour Atari ST.

44 ROLLING SOFTS

Big Bad Wolf explose :

« Un tas de gens se plaignent qu'il y ait trop de logiciels et qu'ils ont du mal à choisir. On se demande pourquoi. On les teste pour vous, alors arrêtez de vous lamenter. »

58 ACTUEL

J'irai revoir ma norme MIDI.

Tout pour la musique. La suprématie du ST, l'arrivée des PC, Amiga et Archimedes, la survie des huit bits : un dossier complet récapitulant les meilleurs logiciels et la façon de s'en servir.

66 DOSSIER

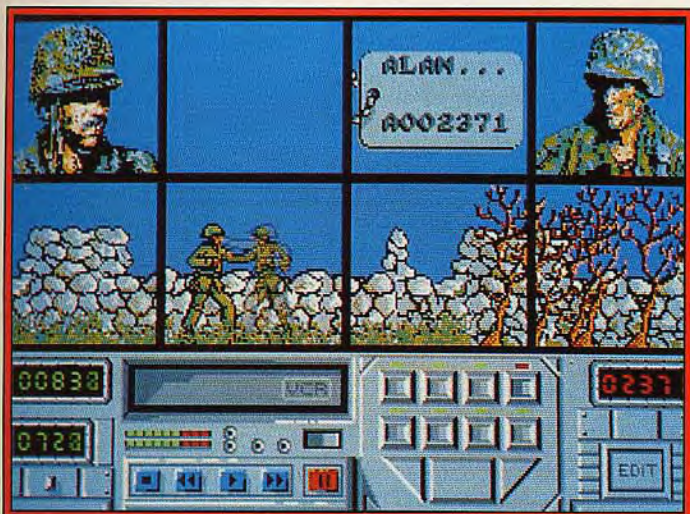
Rambo et congés à la fois.

Souvent liés à des réussites cinématographiques, sanguinaires à souhait, les jeux guerriers remportent un succès phénoménal. Tilt les décortique pour vous.

76 CREATION

Cyber, bonjour les Degas.

Cyber Control, complémentaire du logiciel Cyber Studio, est un langage pour programmer des animations sur ST. Time-works Lite permet de faire son propre journal sur PC, bientôt



Action Service, un soft guerrier français en hit (ST).



De l'animation sur Atari ST avec Cyber Control.



Manhunter : une enquête périlleuse (compatibles PC).

sur Atari ST. Le scanner Cameron est un scanner à plat pour ST, Amiga et PC.

82 SOS AVENTURE

Un monde futur et mystérieux,

tel est l'univers de Manhunter, un jeu passionnant pour PC. Combinant l'enquête, l'aventure et l'action, avec des séquences animées, Manhunter est un programme très accrocheur. Fish, une autre histoire du futur, pour Atari ST, propose un scénario dément aux amateurs de science-fiction.

87 MESSAGE IN A BOTTLE

Les jeux d'aventure sont souvent un enfer.

Vous échangez des trucs, des astuces, des combines pour survivre ou des renseignements primordiaux. Pour ceux qui restent bloqués dans une cabane fermée, dans un donjon hanté ou derrière une porte blindée.

90 SESAME

Jackpot pour Spectrum,

un programme plein de séduisants graphismes multicolores. Jackpot est aussi un modèle de programmation à étudier avec attention par ceux qui ont envie d'apprendre.

94 INDEX

Les logiciels testés dans ce numéro, le numéro précédent et le numéro suivant.

95 PETITES ANNONCES

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



J'HÉSITE

Sur le point d'acheter un micro-ordinateur, j'hésite entre deux modèles : l'Amiga 500 et l'Archimedes (version 1 Méga). En plus des jeux, ma principale occupation serait la digitalisation. L'Archimedes dispose-t-il de l'équivalent du mode HAM de l'Amiga (4096 couleurs) en moyenne résolution ? La carte Video Digitiser proposée par ASHIV pour l'Archimedes se suffit-elle à elle-même ou nécessite-t-elle l'emploi d'un digitaliseur ? Les résultats sont-ils meilleurs que sur l'Amiga ? De plus, le chip sonore de l'Archimedes est-il si supérieur à celui de l'Amiga qu'on le prétend ?

Quel est le prix d'un Archimedes 1 Méga avec un moniteur Péritel ? Combien coûte un statif muni de deux tubes néon ? Quel est le meilleur digitaliseur sur Amiga pour moins de 3 000 F ? Digiview 3.0 s'annonce-t-il prometteur ? A partir de combien trouve-t-on une bonne caméra de surveillance ? D'avance, je vous sais gré de bien vouloir répondre à cette avalanche de questions.

Thomas Savary, Mayenne

Non, l'Archimedes ne dispose pas de l'équivalent du mode HAM. Avec une définition de 640 x 512 points, il dispose de 256 couleurs simultanément, mais sans scintillement. L'Archimedes série 400 ou 300 modifié propose, en monochrome, une définition de 1280 x 960. Le Video Digitiser est un digitaliseur. Les résultats sont sensiblement comparables à ceux obtenus sur un Amiga. Le chip sonore d'Archimedes est supérieur à celui d'Amiga pour la simple raison qu'il est à huit voies au lieu de quatre. Avec son moniteur, il vous en coûtera environ 15 000 F pour jouir de votre Archimedes 1 Méga.

Un statif, pour ceux qui ne le sauraient pas, est un support,

piédou rail, destiné à recevoir un appareil. Le prix d'un tel ustensile varie fortement selon le matériau et les possibilités de réglage. Disons que cela va de 1 000 à plus de 6 000 F. Une caméra de surveillance acceptable peut se dénicher pour 2 000 F.

AMIGA ET TV

Ayant l'intention d'acquiescer un Amiga, je vous écris pour m'éclairer sur quelques petits problèmes : l'Amiga ne fonctionne pas sur les télévisions relativement récentes (j'ai essayé ; j'avais bien un câble Péritel). Quels en sont la raison et le remède ? Dans l'essai de moniteur de Tilt Bis 57, vous précisez que le moniteur Commodore 1084 fonctionne sur d'autres micros que l'Amiga. Pourriez-vous me dire lesquels ? Merci d'avance. PS : Félicitation à toute l'équipe de Tilt, qui s'améliore de mois en mois.

Anonyme

Etes-vous sûr que votre câble était bien Péritel ? Il arrive que certains câbles soient vendus comme « Péritel » alors qu'en réalité, ils n'en sont pas. Le câble qui relie l'Amiga à son moniteur Commodore 1084 est de ce type. Vérifiez donc de nouveau. Le moniteur 1084 fonctionne effectivement, comme il est dit dans le dossier, sur tous les micros. Et merci pour les félicitations.

OÙ ET COMBIEN ?

Fidèle lecteur de votre revue, pour laquelle je vous félicite, je voudrais vous poser une question. Je suis possesseur d'un C 64 et d'un drive 1581. Pourriez-vous me dire quels sont les logiciels (séquenceurs, création de son) permettant de piloter par voie MIDI des claviers ou expanders ? Où puis-je me les procurer et à quel prix ?

Michel Voitelet, Porcelette

L'interface MIDI la plus facile à obtenir est la Power MIDI de Power Products, vendue à 365 F. Le meilleur logiciel actuellement disponible est Score Track de C-Lab, distribué en France par MPI. C'est un séquenceur seize pistes avec éditeur de partitions. A 1 350 F, il est relativement cher. Chez le même distributeur, il est possible d'acquiescer pour un peu moins cher (990 F) le logiciel Super Track. Il est doué de fonc-

tions identiques, mais ne possède pas l'éditeur de partitions. MPI, 17, rue Duperré, Paris-9^e.

POUR LE PLAISIR

Salut à toute l'équipe de Tilt, je trouve le journal super génial et c'est pour ça que je suis abonné (si, si, c'est vrai !). Le papier est de bonne qualité, tout en couleur, pas mal de photos, un bon prix, mais trop de pubs (presque 40 pages dans le n° 57), oui je sais, plus il y a de pub, plus le prix du journal est bas, mais quand même ! Bon, on passe car c'est le seul petit défaut. Je suis en quatrième et je vends mon Amstrad CPC 6128 couleur pour acheter un Atari 520 ST, bref comme tout le monde... Je vous dis au revoir et bravo !

Ugo Rostello

ARCADE

Je m'appelle Thomas, j'ai seize ans et je suis passionné de jeux d'arcade. Je voudrais vous poser une question à ce sujet : est-il possible d'acheter des machines d'arcade chez les grossistes ou à la sortie d'usines ? Je suis surtout intéressé par Capcom. Si cela est possible, j'aimerais savoir où (si vous pouvez me donner l'adresse de Capcom, ce serait toujours ça). Avez-vous aussi connaissance des prix des machines de base (c'est-à-dire du style « Tiger Road ») ? A part ça, votre journal est super.

Thomas

Les machines d'arcade se composent d'une caisse et d'une carte. La caisse, c'est tout ce qu'on voit de l'extérieur. Elle coûte normalement entre huit et dix mille francs. Ce prix s'applique pour une caisse simple. Il en existe de plus compliquées pour des jeux spéciaux. Elles sont alors parfois beaucoup plus chères. La carte correspond au logiciel d'un micro-ordinateur. Les prix de ces cartes varient de 3 000 à 8 000 F et correspondent à des prix de détail. Comme il n'y a pas de fabricant français, tous ces matériels sont importés par ce que vous nommez des « grossistes ». Ceux-ci ne vendent qu'à des exploitants qui distribuent les machines dans les salles d'arcade. Ils assurent aussi la maintenance et le renouvellement des cartes. Ces exploitants n'ont pas de circuit de vente pour les particuliers. Mais rien ne les empêche de vous

fournir, si vous en avez les moyens. Vous pouvez vous adresser à CAP 18 (189, rue d'Aubervilliers, 75008 Paris) qui peut vous procurer une machine ou une table neuve à partir de 12 000 F (hors taxe). La société Stambouli (102, avenue Jean-Jaurès, Pantin) propose les mêmes services et, si vous avez de la chance, vous pourrez y trouver une machine d'occasion aux alentours de 5 000 F.

MICRO POUR WARGAMES

Lecteur régulier de Tilt, je me permets de solliciter votre avis de professionnel. J'ai déjà possédé un micro-ordinateur (un Apple IIe), mais il ne m'a pas donné entière satisfaction. Il est en effet autant axé sur les logiciels professionnels que sur les logiciels de jeux, et cela ne m'intéresse pas. Je recherche plutôt un micro qui permette d'utiliser des logiciels de wargame de haut niveau (ex : Russia de SSG, Napoleon's Campaigns de SSL...), des logiciels d'arcade (genre Space Invaders) et des logiciels intermédiaires (Star Trek, Captain Blood...). Quel micro correspondrait à ces caractéristiques ?

Loïc Brossard, Ploeren.

Si j'ai bien compris, vous n'êtes intéressé que par les jeux. Mais, gourmand, vous les voulez tous. Pour les jeux d'arcade et ce que vous appelez les logiciels intermédiaires (qui correspondent pour nous aux jeux d'aventure), vous avez le choix entre de nombreuses machines. Les huit bits (surtout Amstrad CPC et C 64) font encore bonne figure, mais il est de notoriété publique que les meilleurs résultats sont obtenus avec Amiga 500 ou Atari ST. Les wargames « de haut niveau » que vous citez existent sur Apple II, vous le savez. Les éditeurs ne les ont pas adaptés aux machines ci-dessus mentionnées — pour autant que je sache. Leurs raisons me sont obscures. Ils les ont par contre assaisonnés à la mode des compatibles PC. Or ces derniers ne sont pas ce qu'on fait de mieux pour les jeux d'arcade ou autres : ils sont plutôt axés vers le domaine professionnel. Vous vous trouvez alors confronté au même problème qu'avec votre Apple IIe. Le mieux, dans votre cas, est

d'acquérir un 16/32 bits, Atari ou Amiga, en escomptant qu'un de ces jours les éditeurs s'aperçoivent que leurs utilisateurs ne sont pas que des amateurs de shoot-them-up et leur proposent enfin ces fameux wargames.

JOUER SUR THOMSON

Possesseur d'un Thomson TO8 depuis bientôt deux ans, je suis consterné par les logiciels de jeu que possède cette machine. En quantité, c'est nul par rapport aux autres machines, en qualité, bof! (...) Je ne comprends pas pourquoi la plupart des logiciels de jeu d'Atari ST et d'Amiga sont adaptés sur Amstrad CPC, C 64, Spectrum, compatibles PC et jamais sur Thomson! Je sais que la plupart de ces jeux sont anglais ou américains, mais quand même... *Green Beret*, *Arkanoid* et *l'Arche du Captain Blood* plus récemment ont été adaptés, eux. Deux questions me viennent alors à l'esprit: les programmeurs français n'aiment-ils pas adapter un jeu d'origine étrangère sur Thomson (peut-être par paresse)? Les machines Thomson ont-elles simplement des incapacités que les autres huit bits n'ont pas face à une adaptation (Amstrad CPC, C 64, Spectrum)? Si oui, laquelle ou lesquelles? Pouvez-vous m'aider pour la solution. Merci d'avance.

P.S. *Tilt* est formidable. Le *Tilt bis* est une très bonne idée, bien qu'un peu cher.

Un passionné d'informatique.

La seule incapacité des Thomson face aux autres huit bits est une incapacité commerciale. Techniquement, le TO8 est au moins aussi performant que les autres huit bits. Il a même certaines potentialités supplémentaires (surtout pour le graphisme et la capacité mémoire). Créer ou adapter un jeu sur un Thomson n'est pas plus difficile que sur un Amstrad CPC ou un C 64. Et ne vous imaginez pas que les programmeurs français soient fainéants! Au contraire, c'est bien plutôt le « challenge » d'une machine ingrate à programmer qui les fait saliver. Comment expliquer autrement le succès du C 64? La relative rareté des bons logiciels et des adaptations est une simple affaire de gros sous. Des Thomson, on n'en trouve qu'en France. Il n'y a donc que les éditeurs français

qui soient intéressés par le marché. Ils prennent le risque de développer sur une machine avec des perspectives commerciales limitées à l'hexagone.

De leur côté, les programmeurs, même s'ils en ont la volonté, ne programment pas, seulement pour la gloire. Ils ont besoin d'être payés et doivent obligatoirement passer par un éditeur. C'est une cercle vicieux dont il est difficile de sortir. Quant aux adaptations de jeux à partir des 16/32 bits vers les autres 8 bits, elles sont effectuées plus facilement dans la mesure où on peut espérer les vendre aussi dans les autres pays.

LANGAGE SUR ST

Forum: je trouve cette rubrique géniale, car le lecteur peut se renseigner sur tout ce qu'il veut savoir. En ce qui me concerne, je voudrais savoir avec quel langage tournent la plupart des programmes de jeux sur ST. Je voudrais aussi que vous me conseilliez: de quel(s) livre(s) dois-je acheter pour apprendre à programmer en GFA Basic? Je n'y connais rien pour l'instant.

**Christian Goudy,
St-Jean-d'Angely**

Les jeux sur ST sont surtout écrits en langage C et en Assembleur. Le C permet en effet de transférer rapidement un programme d'une machine à une autre: du ST vers l'Amiga par exemple. L'Assembleur permet quant à lui d'écrire des programmes qui, s'adressant directement au cœur de la machine, tournent plus vite. Il existe cependant quelques programmes écrits en GFA. L'intérêt de ce langage réside surtout dans son excellent rapport entre la facilité à programmer et la rapidité d'exécution, ce qui en fait un outil bien pratique pour les programmeurs.

Pour apprendre à programmer en GFA Basic, il faut déjà acquérir le langage (sous forme de disquette). La dernière version (GFA 3.0) est distribuée par Micro Application et coûte quand même 750 F. Le même éditeur propose une série de livres qui lui sont consacrés. Dans votre cas, le mieux est de commencer par le plus simple: « Bien débiter en GFA Basic » devrait tout à fait correspondre à ce que vous désirez. Par la suite, selon vos orientations, vous pourrez acquérir l'un des

livres plus avancés. Ceux-ci sont fournis avec des disquettes d'utilitaires. Vous avez le choix, pour l'instant, entre « Le livre du GFA Basic », « Développer en GFA Basic », « Trucs et astuces en GFA Basic » et « Graphisme en GFA ». Vous avez pain sur la planche!

IMPRIMANTE A PROBLEMES

Tout d'abord, félicitations pour votre nouvelle formule *Tilt*! Voilà! Je possède depuis peu de temps le logiciel ZZ-2D pour Atari ST. Après avoir lu patiemment la notice, puis effectué quelques essais, le résultat était très convaincant sur écran. Possédant une imprimante matricielle 9 aiguilles Fuji PD-80, j'ai décidé d'imprimer mon œuvre sur feuille. Je choisis un driver nommé Epson FX-100, croyant qu'il était à peu près compatible avec le mien. Je commence l'impression. Surprise! La feuille avance bien, mais aucune impression! Je décide de choisir un autre driver. Toujours le même résultat.

Déçu par mon imprimante, je me demande si elle est reconnue comme compatible ou pas. J'aimerais trouver une solution, mais c'est dur. Que dois-je faire?

Richard

Ah, les problèmes d'imprimantes! Le logiciel d'abord: ZZ-2D (version 1.2) possède plusieurs drivers d'imprimante. Quatre drivers Epson et deux drivers NEC. Les derniers nommés sont réservés aux imprimantes 24 aiguilles compatibles NEC. Les drivers Epson — sauf celui pour la LQ 2500, qui est aussi une 24 aiguilles — s'adressent aux imprimantes 9 aiguilles. Mais il faut impérativement que votre imprimante soit compatible Epson. Il est inutile de connecter une imprimante qui n'est compatible que IBM-PC (il y en a pas mal). Votre Fuji PD-80 qui, entre parenthèses, n'est plus fabriquée, existe sous deux formes. La PD-80 A n'est que compatible IBM-PC. Si c'est le cas de la vôtre, c'est sans espoir. La PD-80 est compatible Epson SX 80. Ce modèle devrait fonctionner avec le driver FX 80. Sinon, votre imprimante a peut-être un autre problème et il faudrait plus de renseignements pour tenter d'y remédier. Notez que la version 1.3 de ZZ-2D s'adapte automatiquement à

tous les types d'imprimantes, pour peu que vous l'ayez installée dans le bureau GEM (avec Printer.SYS). Il n'en reste pas moins qu'il faut quand même que ce soit une compatible Epson ou NEC.

GENERATION ARCHIMEDES

O grand *Tilt*! Possesseurs successif d'un ST, puis d'un Amiga, et futur acheteur d'un ordinateur de la génération Archimedes, j'ai conservé le moniteur Atari 1425 pour mon Amiga. Mais, après ton dossier moniteur, je me demande si cet écran peut supporter un mode 640x512 points en 256 couleurs ou si je dois troquer mon moniteur contre le 1084 de Commodore. Est-ce que le mode 640x512 points en 16 ou 256 couleurs de l'Archimedes est un vrai Bit Map (avec scintillements)?

PS: un dossier sur les différents Archimedes et leurs rumeurs ne ferait pas de mal.

Someone who lives somewhere

Amiga et Archimedes ont en commun de disposer de plusieurs modes de résolution. L'affichage de ces résolutions s'effectue cependant de manière différente. Archimedes teste le moniteur auquel il est relié et, s'il ne correspond pas à son mode de résolution, il refuse tout simplement de lui transmettre quoi que ce soit. Pour le mode Bit Map, l'Archimedes a besoin d'un écran de type Multisync qui, bien sûr, ne scintille pas. Il est probable, pourtant que la prochaine version de l'Archimedes (prévue pour 1989) supportera un écran Péritel. Mais qu'en sera-t-il du scintillement? Nous ne le savons pas encore. Amiga, lui, ne teste rien du tout, si bien qu'il peut afficher son mode haute résolution sur votre moniteur Atari — à condition d'avoir le cordon Péritel. Mais vous n'échapperez pas au scintillement. Pas plus d'ailleurs qu'avec le 1084 qui possède l'atout d'être stéréophonique.

36.15 TILT

Mot clé JACK
Gagnez une platine
LASER
du 16 au 30 novembre

Actif, l'inter...

Proposé par Interactive MicroSystems Inc, une firme d'outre-Atlantique, le MediaPhile est un contrôleur infrarouge. Il permet le pilotage, à partir d'un Amiga, de divers appareils tels magnétoscopes, lecteurs de Compact Disc et autres. Ce système est bien entendu destiné aux amateurs de Desktop Vidéo. Piloter un magnétoscope à partir d'un ordinateur facilite l'enregistrement en mode image par image. Il devient alors possible de créer des animations dignes des plus grands studios japonais de dessins animés! Ce système devrait aussi faciliter la vie de ceux qui désirent effectuer du tirage ou bien trafiquer des images tournées avec un caméscope. Tout cela ne met toutefois pas en avant le principal avantage du MediaPhile: il est compatible avec pratiquement tout appareil disposant d'une commande infrarouge. Il est en mesure d'apprendre les protocoles utilisés pour les diverses commandes et il les reproduit sur commande comme si vous agissiez directement sur le boîtier de télécommande. Cette véritable performance technique facilite grandement la vie: elle garantit la bonne compatibilité des divers éléments constitutifs d'une chaîne Desktop Vidéo. Le MediaPhile dispose de plus de deux sorties série compatibles avec les protocoles Sony et possède une entrée et une sortie SMPTE. Le MediaPhile est livré avec un programme d'apprentissage des commandes ainsi qu'avec un logiciel d'enregistrement d'animations réalisées sur Vidéoscope, par exemple. De plus, Interactive MicroSystems propose des librairies utilisables par des développeurs désirent réaliser des applications compatibles MediaPhile. Pour plus d'informations, contactez:

Interactive MicroSystems Inc
80 Merrimack Street, P.O. Box 1446
Haverhill, MA 01831 (U.S.A)

Ça vient?

Virgin Loisirs, désormais importateur officiel de la console Sega en France, annonce la venue de douze nouvelles cartouches pour le Sega Master System d'ici la fin 88. Au programme: Thunder Blade, Double Dragon, Shinobi, R-Type, Rambo III, Monopoly et autres.

Premier bilan

Société organisatrice du Festival de la Micro, Néo-Média dresse le bilan de la seconde édition de ce salon qui s'est tenu du 14 au 16 octobre 1988 à l'Espace Cham-

perret à Paris. Environ 25 000 visiteurs s'y sont rendus. Principale caractéristique de ces derniers: une moyenne d'âge inférieure à 16 ans...

Jouez!

Jeu de rôle par correspondance mettant en oeuvre un ordinateur pour la gestion des parties, Shaddam (voir Tilt Journal du numéro 53 de Tilt) a été imaginé par Rémi Pelletier. Aidé par Marie-Claude Gordi, Rémi édite une lettre de liaison destinée aux intervenants de Shaddam. Tous deux désirent toutefois améliorer la qualité de cette publication et lancent, pour cela, un appel auprès des graphistes en herbe. Shaddam étant organisé sans but lucratif, les graphistes dont les oeuvres seront publiées ne recevront pas de rémunération. En revanche, ils disposeront d'une réduction s'ils désirent pénétrer dans l'univers de Shaddam. Si vous êtes intéressé, contactez:

Marie-Claude Gordi et Rémi Pelletier
203, Square Renoir
78190 Trappes

Paquet de nouveautés...

Connue de tous les anciens possesseurs de C 64, la société Power Products annonce la venue de nombreuses nouveautés. Complémentaires du programme de micro-édition DTP PAO sur PCW, douze polices de caractères sont proposées à un peu moins de 300 F. De quoi renouveler vos publications en leur donnant un nouveau look... Destiné à tous ceux qui désirent se perfectionner dans l'art de taper sur un clavier, un didacticiel d'auto-apprentissage est proposé sur PC et PCW. Il existe en deux versions: l'une pour apprendre, la seconde pour se perfectionner. Ce programme existe sur PC et PCW et coûte un peu moins de 300 F. En ce qui concerne le hard, cheval de bataille de Power Products, signalons la venue d'une interface reliant le compatible PC portable Amstrad PPC à un moniteur Péritel. Elle est proposée à un peu moins de 500 F. Toujours dans l'univers MS Dos, le Digitaliseur VIDI PC permet de saisir un signal venant d'une caméra ou de toute autre source vidéo sur un ordinateur PC ou compatible. Son prix se situe aux alentours des 1500 F. Enfin, Power Products introduit un système de sauvegarde de disque dur sur cassette vidéo de type VHS. Proposé à un peu moins de 3500 F, ce système se caractérise par un coût d'utilisation très faible en regard de celui d'un streamer dont les cartouches s'avèrent souvent fort coûteuses.

A suivre

On connaissait le FreeWare, voici le Free-NewsPaper! Autrement dit, dans la belle langue de Molière, le journal libre. Sous entendu, un journal gratuit que vous pouvez copier à volonté afin de le diffuser auprès de vos amis. Le nom de ce fanzine est "THE AA NEWS". Il parle d'Amstrad et d'Atari. Au sommaire, on trouve un édito, des tests de jeux, des trucs et astuces. Si vous désirez obtenir un exemplaire de "THE AA NEWS", écrivez à:
Christophe Lebrun
Rue de la Roquette
50 000 Saint-Lo

Minitel et U.S.A

S'inscrivant dans la stratégie définie par France Télécom afin d'imposer le minitel outre-Atlantique, la création de Minitel Services Company est destinée à favoriser l'éclosion de systèmes vidéotex aux normes françaises sur le territoire des Etats-Unis. Pour atteindre cet objectif, Minitel Services Company devra exploiter un réseau Télétel longue distance, assurer les interconnexions entre réseaux Télétel régionaux, étudier la mise en place de structures de distribution pour le Minitel et favoriser le développement de services télématiques grand public proposés par des entreprises américaines. Bref, un programme chargé qui montre bien que l'axe principal de développement du minitel ne passe plus seulement par la France...

Un PC de plus...

Donatec lance un nouveau compatible PC bas de gamme: le Jet PC. Disponible en cinq configurations, il est architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 MHz commutable à 10. Il dispose en version de base de 256 Ko de Ram que l'on peut porter à 640 Ko directement sur la carte mère. En ce qui concerne les interfaces, il possède une sortie série, un port parallèle, une interface joystick et trois slots d'extension. Il offre de plus une horloge-calendrier sauvegardée par pile. Une carte graphique disposant des modes MDA, Hercules, CGA, EGA et VGA est proposée... en option! Commercialisé à partir d'un peu moins de 7000 F, il est évident que cet ordinateur risque d'avoir du mal à s'imposer face aux Amstrad PC 2086 et autres...

Avis!

Editions, fabricants, distributeurs: un nouveau produit? Contactez la rédaction de Tilt qui l'annoncera au plus vite.

Les Tilt d'Or sont sur vos écrans...

Vous le savez: les Tilt d'Or, c'est pour bientôt... Vous aurez d'ailleurs l'occasion de les voir le mardi 15 novembre 1988 sur Canal Plus entre 12 h 15 et 13 h. Présentée par Michel Denisot, l'émission Demain sera à cette date consacrée à la micro-informatique. Sachez qu'un décodeur ne vous sera nullement nécessaire car cette émission est diffusée "en clair".

Objectif micro-édition

UpGrade Edition annonce la venue d'une offre spéciale PAO Postscript disponible auprès de son réseau de distributeurs agréés. Jusqu'au 17 décembre 1988, vous pourrez vous procurer une station PAO complète pour 35 900 F HT. Celle-ci comprend un Atari 1040 ST avec écran monochrome, le logiciel Publishing Partner avec une journée de formation, une imprimante laser PostScript avec contrat de maintenance sur site d'une durée de un an. Comparée à l'offre Traitement de Texte Laser Atari proposant une laser SLM 804 (non PostScript), cette offre peut sembler coûteuse. C'est oublier que la SLM 804 mobilise la mémoire de l'ordinateur et diminue d'autant la taille maximale des fichiers (ce qui n'est pas le cas des imprimantes PostScript) et que le package Upgrade est orienté PAO et non traitement de texte...

Bientôt, des Laser pas chères?

Société d'outre-Manche connue des amateurs d'ordinateurs Acorn, Computer Concepts Ltd commence sérieusement à faire jaser... Pensez donc: une petite firme concurrence directement Adobe en lançant un concurrent direct de PostScript nommé ShowPage! Certains diront que ce produit n'a aucune chance face au bébé d'Adobe. C'est oublier que non content d'être compatible PostScript, l'interpréteur ShowPage est en mesure de gérer n'importe quel périphérique de sortie (imprimantes laser, bien entendu, mais aussi imprimantes matricielles ou à jet d'encre, écrans couleurs ou monochromes). Bref, ShowPage a une sacrée longueur d'avance face à son ancêtre et ce d'autant plus qu'il fonctionne sur le fameux ARM d'Acorn. Ce micro-processeur RISC 32 bits utilisé dans l'Archimedes permet d'obtenir une vitesse d'exécution plus importante: utilisé comme contrôleur dans une laser avec ShowPage, il se distingue par une rapidité bien plus importante que celle de PostScript fonctionnant sur un 68 000 de Motorola. Le gain de temps moyen est fonction de la complexité de la page (graphismes plus ou moins présents, type de trames utilisées, etc.). Globalement ShowPage s'avère, d'après son promoteur, 5 à 20 fois plus rapide que PostScript! Phénomène intéressant: Olivetti va commercialiser des imprimantes laser cachant un ARM dans leurs entrailles. Est-ce à dire que ces Laser utiliseront ShowPage? C'est plus que probable. Si cela s'avérait exact, nul doute que cette reconnaissance d'un interpréteur compatible PostScript poserait divers problèmes à Adobe: il aurait bien du mal à justifier des royalties élevées sur son interpréteur moins performant que ceux proposés par d'autres... A terme, il est donc évident que le prix des imprimantes Laser devrait baisser dans d'importantes proportions et nous devrions d'ici peu voir arriver des modèles accessibles pour un acheteur moyen. Enfin, serions-nous tenté de dire...

Acheter vos disquettes vierges chez GENERAL, c'est acheter chez le plus important point de vente indépendant de disquettes vierges en France.

DISQUETTES VIERGES 3 POUCES 1/2
DOUBLE FACE - DOUBLE DENSITÉ - 135 TPI
 pour Atari ST, Amiga, Mac, Portables PC, etc...
2 PRESENTATIONS POUR UNE MEME QUALITE

- 1^o) Conditionnement par boîte de 10, avec pochettes plastiques et étiquettes. Garantie 5 ans. **pièce 7,90F**
- 2^o) Conditionnement vrac, par carton de 50, sans pochette et sans étiquette. Garantie 5 ans. **pièce 7,60F**

DISQUETTES VIERGES 3 POUCES
DOUBLE FACE - DOUBLE DENSITÉ - 720 Ko
 pour AMSTRAD CPC 6128, DD1, FD1, PCW
3 PRESENTATIONS POUR UNE MEME QUALITE

- 1^o) En vrac (bulk), sans étiquette, ni pochette. Idéale pour duplication professionnelle. Garantie 5 ans. **pièce 14,95F**
- 2^o) Avec boîte plastique contenant 10 disquettes avec pochettes et étiquettes. Garantie 5 ans. **pièce 15,95F**
- 3^o) En boîtier plastique individuel avec étiquette et jaquette. Garantie 5 ans. **pièce 17,95F**

DISQUETTES VIERGES 5 POUCES 1/4
DOUBLE FACE - DOUBLE DENSITÉ
2 PRESENTATIONS POUR UNE MEME QUALITE

- 1^o) Conditionnement par boîte de 10, avec pochettes papier et étiquettes. Garantie 5 ans. **pièce 2,90F**
- 2^o) Conditionnement vrac sous film rétractable, par 50, sans pochette et sans étiquette. Garantie 5 ans. **pièce 2,60F**

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOS DISQUETTES AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

- Avec chaque disquette, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :
- 1) Une garantie de 5 ans, avec échange pur et simple en cas de défectuosité.
 - 2) La garantie de meilleur prix : si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites-le nous savoir et nous nous alignerons sur prix. Si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
 - 3) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de vos disquettes, vous constatez que leurs caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez les échanger contre d'autres de valeur équivalente.
 - 4) SERVICE PROVINCE : vous pouvez aussi commander par correspondance. SERVICE COLLECTIVITE : avec la possibilité d'ouvrir un compte et d'être livré.

COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

- 1) Vous rédigez votre commande à l'aide du bon ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie votre NOM et votre adresse complète).
- 2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 20 F pour les disquettes et cela quelle que soit la quantité commandée.
- 3) Règlement : vous choisissez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat), et vous expédiez le bon de commande et votre règlement (chèque bancaire, postal ou mandat à l'ordre de GENERAL VIDEO) à **GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS (42.06.50.50)**.

NOM : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

commande à GENERAL les disquettes désignées ci-dessous :

TYPE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
Total à Payer + 20F (Port)			

T1-59-BIS

TAM TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- 1-Dungeon Master
FTL
- 2-Barbarian
Palace Software
- 3-Test Drive
Accolade
- 4-Bubble Bobble
Firebird
- 5-Buggy Boy
Elite
- 6-Leatherneck
Microdeal
- 7-Joust
Atari
- 8-Jeanne d'Arc
Chip
- 9-Gauntlet II
U.S Gold
- 10-Out Run
U.S Gold

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-Starglider II
Rainbird
- 2-Flight Simulator II
Sublogic
- 3-Gunship
Microprose
- 4-F 18 Intceptor
Electronic Arts
- 5-Street Fighter
U.S Gold
- 6-Dungeon Master
FTL
- 7-Space Harrier
Elite
- 8-Carrier Command
Rainbird
- 9-Opération Jupiter
Infogrames
- 10-Out Run
U.S Gold

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

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Calculs Actuels, 13006 Marseille; Coconut, 75016 Paris; FNAC, 75008 Paris; General Video, 75010 Paris; Maubert Electronic, 75005 Paris; Micro Avenir, 38500 Voiron; Micropus, 34000 Montpellier; MID, 33000 Bordeaux; Videoshop, 75001 Paris.

Micros & ondes

Les émissions de micro-informatique sont plutôt rares à la radio. C'est pourquoi il est bon de signaler l'existence de "A Tout Casser". Emission hebdomadaire diffusée sur 93.1 FM par Radio Ici et Maintenant - la plus ancienne radio libre encore en activité - de 14 à 16 h tous les samedis "A Tout Casser" est animée par Jean-Pierre Benhaim. Ce passionné de micro propose de faire le point sur divers sujets et invite régulièrement divers intervenants de la micro-informatique. Ceux-ci peuvent d'ailleurs être interrogés par les auditeurs. Une émission de qualité, réservée aux habitants de Paris et de sa proche banlieue.

Révolutionnaire!

Le Linus Write Top arrive en Europe! Comment? Vous ne connaissez pas cet ordinateur révolutionnaire? Il s'agit d'un compatible PC conçu et fabriqué par Linus, une firme américaine. Sa principale originalité réside dans l'absence de clavier: la communication avec la machine s'effectue au moyen d'un stylo... La machine se présente sous la forme d'un portable disposant d'un écran à cristaux liquides que l'on peut séparer du boîtier principal. Ainsi, on

dispose d'un module de saisie sur lequel on écrit directement à l'aide d'un stylo spécial dont le principe n'est pas sans rappeler celui du stylo optique. Le plus impressionnant réside malgré tout dans la faculté que possède cette machine de reconnaître en temps réel votre écriture. Autrement dit: vous prenez des notes et, au fur et à mesure, l'ordinateur les traduit en un texte que vous pouvez ensuite reprendre sous un traitement de texte courant. Du reste Linus propose un langage nommé Code Write qui permet aux développeurs d'utiliser pleinement les capacités du Write Top en adaptant leurs programmes à cet ordinateur. Malgré une technologie dite dépassée par certains (processeur 8088, standard graphique CGA, etc.), le Write Top montre que l'univers MS Dos arrive à générer de véritables percées technologiques. Rassurant pour l'avenir, non?

Minuit sonne

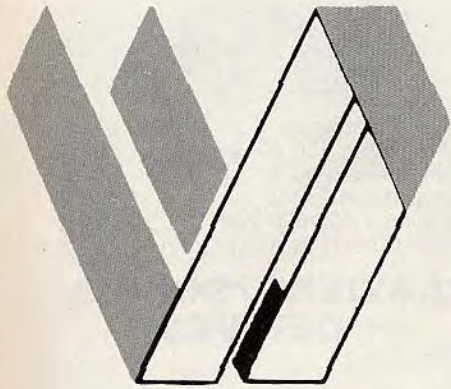
Connaissez-vous le Studio de Minuit? Ceusses qui répondent "oui!" confondent certainement avec les Editions de Minuit (j'entends crier derrière mon dos "et le bain de minuit?"). Sous l'appellation Studio de Minuit se cachent en fait les auteurs du très original "Jeu du Roy" (voir le numéro 51 de Tilt en page 43) édité par FIL ainsi

que ceux de Skateball (numéro 59 et 59 Bis de Tilt en page 28 et 40) que vient d'éditer Ubi Soft. Space Ball et Fatal Error, tous deux prévus chez Ubi, sont eux aussi le fruit de leur travail. La version ST du Jeu du Roy, attendue pour Noël, est pour sa part gelée à cause des malheurs de FIL. Qui fait quoi au cours de la naissance d'un jeu? Qui sont les vrais auteurs? Le problème se pose de plus en plus souvent avec la multiplication des déclinaisons systématiques sur toutes les machines. Dans le cas de Skateball, l'équipe du Studio de Minuit a proposé un jeu terminé et jouable. Cette version a servi à vendre le programme aux USA. Puis les programmeurs d'Ubi se sont mis au travail pour transcrire le jeu en assembleur sur toutes les machines, y compris le ST. Les graphistes du "château d'Ubi" ont repris certains lutins, pour aboutir au jeu tel que nous l'avons présenté.

Microprose, suite...

Dans notre compte rendu sur les journées Microprose/Coconut (voir Tam Tam Soft du numéro 59 de Tilt), nous avons omis de publier les scores atteints lors de la seconde session du concours organisé autour de Gunship sur ST. Les voici donc: le Baron rouge obtient 810 points, Gilles Limentat 790, Wolf Patrol 650 points.

MICRO - INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE



Fabrication et assistance technique

INNER'S

PC, PC XT, PC AT sont des marques déposées de la Sté IBM (International Business Machine)

Photos non contractuelles



PC AT TURBO PRO
80286 12 Mhz

PC AT TURBO 80386 16 Mhz
TOUR

PC XT TURBO
4,77/10 MHz.

PC AT TURBO
8/10 MHz.

Pour mieux vous servir, le groupe WINNER'S s'engage et met à votre disposition le meilleur rapport qualité/prix, un support technique toujours à votre écoute, une grande rapidité de livraison, une sélection rigoureuse des produits distribués ainsi qu'un service après-



vente couvrant l'ensemble du territoire français et surtout la garantie 1 an WINNER'S. Lorsque vous achetez un système WINNER'S vous êtes assurés d'acquies la meilleure qualité et le meilleur service.



WINNER'S

**LA PERFORMANCE,
LA PUISSANCE,
LES PRIX, LES SERVICES**

XT TURBO



Configuration de base comprenant :
boîtier métallique et alimentation de
150 watts, carte mère Turbo 4,77/10
Mhz avec 256 Ko de RAM extensible à
640 Ko, clavier AZERTY, lecteur 360 K
5"1/4 ou 720 K 3"1/2 (livré avec
MSDOS) 3 783 F TTC

Avec disque dur 20 Mo 6 689 F TTC
Avec disque dur 40 Mo ☎

PORTABLES



NOUS CONSULTER AT TURBO 286



Configuration comprenant boîtier mé-
tallique et alimentation 200 watts, carte
mère à la dimension XT, 8/10 Mhz avec
512 Ko de RAM extensible à 1 Mo, cla-
vier AZERTY étendu lecteur 1,2 Mo
(livré avec MSDOS)

Avec disque dur
20 Mo 9 990 F HT (11 850 F TTC)
Avec disque dur
40 Mo 11 990 F HT (14 220 F TTC)
Avec disque dur
80 Mo 15 590 F HT (18 490 F TTC)
Option lecteur 3"1/2, 720 k ☎
Option 12 Mhz ☎
Autres configurations ☎

AT TURBO PROFESSIONNEL 12 Mhz



LE PRO DES PROS

Boîtier métallique au format AT-3, ali-
mentation 200 Watts, carte mère Tur-
bo 80286 à 6/12 Mhz, avec 1 Mo de
RAM, interface série et parallèle, cla-
vier AZERTY étendu, MIPS-
METER, 5 emplacements périphéri-
ques 1/2 hauteur, 8 slots d'extension
pour cartes longues lecteur 1,2 Mo
(livré avec MSDOS).

Avec disque dur
20 Mo 13 590 F HT (16 118 F TTC)
Avec disque dur
40 Mo 16 390 F HT (19 438 F TTC)
Avec disque dur
80 Mo 19 990 F HT (23 710 F TTC)
Option lecteur 3" 1/2, 720 Ko ☎
Autres configurations ☎

80386 PROFESSIONNEL



Boîtier métallique et alimentation
250 Watts. Carte mère 80386 à 20 Mhz
avec 2 Mo de RAM, interface série et
parallèle, clavier AZERTY étendu (livré
avec MSDOS).

Avec disque dur 40 Mo ☎
Avec disque dur 80 Mo ☎
Option lecteur 3"1/2, 1,44 Mo ☎
Autres configurations ☎

COMMENT COMMANDER

— En vous rendant dans l'un des
magasins WINNER'S dont la liste figure
en page 4.

— Par Minitel : Sur Télétel 2
(36.14) Code ORDI.

BOITIERS & ALIMENTATIONS



Boîtier PC standard 590 F
Alimentation 150 W 590 F
Alimentation 200 W 890 F
Alimentation 250 W 1 490 F
Onduleurs 400/500 Watt 4 490 F
Autres boîtiers et alimentations ☎

CLAVIERS/SOURIS + DERIVES



Clavier étendu XT ou AT 890 F
Souris standard 490 F
Souris + logiciel 690 F
Souris Microsoft + Paint Brush 1.490 F
Manette de jeux 190 F

CARTES MERES



Cartes mères (sans RAM). Compatible
XT Turbo.

4,77/8 Mhz 990 F
Compatible 286/6/10 Mhz 2 990 F
Compatible 286/8/12 Mhz 3 990 F
Compatible 386 ☎

CARTES



Cartes Mémoire (sans RAM)

Carte extension 640 Ko-XT 490 F
Carte extension 2 Mo-XT EMS 990 F
Carte extension 2 Mo-AT EMS ☎

Cartes Ecran

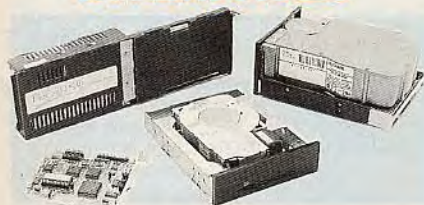
Cartes péritel 290 F
(Branchez votre PC directement sur
votre téléviseur-Brevet WINNER'S)
Carte couleur graphique CGA 490 F
Carte monochrome graphique 590 F
Carte multistandard mono-
chrome 690 F
Carte EGA 1 690 F
Carte EGA 480 2 490 F
Carte VGA Plus 3 490 F

LECTEURS DISQUETTES & INTERFACES



Lecteur disquettes 360 Ko	890 F
Lecteur disquettes 360 Ko Pro	990 F
Lecteur disquettes 1,2 Mo	1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko	1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko 1,44 Mo	1 390 F

DISQUES DURS/ INTERFACES



Carte disque dur 20 Mo	2 990 F
Carte disque dur 32 Mo	3 390 F
Kit 20 Mo + Ctrl + câbles	2 690 F
Kit 32 Mo + Ctrl + câbles	2 990 F
Disque dur 40 Mo/40 ms	4 490 F
Disque dur 40 Mo/28 ms	4 990 F
Disque dur 80 Mo/28 ms	7 990 F
Disque dur haute capacité	☎
Carte contrôleur lecteur de disquettes et disque dur AT	1 190 F
Carte contrôleur RLL XT	590 F

STREAMER SAUVEGARDE



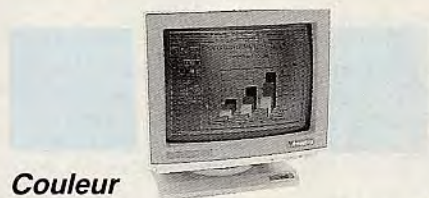
40 Mo XT interne	3 990 F
40 Mo XT externe	4 990 F
40 Mo AT interne	3 990 F
40 Mo AT externe	4 990 F
60 Mo AT	7 990 F

MONITEURS



Monochrome

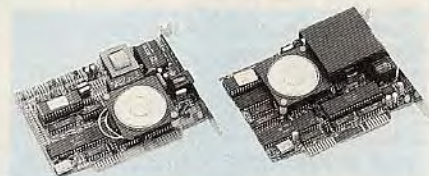
12" Bifréquence monochrome	990 F
14" Bifréquence monochrome	1 390 F
14" à 20", résolution supérieure	☎



Couleur

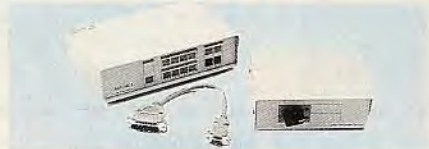
14" CGA	2 490 F
14" EGA professionnel	4 400 F
14" Multisynchro	5 490 F
14" Super multisynchro	5 990 F

MODEM



Modem émulation Minitel	1 190 F
Modem V21/22/3-1200/1200	2 990 F

CONNECTIQUE & MIXAGE



Câbles parallèles imp/standard	139 F
Câble série imprimante	189 F
Commutateur 2 voies	390 F
Commutateur 4 voies	590 F
Commutateur spécial (tous connecteurs disponibles)	☎
Commutateur automatique 4 voies	1 490 F
Convertisseur série/parallèle	890 F
Buffer imprimante	☎

Cartes Interfaces diverses

Carte parallèle PC	190 F
Carte série 2 ports	350 F
Carte série 4 ports	990 F
Carte multifonctions XT	490 F
Carte multifonctions AT	590 F
Carte horloge calendrier XT	290 F
Carte jeux	290 F

COMPOSANTS



RAM 64 K, 256 K et
1 Mo Nous consulter

BOITES DE RANGEMENT



Capacité 40 disquettes 3"1/2	75 F
Capacité 80 disquettes 3"1/2	89 F
Capacité 50 disquettes 5"1/4	79 F
Capacité 100 disquettes 5"1/4	99 F

CONSOMMABLES

WINNER'S PULVERISE LES PRIX

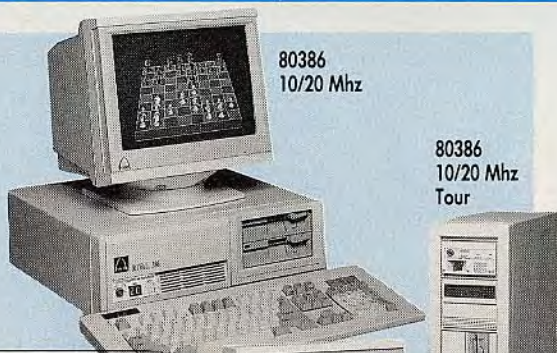
DISQUETTES CERTIFIÉES

5 1/4 Double Face/Double Densité, 48 tpi par 10, l'unité	3 F TTC
par 100, l'unité	2,80 F TTC
par 400, l'unité	2,60 F TTC
5 1/4 Double Face/Haute Densité, 96 tpi, par 10, l'unité	10 F TTC
par 100, l'unité	9 F TTC
par 1000, l'unité	☎
3 1/2 Double Face/Double Densité, 135 tpi, par 10, l'unité	10 F TTC
100 et plus	9 F TTC
3 1/2 Double Face/Haute Densité par 10, l'unité	40 F TTC
par 100, l'unité	35 F TTC
par 1000, l'unité	☎

Cartouches streamer ST-1000	199 F
Cartouches streamer ST-2000	299 F
Cartouches streamer ST-600	399 F

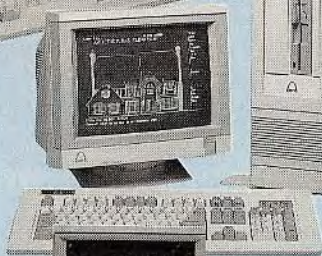
CONSULTEZ-NOUS

DES SOLUTIONS POUR LES SERVICES GRANDS COMPTES...



80386
10/20 Mhz

80386
10/20 Mhz
Tour



80286
8/12 Mhz



80286
8/16 Mhz
Tour

SPECIAL FIN D'ANNEE 4 590 F^{HT}

- Configuration complète comprenant
- Ordinateur de type XT 10 Mhz, 256 Ko de mémoire, lecteur 5"1/4 360 Ko ou 3"1/2 720 Ko, sortie parallèle.
 - Clavier AZERTY
 - Moniteur monochrome Trimode (Hercule, EGA, CGA)

VENDU AVEC SON PACKAGE DE LOGICIELS GRAND PUBLIC



Alors que l'industrie informatique semble davantage se préoccuper d'offrir une technologie bon marché, ARCHE TECHNOLOGIES propose quelque chose de différent : LA QUALITE.

C'est pourquoi la gamme d'ordinateurs ARCHE a été conçue par quelques-uns des meilleurs ingénieurs de la profession, que chaque composant est assemblé manuellement en France et qu'ils subissent une vigoureuse série de tests et de vérifications.



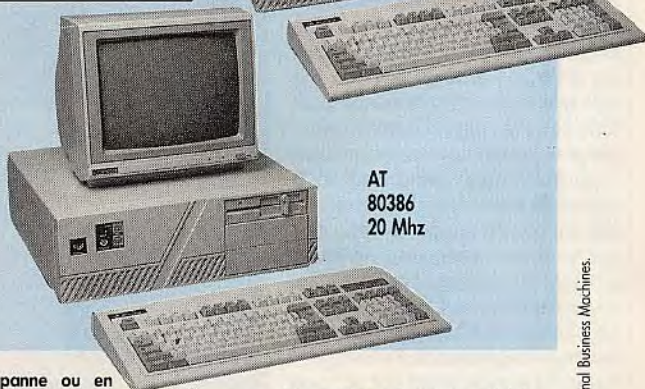
S'il est un qualificatif qui résume la gamme d'ordinateurs KENITEC, c'est bien la fiabilité. En effet, chaque composant a été sélectionné, testé puis assemblé manuellement en France. Une fabrication suivie étape par étape par les ingénieurs de Kenitec pour vous offrir la garantie d'un produit homogène et de qualité.



XT
8088
10 Mhz



AT
80286
10 Mhz



AT
80386
20 Mhz

EXCEPTIONNEL

Reprise jusqu'à

4 000 frs*

de tout micro-ordinateur pour l'achat d'une configuration 286 ou 386 comprenant l'unité centrale, le clavier et l'écran de marques KENITEC ou ARCHE

* Reprise de matériel en panne ou en état de fonctionnement sur devis uniquement et selon la marque, l'âge et l'état de votre matériel.

LES MAGASINS PC-WAREHOUSE A VOTRE SERVICE

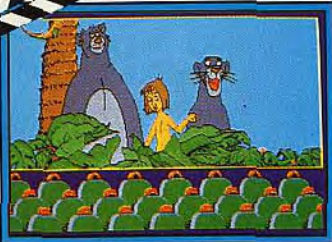
PCW-COMPUTER SOLUTIONS
57, rue Lafayette
75009 PARIS
Tél. : 48.78.06.91

PCW-PC/S 18
5, rue J.-F. Lépine
75018 PARIS
69, rue Marx Dormoy
75018 PARIS
Tél. : 42.09.22.50

PCW
30, rue de Grenier St Lazare
75003 PARIS
Tél. : 48.04.00.48

PCW-SIE
58, rue Kléber
92300 LEVALLOIS
Tél. : 47.48.12.00

PCW-PC/S LILLE
40, rue de la Halle
59800 LILLE
14/16 rue Dupriez
59800 LILLE
Tél. : 20.06.01.33



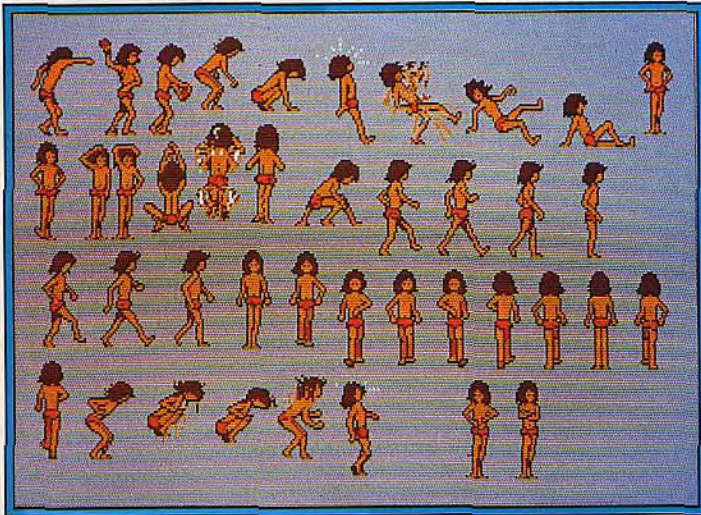
Rideau!



Kha en prend plein la tête!



Sentez sourdre la chaleur de la savane saoulée de soleil.



Mowgli dans tous ses états : l'animation sera souple!

Le Livre de la Jungle

Le film de Walt Disney passe du grand écran à celui des micros. En exclusivité, voici les images du travail de Coktel Vision sur ST. Dépaysant!

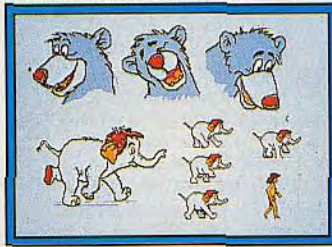
Le « Jungle Book » — livre que Rudyard Kipling, né aux Indes en 1865, mort à Londres en 1936, écrit en 1895 — inspire un dessin animé de Walt Disney. Le logiciel respecte scrupuleusement le film. Mowgli, petit d'homme élevé par une louve, veut rester chez ses amis les animaux, tandis que Bagheera, la panthère noire souhaite le ramener au village. Baloo l'ours sympathise avec lui. Kaa le python, les singes, tigres et vautours mettent leur grain de sel... Le pari de Walt Disney Production est de faire confiance à un « petit » éditeur français (petit par rapport à la taille des principaux éditeurs américains) pour traduire fidèlement les graphismes et l'esprit du dessin animé.

Les graphistes de Coktel Vision opèrent par étapes : des grandes esquisses réalisées directement sur écran leur permettent d'attraper la physionomie de chaque personnage, vu en gros plan. Puis viennent les études de sprites. Pour ceux de Mowgli, par exemple, des

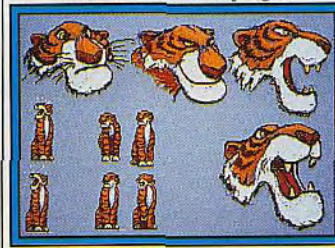
études de mouvement ont été effectuées à une taille intermédiaire. En effet, le style de Walt Disney doit s'incarner en des sprites où l'emplacement d'un seul pixel peut transformer l'expression d'un visage ou d'une gueule. De plus, les personnages doivent agir selon leur caractère, les familiers du dessin animé ne doivent à aucun prix sursauter en constatant : « on m'a changé mon Baloo ! » Pas question non plus de confondre « le Livre de la Jungle » avec « Fritz the Cat » ou « Barbarian » : pas de sang, pas de mort violente, les émotions surgissent de l'humour et non de la violence... Le travail d'animation commence par le dessin de toutes les étapes des mouvements : sur Atari et Amiga, Mowgli se déplace à raison de 15 à 18 images par seconde ; sur PC, avec la carte CGA, il utilise 12 sprites par seconde. Inutile de préciser : il faut entièrement redessiner les sprites pour passer du ST ou de l'Amiga au PC, puisque les mouvements



Les héros dans la jungle.



Baloo croqué sur le vif.



Etudes de tigre en gros plan.



La sortie vers le village SVP?



Il trouble la paix du temple.



Kha, noué par l'émotion.

ne se restituent pas avec les mêmes dessins intermédiaires. Dans le coin de la salle de travail des graphistes, un magnétoscope sert à vérifier, en passant la bande vidéo du dessin animé, la conformité du travail d'adaptation avec l'original. Les sprites et les paysages de premier plan se détachent nettement des fonds aux couleurs adoucies. Le jeu devrait utiliser une cinquantaine d'écrans, dans la forêt, la savane, dans le courant des rivières, à l'ombre des grottes et des temples abandonnés. Muriel Tramis, à qui nous devons *La bosse des maths*, *Mewilo*,

tations qui ne se contentent pas de reprendre un titre mais qui témoignent d'une fidélité scrupuleuse, animations simulant la 3D et s'approchant sans cesse davantage de la rapidité des images filmées.

Denis Scherer



Le joueur dirige quatre aventuriers à travers un vaste monde.



Une halte bien méritée.



Vue aérienne à la « Ultima ».



Entrée d'un donjon.



Des graphismes réussis (ST).



Planche des attitudes d'un personnage pendant les séquences animées.

Dragon Flight

Longue sera l'attente des passionnés de jeux de rôle avant de pouvoir se lancer dans le monde captivant de *Dragon Flight* ! Tilt vous en donne un avant-goût.

Ce logiciel allemand est un impressionnant jeu de rôle qui sera disponible sur ST, Amiga, PC et C 64. But de votre mission : retrouver le savoir, depuis longtemps perdu, des mages. En outre, vous avez pour tâche de déterminer les causes de la disparition du Dragon nommé « Peuple ». Le joueur dirige quatre personnages à travers un vaste monde comparable à celui de *Queston II*.

Pendant la phase exploratoire, on découvre des contrées aux cadres variés (montagnes, forêts, plaines, etc.) qui abritent une multitude de villes, châteaux, villages et donjons. Les monstres ne manquent pas à l'appel et au cours d'une rencontre inamicale, l'écran passe d'une vue aérienne à une vue rapprochée (mode « combat »).

Trente sorts, au total, sont nécessaires pour venir à bout de tous les monstres. La gestion se fait à l'aide de la souris et un certain entraînement est nécessaire afin de maîtriser les techniques de



Elucidez le mystère de la disparition du Dragon « Peuple ».

combat à l'arme blanche. Indépendamment de l'intérêt de jeu, *Dragon Flight* enthousiasmera les joueurs par ses somptueux graphismes et bruitages. Développé au départ sous le label Digital Artworks, *Dragon Flight* sort



Les décors sont très variés.



Découverte d'un coffre piégé ?

monde de la micro ! Dans *Dragon Flight*, Erik et Udo font étalage de leurs multiples talents. La page de présentation de la version ST, par exemple, affiche plus de 200 couleurs simultanément ! « Nous nous sommes inspirés des techniques du dessin animé pour l'animation des personnages, déclare Erik, ces routines d'animation nous ont d'ailleurs pris un temps fou. Udo, une épée à la main, a mimé des attitudes de combat. Filmées sur vidéo, ces attitudes furent ensuite étudiées et transposées sur ordinateur. Le résultat donne pleine satisfaction sur le plan du réalisme des mouvements. »

La sortie de ce logiciel est prévue pour février 89 !

Nous reviendrons certainement sur ce superbe titre dès que nous aurons la version définitive. Oui, c'est vrai, trois mois et demi c'est long pour des fans de jeux de rôle comme nous !

Carsten Borgmeier,
Dany Boolauck ▶

finalément sous celui de Thalion Software. Ce changement est dû au départ des concepteurs de ce logiciel, Erik Simon et Udo Fischer, qui ont préféré voler de leurs propres ailes. Eh oui, il n'y a pas que des contes de fées dans le

Dragon's Lair, Blood, Tintin...

Des news, encore des news, toujours des news, le rythme s'accélère ! Les limiers de Tilt n'ont pas relâché leur vigilance. De superbes jeux vont bientôt alimenter vos bécanes favorites. En voici les previews !



Dragon's Lair (Amiga).



Dragon's Lair (Amiga).



Superman (ST).

Après un léger ralentissement, les nouveautés montrent le bout de leur nez ! On sent que les fêtes de fin d'année approchent !

BRITISH TELECOM : **Explo-
ding Fist**, un kung fu, sortira sur C 64 sous le label Firebird vers décembre.

Virgin adapte le célèbre jeu d'action **Sorcery +** sur 16 bits ! Nous présentons une photo d'écran de la version ST.

ACE, connu pour **Alien Syndrome** nous revient avec **Soldier of Light**, un superbe jeu d'action sur ST.

TYNESOFT dont la distribution des produits est assurée par Ubi Soft va bientôt envahir le marché français avec **Superman**, un jeu d'action sur ST et Amiga.

VISIONARY DESIGN TECHNOLOGIES présente une version de **Dragon's Lair** sur Amiga. La démo que nous avons vue est une splendeur ! L'animation est identique à celle de la version arcade ! Ce logiciel va faire un malheur.

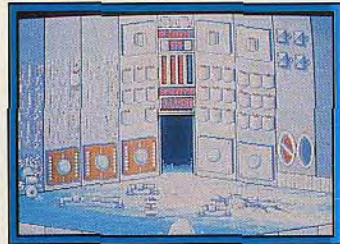


Dragon's Lair (Amiga).

LINEL : le prochain titre de cette société est **The Champ**, sur Amiga (sortie fin octobre). Le fabuleux **Dragon Slayer** que tout le monde attend sur Amiga ne sera disponible qu'en janvier ! **Sound FX** est un séquenceur de qualité qui sera disponible sur Amiga vers fin novembre. MICRO-ILLUSIONS continue sa série **One vs One** avec **Turbo**, une sanglante course de voitures sur Amiga.

SEGA : **Thunder Blade** et **R-Type** ne devraient pas tarder à sortir sur la console du même nom. Plus précisément, **R-Type** est annoncé pour janvier 89.

COKTEL VISION passe à une vitesse supérieure. Coktel a décroché un gros lot : l'adaptation de la version ST du « **Livre de la jungle** », dont les versions Amiga, Commodore 64 et PC sont réalisées aux USA par Walt Disney Productions. Autre gros lot : l'adaptation de « **Roger Rabbit** » — actuellement sur les grands écrans — est en cours, dans le plus grand secret puisque Coktel ne peut diffuser aucune image avant qu'elle ait reçu l'imprimatur des studios Disney. L'enjeu est de taille puisque le film, coproduction Steven Spielberg et Walt Disney est, par l'importance des recettes réalisées aux Etats-Unis, le deuxième film après « **Rambo III** ». TOMAHAWK est un label lancé



G-Nius (ST).



Danger Freak (C 64).

par Coktel Vision. Il permettra à cette équipe de ne pas mélanger la soie des vêtements d'**Emmanuelle** et les plus cotons des programmes éducatifs ! Axé sur le jeu, il diffusera donc l'adaptation d'un roman d'Emmanuelle Arsan. Au cours de cette « aventure érotique et exotique dans un Brésil luxuriant », Emmanuelle fuit son amant Marc-Henri. Lui, le joueur, veut reprendre avec elle l'avion vers l'Europe : avion, voilier et hélicoptère pour les déplacements. Argent, énergie, érotisme varient à la mesure de vos succès. **Terrific Land** est un jeu d'ar-



Tintin (Infogrames).



Tintin (Infogrames).



Sorcery+ (ST).

cade, où le joueur est happé par l'univers de la disquette. Il aura fort à faire pour se dégager des mondes imaginaires dans lesquels il est bel et bien emprisonné. **Crucial Test** est un jeu de société de test de connaissances, généreusement illustré et animé.

ERE, c'est-à-dire EXXOS, a montré **Purple Saturn Day** en version ST lors du festival de la Micro. La démonstration était prometteuse. Nous avons vu la version Amiga (et américaine) de **l'Arche du Capitaine Blood** : c'est une splendeur. Les sons, l'animation, les graphismes en font la version la plus impressionnante de ce logiciel. Quant au billard 3D, nous en avons vu un stade bien avancé. Pour la petite histoire l'équipe qui l'a mis au point vit à Bordeaux et édite l'une des lettres qui constituent « **A... News** ». Ils ont travaillé dans le cadre d'un projet de maîtrise informatique : « réalisation d'une simulation de billard français en trois



Soldier of Light (ST).



R-Type (Sega).



Graffiti Man (ST).



Emmanuelle (Amiga).

dimensions ». Nombre d'étudiants semblaient trouver que l'informatique est une matière universitaire trop sérieuse, pour travailler dur à produire un divertissement aussi futile...

Frédéric Autechaud, Laurent Pierre Gilliard, Philippe Rulleau et Olivier Vayssettes ont collaboré à **1789**, ainsi qu'au **Tour du monde en 80 jours**, récemment édité par FIL sur C 64.

De son côté, la société LANKHOR s'active autour de nombreux produits. **Rody et Mastico à la neige**, jeu d'aventure, à tendance éducative, destiné aux plus jeunes de nos lecteurs devrait sortir avant Noël sur Atari ST. Des versions Amiga et PC sont, elles aussi, dans les cartons. Plus proche de nous de par sa date de sortie, début novembre, **G-Nius** est un jeu d'arcade sur Atari ST. On y incarne un robot luttant contre d'autres rendus fous par un accident de vaisseau spatial. Les graphismes sont agréables, l'anima-



Dragon's Slayer de Linel (Amiga).



Dragon's Slayer (Amiga).



Dragon's Slayer (Linel).

tion très rapide et l'action requiert une bonne dose de concentration. Les bruitages sont de qualité et l'ensemble s'avère assez convaincant. Autre jeu d'arcade : **Mechanic Warrior**. Attendu sur Atari ST peu avant Noël, il risque bien de faire parler de lui. Mêlant intimement arcade et stratégie, il propose un effet de profondeur saisissant grâce à une palette bien choisie.

Simulation de course de Formule 1, **Vroom** devrait sortir fin 88 sur Atari ST puis sur Amiga. Au programme, une animation de qualité, des graphismes agréables

et des commandes très précises. Il propose cinq parcours et permet les arrêts pour ravitaillement. On en attend aussi la possibilité de jouer en réseau à deux. Cela sera possible quelle que soit la machine : Atari et Amiga communiqueront par l'intermédiaire de la prise RS 232 et chaque joueur verra son adversaire à l'écran. Toujours pour fin 88, sur ST puis sur Amiga, **Raiders** est une simulation boursière capable de supporter de 1 à 4 joueurs. A noter que l'on peut jouer contre l'ordinateur. De son côté, le très attendu **Maupiti Island** est désormais annoncé pour la fin 88 sur Atari. La version Amiga n'est pas encore annoncée.

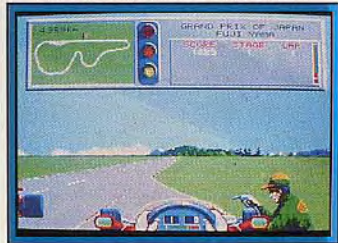
Mortville Manor est en bonne voie sur PC et CPC : ces versions devraient respectivement arriver vers la mi-novembre pour la première, fin 88 pour la seconde. On nous promet une synthèse de parole de qualité inconnue jusqu'à présent sur ces deux machines.



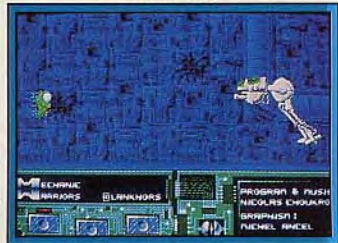
Purple Saturn Day (Exxos).



The Champ de Linel (Amiga).



Vroom (ST).



Mechanic Warrior (ST).

Bref, Lankhor a un programme plutôt chargé ! DELPHINE SOFTWARE continue à travailler sur **Bio Challenge** et **Castle Warrior**. Signalons que les responsables du département logiciels de cette entreprise nous ont fait entendre les musiques de ces deux programmes : c'est assez prometteur... Pour fin 88, début 89 sur Atari ST et Amiga.

Enfin, TITUS s'apprête à lancer deux produits qui vont dans le sens de **Galactic Conqueror**. A savoir : continuité dans le style de jeu mais nette amélioration de la qualité. Ainsi, **Crazy Cars II** propose des graphismes étonnants qui changent de ce que l'on avait l'habitude de voir chez Titus. Il doit sortir fin novembre sur ST, Amiga et PC. Une version Amstrad CPC est aussi prévue mais devrait sortir un peu plus tard. Jeu d'arcade pur et dur qui sera présenté à l'occasion d'Amstrad Expo 88, **Titan** est attendu sur ST, Amiga ▶

et PC courant décembre. Aux dires de Titus, il s'agit d'un jeu d'arcade mêlant *Boulder Dash III*, *Gauntlet II* et *Arkanoïd*. Prometteur, non ?

Chez INFOGRAMMES Noël aura deux visages : les formes effilées de l'oiseau du temps (en aventure) et la houppe blonde de Tintin dans **Tintin sur la Lune**. Ce dernier logiciel résulte d'un contrat signé en avril 1988 entre Infogrammes, les éditions Castermann et les éditions Hergé. Six programmes sont prévus : le premier adapte les albums « Objectif Lune » et « On a marché sur la Lune » ; « L'Île Noire » et « le Trésor de Rackham le Rouge » serviront de trame aux prochains logiciels.

Nous avons vu une préversion de *Tintin sur la Lune*, assez pour un avant-goût des différents aspects du jeu : d'abord piloter la fusée entre les astéroïdes et les multiples débris qui encombrant l'espace, puis la faire alunir sans casse, ensuite déminer la fusée piégée et délivrer les autres membres de l'équipage. La fondation Hergé, pointilleuse sur le respect de l'œuvre, a contrôlé le scénario : pas de violence. Mais elle a concédé le tir sur des objets. Et le nombre de salles dans la fusée (plus de trente sur micro) dépasse celui déductible d'un examen serré de l'album. Incontestablement l'esprit de la BD s'animerait sur les *Atari ST*, *Amiga*, *Thomson*, *Amstrad CPC* dès la mi-novembre.

A plus long terme (vers février) est prévu un jeu de rôle animé en 3D (sans nom définitif) tandis que **les Toyottes**, action en 3D avec beaucoup d'écrans sur micro, sortira aussi en version papier.

Mathieu Brisou, Dany Boolauck, Carsten Borgmeier, Alexandre Zenou

News de R.F.A

Plusieurs titres nous viennent de RAINBOW ARTS. Commençons par **Starball** qui est une version très modernisée du tout premier jeu réalisé sur ordinateur : *Pong*. Les graphismes sont assez impressionnants. Le bruitage est tout simplement fantastique ! Sortie prévue sur *C 64* et *Amiga*.

Down at the Trolls (connu sous le nom de *Realm of the Trolls* avec label US Gold) déjà disponible sur *Amiga* et *ST* arrivera en janvier 89 sur *C 64* et *PC*. **Jinks**, ce superbe casse-briques/flipper

disponible sur *Amiga* et *C 64* est attendu sur *ST*. Date de sortie inconnue.

Mystery of the Mummy (titre original : *Bozuma* retrace l'enquête d'un détective du début du siècle (vous). Il a cinq jours pour démêler les mystères de la momie dans la ville de Hambourg.

Très complexe, ce jeu d'aventure comporte des séquences d'arcade. Sa sortie est imminente sur *C 64* et il faudra attendre janvier 89 pour les versions *ST*, *Amiga* et *PC*.

Graphity Man : ce jeu d'action vous place dans la peau d'un personnage désireux de faire partie d'un gang de « graffitimaniacs ». Huit niveaux aux décors variés sont à parcourir (bars, métros, etc.). Ce titre est (en principe) déjà

disponible sur *C 64*, *Amiga* et *ST*. **Danger Freak**, sorti récemment sur *C 64*, arrive bientôt sur *ST* et *Amiga*. Ce jeu d'action vous permet de connaître les frissons du cascadeur professionnel. Pour terminer ce petit tour chez Rainbow Arts, voici une bonne nouvelle !

Katakis et **Great Giana Sisters II** vont finalement sortir ! Bien entendu, les sprites vont être modifiés pour éviter toute ressemblance trop frappante avec *R-Type* (pour *Katakis*) et *Super Marios Bros* (pour *Giana Sisters II*). Le nom *Katakis* sera remplacé par **Denaris** et on attend le nouveau nom de *Giana Sisters II*. Sortie de ces deux softs au début de l'année 89.

Carsten Borgmeier,
Dany Boolauck

Le créateur: John Phillips

Récompensé, cette année, par le Tilt d'Or, *Nebulus* est l'œuvre d'un jeune programmeur d'outre-Manche, méconnu il y a encore peu de temps. Il nous révèle ses secrets et nous dit ce qu'il fera...

John Phillips est un jeune programmeur anglais de talent qui a créé le superbe *Nebulus*. Ce jeu de plates-formes a fait l'unanimité, il a déjà raflé toutes les récompenses auprès de la presse anglaise et est nommé pour le Tilt d'Or 88 du meilleur jeu d'action. Tout cela pour dire que John Phillips est maintenant le programmeur vedette de Hewson et qu'il a récemment présenté les versions 16 bits de *Nebulus*, ainsi qu'*Eliminator*, son prochain programme.

— **Tilt: Dites-nous tout. Depuis quand faites-vous de la programmation et sur quel ordinateur avez-vous commencé ?**

— John Phillips : J'ai débuté à l'âge de 11 ans ; quant à l'ordinateur, je m'en suis construit un moi-même car je n'avais pas les moyens de me l'offrir.

— ***Nebulus* est-il le premier programme publié ?**

— Non, c'est le troisième. Le premier, je préfère ne pas en parler, disons que c'est une erreur de jeunesse. Le second s'appelle *Impossible*, je l'avais réalisé sur *Spectrum* et *Amstrad*.

— **Vous travaillez donc sur plusieurs machines, quelles sont les versions de *Nebulus* que vous avez réalisées vous-même ?**



Nebulus sur Sinclair Spectrum.

— Tout d'abord, j'ai réalisé ce jeu sur *Spectrum* ; ensuite, j'ai fait la conversion *C 64* et je viens de terminer les versions *ST* et *Amiga*.

— **Il est très rare qu'un programmeur réalise tant de versions différentes ; en général, les conversions sont confiées à d'autres. Pourquoi avez-vous choisi cette formule ?**

— En fait, j'aime beaucoup travailler sur des machines différentes et puis il est plus facile pour moi de faire une conversion plutôt que d'expliquer à un autre le principe du jeu et comment il fonctionne. De plus, en réalisant tout, je suis plus sûr du résultat.

— **Les versions 16 bits de *Nebulus* sont très réussies, vous sentez-vous à l'aise sur ces machines ?**

— J'aime beaucoup le *ST* et l'*Amiga*, mais ce dernier pose de nombreux problèmes de programmation.

— **Revenons à *Nebulus*, comment avez-vous eu l'idée de ce jeu ?**

— A l'origine, j'avais commencé un programme sur *Spectrum*. Il s'agissait d'un shoot-them-up à scrolling horizontal dans lequel un vaisseau tournait autour d'une station spatiale cylindrique. A un moment, l'idée m'est venue, j'ai retourné le tout, je suis passé à un scrolling vertical et c'est devenu *Nebulus*.

— **Jouez-vous sur micro ou en salle d'arcade ?**

— Oui, j'aime jouer. Mes jeux préférés sont *Mercenary* et *Virus*. Je n'aime pas trop les jeux d'arcade car je trouve qu'ils manquent souvent d'originalité. J'ai été récemment contacté par des éditeurs de jeux de café qui voudraient adapter *Nebulus*. Des négociations sont en cours, mais je ne suis pas certain qu'elles aboutissent.

— **Pour terminer, quels sont vos projets ?**

— Je viens de terminer *Eliminator* sur *ST*, c'est un shoot-them-up en 3D. Je me suis tout de suite remis à un nouveau projet : un nouveau shoot-them-up. En fait, j'ai décidé de reprendre l'idée de base de *Nebulus*, un vaisseau tournant autour d'une station spatiale ennemie et cette fois je la mènerai à son terme.

Propos recueillis
par Alain Huyghues-Lacour

8 bits Atari : pas morts

Une toute nouvelle société, Pulsar Software, vient de voir le jour en Angleterre. Accordant son soutien à la gamme XL/XE, elle propose quelques produits originaux comme *Fig-Forth*, un langage Forth évolué qui permet entre autres de réaliser des applications utilisant une souris. *Mouse Handler* autorise la même chose avec le Basic standard ; il est d'ailleurs livré avec une souris *ST*. Quant à *Procopy*, il s'agit d'un copieur. (*Fig-Forth* : 150 F. *Mouse Handler* : 250 F. *Procopy* : 150 F.) Stocksoft propose pour ces machines des démos images ou sonores, un catalogue de nombreux jeux et utilitaires, ainsi que des kits pour lecteurs de disquettes 810, 1050 et XF-551. Pulsar Software, 4 Church Hill Road, East Barnet, Herts EN4 8TB, Grande-Bretagne.

Laurent Tournade



Ça y est : la saison 1988 de la Turbo Cup est terminée. Pilotée par René Metge, la voiture sponsorisée par Loriciels s'est classée 3^e au général. Nous avons été invité à Montlhéry afin d'assister à une course de la Cup : impressionnant. A la fin de cette dernière, Mathieu Brizou (en haut, à gauche), s'est précipité dans la voiture afin « d'en faire un pti'tour », comme il l'a dit plus tard (et en plus, il n'a pas son permis !). Mais, Laurent Weill de Loriciels (photo du bas) l'a intercepté à temps...

Turbo Cup à l'essai

Elaboré en collaboration avec René Metge, Turbo Cup de Loriciels se veut simulateur de conduite avant tout. Nous avons eu l'idée de le faire tester par un professionnel du volant, afin d'avoir son avis...

Vous le savez, Turbo Cup est enfin disponible. Elaboré en collaboration avec René Metge, pilote de la Porsche Turbo sponsorisée par Loriciels, ce simulateur de conduite automobile se veut le plus réaliste possible. C'est pourquoi, nous n'avons pu résister au plaisir de le faire tester par un pilote professionnel. Plus connu des amateurs de rallyes que du grand public, Pierre Lartigue est depuis cinq ans spécialiste des raids marathon. Courant actuellement sur Mitsubishi aux couleurs de Sonauto (importateur de Porsche et de Mitsubishi), il a notamment participé deux fois au rallye du Maroc, deux fois au rallye du Portugal et quatre fois au rallye de l'Acropole en Grèce. Bref, c'est un pro du volant ! Faire tester Turbo Cup, dont l'action se passe sur circuit, à un pilote de rallyes peut paraître bizarre. Mais Pierre Lartigue connaît aussi le bitume...

En voyant l'Atari sur lequel tourne Turbo Cup, Pierre Lartigue est un peu tendu : normal, c'est la première fois qu'il joue à un jeu sur micro et il ne s'en cache pas du reste. Baptême du feu : il prend la manette en main, choisit un circuit et démarre. Pour simplifier le premier tour, nous avons le mode de vitesse automatique. Très rapidement, Pierre Lartigue nous fait part de ses premières observations : « l'ambiance est très proche de la réalité. On se croirait presque dans la voiture tant les détails sont réalistes (ambiance, feux

arrières, fumée sortant du pot d'échappement lorsque l'on change de rapport) ». Bref, sa première impression est assez favorable mais pour corser un peu le tout nous lui proposons de changer le mode de passage des vitesses : d'automatique, la boîte devient présélective. C'est-à-dire

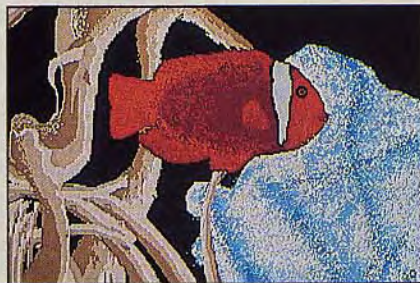
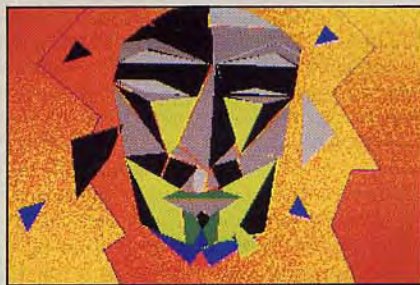
que l'on peut changer de rapport lorsqu'on le désire mais de manière restrictive. En seconde, par exemple, on peut passer en première ou en troisième mais pas directement en quatrième. En pleine course, Pierre nous confie qu'il faut de l'entraînement pour réaliser un bon temps. « Il faut connaître les circuits, ce qui n'est pas mon cas. Bien sûr, il y a les panneaux mais il faut se concentrer sur le pilotage, comme au volant d'une véritable voiture, tant il y a de choses à faire. En fait, ici on pilote à l'oreille car on n'a pas le temps de regarder les instruments (compte-tours, tachymètre). Si on les regarde, on sort de la route... ». Et il renchérit : « J'ai déjà conduit une Porsche Turbo

Cup. Avec ce logiciel, on retrouve les réactions de l'originale. Ce jeu permet d'acquérir des réflexes qui seraient utiles en réel, notamment en matière de tenue en cap. Il serait presque intéressant pour les écoles ». Le moins que l'on puisse dire est que Pierre Lartigue est impressionné favorablement par Turbo Cup. Mais vous pensez bien que nous n'allions pas en rester là : aussitôt dit, aussitôt fait, nous connectons deux joysticks au ST et modifions encore le mode de changement des vitesses. Désormais, la manette de droite sert de frein, d'accélérateur et de

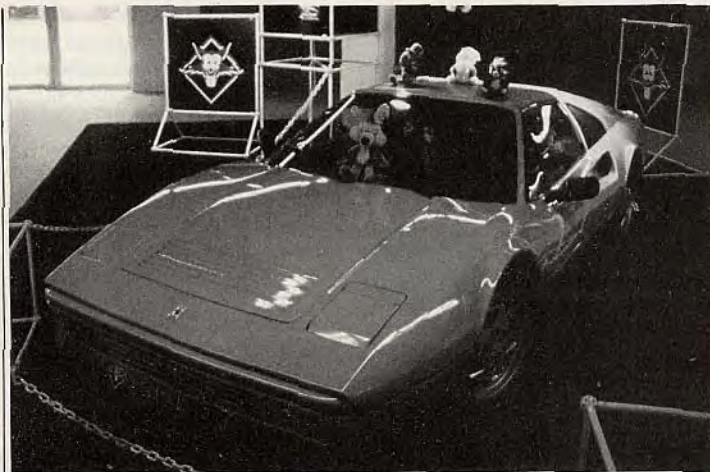


volant ; la manette de gauche de boîte de vitesse et d'embrayage. « Je trouve ce mode intéressant, dit Pierre Lartigue, mais les enfants préféreraient des modes plus faciles. » Cela se comprend : cette méthode de changement de vitesses nécessite en effet une bonne dose de concentration. Mais Pierre s'en sort à merveille. « On fait ce qu'on veut de la machine ! Tout à l'heure, je laissais aller la voiture dans les panneaux mais je viens de découvrir qu'il faut freiner ! En course, j'ai un cale-pied à gauche (NDRL : sur l'embrayage) mais je n'en ai pas à droite : je suis à fond tout le temps ! Ici il faut faire attention car lorsque l'on va trop rapidement, on a du mal à ramener le cap. » En fait, son seul reproche concerne les trajectoires des autres voitures qu'il juge peu réalistes. « On sent si la voiture qui est devant va aller à droite ou à gauche. En course, il y a un bluff de la part de l'adversaire. Par exemple, on donne un coup de frein violent tout en accélérant à fond. Le concurrent de derrière, voyant que son adversaire freine, fait pareil. Mais comme l'autre accélère en même temps, il largue rapidement son suiveur qui est alors trop loin pour profiter de l'effet d'aspiration. » Mise à part cette légère concession certainement destinée à rendre le programme plus accessible au plus grand nombre, Pierre Lartigue juge donc favorablement Turbo Cup. Il l'avoue : « J'ai tout eu avec Turbo Cup. »

Les graphistes



Patrick Barbey, 13 ans, a réalisé son masque coloré sur un Amiga 500 à l'aide de Deluxe Paint II. En revanche, le poisson-clown est l'œuvre d'un Atariste de 17 ans, Olivier Delorieux. Pour obtenir ce résultat, il a utilisé conjointement Degas Elite et Néochrome sur son 520 ST.



Une Ferrari sur le stand Titus ? Oui, pour l'annonce du prometteur Crazy Cars II.

Plein feu sur les jeux

Salon unique en son genre en France, le Festival de la Micro se tenait, pour la seconde fois, cette année. Son ambition : devenir le PCS à la française. Y est-il parvenu ?

Le festival de la micro s'est déroulé du 14 au 16 septembre à l'espace Champerret, porte de Champerret, à Paris. L'exposition était partagée en deux parties : l'une avec des stands loués par des éditeurs, des distributeurs, des journaux ; l'autre partie, louée par Atari, présentait des applications thématiques et avait offert des stands à divers éditeurs (Exxos, Microprose, Microïds, Ocean, etc.) à condition qu'ils présentent un seul logiciel, illustrant qui l'action, qui l'aventure, qui la simulation... Des préversions tournent ici ou là : chez Ubi Soft, *Iron Lord* dont chacun se demande s'il sortira avant... 1992, et *B.A.T.* ; *Stuntman* chez Infogrames dont le stand présentait essentiellement les produits *Cobra Soft*, *Action Service* et *Maxi Bourse*, et annonçait *Tintin sur la lune* (déjà mentionné au PCS de Londres). Microïds, présent sur un grand stand comme sur l'espace Atari, met en valeur *Iron Trackers* (un logiciel d'action paramétrable et spectaculaire d'abord annoncé sous le seul titre *Trackers*) et *Chess Worker*, « un outil d'apprentissage et de progression au jeu d'échecs ». Son auteur, Jean Pierre Swallens, travaille depuis deux ans sur ce système expert et s'est défoulé en écrivant *Dossier Kha*.

En décembre, Microïds sortira sur *CPC*, *Highway Patrol*, poursuite automobile mixée d'aventure. Sur *CPC* encore, *Chicago 88* : entre

flics et bandits motorisés, aux joueurs de choisir leur rôle, avec ou sans uniforme. *Eagle Rider* devrait sur *ST* bénéficier de graphismes en 3D pleins exceptionnellement rapides. Au stade de la démo cela semble exact, mais tout se jouera dans la réponse aux impulsions du joystick... Enfin ils annoncent une compilation Thomson et *CPC* avec *Quad*, *Superski* et *Grand Prix 500* est prévue à moins de 200 F. Microïds jubile et annonce 100 000 exemplaires vendus de *Grand Prix 500 CC* dont 50 000 aux USA. *Superski* (Eddie Edwards *Superski* en Grand-Bretagne) s'appelle *Downhill Challenge* aux USA où il est distribué par Broderbund.

Titus Software montre *Crazy Cars II* qui devrait faire un malheur. Chez *US Gold*, les *Olympic Games* de Epyx aux animations rapides servent de prétexte à un concours endiablé où les records tombent plus rapidement qu'aux JO. Apparemment l'ambiance du stand est un dopant plus efficace que tous les médicaments du monde. Coktel Vision présentait sa gamme de l'automne tandis que Exxos a sacrifié un *CPC 664* dans l'espoir de se concilier les dieux de l'informatique lors du lancement de *Purple Saturn Day*. Mais durant le pot qui soulignait la sortie prochaine de ce « voyage au centre de la 3D » « 10 000 % » arcade, la vedette était partagée avec le départ de Cécile Peyron-

net, l'attachée de presse de Ere, qui quitte l'équipe pour se consacrer à une passion qui lui tient à cœur depuis longtemps : le chant. Désormais, elle arpentera les routes de France pour monter sur la scène des opéras du pays. Toute l'équipe de *Tilt* lui souhaite de réussir aussi bien dans sa nouvelle passion que dans son ancien métier.

Micro Application distribue *GFA Raytrace*, que nous avons aussitôt commencé à tester : rien que la démo d'un petit robot qui se balance et projette son ombre mouvante sur un échiquier a profondément marqué les utilisateurs de *ST* présents sur le stand.

Boutiques : JSI, ex-MSX Vidéo Center, recentre son activité sur l'*Amiga* sans laisser tomber les *MSX*. Sur *MSX* ils ont reçu *Super Laydock* et attendent *King's Valley II* et *Arkanoïd II*. *Parodius*, une cartouche Konami, devrait renouveler et enrichir le style illustré par *Nemesis*... En revanche le programme graphique *Pixel 3*, annoncé pour septembre, et très attendu des utilisateurs de *MSX2*, devrait avoir du retard.

Wings déborde de nouveautés : logiciels graphiques, PAO, scanners, dont nous reparlerons. L'aspect le plus intéressant pour les journalistes était cependant les stands de petits éditeurs provinciaux spécialisés. Nous avons rarement l'occasion de les rencontrer. Ainsi Micro C de Rennes complète sa gamme de logiciels éducatifs : sur *Amstrad CPC*, *Géographie (primaire)* et *Grammaire (6^e-5^e)*, pour les *Atari ST* *Math 1^{re}* (deux disquettes pour chaque programme) ; enfin pour les *PC*, *Anatomie* (deux disquettes) et *Math 5^e*. Cet éditeur prévoit notamment sur *Atari ST* une *Révolution de 1789*.

Esat Software de Bordeaux déborde de produits nouveaux : certains logiciels sont fournis avec des câbles. Ainsi, *Contact* permet aux *CPC* d'utiliser le modem du Minitel pour échanger des données au tarif des communications téléphoniques ; *Transfert* programme utilisant le câble Null Modem pour transférer des données entre deux *PC* aux lecteurs de disquettes aux formats différents. *Zénith II* est une nouvelle version d'un compacteur universel pour *Amstrad CPC* et *Hercule II*, un gestionnaire de disquettes pour *CPC*. *Memory* intercepte et sauvegarde les programmes en cours de déroulement sur *CPC* (ce n'est pas un copieur mais un

moyen de sauvegarder des parties en cours).

Ades est un assembleur-désassembleur sur *CPC*. Sur *CPC* toujours, *Imprim'Image* permet d'imprimer dans tous les formats, de la carte de visite à l'affiche. Enfin *Sprite Editor* sur *ST* regroupe un compilateur d'images et un générateur de sprites.

Pilat Informatique Educative de Saint Apollinard se niche à Pelussin 42410 (c'est dans le département de la Loire). Deux enseignants, Michel Hirtzler, et Robert Cabane inaugurent la *MuAO* (prononcer Mu-A-O) pour Maths Assistées par Ordinateur. C'est leur activité de professeurs, dans le secondaire et en prépa qui les a poussés à programmer, pour eux d'abord.

Du *CPC*, ils sont passés au *PC* en Turbo Pascal. Sur *ST*, ils programment en *GFA Basic*. Leurs nouveautés : *Géométrie plane* et *Transformations sur ST* et *PC*, prévu en novembre sur *CPC* et *PCW* (une face de la même disquette pour chaque machine) ; *Géométrie dans l'espace et solides sur ST*, puis *PC*, enfin *CPC* et *PCW* début 89.

De taille relativement limitée, cette seconde édition du Festival de la Micro était à l'évidence plus destinée aux amateurs de jeux qu'aux professionnels de la micro. De plus, l'absence remarquée de Commodore et d'Amstrad a fait tiquer certains. Il est vrai que ces deux entreprises représentent une part non négligeable du marché... L'absence du leader britannique des microloisirs s'explique par la proximité d'Amstrad Expo. Salon d'ailleurs fort attendu !

Denis Scherer

Hebdogiciel: pourquoi?

Non, Diabolik Buster n'a pas eu le scoop de l'année ! Il avait oublié que le tenace Acidric Britzou enquêtait sur le sujet depuis deux ans...

Acidric Britzou : Alors, dis-moi tout... Comment t'es venue l'idée de faire un journal de micro ?

Gérard Ceccaldi : C'est assez simple à expliquer. Un jour, je pas-



Grâce à un style accrocheur et à un ton acide, Hebdogiciel s'est attiré un lectorat nombreux ainsi que des procès retentissants...

sais devant chez Illel, un magasin situé pas très loin de l'endroit où j'habitais à l'époque. En vitrine, il y avait un ordinateur Texas Instrument TI 99 4A dont le programme avait sauté. Le listing était affiché : il y avait plein de chiffres bizarres à l'écran. Je suis entré dans le magasin pour qu'on m'explique et une heure plus tard je suis sorti avec un TI sous le bras. J'ai alors commencé à chercher des bouquins qui parlaient de ma bécane mais il n'y en avait pas. J'ai décidé d'écrire un livre sur le TI 99 4A. Il s'appelait « Jeux et Programmes pour l'ordinateur TI 99 4A ».

— Il s'est bien vendu ?

— Oui, 60 000 exemplaires malgré les bugs ! Ça s'explique par le fait qu'il était mis en place dans les FNAC au rayon micro et pas en librairie.

— Bon, mais comment t'es venue l'idée de faire Hebdogiciel ?

— Comme mon livre a bien marché, j'ai décidé de faire la même chose pour toutes les machines. Et puis comme il n'y avait pas de revues dédiées, ni de listings, j'ai décidé de faire un périodique.

— Et pourquoi avoir choisi de faire un hebdo ?

— Parce que tous les autres journaux étaient mensuels !

— Tu avais déjà fait des journaux avant ?

— Non ! Et les premiers entretiens avec les fournisseurs — imprimeur, photocomposeur, et autres — étaient marrants : on n'y comprenait rien ! Bref, ils ne nous faisaient absolument pas confiance et au début on a été obligé de payer cash !

— Justement, d'où venait l'argent ?

— De la vente des bouquins, tiens !

— Dans quelles conditions est sorti le premier numéro d'Hebdogiciel ?

— Le premier numéro faisait huit pages et on l'a lancé à l'occasion du Sicob 1983 après une charrette de 98 heures ! Je me rappelle que j'avais été interviewé par une radio libre : 95.2. Mais l'émission n'est jamais passée. Faut dire que j'avais été nul, j'avais rien à dire !

— A l'époque, vous étiez combien ?

— On était cinq : deux à la maquette et trois bidouilleurs dont un plus ou moins à mi-temps parce qu'il faisait autre chose.

— D'où venaient les premiers listings ?

— On les avait fait nous-mêmes sur une dizaine de machines prêtées par les fabricants et importateurs. On n'en connaissait pas la moitié et on s'est débrouillé avec les manuels pour faire des programmes. Forcément, les premiers n'étaient pas terribles...

— Et pour la promotion, pour faire connaître Hebdogiciel, comment t'y es-tu pris ?

— Comme on n'avait pas d'argent pour la pub (on devait payer cash les fournisseurs), on a tiré 10 000 exemplaires de la couv (NDLR : abréviation de couverture) du premier numéro qu'on est allé distribuer sur le parvis du Sicob. A chaque fois qu'on voyait un mec y aller, on lui donnait une couv. Mais on se faisait courser par les flics parce que pour faire ça, nous aurions dû avoir un stand sur le Sicob !

— Résultat ?

— Aussi incroyable que ça puisse paraître, le premier numéro s'est vendu à 12 000 exemplaires. Il faut voir qu'à l'époque il n'y avait pas grand-chose pour les machines présentes sur le marché.

— Et ensuite ?

— Les programmes de lecteurs ont commencé à venir et le journal est parti comme ça, sans changement de formule pendant un an. Nous, on bossait de moins en moins puisque qu'on n'avait plus qu'à tester les listings qu'on recevait. Bref, on a marché sur la programmation.

— Comment sont arrivés les premiers articles ?

— Un an après le lancement du journal, Atari a décidé de lancer une gamme de softs. C'est là qu'on a fait le premier rédactionnel en titrant : « Atari nous prend pour des cons ! »

— Raconte...

— Ils devaient sortir divers softs pour plusieurs machines. Ils sont venus nous voir pour nous proposer un deal : on leur passait des pubs gratos et on pouvait vendre les softs par correspondance moins chers que les autres (280 F au lieu de 300 F). On a commencé à passer les pubs et les commandes sont arrivées. Mais on n'était pas livré sur certaines machines. Normal : un certain nombre de softs ne sont jamais sortis ! Atari nous avait vraiment pris pour des cons, nous et nos lecteurs. Ensuite on s'est jamais arrêté de défendre la veuve et l'orphelin. On emmerdait le monde pour le plaisir.

— D'où : Ceccaldi égal Dieu ?

— Oui, c'est ça !

— Par la suite, les articles n'ont-ils pas pris une place trop importante par rapport aux listings ?

— Non, le rédactionnel n'a jamais empiété sur les listings !

— Et les procès dans tout ça ?

— Il y a eu trois gros procès, tous intentés par Amstrad. Le premier, c'était parce qu'on avait fait une couverture où on voyait un dessin de Maître représentant Alan Michael Sugar avec un T-Shirt sur lequel était marqué Gros Porc en anglais, ou un truc dans le genre. Amstrad nous a attaqué pour injure publique mais ils ont perdu. Le second procès qu'il nous a fait, c'était parce qu'on avait déposé le nom d'Amstrad Magazine. Ils l'ont perdu aussi parce qu'à l'époque Amstrad n'était pas très connu. Si quelqu'un dépose aujourd'hui Renault Magazine et que la Régie lui fait un procès, il est sûr de perdre ! Le troisième gros procès qu'Amstrad a intenté contre nous l'a été parce qu'on avait fait une couverture avec un faux Amstrad : le CPC5512, sorte de 6 128 avec 512 Ko de Ram, un lecteur de disquettes cinq pouces un

quart et un intégrateur graphique. Ils demandaient un milliard de dommages et intérêt ! Là encore, Amstrad a perdu.

— Et les autres procès ?

— Je m'en souviens plus : il y en avait trop ! Ah si, je me rappelle qu'Amstrad nous a aussi fait un procès pour empêcher Shift Editions (NDLR : société éditrice d'Hebdogiciel) de sortir Amstrad Hebdo. Ils ont été déboutés parce que nous étions propriétaires de la marque pour la presse.

— Quelles étaient les ventes moyennes d'Hebdogiciel ?

— J'en sais rien ! Je me souviens qu'une fois on a atteint les 80 000 exemplaires pour un seul et même numéro !

— C'est énorme ! Et à la fin ?

— On tournait aux alentours de 34 à 35 000 exemplaires par semaine. En fait, on n'a jamais arrêté de grossir jusqu'au développement du CPC d'Amstrad. Pour le banc d'essai de cette machine, on avait titré : « Attention, cet ordinateur est dangereux ». On avait raison ! Le CPC a commencé à prendre des parts de marché à plein de petites machines dont nous étions les seuls à parler. Les importateurs de ces machines n'ont pas pu résister longtemps et le marché est devenu beaucoup trop mouvant. Pas mal d'acheteurs ont été dégoûtés de la micro parce qu'ils avaient acheté une machine 5 ou 6 000 balles et que six mois après, plus rien : plus d'importateur, plus de S.A.V. Résultat : ils ne lisaient plus Hebdogiciel !

— D'où l'idée du club, histoire de renflouer un peu le journal...

— Non, le but du club n'était pas de faire du fric mais nous voulions avoir une activité normale de distributeur normal pour moraliser le milieu.

— Le milieu des gros gros grossistes ?

— Oui. Des softs vendus 99 F prix public en Grande Bretagne se retrouvaient à 150 F et plus en France. Compte tenu de la marge grossiste, cela veut dire que les importateurs n'hésitaient pas à multiplier par quatre ou cinq le prix des softs ! Un importateur normal se contente de prendre 30 %, c'est ce que faisait le club : nous achetions comme les autres pour revendre les softs en faisant une marge normale et sans baisser l'acheteur.

— Le club a été mal accueilli par la profession, non ?

— Ça a été une véritable levée de

boucliers, oui ! De nombreux éditeurs refusaient de nous vendre leurs softs.

Nous les avons tous attaqués, on a tous été déboutés et ils ont continué comme si de rien n'était parce que les grossistes faisaient pression sur eux. La concurrence est libre officiellement. La justice dit que la concurrence est libre mais en pratique la concurrence n'est pas libre en France !

En fait, on a été obligé de renvoyer 50 % des chèques faits à l'ordre du club par les membres parce qu'on n'était pas livré !

— **A la fin, il y avait combien de personnes ?**

— En tout, l'équipe comprenait quarante et une personnes dont quelques pigistes qui bossaient tous les mois pour nous.

— **Quarante et une personnes sur Hebdogiciel ?**

— Non, on avait aussi *Amstrad Hebdo*, *Marcel*, les numéros hors-série d'*Hebdogiciel* et le club !

— **Cela dit, ça n'explique pas pourquoi Hebdogiciel s'est arrêté !**

— On ne s'est pas arrêté à cause du club ni à cause des procès mais parce qu'on en avait ras le bol !

— **Mais pourquoi une fin si brutale ?**

— A cause des abonnés, du club : on est parti la queue entre les jambes. On pouvait pas arrêter noblement...

— **Cela dit, quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui désire monter un journal ?**

— Il faut faire gaffe à la gestion. Moi, j'ai jamais eu le temps de me pencher là dessus, pourtant c'est l'essentiel.

— **Financièrement, Hebdogiciel ça a donné quoi ?**

— Sur le premier exercice, on a perdu cinquante briques. Le second a été équilibré et le troisième s'est soldé par six millions de pertes.

Mais tout était viable !

— **A ton avis, si quelqu'un veut lancer un canard quelle est la bonne formule ?**

— C'est pas de faire un hebdo, c'est trop fatigant. Le reste, j'en sais rien !

— **Au fait, depuis la fin d'Hebdogiciel qu'est-ce que tu as fait ?**

— Je me suis amusé. J'ai fait un enfant. Je me suis reposé.

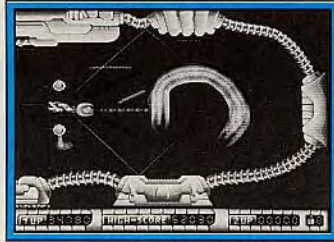
— **Et maintenant ?**

— Je veux voir le papier avant qu'il soit publié, sinon, crac, procès !

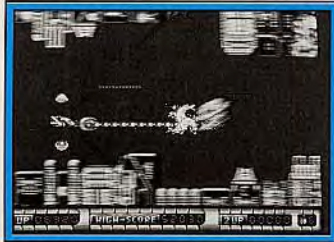
Propos recueillis par Acidric Briztou et...Diabolik Buster

Et ils pompaient

Katakis ne verra pas le jour ! Pourtant, il fait parler de lui...



Katakis : des décors somptueux...



trop proches de ceux de R-Type !

Nous avons découvert *Katakis* en octobre, un superbe shoot-them-up sur *Amiga*. nous avons tous été conquis et nous nous apprêtions à en faire un hit. Soudain la terrible nouvelle arriva sur nos téléscripteurs : Activision menace de faire saisir ce programme dès sa sortie pour cause de plagiat sur la personne de *R-Type*. Il faut bien reconnaître que ces deux programmes ont indiscutablement un air de famille. On peut comprendre qu'Activision, après avoir acquis à prix d'or la licence du grand succès d'arcade de Sega, ne voie pas d'un très bon œil l'arrivée sur le marché d'un clone de cette qualité, avant même la version officielle. On peut s'étonner de cette attitude car si l'on devait interdire tous les plagiats, il y aurait beaucoup à faire !

Katakis est un programme de Rainbow Arts, un éditeur allemand. Leurs jeux sont généralement excellents, mais s'inspirent souvent de grands succès d'arcade : *Garrison* (le fils de *Gauntlet*) *Thunder Boy* (copain de *Wonderboy*) et les *Giana Sisters* (les sœurs des *Mario Bros*). On peut signaler au passage que cet éditeur a actuellement un problème du même type avec Nintendo, au sujet de la sortie de *Great Giana Sisters II*. Si cette firme allemande désire faire une pub TV on peut leur proposer un scénario : plan sur un élève au fond de la classe, près du radiateur, en train de copier sans ver-

gogne sur son voisin. Le professeur s'écrie : « Dites-moi le petit Rainbow Arts, c'est bientôt fini ? Vous serez en retenue dimanche. En vous y prenant comme ça qu'allez vous devenir plus tard. » Et le petit Rainbow Arts de répondre ingénument : « créateur de jeux vidéo, M'sieur », sous les rires de ses camarades. Trêve de plaisanteries, deux choses sont certaines. La première est que les scénaristes de Rainbow Arts ne doivent pas trop se fatiguer les méninges pour trouver des concepts originaux. Mais la seconde est qu'ils savent vraiment programmer un jeu. Il suffit de voir *Katakis* quelques instants pour se rendre compte de l'énorme travail qu'a nécessité sa réalisation. C'est assez impressionnant.

Notre vaisseau arrive à l'entrée de la base ennemie, une vague d'Aliens surgit et vous les détruisez en ramassant une icône au passage. Une pièce traverse alors l'écran et vous devez l'attraper afin qu'elle se fixe à l'avant de votre vaisseau. Il s'agit d'un écran-bouclier qui vous protège des tirs et des collisions vers l'avant. Il était temps car des dizaines de vaisseaux ennemis foncent sur vous à toute vitesse. Vous en abattez un grand nombre et continuez votre progression.

Un chameau de métal marche sur le sol en vous arrosant de bombes, tandis qu'une nouvelle vague d'Aliens surgit. Vous en abattez quelques-uns, quand, soudain, un robot tombe juste devant votre vaisseau. Et ça continue comme ça, jusqu'à la fin. L'action est frénétique et ne vous laisse pas un instant de répit. Il y a plus de choses dans un seul niveau de *Katakis* que dans bien d'autres shoot-them-up. Vous devez faire face à des centaines d'ennemis déchaînés. Et puis, les équipements supplémentaires sont aussi variés qu'efficaces. D'autres boucliers, mobiles cette fois, peuvent se fixer en dessous et au-dessus du vaisseau, ce qui est très utile pour se protéger des tirs des robots au sol. Mais même avec cet attirail, il faut s'accrocher pour progresser car *Katakis* est rapide et difficile.

Les vaisseaux ennemis sont nombreux et variés, comme dans l'original. Certains, énormes, occupent une grande partie de l'écran, ne vous laissant pas beaucoup de place pour manœuvrer. L'un d'entre eux est particulièrement impressionnant : il occupe l'équivalent de trois largeurs d'écran. *Katakis* bénéficie d'une réalisation

irréprochable : les décors sont somptueux et les sprites très variés. L'animation, précise et rapide, est impressionnante car à chaque instant il y a de très nombreux sprites qui traversent l'écran à toute allure. La bande sonore ajoute beaucoup d'atmosphère à ce jeu. *Katakis* est un chef-d'œuvre que vous ne verrez peut-être jamais. Mais consolez-vous, Rainbow Arts est en train de le modifier quelque peu, notamment en redessinant certains sprites, et ce programme devrait être publié prochainement sous le nom de *Denaris*. *Katakis* est mort, longue vie à *Denaris*.

Alain Huyghues-Lacour

Le Guide 89 : la Bible

Comme tous les ans, *Tilt* vous propose la Bible des microloisirs ! Cet ouvrage de référence, nommé « *Jeux et Micro*, *Le Guide 1989* » sera mis en place dans les kiosques dès le 16 novembre 1988 au prix de 29 F. Il vous révélera en exclusivité les logiciels récompensés par la plus enviée des gratifications qui soit en matière de micro-informatique de loisirs : les *Tilt d'or Canal +* ! Quels sont les titres choisis par la rédaction ? Patientez quelques jours et vous le saurez... Cette année, *Tilt* est encore allé plus loin en sélectionnant pour vous les 200 meilleurs logiciels du monde, logiciels que tout passionné du joystick doit posséder !

Ce n'est pas tout. Nous avons voulu ce numéro hors-série le plus complet possible. Il passe donc en revue 2 000 logiciels commentés et notés par les testeurs de la rédaction de *Tilt*. Oui ! Vous avez bien lu : 2 000 logiciels disséqués, analysés. Une première mondiale ! Bref, le *Guide 89* est un véritable outil de référence qui vous permettra de choisir en toute connaissance de cause les programmes dignes de figurer dans votre logithèque. Il vous permettra aussi de faire le point sur les divers ordinateurs présents sur le marché. Spécialistes ou utilisateurs chevronnés font part de leurs expériences respectives et n'hésitent pas à donner leurs avis sur leurs ordinateurs préférés. Bien entendu, vous trouverez également toutes les adresses utiles en France : boutiques éditeurs, importateurs, fabricants de micros... Le *Guide 89* se pose en tant que référence absolue et inégalée. Un numéro à ne manquer sous aucun prétexte !

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE RANGER



DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64

Prevu pour décembre. AMSTRAD CPC
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

3615 MICROMANIA
des affaires en or tous les jours
sur votre minitel ! En novembre
des surprises
dans tous les paquets

ATARI ST

- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE ROSE
- +WESTERN GAMES+CLEVER
- AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
- OCEAN 5 STARS 245F
- +ENDURO RACER+CRAZY CARS
- +BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL
- COMPUTER HITS 275F
- +DEEPSPACE+BRATACCAS
- + HACKERZ+LIT. 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
- + XEVIUOS + TOP GUN

NOUVEAUTES

- 944 TURBO CUP 245F
- AAARGH 185F
- ACTION SERVICE 225F
- ADV. DUNG AND DRAG. 225F
- AIRBALL 195F
- ALTEANA WORLD GAME 175F
- ARTURA 185F
- A.T.F. 225F
- AQUAVENTURA 225F
- ASTAROTH 185F
- BARBARIAN 2 145F
- BATMAN 195F
- BLAZZING BARRELS 195F
- BOMBUZAL 195F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- CYBERNOID 185F
- DALEY'S THOMSON'S
- OLYMPIQUE CHALLENGE 185F
- DESOLATOR 185F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DRILLER 185F
- DUEL 225F
- ELITE 225F
- EMMANUELLE 220F
- EXOLON 185F
- FEDER. OF FREE TRADERS 285F
- FINAL ASSAULT 195F
- FISH 245F
- FRIGHT NIGHT 195F
- FOOTBALL MANAGER 2 185F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARRISON 2 185F
- GARY L. HOT SHOT 195F
- GARY L. SUPER SKILLS 185F
- GENIUS 195F
- GHOST AND GOBLINS 195F
- GRAFFITI MAN 195F
- GUERRILLA WAR 185F
- HELL FIRE 195F
- HERCULE 185F
- HIGH EPIDEMY 245F
- HOT SHOT 185F
- INCANTATION 225F
- IRON LORD 245F
- IRON TRACKERS 220F
- INTERNATION. KARATE + 185F
- IRON LORD 225F
- JUPITER PROBE 149F
- KENNEDY APPROACH 225F
- KING OF CHICAGO 249F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
- LA CHOSE DE GROTEMB. 225F
- LES TUNIQUES BLEUES 185F
- LIVE AND LET DIE 195F
- 1943 185F
- MARS COPS 225F
- MATA HARI 195F
- MAXI BOURSE 210F
- MAY DAY SQUAD 195F
- MENACE 225F
- MONTE CRISTO 220F
- MOTOR BIKE MADNESS 149F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NEBULUS 185F
- NETHERWORLD 185F
- NIGEL MANSELL'S 195F
- NUMERO 10 225F
- OPERATION WOLF 195F
- PAC MANIA NAMCO CO. 195F
- PAPER BOY 185F
- PARANOIA COMPLEX 195F
- PETER PAN 195F

NOUVEAUTES

- PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
- PIRATES 225F
- POWERDROME 225F
- PUFFY'S SAGA 245F
- RAMBO 3 185F
- REALM AT THE TROLLS 195F
- RENEGADE 195F
- RETURN TO THE JEDI 195F
- RIMRUNNER 145F
- ROADBLASTERS 185F
- ROCKET RANGER 275F
- SHOOT'EM UP CONST. KIT 225F
- SKY CHASE 225F
- SOLDIER OF LIGHT 185F
- SORCERY PLUS 195F
- SPACE HARRIER 2 185F
- STARSHIP 145F
- SPEEDBALL 245F
- STAC 385F
- STARBALL 195F
- STARGOOSE 195F
- STARRAY 195F
- STARTRAP 195F
- STORM LORD 185F
- STORMTROOPER 225F
- SUMMER OLYMPIAD 195F
- SUPER STAR ICE HOCKEY 185F
- SUPERMAN 245F
- TERRIFIC LAND 195F
- TARGET RENEGADE 185F
- THE ELIMINATOR 185F
- THE GAMES WINTER ED. 195F
- THE KRISTAL 245F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THEXDER 245F
- THE PRESIDENT IS MIS... 245F
- THE SENTINEL 185F
- THE TEMPLE OF FLY.... 275F
- THE THREE STOOGES 295F
- TIGER ROAD 195F
- TIMES OF LORE 225F
- TRIVIAL PURSUIT
- NOUVELLE GENERAT. 195F
- TT RACER 245F
- TYPHOON 185F
- TRUCK 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- VENOM STRIKE'S BACK 145F
- VERMINATOR 225F
- VICTORY ROAD 185F
- WANDERER 185F
- WANTED 285F
- WHIRLIGIG 185F
- WAR GAME CONST SET 245F
- ZOOM 195F
- ALIEN SYNDROME 185F
- ARMY MOVES 175F
- ARKANOID 2 185F
- BIRDIE 185F
- BARD'S TALE 225F
- BIONIC COMMANDO 185F
- BOMB JACK 225F
- BUBBLE BOBBLE 175F
- BUGGY BOY 185F
- CARRIER COMMAND 235F
- CHESS MASTER 2000 225F
- CORRUPTION 225F
- DEFENDER OF THE CROW. 275F
- DEGAS ELITE 225F
- ELITE 245F
- DUNGEON MASTER 195F
- ECO 375F
- EXPLORA 269F
- FIRE AND FORGET 285F
- FER ET FLAMME 225F
- GABRIELLE 225F
- GAUNTLET 2 195F
- GEE BEE AIR RALLY 285F
- G.I.G.N. OP. JUPITER 185F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GUNSHIP 245F
- HURLEMENTS 225F
- IMPOSSIBLE MISSION 2 185F
- JEANNE D'ARC 285F
- JET 385F
- KARATE KID 2 155F
- KENNEDY APPROACH 225F
- L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 275F
- L'EMPIRE CONTRE ATT... 185F
- LE MAITRE DES AMES 225F
- MANOIR DE MORTEVILLE 175F
- MICKEY MOUSE 185F
- NIGHT RAIDER 185F
- OBLITERATOR 225F
- OFF SHORE WARRIOR 269F
- OUT RUN 195F
- OVERLANDER 225F
- PLATOON 185F
- QUESTRON 2 225F
- SCRABBLE 225F
- SDI 285F
- SKRULL 225F
- SLAP FLIGHT 175F
- SILENT SERVICE 225F
- SIDWINDER 125F

- SINBAD 225F
- SPACE HARRIER 225F
- SPACE RACER 185F
- SPITFIRE 40 185F
- STARGLIDER 2 225F
- SUPER HANG ON 145F
- SUPERSKI 220F
- STREETS FIGHTER 195F
- STRIP POKER II 145F
- SUPERSPRINT 145F
- TERRAQUEST 145F
- TERRORPODS 195F
- THE HUNT FOR RED OCT. 225F
- THUNDERCATS 185F
- ULTIMA 4 225F
- UNIV.MIL.SIMULATOR 225F
- VIRUS 195F
- 20 000 LIEUES SS MERS 245F
- VOYAGE CENTRE TERRE 285F
- WHERE TIME STOOD ST 185F
- XENON 225F
- ZOMBI 195F
- ZYNAPS 185F

PC compatibles

- EPYX ON PC 2 195F
- +WORLD GAMES+ROLLING
- THUNDER+JINKS+LEADERB
- COMPILATION UBI 275F
- +ZOMBI+NECROMANCIEN
- +MASQUE PLUS 225F
- 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 DABUSTERS
- +GREAT ESCAPE+STRIP POKER
- 944 TURBO CUP 245F
- A 320 195F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
- ACTION SERVICE 195F
- AIRBORNE RANGER 245F
- ALBEDO 215F
- APOLLO 18 225F
- ARKANOID 2 185F
- BARBARIAN 185F
- BARDS TALE 225F
- BATMAN 195F
- BATTLECHESS 245F
- BIONIC COMMANDO 185F
- BUBBLEGHOST 225F
- CARRIER COMMAND 225F
- CHUCK YEAGER FLIGHT 245F
- COMBAT SCHOOL 185F
- CRUCIAL TEST 220F
- DALEY THOMPSON "S
- OLYMPIQUE CHALL. 195F
- DARK SIDE 185F
- DEFENDER OF THE CROW. 245F
- DOSSIER KHA 225F
- DOUBLE DRAGON 195F
- ECHELON 185F
- ELITE 225F
- EMMANUELLE 220F
- EMPIRE 195F
- FEDE. OF FREE TRADERS 285F
- F15 STRIKE EAGLE 185F
- F19 STEALTH FIGHTER 245F
- FER ET FLAMME 225F
- FINAL ASSAULT 195F
- FIRE AND FORGET 269F
- FLIGHT SIMULATOR 2 450F
- FLIGHT SIMULATOR 3 475F
- FREEDOM 220F
- 4X4 OFF ROAD RACING 185F
- GABRIELLE 225F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARY L. HOT SHOT 185F
- GAUNTLET 185F
- G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 285F
- GUNSHIP 325F
- HIGH EPIDEMY 239F

SUPER PROMOTION!

- Manette US GOLD 109F
- Manette Speed King 109F
- Amstrad
- 4 Disq. vierges CPC 99F
- ST Amiga
- 10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
- 10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
- Manette KONIX PC. 195F
- ManetteKONIX+Carte 295F

PC COMPATIBLES

- HOT SHOT 185F
- HURLEMENTS 215F
- IKARI WARRIORS 185F
- IMPOSSIBLE MISSION II 225F
- INDY 500 149F
- INTERNAT. KARATE + 245F
- IRON LORD 285F
- KARATE KID 2 245F
- JACKAL 185F
- JEANNE D'ARC 285F
- JET 375F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
- LA CHOSE DE GROTEM. 215F
- L.A. CRACKDOWN 185F
- L'ARCHE CAPIT. BLOOD 249F
- LAST MISSION 225F
- LEGEND OF THE SWORLD 185F
- LIVE AND LET DIE 225F
- MANHATTAN DEALER 225F
- MAXI BOURSE 225F
- NEBULUS 195F
- NIGHT RAIDER 185F
- OFF SHORE WARRIOR 245F
- OPERATION WOLF 195F
- PETER PAN 195F
- PLATOON 185F
- PUFFY'S SAGA 245F
- QUESTRON 2 265F
- RAMBO 3 185F
- ROCKET RANGER 245F
- SCENERY DISKS EUROPE 195F
- SCRABBLE 225F
- SKATE BALL 245F
- SIDE ARMS 225F
- SINBAD 245F
- SKATE OR IDE 225F
- SPACE RACER 185F
- SPEED BALL 295F
- STAR FLEET 225F
- STAR TREK 245F
- STARGOOSE 245F
- STARRAY 195F
- STARWARS 195F
- STREET SPORT SOCCER 185F
- TECHNOCOP 195F
- TEST DRIVE 225F
- TIGER ROAD 195F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THE PRESIDENT IS MIS 225F
- TRIVIAL PURSUIT 275F
- TRUCK 235F
- TYPHOON 185F
- ULTIMA IV 225F
- ULTIMA V 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- U.M.S. 225F
- VICTORY ROAD 185F
- VOYAGE CENTRE TERRE 285F
- 20000 LIEUES SS MERS 199F
- WHERE TIME STOOD ST. 195F
- ZYNAPS 185F

AMIGA

- AMIGA GOLD HITS 249F
- +BIONIC COMMANDO+ROLLING
- THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE ROSE
- +WESTERN GAMES+CLEVER
- AND SMART+ VAMPIRE EMPIRE
- 1943 225F
- 19 BOOT CAMP PART1 185F
- 4X4 OFF ROAD RACING 225F
- 944 TURBO CUP 245F
- ALIEN SYNDROME 185F
- ADV. DUNG. DRAG. 225F
- AIRBALL 195F
- ALBEDO 195F
- ARMY MOVES 225F
- ASTAROTH 195F
- A.T.F. 225F
- BARD'S TALE 2 249F
- BARD'S TALE 3 249F
- BATMAN 245F
- BATTLE CHESS 245F
- BEYOND THE ICE PAL. 225F
- BIRDIE 245F
- BIVOUAC 225F
- BLAZZING BARRELS 195F
- BOMB JACK 245F
- BUBBLE BOBBLE 195F
- BUGGY BOY 249F
- CALIFORNIA GAMES 225F
- CARONE 295F
- CARRIER COMMAND 245F
- COMBAT SCHOOL 195F
- COSMIC PIRATES 195F
- CYBERNOID 225F
- DALEY THOMPSON'S
- OLYMPIQUE CHALL. 225F
- DEFENDER OF CROW. 325F
- DOUBLE DRAGON 195F

AMIGA

- DRILLER 225F
- DUNGEON MASTER 225F
- ELITE 245F
- EMMANUELLE 220F
- EXPLORA 375F
- FEDERATION OF FREE. 275F
- FERRARI FOMULA ON. 269F
- FINAL ASSAULT 195F
- FIRE AND FORGET 249F
- GALACTIC CONQUER. 249F
- G.I.G.N. OP.JUPITE 225F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GARRISON 2 225F
- GEE BEE AIR RALLY 195F
- GHOST AND GOBLINS 245F
- GREEN BERET 225F
- GRYSOR 225F
- GUERRILLA WAR 225F
- HOT SHOT 185F
- IKARY WARRIOR 225F
- IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
- INTERCEPTOR 249F
- IRON LORD 295F
- JET 395F
- KARATE KID 2 245F
- KING OF CHICAGO 325F
- L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
- L'EMPIRE CONTRE AT. 185F
- MENACE 225F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NETHERWORLD 225F
- NEBULUS 195F
- NIGHT RAIDER 225F
- OBLITERATOR 195F
- OFF SHORE WARRIOR 249F
- OPERATION WOLF 245F
- OUT RUN 225F
- PAC MANIA NAMCO CO. 195F
- PLATOON 225F
- POWERDROME 245F
- PUFFY'S SAGA 245F
- RAMBO 3 225F
- REALM OF THE TROLLS 245F
- RETURN OF THE JEDI 195F
- ROAD BLASTERS 225F
- ROCKET RANGER 309F
- SCRABBLE 245F
- SHOOT "EM UP CONT. 225F
- SKRULL 225F
- SKYCHASE 185F
- SKYFOX 2 199F
- SPACE HARRIER 225F
- SPACE HARRIER 2 195F
- STARGLIDER 2 225F
- STARGOOSE 195F
- STARRAY 245F
- STREET FIGHTER 195F
- STREETSPORTS BASK. 195F
- SUPERMAN 245F
- SUPERSKI 220F
- TECHNOCOP 195F
- THE ELIMINATOR 225F
- THE GAMES WINTER 195F
- THE KRISTAL 245F
- THE LAST NINJA 2 195F
- TIGER ROAD 245F
- TRIVIAL PURSUIT 195F
- NOUVELLE GENERAT. 195F
- TYPHOON 225F
- ULTIMA 4 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- UMS 245F
- VICTORY ROAD 225F
- VIRUS 195F
- WANDERER 225F
- WHIRLIGIG 185F
- XENON 185F
- ZOOM 195F
- ZYNAPS 225F

SPECTRUM

- GAME SET AND MATCH 2 149F
- HISTORY IN THE MAKING 249F
- OCEAN DYNAMITE 149F
- LES BEST DE US GOLD 149F
- TAITO COIN OP COLLEC. 129F
- KARATE ACE 115F
- 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
- 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.

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7
des centaines de hits pour le simple prix d'une communication
téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**



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

BENEFICIEZ A PARIS
DES PRIX MICROMANIA
BOUTIQUE MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

AMSTRAD
HISTORY IN MAKING 249/299F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEADERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORLD G. + RAID+BEACH HEAD
LES BEST OF US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F

+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR
+DE FORCE+MASK 2+BLOOD
+BROTHERS+HERCULES+NORTH
+STAR+TRIAKOS+BLOODVALLEY
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDEUR+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT
+SCHOOL+SALAMANDER+DRILLER
+GRYZOR
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SPUR HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 95/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR
FRANK BRUNO BIG 129/179F
+FRANK BRUNO BOXING
+SCOOBY DOO+COMMANDO
+GHOSTNGOBBLINS+AIRWOLF
+BOMBIAK+SABOTEUR...
LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MOR+S. F.+SAPHIR+ MINE
AUX DIAMS+ANTHROPIE
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+ARKANOID
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
+LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAM.+W CL LEADERBOARD
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLINS+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

GEANTS D'ARCADE 115/195F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
LES GREMLINS 115/165F
COLL KONAMI 115F/185F
LES TRESORS USG 99/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
ALBUM DIGITAL 99/145F
ALBUM EPYX 99/189F
ALBUM LORICIEL 95/145F
ALBUM UBISOFT 165/195F
GAME SET MATCH 129/179F
HIT PACK 2 95/145F
KARATE ACE 115/175F
OCEAN STAR HIT 95/145F
PACK FIL N°2 139/189F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTES
4X4 OFF ROAD RAC. 99/149F
944 TURBO CUP 195/245F
A 320 145/195F
ACTION SERVICE 139/189F
AIRBORNE RANGER 185/225F
ALIEN SYNDROME 95/139F
ARTURA 95/135F
BARBARIAN(PSYNOS.) 95/139F
BARBARIAN 2 89/139F
BATMAN 99/149F
BLACKLAMP 89/139F
BOMBUZAL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CORPORATION 95/145F
CYBERNOID 2 95/135F
DOUBLE DRAGON 99/149F
ECHELON 89/139F
EMMANUELLE ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE 95/139F
FREEDOM ND/195F
GALACTIC CONQUERO 129/169F
GAME OVER 2 99/149F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
G.I. HERO 89/139F
GUERRILLA WAR 89/139F
HURLEMENTS 135F/175F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON HORSE 99/149F
IRON LORD 155/195F
LIVE AND LET DIE ND/139F
MONTE CRISTO ND/195F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/139F
NIMITZ 99/159F
OPERATION WOLF 99/149F

NOUVEAUTES
PAC MANIA COIN OP 99/149F
PETER PAN ND/160F
PUFFY'S SAGA 139/179F
RAMBO 3 89/139F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
REX 99/149F
ROADWARS 95/139F
ROBOCOP 99/149F
ROY OF THE ROVERS 95/139F
SAVAGE 95/149F
SDI 99/149F
SHOOT OUT 99/149F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
TECHNOCOP 99/149F
TERRIFIC LAND ND/195F
TERRORPODS 95/139F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
TIGER ROAD 99/149F
TRIVIAL PURSUIT
NOUVELLE GENERAT. 99/149F
TRUCK 190/230F
TYPHOON 89/139F
VICTORY ROAD 89/139F
WANDERER 95/139F
WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE
ACTION SERVICE 139/189F
1943 95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG. 95/139F
ALT. WORLD GAMES 95/145F
BARD'S TALE 145/195F
BIONIC COMMANDO 95/139F
CONSPIRATION 145/185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 95/139F
FIRE AND FORGET 129/169F
FOOTBALL MANAG. 2 95/139F
FUSION 2 145/185F
GARY L. SUPER SKILLS 95/145F
GIGN OPERAT. JUPITER 145/195F
GUNSHIP 195/245F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD 169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
MATA HARI 139/189F
MAXI BOURSE 145/195F
NIGEL MANSELL 95/145F
NIGHT RAIDER 95/145F
OFF SHORE WARRIOR 129/169F
RASTAN 89/145F
ROAD BLASTERS 89/139F
SAMOURAI WARRIOR 89/139F
STREET FIGHTER 95/145F
SUPERSPORTS 95/139F
THE DARK SIDE 95/139F
THE GAMES WINTER 95/145F
THE TRAIN 115/185F
THE VINDICATOR 89/139F
F15 STRIKE EAGLE 99/149F
MICKEY MOUSE 95/145F
PHM PEGASUS 149/195F
PSYCHO PIGS 95/139F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SKATE CRAZY 85/139F
STREET SPORT. BASK. 95/145F
THUNDERCATS 89/145F
TRIVIAL PURSUIT 175/229F

COMMODORE 64
HISTORY IN MAKING 249/299F
BEST OF US GOLD 149/179F
OCEAN IN CROWD (DYNAMITE) 139/189F
GAME SET MATCH 2 139/189F
TAITO COIN OP COL. 125/165F
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
LEADERB. PAR 4 145/175F
KARATE ACES 119/179F
ALBUM EPYX N°2 115/175F
ALBUM EPYX 99/145F
ARCADE ACTION 119/189F
BEST OF ELITE N°2 95/145F
COLL KONAMI 119F/189F
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
GAME SET MATCH 129F/179F
GEANTS D'ARCADE 119/195F
HIT PACK 2 99/145F
LES GREMLINS 119/169F
LES TRESORS USG 115/195F
TOP TEN COLLECTION 99/145F
IMAGINE ARCADE HITS 95F

HIT PARADE
4 X 4 OFF ROAD RAC. 95/145F
APOLLO 18 95/145F
BIONIC COMMANDO 95/145F
CHUCK YEAGER'S DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 95/145F
GARY L. SUPER SKILLS 95/145F
GUNSHIP 145/195F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
NIGHT RAIDER 95/145F
PIRATES 145/195F
RED SORM RISING 139/185F
ROAD BLASTERS 95/145F
STREET FIGHTER 95/145F
TEST DRIVE 99/149F
THE TRAIN 99/149F
THE GAMES WINTER 95/145F
THE VINDICATOR 99/149F

SEGA
MANETTE SPECIALE 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ACTION FIGHTER 255F
ALEX KID/MIRA. WORLD 255F
ALIEN SYNDROME 255F
ASTRO WARRIOR 255F
BLACK BELT 259F
BLADE EAGLE 255F
CHOPLIFTER 255F
COMBAT RESCUE 255F
ENDURO RACER 255F
FANTASY ZONE 255F
FANTASY ZONE 2 299F
GANGSTER TOWN 255F
GOLDEVUS 295F
GHOSTHOUSE 195F
GLOBAL DEFENSE 195F
GREAT BASKETBALL 255F
GREAT GOLF 255F
MY HERO 199F
MIRACLE WARRIOR 295F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 255F
PENGUIN LAND 295F
QUARTET 255F
RESCUE MISSION 255F
S.D.I. 255F
SECRET COMMAND 255F
SHANGAI 255F
SHINOBI 295F
SPACE HARRIER 295F
SPY VS SPY 199F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
WORLD GRAND PRIX 255F
ZAXXON 3D 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F

NOUVEAUTES
1943 95/145F
944 TURBO CUP 195/245F
ACTION SERVICE 145/195F
ADV. DUNG. AND DRAG. 95/139F
ARTURA 95/145F
BARBARIAN(PSYNOS.) 95/145F
BARBARIAN 2 95/125F
BATMAN 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CYBERNOID 2 95/145F
DARK CASTLE 95/125F
DOUBLE DRAGON 99/149F
REALM OF TROLLS 95/139F
ECHELON 95/145F
GAME OVER 2 95/135F
GARY L. HOT SHOT 95/125F
GUERRILLA WAR 89/125F
IRON LORD 155/195F
LA CRACK DOWN 99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD 95/145F
LIVE AND LET DIE 95/139F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/125F
NIGEL MANSELL'S OPERATION WOLF 95/135F
OVERLANDER 95/115F
RAMBO 3 89/139F
RETURN OF THE JEDI 95/125F
REX 99/149F
ROBOCOP 95/135F
ROCKET RANGER 109/169F
SAVAGE 99/135F
SDI 99/149F
STREET SPORT SOCCER 95/139F
SUPERSPORTS 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
TERRORPODS 95/145F
THE BARD'S TALE 3 ND/165F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE MUNCHER 99/149F
THE PRESIDENT IS MIA. 95/125F
TIGER ROAD 99/149F
TYPHOON 89/135F
ULTIMATE GOLF 95/139F
VICTORY ROAD 89/125F
WANDERER 95/115F
WHIRLIGIG 95/125F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

THOMSON
LES ATHLETES 2 145/195F
+DIEUX DE LA MER+BIVOUC
+DIEUX DE LA GLISSE
SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
LES CLASSIQUES N4 170/210F
+TIBER+KRYSTAL ZONE
+GRIBOUY
LES FUTURISTES 149/199F
BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR
+MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE
LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+2

THOMSON
ALBUM LORICIEL 145/195F
MALETTE JEUX FIL 245/245F
THOMSON HITS 175/225F
LORICIEL HIT 2 155/185F
944 TURBO CUP 199/249F
ACTION SERVICE 145/195F
ARKANOID 145F
BILLY 2 135/195F
BOB WINNER 149/195F
BOBO 145/195F
CRAZY CARS 145/195F
CRUCIAL TEST ND/195F
ENDURO RACER 145/195F
F 15 STRIKE EAGLE 145/195F
GIGN OP. JUPITER 149/199F

THOMSON
L'ARCHE CAPT. BLOOD 145/195F
MACH 3 129/199F
MONTE CRISTO ND/195F
PERLE D'ARION ND/195F
PETER PAN ND/165F
RENEGADE 145/195F
ROAD KILLER 145F
SLAP FIGHT 145F
SILENT SERVICE 145/195F
SCRABBLE 175F
SPACE RACER 145/195F
SPORT D'ETE 145/195F
TOP GUN 145F
20000 LIEUES SS MERS 185F
ZOMBI 125/185F

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	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

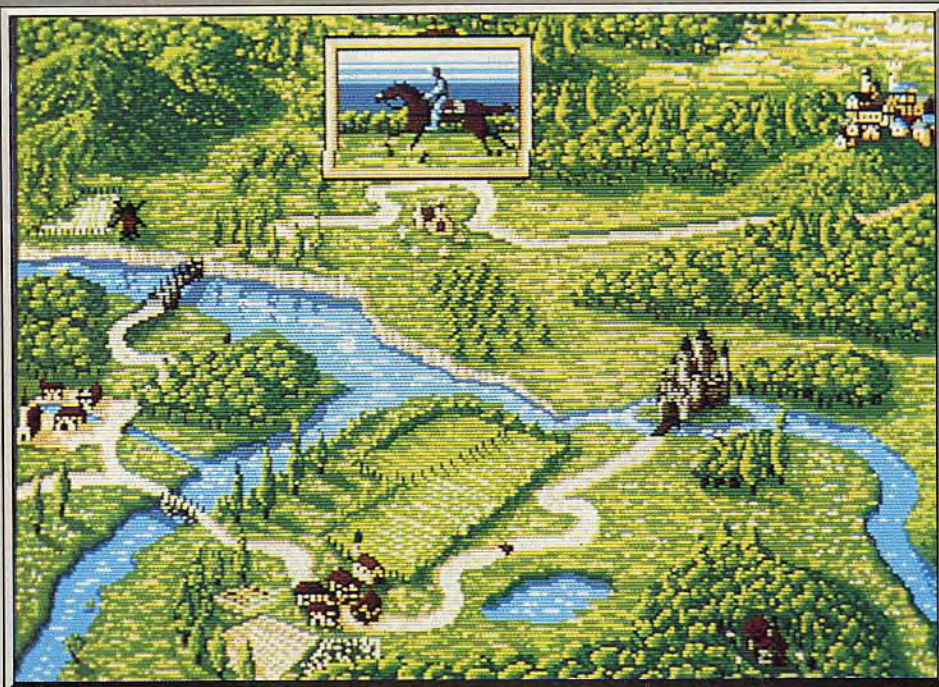
carte bleue

Date d'expiration ____/____/____

Signature

Règlement: je joins un cheque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif: _____

ENTOUREZ VOTRE ORDINAIRE DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



Un petit coin de paradis ? Un petit coin de Moyen Age : l'écran-carte de l'aventure.

Iron Lord

ATARI

Iron Lord est annoncé avec des graphismes exceptionnels, des animations étonnantes, des bruitages hors du commun, une variété sans exemple de phases de jeu. Ce programme qui sort après une attente sans précédent justifie-t-il la rumeur ?

Ubi Soft. Programmation : Ivan Jacot ; graphisme : Orou Mama.



Négociez avec le soldat peu religieux.



Le duel fera date dans l'histoire de la micro.



L'abbaye sommeille lors de votre arrivée.



Les Templiers, religieux et soldats.



Bavardez avec le prêtre pacifique.



Il a des rites peu orthodoxes : la magie !



Qu'acheter chez l'apothicaire timide ?

Non seulement nous l'attendons depuis longtemps, mais encore, nous savons depuis presque un an que ce programme sort de l'ordinaire. La preuve figure à la page 18 du n° 51 de *Tilt*, dans laquelle, en février 88, nous avons publié une avant-avant-première.

Iron Lord nous entraîne à travers le plus impressionnant voyage dans le temps, vers un petit morceau de Moyen Age. Localisation inconnue, non loin de la ville de Châtenay-Malabry, mais rien ne nous assure qu'il s'agisse du Châtenay aujourd'hui en région parisienne.

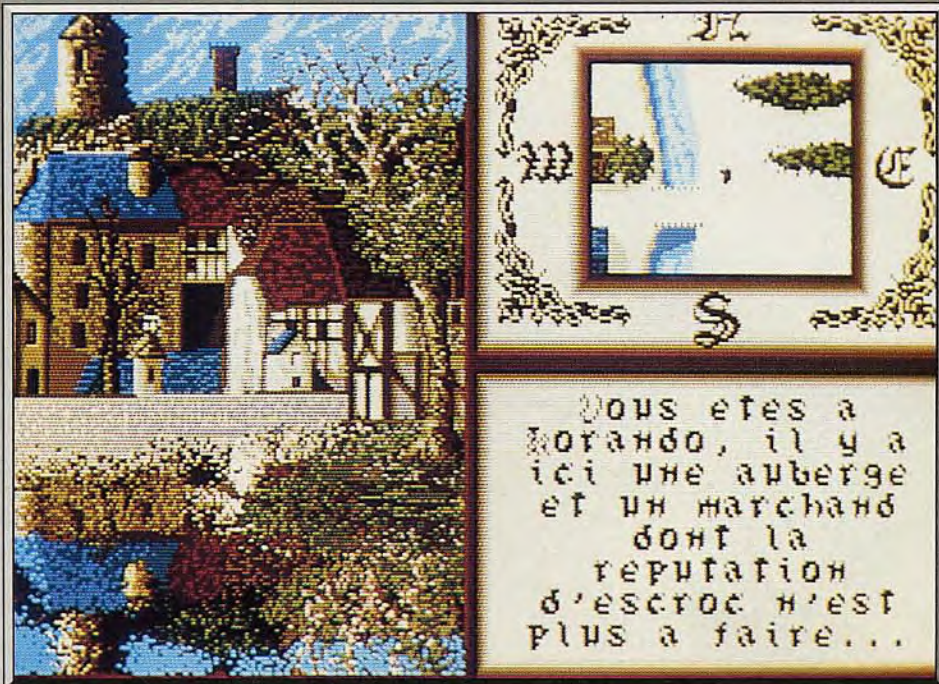
Au fait : vous êtes un individu valeureux, de noble extraction. Personne ne le sait puisque vous fûtes

spolié par votre oncle, assassin de son propre frère, votre père. Le héros (vous en l'occurrence) entreprend de faire valoir ses droits. Il lui faut prouver son identité et affronter l'usurpateur. Le scénario emprunte aux sentiers battus. L'originalité réside dans la manière dont est traité ce scénario. L'ouverture nous fait découvrir un morceau de Moyen Age en vue aérienne : une verdoyante campagne traversée de rivières, une ville, un château, quelques villages, une église, un moulin. Un sentier sinueux relie ces sites.

Cliquez le curseur de l'écran du ST sur un village, un minuscule personnage se met en route tandis qu'une mini-fenêtre grossit et détaille le galop du

cheval. Nous ne quittons plus le héros qui reste en permanence à l'écran, sauf au cours des dialogues. Dès que ce héros entre quelque part, l'écran initial s'efface : nous assistons à l'arrivée du cavalier. L'ordinateur rend la main : la souris contrôle désormais les mouvements du personnage sur une vue verticale du site, qui défile dans une fenêtre. N'oubliez pas où est attaché le cheval : il faudra y revenir ! Notre héros frappe à toutes les portes, discute avec qui veut bien lui répondre. Délier les langues suppose d'avancer dans l'action. Le marchand vous explique d'emblée qu'il demandera à la guilde des marchands de vous choisir comme seigneur protecteur si vous retrouvez un joyau volé il y a deux ans. L'apothicaire est fou de tir à l'arc, mais nul dans cette spécialité. D'autre part, il en connaît un rayon sur les poisons... A vous de comprendre comment le décider aux confidences. D'autant plus que le champ de tir, à la sortie de la ville n'attend que vos démonstrations de dextérité.

Plusieurs morceaux de bravoure d'action pimentent la partie aventure de *Iron Lord* : la précision du tir à l'arc sur des cibles de plus en plus éloignées et par



Le héros trouve à la ville les moyens de se distraire en compagnie.



Le château domine la colline.



La serveuse ne bavarde qu'avec les gagnants...



Six niveaux de labyrinthes truffés de pièges.



Et dans les cavernes, des scènes d'arcade !

des vents variables dépend de l'orientation verticale-horizontale ainsi que de la force de tension de la corde. Les programmeurs piétinent avec talent les plates-bandes de Cinemaware (*Defender of The Crown*). Mieux encore, le duel qui intervient plus tard dans le scénario. La scène est vue à travers le heaume du héros : graphismes, animation et bruitages du combat n'ont pas d'équivalents. Mais la difficulté devait en être diminuée lors d'ultimes réglages (courant octobre, après ce test).

Dans la taverne, un riche capitaine défie qui l'ose aux dés et une équipe de costauds patibulaires vous provoque au bras de fer. Si la chance vous sourit, de telles scènes peuvent garnir, aux dépens du capitaine fortuné, le trésor de guerre nécessaire au recrutement d'une armée. Les victoires contre Brisemain, Leboucher et Mathieu Brisetout (si, si !) feront vertigineusement monter votre cote auprès de la brune servante. Joystick résistant indispensable...

L'ensemble de l'aventure forme un tout cohérent, mais ne permet pas de terminer le jeu : vous disposez maintenant des éléments intellectuels, des informations, et des guerriers nécessaires pour affronter l'usurpateur.

Une grande bataille, traitée comme un wargame très graphique (mais pas encore finie à ce jour, 10 octobre 1988), décidera du sort des armes. Un long trajet dans les souterrains du château, entrecoupé de scè-



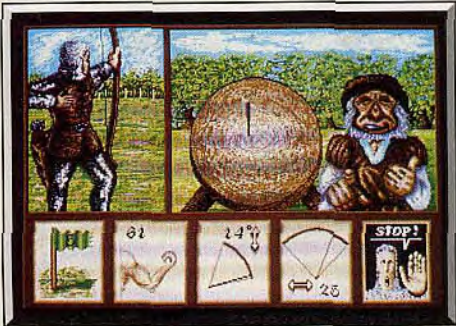
Gagnez aux dés pour payer vos hommes !

nes du plus pur style arcade dans des grottes bien mal famées, vous fera accéder au final (qui devrait être grandiose, c'est promis, mais on ne l'a pas vu). L'aventure penche plutôt vers l'arcade, tandis que *Defender of The Crown* ou *Jeanne d'Arc* développent surtout des aspects de stratégie, militaire ou politico-diplomatique.

Nous en savons assez pour affirmer que *Iron Lord* mérite de faire l'événement logiciel de l'automne. Graphismes, originalité, variété des épisodes, qualité des animations, réalisme des bruitages justifient qu'Ubi Soft ait tant misé sur ce programme. La démonstration de la nouvelle qualité des softs hexagonaux est faite : Ubi va participer en bonne place ▶



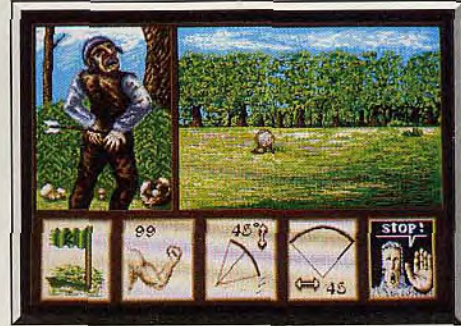
A peine descendu de cheval, rappelez-vous de l'endroit, puis allez au champ de tir.



Ce brillant tir au centre de la cible...



sera contrarié par un vent changeant...



... qui n'excuse pas vos flèches perdues.

à l'invasion du monde par les produits des éditeurs français.

Nous n'avons hélas pas d'avis sur le niveau de difficulté (élevé selon les programmeurs), ni sur la jouabilité du programme dans son ensemble puisque les éléments n'étaient pas montés, ni reliés entre eux au moment de ce test. Ceux qui ont laissé entendre qu'ils avaient joué avec *Iron Lord* avant cette date ont annoncé leurs désirs plus que la dure réalité, il reste vrai que *Iron Lord* s'est fait désirer très fort et très longtemps!

Pourquoi un tel retard? La campagne de publicité a, rappelons-le, commencé en décembre dernier. L'ambition des programmeurs explique bien des choses: ils voulaient un scénario sophistiqué, des graphismes éblouissants, des animations à couper le souffle, des bruitages et musiques inoubliables. Alors, l'équipe ne manque pas d'idées, en trouve constamment de nouvelles. Dernière en date: pendant les trajets du personnage entre les villages et châteaux où se déroule l'action (ne devrais-je pas écrire plutôt « où se déroulent les actions »?), une petite fenêtre, juste assez grande pour un cheval lancé au galop, se déplace sur l'écran. Superbe impression. Mais, remarque un coupeur de cheveux en quatre, sur l'écran le chemin ondule, vire et ondoie, alors que la fenêtre utilise le plus court chemin du château au village, c'est-à-dire la ligne droite.

Pourquoi ne pas déplacer la fenêtre du chevalier galopant en un mouvement aussi sinueux que le sentier dessiné? Dans ce cas précis, cela ne complice pas vraiment le travail. Mais plus dure sera la chute: d'amélioration en amélioration notre pro-

gramme gonfle, tel un cheval qui a mangé de l'avoine fermentée. Et l'équipe d'Ubi s'est déplacée à Tilt avec le précieux disque dur comprenant l'ensemble du programme, ustensile qu'on ne saurait raisonnablement imposer aux acheteurs d'*Iron Lord*.

Imaginez-vous entrant dans une boutique pour acheter le jeu et vous entendre rétorquer: « *Iron Lord* vaut 275 F mais prenez aussi le disque dur, et rajoutez 5 000 F à la facture ». Le programme tient (doit tenir, puisque ce n'est pas fait à ce jour, 10 octobre 1988) sur trois disquettes. Une large part du travail de programmation s'est passée à grignoter les pro-

DERNIÈRE MINUTE

Vendredi 28 octobre, 15 h 15.

— Allo Ubi? Ici Tilt! Où en est *Iron Lord*?

— La partie aventure est finie, on l'implante lundi. Le wargame aussi. On a une semaine de boulot sur les bruitages et sur la musique.

— La sortie est donc pour le 15 novembre? Le 15 sur l'Atari ST, début décembre sur C64,

au milieu du mois PC, CPC et Spectrum.

— Merci et à bientôt... D.S.

C 64

Le Barbare est de retour, les têtes volent à nouveau. Tout l'univers de l'Heroic Fantasy est là, avec du « gore » en prime. Barbare ou charmante princesse doivent se frayer un chemin jusqu'à l'ignoble Drax. Eprouvant pour les nerfs. Et les joysticks.

Palace Software

Accrochez-vous fermement au joystick. Les têtes vont voler à nouveau, le barbare est de retour. A la fin de *Barbarian*, notre héros était parvenu à arracher la princesse Mariana des griffes de l'ignoble Drax. Mais celui-ci a pris la fuite pour se réfugier au plus profond de son donjon et sa vengeance sera terrible. Après l'échec de ses meilleurs guerriers — face au barbare cette fois —, c'est à toutes sortes

de créatures démoniaques qu'il confie sa protection. Il en faut plus pour terrifier notre farouche guerrier qui se lance dans une longue et sanglante quête pour vaincre définitivement le sorcier.

Tout d'abord, vous choisissez d'incarner le barbare ou la princesse, qui est également une redoutable combattante. Lui est équipé d'une lourde hache, tandis qu'elle manie une longue épée. Et l'aventure

commence dans une région volcanique peuplée de monstres divers. Dans ce premier niveau, vous affrontez des singes, des poulets mutants, des sauriens et un homme de Néandertal. Celui-ci est particulièrement dangereux : armé d'une lourde massue, il semble vouloir vous prendre pour une balle de golf. Battez-vous pied à pied pour vaincre ces monstres. Ils ont la vie dure, aussi faut-il les blesser à plusieurs reprises pour s'en débarrasser, bien que parfois on parvienne à en décapiter un d'un coup



Une hésitation... et le héros perd la tête.



Toutes sortes de monstres hantent le donjon.



L'homme de Néandertal est un redoutable adversaire. Et tellement grand.

très bien placé. De la lave coule sur le sol et si vos adversaires la traversent sans problèmes, vous ne pouvez en faire autant. Souvent vous vous retrouvez coincé entre l'ennemi et la roche en fusion, ce qui vous oblige à combattre sans jamais reculer. Chaque fois que vous êtes touché, votre barre d'énergie diminue et lorsqu'elle tombe à zéro, vous perdez l'une de vos cinq vies.

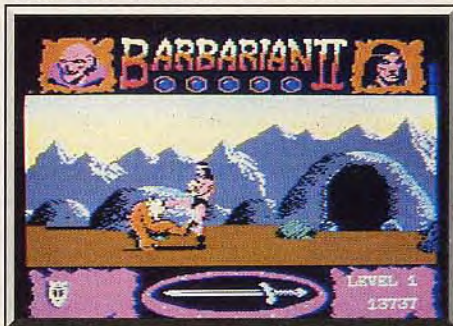
Ensuite vous pénétrez dans des cavernes, sombres et humides. Différents animaux carnivores vous y attendent en compagnie de gnomes et de crabes. Les combats deviennent encore plus violents et vos adversaires tentent de vous faire tomber dans de larges puits. On ne vient pas facilement à bout d'un barbare. Alors, accrochez-vous : encore quelques grands coups de hache et vous découvrirez le niveau suivant.

Vous pénétrez dans le donjon, un labyrinthe peuplé de nouveaux adversaires encore plus dangereux que les précédents : des géants, un œil flottant, d'énormes larves et les créatures qui vivent dans les fosses. A votre passage, une tentacule sort du puits, vous agrippe et vous entraîne dans sa tanière. La petite créature verte qui, dans *Barbarian I*, prenait un grand plaisir à shooter dans votre tête en cas de défaite, est également présente.

Si vous parvenez à traverser les trois secteurs précédents, vous pénétrez dans la tanière de Drax.



Un faux pas et la chute est assurée.



Ne pas hésiter à bien placer un coup de pied.



La Princesse prise au piège dans la caverne.



Le Barbare franchit le puits d'un seul bond.

Celle-ci n'est composée que de trois pièces, mais vous n'êtes pas arrivé au bout de vos peines pour autant. Dans la première, vous affrontez l'idole vivante, dans la seconde un démon qui crache le feu et Drax lui-même vous attend pour le combat final dans la dernière.

Ce grand jeu d'action bénéficie d'une superbe réalisation. Nous retrouvons avec plaisir le niveau des précédents programmes de Palace. Les graphismes sont très beaux et variés, l'animation excellente et les effets sonores toujours aussi convaincants. Cette splendide réalisation est mise au service d'un jeu très riche.

Chacun des trois premiers niveaux est constitué de vingt-huit tableaux différents. On pourrait penser qu'une telle succession de combats rendrait l'action répétitive et lassante. Mais *Barbarian II* ne tombe pas dans ce piège, car la grande variété des adversaires relance sans cesse l'intérêt de jeu et impose des stratégies différentes.

Même si les combats tiennent une place prépondérante dans ce programme, l'action offre d'autres pôles d'intérêt.

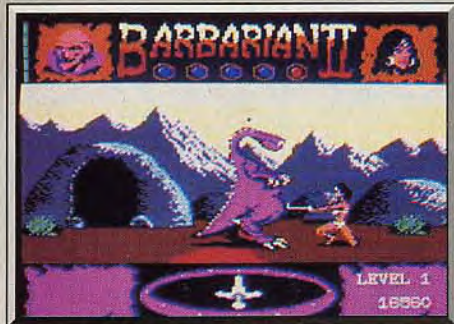
En effet, il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devez trouver votre chemin dans des labyrinthes en vous aidant du compas situé en bas de l'écran.

Tout au long de votre quête, vous ramassez diff-

rents objets : des crânes qui vous donnent des vies supplémentaires, des clefs, des haches qui remontent votre niveau d'énergie et d'autres qui vous seront indispensables par la suite.

Dans chaque secteur, deux objets particuliers sont à découvrir avant de passer au suivant.

Nous retrouvons ici tous les ingrédients chers à l'Heroic Fantasy et plus particulièrement aux aventures de Conan. Et puis, *Barbarian II* est un jeu sanglant, très « gore » mais toujours avec humour. Certaines scènes sont marquantes : le saurien qui dévore la tête du barbare dès la moindre défaillance, le maître du donjon dont le cœur est arraché d'un coup



La Princesse n'a pas peur d'un monstre géant.



Le combat est perdu pour la Princesse.



Les prisonniers sont gardés par un monstre.

de hache bien placé, ou le monstre des profondeurs qui vous attire dans son antre avant de recracher le crâne de l'infortuné guerrier. Bref, on s'éclate avec ces petits détails charmants qui pimenter l'action. *Barbarian II* est un grand jeu qui va faire un malheur cette année.

Partez au combat, mais ne perdez surtout pas la tête. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Comparatifs

Barbarian/Barbarian II

Le premier épisode de *Barbarian* est, lui aussi, un petit chef-d'œuvre. Les deux programmes se caractérisent par une superbe réalisation ainsi que par un traitement « gore » spectaculaire et non dénué d'humour.

Barbarian II l'emporte par la variété des adversaires, ainsi que par la présence de nouveaux éléments : les objets à ramasser et les labyrinthes. Il est bien plus passionnant à jouer seul. En revanche, *Barbarian* présente l'avantage de se jouer à deux, ce qui est l'occasion de parties passionnées.



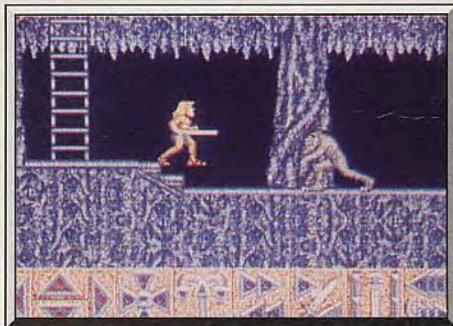
Retour vers Barbarian, sur Amiga.

Et puis sur le plan du combat proprement dit, le premier programme est beaucoup plus riche puisqu'il offre une grande variété de coups disponibles. Ce sont tous deux d'excellents programmes qui sont complémentaires. A. H.-L.

Barbarian (Psygnosis)/Barbarian II

Cet excellent programme présente de nombreux points communs avec *Barbarian II* : une longue quête pour vaincre un sorcier, de nombreux monstres à affronter, des objets à ramasser et une réalisation de grande qualité.

Deux différences notables : *Barbarian II* présente un



L'univers du Barbarian de Psygnosis (ST).

traitement « gore » et, surtout, on peut emprunter l'itinéraire de son choix, tandis que dans l'autre le chemin est linéaire.

Deux programmes aussi réussis l'un que l'autre. A. H.-L.

Avis

Le petit dernier de Palace Software est tout simplement dément ! L'aspect action/aventure y est plus prononcé que dans *Barbarian I*. Pas de temps mort, des adversaires impressionnants, *Barbarian II* vous en donne pour votre argent. Je ne doute pas un seul instant que les fous du joystick se feront un plaisir de s'aventurer dans ce donjon de Drax afin de l'affronter. Un must ! Dany Boolauck

Driller

ATARI ST

Mitral, la lune d'Evath, contient trop de poches de gaz. Il faut les éliminer avant la collision avec un météore fou. Ce qui reste d'humanité compte sur vous. Pas le choix.

Incentive. Conception : Ian Andrew ; programmeurs : Chris Andrew, Stephen Northcot ; effets sonores : Steve Webb

La surpopulation, la faillite économique, l'égoïsme et le fanatisme avaient fini par faire de la Terre, une planète à l'agonie. Seule solution proposée pour sauver l'espèce humaine : en expédier un échantillon représentatif vers une lointaine planète située à dix années lumières. La petite colonie qui parvint ainsi à atteindre la mystérieuse terre promise, Evath, se jura d'éviter tous les écueils qui avaient projeté la Terre vers le chaos. Malheureusement une hié-



Le derrick pompe le gaz du secteur 18.



Neutralisation d'un robot grâce à votre laser.

rarchie sociale fit très rapidement son apparition et amena avec elle son chapelet de maux et de frustrations. Une classe de marginaux (les Kedars) qui furent mis au ban de la société se développa alors. Pourtant Evath regorgeait de richesses, en particulier de cristaux qui emmagasinent la lumière solaire. Cette source pratique d'énergie permit donc un développement rapide de la colonie. Même les Kedars connurent la prospérité grâce à leur installation sur l'une des deux lunes d'Evath. Il s'agissait en l'occurrence de Mitral. Les Kedars firent de l'extraction des cristaux d'énergie, leur activité principale. Mais mal renseignés sur la géologie de la Lune, il provoquèrent très rapidement une catas-



Les indispensables cristaux d'énergie vous servent à renforcer votre bouclier et votre laser.



La tour cache un système de surveillance.



Le secteur 17 semble être très défendu. Gare!



Cette barrière n'est pas franchissable (Amiga).

trophe majeure. D'immenses poches de gaz se forment dans les entrailles de Mitral qui finit par se transformer en véritable bombe à retardement. Comme un malheur ne vient jamais seul, une énorme météorite ne trouva rien de mieux que de traverser l'orbite de Mitral. L'inévitable collision provoquerait une immense explosion dont l'onde de choc détruirait Evath et tous ses habitants : l'espèce humaine serait alors définitivement détruite. C'est là que vous entrez en scène en tant que préposé au sauvetage de Mitral et par voie de conséquence d'Evath.

Aux commandes d'un petit blindé armé d'un laser et de matériel de prospection, vous êtes téléporté sur Mitral afin d'explorer la planète pour la désamorcer. La tâche est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît, puisque les Kedars (avant de s'enfuir) ont installé un impressionnant système de défense dans l'immense complexe high-tech qui constitue la surface de Mitral. Pour parvenir à vos fins, il vous faut pourtant réussir à localiser, l'une après l'autre, les dix-huit poches de gaz. Vous y planterez ainsi des derrick de pompage qui brûleront de manière contrôlée le gaz explosif. Les opérations de téléportation des derrick (ils sont expédiés depuis Evath), la lutte contre les systèmes de défense automatiques des Kedars, votre laser et le bouclier de votre blindé sont gourmands en énergie. Aussi les neutralisations



Il faut un pont pour franchir cette faille.

successives des poches de gaz doivent être régulièrement interrompues pour trouver les zones de stockage des cristaux d'énergie Kedar. Ces points chauds sont puissamment défendus par des robots-lasers dont chacun des tirs entame la résistance de votre bouclier. Il vous faut souvent faire preuve d'ingéniosité pour parvenir à surmonter les difficultés topographiques de la planète (tirer sur une colonne peut la faire tomber sur une faille et permettre ainsi de l'utiliser comme pont). Lors de votre exploration, il est possible de trouver un jet de reconnaissance (laissé là par les Kedars), qui — si vous l'utilisez — permet une exploration plus rapide de la planète. Cependant cet appareil ne dispose pas, comme

voire précédent véhicule, de l'appareillage électronique nécessaire pour la téléportation des derrick. Le gros intérêt du jeu tient surtout dans son interface graphique en 3 D surfaces pleines ainsi que dans ses animations rapides en temps réel. Ce logiciel était déjà sorti sur Amstrad CPC et C 64, mais son adaptation sur seize bits gomme toutes les difficultés d'animation que manifestaient les machines huit bits. Les bruitages sont particulièrement réalistes et carrément spectaculaires lors des tirs de lasers. Un jeu mystérieux et futuriste dont l'immensité de l'univers vous tiendra longtemps en haleine. (Disquette.)

Eric Caberia

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

Version Amiga

Le scénario, les graphismes et les animations sont exactement les mêmes que sur ST. Seuls les bruitages sont légèrement supérieurs. L'avantage n'est cependant pas décisif puisque l'environnement

sonore du ST est particulièrement soigné. (Disquette.)

E.C.

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

Avis

Driller est un excellent programme de stratégie/action qui s'inscrit dans la lignée de Mercenary. L'univers à explorer est très vaste et il faut trouver une solution à de très nombreux problèmes. Les graphismes en 3 D sont simples mais agréables et la bande sonore très réussie. L'animation est assez lente. Cela n'est pas gênant, on se laisse vite prendre au jeu. Les versions ST et Amiga sont toutes deux réussies. Un must pour les fans du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Driller est un logiciel comme je les aime, mêlant adroitement action et stratégie. On n'a pas vraiment le temps de se relâcher sans pour autant être soumis à une tension constante, comme dans Tetris par exemple. Le jeu dévoile ses très riches possibilités à mesure de la progression. J'ai bien aimé les graphismes et les bruitages sont excellents (la version ST est cette fois du même niveau que celle de l'Amiga). Seul petit regret, l'animation est un peu lente.

Jacques Harbonn



L'entraînement des jambes n'est pas plus facile.



Choix des pointes avant les épreuves d'athlétisme.



Rien de mieux qu'une bonne séance d'haltères pour acquérir des biceps d'acier. Ho hisse!

Daley Thompson's Olympic Challenge

C 64

Rentrez dans la peau du plus grand décathlonien de tous les temps : Daley Thompson. Recordman du monde et deux fois champion olympique, il tente, une fois de plus, de rééditer des exploits dignes de ceux d'Hercule. Sur votre micro-ordinateur!

Ocean. Programme : David Collier, Richard Palmer ; musique : Jonathan Dunn

L'épreuve du décathlon est certainement la plus dure mais aussi la plus prestigieuse des épreuves olympiques. Elle nécessite un niveau de performance élevé dans dix disciplines aussi différentes que le cent mètres, le quatre cents mètres, le saut en hauteur, le saut à la perche, le lancer de poids, le lancer de disque, le javelot, le saut en longueur, le quinze cents mètres, le cent dix mètres haies. Le champion olympique du décathlon est considéré comme un roi des jeux. Le champion britannique Daley Thompson fut deux fois médaillé d'or aux Jeux olympiques de 1980 et de 1984. Il est certainement le plus grand « décathlonien » du siècle. Ce qui explique l'engouement qu'il suscite chez les programmeurs anglais. Ici, l'image de Thompson n'est pas seulement utilisée sur l'emballage du logiciel. Elle l'est aussi dans le programme. Je m'explique : le sprite qui représente Daley Thompson n'est pas un anonyme assemblage de pixels, c'est le portrait physique réel du champion (tout y est : moustache, morphologie, couleur de peau, etc.).

Le logiciel est architecturé de manière initiatique. Avant d'aborder les épreuves olympiques à propre-

ment parler, vous passez par les indispensables séances d'entraînement en musculation. Des exercices variés tels que le travail des abdominaux, des biceps, ou des jambes vous sont proposés. Dans chaque cas, en faisant le plus de tractions possible (le temps est limité), vous devez parvenir à remplir une bouteille vide figurant votre niveau d'énergie. Si vous y arrivez, une boîte de Lucozade (liquide énergéti-



La course d'élan avant l'envol du saut en hauteur.



Le bon angle pour les lancers est de 45 degrés.

que) vous est octroyée pour les épreuves olympiques. Celles-ci vous poseront plus de difficulté (ne vous inquiétez pas, le Lucozade ne fait pas partie des produits dopants interdits).

Ce prélude au jeu, outre son aspect humoristique (le visage de Daley grimace sous l'effort), nécessite une importante concentration et surtout une résistance à toute épreuve de votre bras et de votre joystick. Une fois passé le cap de la musculation, vous abordez les épreuves olympiques. L'aspect initiatique n'est pas pour autant abandonné car vous choisissez les pointes (chaussures d'athlétisme) les mieux adaptées au type d'effort que vous allez produire (les chaussures de sprint ne conviennent pas pour une course de fond. Seule l'expérience vous permettra de faire le bon choix.

Le souci du réalisme a été poussé très loin par les concepteurs. En effet, tenant compte du niveau réel des performances, le programme ne permet pas des résultats aberrants.

Le réalisme du logiciel est renforcé par la qualité de ses graphismes et de ses animations. Le décor du stade est visualisé dans une profusion de détails et de couleurs. Les animations sont l'un des points les plus soignés. Les évolutions de Daley ressemblent en tous points à celles qu'il produit dans la réalité. Le franchissement des haies, le lancer de javelot ou le saut à la perche font penser à du dessin animé

tant les mouvements sont fluides. Les bruitages sont eux aussi d'une très grande qualité (applaudissements et sonorités diverses), mais c'est surtout la bande musicale qui est un ravissement pour les oreilles. Pour éviter la destruction de votre clavier, toutes les épreuves se pratiquent par l'intermédiaire du joystick. Choisissez-le solide ! Un bon jeu qui, par son intensité, constitue un réel entraînement physique. (Disquette.)

Eric Caberia
Type simulation sportive
Intérêt 16
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B

Version CPC

L'adaptation du logiciel sur CPC ne peut guère souffrir la comparaison avec celle du C 64. Bien que



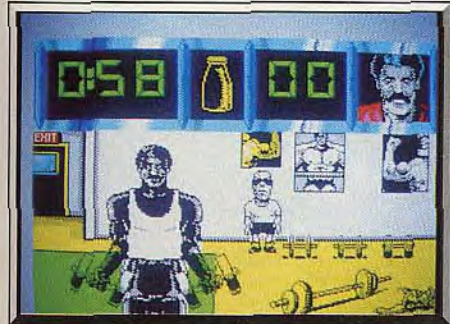
Graphismes colorés mais inesthétiques pour le CPC.

colorés, les graphismes sont moins beaux et surtout les animations beaucoup moins réalistes (le 110 mètres haies est saccadé). Cependant comme sur le C 64, les bruitages et la bande musicale sont de bonne qualité. (Disquette.)

E.C.
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B

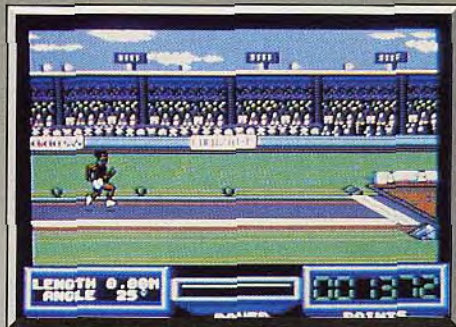
Version Spectrum

L'adaptation sur Spectrum de ce bon et difficile décathlon ne s'est pas faite au détriment de la qua-



Le Spectrum prouve qu'il a encore de beaux restes.

lité. Ainsi pendant le premier entraînement, une animation complémentaire montre votre entraîneur, petit gnome un peu rachitique, tenter désespérément de soulever une des haltères, alors que pendant ce temps-là, vous les manipulez sans gros effort apparent. Les graphismes tant des décors que des per-



Le record de Beamon est peut-être au bout du bac.

sonnages sont corrects. Mais c'est surtout l'animation rapide et d'une grande fluidité qui retiendra l'attention.

Une excellente musique sur plusieurs voies en 128 K présente le jeu.

Les bruitages en cours d'épreuves sont nettement moins évocateurs, bien que cela ne constitue pas

un réel handicap dans ce type de simulation. Un excellent jeu mais attention aux crampes du poignet ! (K7 Ocean.)

Jacques Harbonn
Type décathlon
Intérêt 15
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

Avis

N'oubliez surtout pas de prendre des vitamines avant de vous lancer dans ce décathlon. Vous en aurez besoin. Rien que l'entraînement a réussi à me mettre sur les genoux. Les vrais sportifs vont s'en donner à cœur joie. Daley Thompson Olympic Challenge est l'un des meilleurs programmes dans sa catégorie sur C 64. Cette version présente d'excellents graphismes et une animation irréprochable. Hélas, on ne peut pas en dire autant de la version Amstrad qui est lamentable. Mais tellement plus facile que la précédente. Alain Huyghues-Lacour



Le combat rapproché requiert une maîtrise totale de votre Cobra MK II.

Elite

ATARI ST

Après le succès qu'on lui a connu sur 8 bits, Elite nous arrive sur 16 bits. On s'attend à ce que cette nouvelle adaptation prolonge la carrière, déjà brillante, de ce logiciel. Une superbe saga galactique.

Rainbird. Programmeurs : Ian Bell et David Braben.

J'ai découvert Elite la première fois sur un Apple II. Il s'agissait d'un logiciel aux graphismes vectorisés, sans couleurs, avec une bonne animation. Le scénario était, lui, un modèle du genre. Son arrivée sur 16-bits était attendue avec impatience et une certaine appréhension. On retrouve notre bon vieil Elite après un « lifting » qui s'imposait.

Tout d'abord, une présentation du jeu pour ceux qui n'y ont jamais joué. Le monde d'Elite est un univers grouillant de planètes dont les systèmes politiques et économiques conditionnent le choix de vos destinations. Par exemple, une planète démocratique est moins dangereuse qu'un monde anarchique. Cette saga galactique vous permet de vivre —

ou de revivre — les tribulations d'un pilote du futur. Au menu, des voyages spatiaux et intergalactiques ponctués de combats et de visites aux stations orbitales. En fait, le but suprême de jeu consiste à devenir un pilote du niveau Elite, ce qui n'est pas à la portée du premier venu. Tout nouvel adhérent au Galactic Cooperative of Worlds (La Coopérative Galactique des Mondes) se voit attribuer un Cobra MK III.

Au début, ce vaisseau-cargo, tout à fait apte au combat, dispose d'un équipement minimal. Dans un premier temps, le pilote débutant doit chercher à équiper son vaisseau d'instruments et d'armes ultrasophistiquées. L'argent est, de ce fait, le moteur du jeu et les moyens d'en gagner sont multiples. Commerçant, chasseur de primes, pirate, mineur de l'espace en sont les principaux exemples. La qualité de votre équipement et de votre armement influence considérablement la progression du joueur. Pour preuve, les planètes les plus intéressantes sur le plan commercial sont, en général, des planètes difficiles d'accès (par exemple, les planètes anarchiques pullulent de pirates). Des armes puissantes comme la bombe à énergie sont indispensables pour s'y aventurer. Autre exemple édifiant, l'arrimage du Cobra à une station orbitale requiert un certain coup d'œil et de la dextérité. Même un pilote confirmé n'est pas à l'abri d'une erreur de manœuvre qui se termine toujours par la destruction du vaisseau. La parade à ce type d'aléa existe : le Docking Computer, cette merveille technologique, prend en charge toute la séquence de l'arrimage !

Jeu de longue haleine, *Elite* se distingue par le bon équilibre existant entre les séquences dites de navigation pure, de combats spatiaux, et de stratégie commerciale. Passionnant du début à la fin, ce soft-culte fera encore des ravages sur 16 bits. Par rapport à la version 8 bits, *Elite* sur ST n'a que les graphismes en blocs pleins et la couleur en plus. L'animation est tout à fait correcte. On regrette la pauvreté des bruitages indignes d'un ST. Pour ma part, je m'attendais à quelques innovations supplémentaires comme, par exemple, des contacts avec des extra-terrestres ou des atterrissages sur des planètes. Mais rien de toute cela, dommage. Un excellent logiciel malgré tout.

Dany Boolauck
 Type _____ simulation/stratégie
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★
 Prix _____ C

Avis

Elite a eu son heure de gloire sur huit bits, il y a quelques années. C'est une excellente idée de réaliser une conversion sur ST, mais le jeu ne présente aucun élément nouveau. La réalisation est bien au-dessous des possibilités de la machine. Les fans du genre retrouveront, ou découvriront, avec plaisir ce grand classique. Mais ceux qui, comme moi, aiment les jeux d'action feraient mieux de l'éviter. Dany m'a fait une interminable, mais compétente, démonstration. J'ai bien failli m'endormir à deux reprises et il m'a fallu une partie de *Star Ray* pour récupérer. Selon les goûts, c'est un jeu génial... ou soporifique.

Alain Huygues-Lacour

J'avoue avoir été déçu de l'adaptation d'*Elite* sur ST. Certes le jeu est toujours aussi intéressant. Mais il n'existe que des améliorations minimes face aux versions huit bits. En dehors d'une étonnante musique



Tentative d'approche d'une station orbitale.



Sélection d'une destination.



Informatisations sur la planète sélectionnée.



L'ennemi est en fuite !



Le commerce est le nerf de la guerre.

de présentation, il n'y a quasiment aucun bruitage. Côté graphisme, c'est aussi la médiocrité. Seule la séquence des vaisseaux sortant de la station est assez jolie. Il est bien dommage qu'un aussi bon jeu ait été soumis à une aussi mauvaise adaptation.

Jacques Harbonn

C'est bien *Elite*, c'est très, mais alors très, très bien, *Elite*. Non, sérieuse, ce programme est bien ! Bon la réalisation n'est pas vraiment au niveau de la machine : les graphismes sont moyens, la bande sonore est carrément inexistante et la palette choisie est dans le genre teintes criardes à la mode carte CGA de PC. Mais, bon, passons... A part ça, *Elite*, c'est bien. Enfin, sauf qu'il a sur moi un effet soporifique bien meilleur que le tranxène ! A part ça, c'est bien, enfin pour ceux qui aiment !

Acidric Britzou

Action Service

ATARI

On en bave dans le camp d'entraînement de Cobra. Le sergent s'acharne après vous. Vos camarades vous tirent dessus et les chiens vous attaquent. « Engagez-vous », qu'y disaient.

Cobra Soft. Réalisation : Bertrand Brocard ; chef de projet : Jacky Adolphe ; programmation : Roland Morla ; graphismes : Dominique Fusina ; musique et sons : Charles Callet.

Vous désirez devenir l'un des hommes du commando Cobra, une unité d'élite à laquelle sont confiées les missions les plus délicates. Pour cela, vous devez d'abord faire vos preuves dans un camp d'entraînement ultra-secret. Dans les commandos, on n'est pas là pour rigoler (l'humour n'a jamais été une des qualités dominantes des militaires) et vous allez vous en rendre compte tout au long des quatre épreuves qui vous attendent.

Dans le parcours du combattant, vos qualités physiques sont mises à rude épreuve. Sautez différents obstacles, passez des murs, accrochez-vous à des échelles et rampez sous des barbelés... Comme si cela ne suffisait pas, il faut également échapper à un chien d'attaque et exécuter des pompes lorsque votre instructeur l'exige.

La seconde épreuve s'intitule la piste du risque, ce qui est déjà tout un programme. On y retrouve toutes sortes d'obstacles, mais l'accent est mis sur l'utilisation de différents explosifs. Ici des réflexes très rapides sont nécessaires car si vous hésitez un instant, une grenade vous éclate à la figure avant que vous n'ayez eu le temps de la lancer. Dans le parcours suivant, c'est le combat qui est privilégié : le tir y tient un rôle important, mais vous devez éga-

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

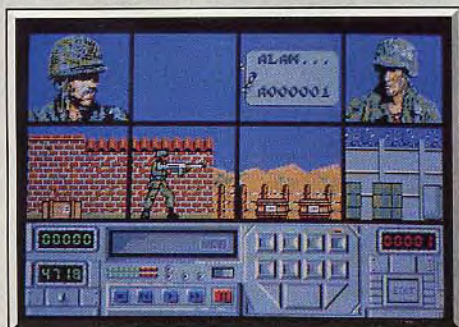
DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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



Dans le commando, c'est dur. Le sergent vous ordonne de faire des pompes.



Le tir est important dans ce parcours.



Ramper pour éviter le feu des mitrailleuses.

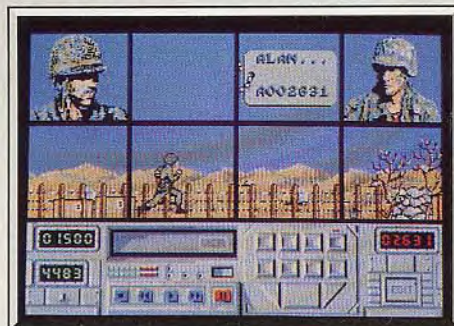


Parcours dans *Combat School* (C 64).

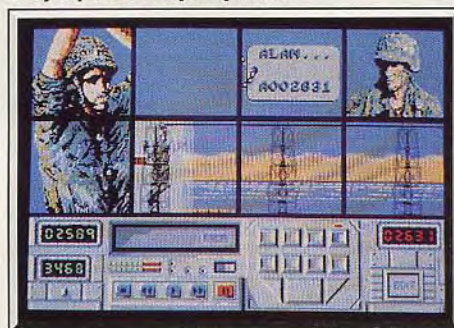
lement faire preuve de vos connaissances en close-combat dans de rudes corps à corps. Quant à la quatrième épreuve, il s'agit du combiné qui est l'enchaînement des trois précédents parcours. C'est la totale. Il vous faudra pas mal d'entraînement avant d'y faire bonne figure.

Cobra Soft a réalisé un exploit en ce qui concerne la gestion du joystick. En effet, à partir de quatre directions du manche et de l'utilisation du bouton de tir, on n'obtient pas moins de vingt-trois actions différentes, ce qui est impressionnant. Vous êtes en mode normal, par exemple vous courez, plongez, vous agenouillez ou tirez. Un ennemi arrive, vous poussez le manche vers le haut afin de passer en mode combat et le maniement du joystick correspond alors à un coup de poing, un coup de pied et deux esquives différentes. Aucune comparaison possible avec les simulations sportives multi-épreuves qui vous permettent un grand choix d'actions différentes, mais l'une après l'autre. Ici tout s'enchaîne dans la continuité, ce qui est particulièrement intéressant. Bien sûr il faut faire quelques efforts pour mémoriser toutes les combinaisons possibles. On a du mal à s'y retrouver lors des premières parties. Mais les choses s'arrangent avec un peu d'entraînement et ce mode de contrôle est efficace.

Autre innovation intéressante : l'action est suivie à partir du centre de commandement, sur différents



Il n'y a pas de temps à perdre.



Le parcours du risque est redoutable.

écrans vidéo. Lorsque vous terminez un parcours, vous avez la possibilité de passer en mode replay. Vous pouvez, alors, revoir votre performance et vous avez également la possibilité de sauvegarder un parcours sur la disquette.

Action Service est un programme ambitieux qui ne manque pas d'originalité. Sa réalisation représente un énorme travail de développement. On ne peut qu'être impressionné par la gestion du joystick ainsi que par le mode replay. De plus, un mode construction vous permet d'élaborer vos propres parcours et de les sauvegarder. C'est vraiment du beau travail. En revanche, les graphismes sont assez moyens. L'animation est réussie et la bande sonore fait appel à des digitalisations convaincantes.

Avec *Action Service*, Cobra Soft confirme une politique tournée vers l'originalité. C'est un programme de dimension internationale, il sera distribué par Mindscape aux Etats-Unis, et suivi d'un second épisode intitulé « La mission ». Dans celui-ci vous devrez réaliser une difficile mission dans laquelle vous tirez le bénéfice de votre entraînement. Le contrôle de votre personnage s'effectuera de la même façon que dans le précédent. A suivre. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Comparatif

Combat School/Action Service II : *Combat School* a le même sujet mais il s'agit d'un programme multi-épreuve assez classique. C'est un très bon jeu qui est bien moins original qu'*Action Service* dont la force repose sur la grande variété des mouvements enchaînés, le mode replay ainsi que sur la possibilité de construire ses propres parcours. *Action Service* est donc plus riche et plus ambitieux, mais tous deux ont leur charme.

A.H.-L.

Avis

Action Service m'a séduit par la longueur et la variété des parcours. Ensuite par la présence du magnétoscope, avec séquence sauvegardable. Je vous promets de bonnes crises de rigolades. La gestion du joystick demande une certaine habitude mais s'avère très riche et pratique une fois qu'on la maîtrise bien. Enfin la possibilité de créer ses propres parcours augmente encore la longévité de ce jeu. Seuls petits reproches : graphismes et animation sont corrects sans être exceptionnels.

Jacques Harbonn

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Leader Board.
- Winter Games
- Wizard Warz.
- World Games

pour AMIGA

299F

pour PC
5 1/4 ou 3 1/2

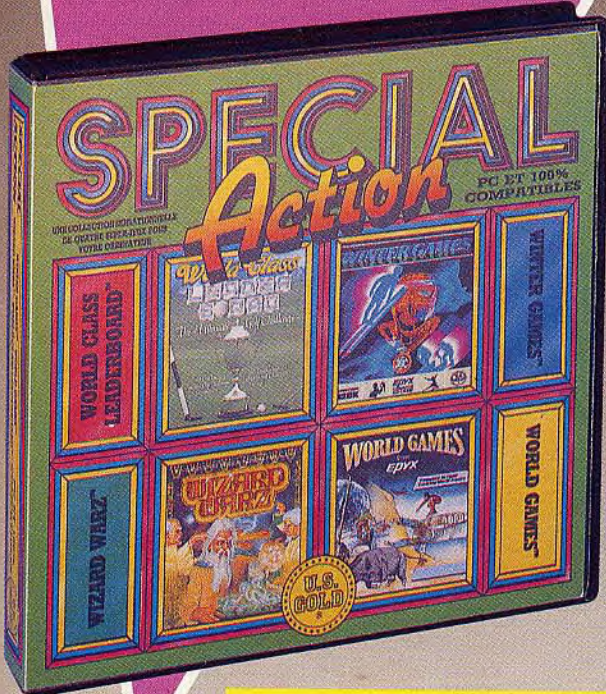
249F

- Salamander
- Target Renegade
- Gryzor
- Karaté Plus
- Basket Master
- Shaolin's Road

pour AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
SPECTRUM
en cassettes

pour AMSTRAD CPC
en disquettes

99F 149F



CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
30 NOV. 1988

Skateball

ATARI ST

Le spectacle est violent. Il se termine par l'élimination pure et simple d'une des équipes. Un sport très « gore », dans la lignée de Rollerball.

Ubi Soft.

Programmation : Hervé Dudognon

Le thème de *Skateball* s'inscrit dans la lignée de l'excellent film *Rollerball*. Dans un proche futur les spectateurs, de plus en plus blasés sont avides de sensations fortes et la violence tient un rôle toujours plus important dans le sport-spectacle. Le skate-ball, un nouveau sport très spectaculaire, remporte un grand succès. Le principe en est simple : deux équipes de deux joueurs équipés de patins s'affrontent sur un terrain parsemé d'obstacles divers, avec un but à chaque extrémité. Vous pouvez gagner de deux manières : en marquant plus de buts que l'adversaire... ou en éliminant les joueurs de l'autre



Évitez la lessiveuse.



Ce Skateball est particulièrement violent, le sang y coule à flots.



Le but va être marqué. Il vaut mieux !



Surtout, ne tombez pas dans les fosses !



Ces obstacles sont très dangereux.

équipe. Et tous les coups sont permis. Vous jouez à deux, l'un contre l'autre ou en équipe contre l'ordinateur et, bien sûr, seul. Tout d'abord vous sélectionnez les membres de votre équipe en fonction de leurs différentes caractéristiques, vous leur attribuez un poste (attaquant ou gardien de but) et vous choisissez celui que vous contrôlez. Il y a cinquante niveaux de difficulté croissante et vous sélectionnez, parmi les vingt premiers, celui par lequel vous désirez commencer. Les visages, plutôt patibulaires, des joueurs en présence sont affichés en bas de l'écran. Lorsque l'un d'eux meurt, il est remplacé par un des réservistes. Dans la partie inférieure de l'écran, on trouve également une représentation du terrain,

vu de dessus, avec la position des joueurs. Cela est particulièrement utile car l'écran est toujours centré sur la balle et il arrive donc que votre joueur sorte du champ. Vous le localisez alors avec précision et le ramenez sur l'écran.

Ensuite la partie commence, un joueur s'empare de la balle et slalome entre les obstacles. Le joueur adverse s'élance à sa rencontre. C'est le choc, l'attaquant fait quelques tours sur lui-même, tandis que l'autre récupère la balle et fonce vers les buts adverses. Le gardien de but ne se laisse pas surprendre, il intercepte la balle et dégage. Un joueur s'en empare et fait une percée, mais son adversaire s'est ressaisi, il le contre et l'oblige à la faute. Emporté

par son élan, l'attaquant s'écrase contre un obstacle hérissé de pointes acérées et disparaît dans un flot de sang qui ruisselle d'une manière particulièrement impressionnante. La partie est rapide et violente, c'est vraiment un sport méchant, on compte déjà un mort au bout de quelques minutes. Les spectateurs auront leur dose de sensations fortes : car on se laisse prendre au jeu immédiatement.

Le skateball est un sport qui s'apparente un peu au football et au hockey. Ce jeu est pimenté par la présence des différents obstacles. Certains sont gênants,

mais pas trop dangereux. D'autres sont mortels. Les amateurs de gore ne seront pas déçus car le sang coule à flots.

Le nouveau programme d'Ubi offre un excellent mélange de genres. Amateurs de sport et fans de jeux d'action seront également satisfaits. Les graphismes sont réussis. On apprécie le décor très soigné qui rappelle nettement l'univers des albums BD de Bilal. L'animation, rapide et précise, est réussie. Le scrolling horizontal est quelque peu saccadé.

La version que nous avons testée était presque terminée, mais elle ne comportait encore ni bruitages ni musique. On est heureux de constater que les éditeurs français réalisent maintenant de bons programmes d'action qui ont toutes leurs chances dans la compétition internationale. Ubi a fait un bon travail qui porte ses fruits, puisque *Skateball* sera distribué aux États-Unis. Et pas sous n'importe quel label, il ne s'agit pas moins que d'Epyx. La classe ! C'est un jeu original et violent. Certains pays auront droit à une version nettement adoucie. Tant pis pour eux, nous on aime bien le gore et avec ce programme on est servi. Alain Huyghues-Lacour

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

LEGEND

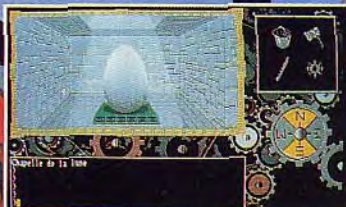
—SOFTWARE—

Pour
AMIGA
ATARI ST

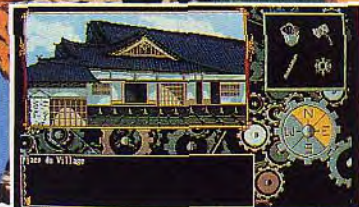
Les Portes du Temps



Parcourez le temps et
l'histoire



Plus de 200 lieux à
découvrir



5 époques à explorer

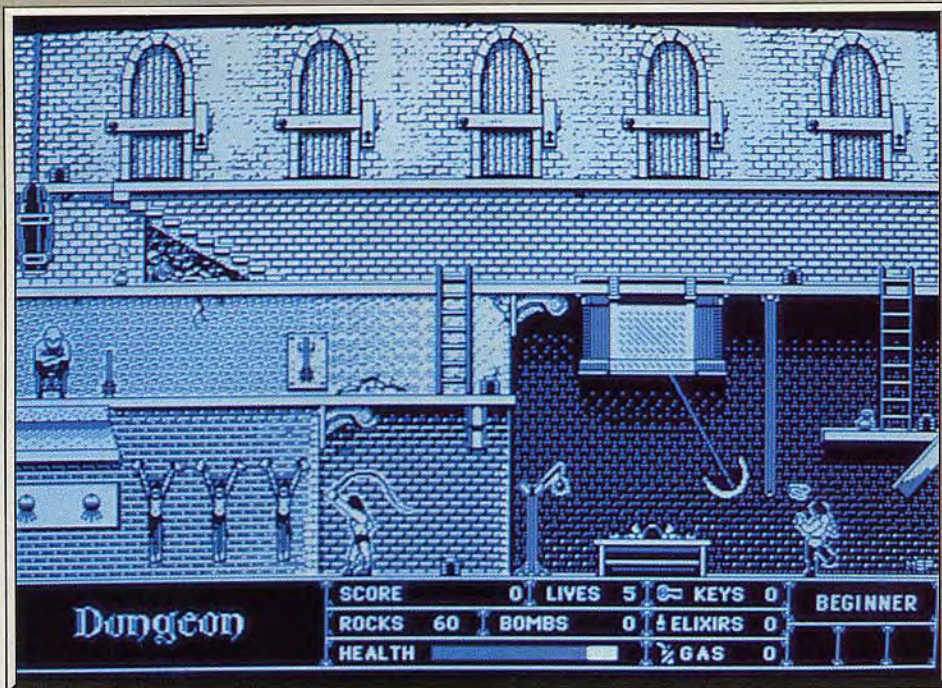


Scénario basé sur des
éléments historiques

LEGEND SOFTWARE - Technopole Rennes-Atalante

Immeuble Germanium - 80, avenue des Buttes de Coësmes - 35700 RENNES
SARL au capital de 50 000 F - RCS en cours. Tél. 99.38.30.49.

ECRANS AMIGA



Le château est immense, avec des labyrinthes et des adversaires peu rassurants.

Beyond Dark Castle

MACINTOSH

La suite du, déjà, merveilleux Dark Castle est disponible sur Macintosh. Ce n'est pas nouveau, mais tellement beau. De l'aventure, de l'action, des labyrinthes, des monstres, des armes variées agrémentent ce deuxième épisode.

Silicon Beach Software. Programmeurs : Jonathan Gay et Mark Pierce ; bruitages : Eric Zocher et Dick Noël

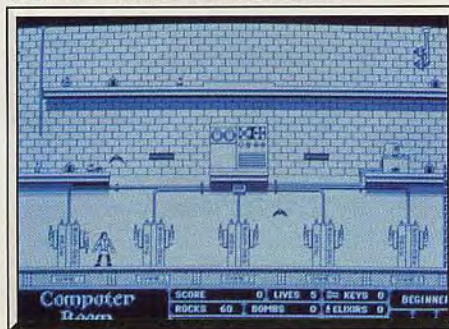
Dark Castle, a été l'un des plus grands succès Mac de ces dernières années. En décidant d'en faire une suite, Silicon Beach courait le risque de s'exposer à des comparaisons acerbes. Au contraire, c'est le vénérable ancêtre qui prend un soudain coup de vieux. Le piège aurait été de pondre un simple remake de Dark Castle. Loin de là, les programmeurs ont repris le même concept mais en l'améliorant considérablement : si le principe de jeu et le mode de déplacement restent les mêmes (le prince Duncan doit récolter diverses armes avant de pouvoir débarrasser la région du terrifiant Chevalier Noir), de nombreuses surprises attendent les amateurs du premier volet. Le château, tout d'abord, est devenu immense, incluant même des labyrinthes, des marécages ou une forêt. De nouveaux adversaires font leur apparition. On découvre également de nouvelles armes et objets, alors que les combats se sont améliorés.

Désormais, les hommes du Chevalier ne se laissent plus écraser une masse d'armes sur le coin de l'œil sans réagir (on les comprend un peu). La tâche à accomplir s'est, elle aussi, considérablement étoffée.

Tout en restant un jeu d'action, Dark Castle acquiert une connotation d'arcade-aventure, pas déplaisante du tout. La réalisation est époustouflante. Elle surpasse tout ce qui a été fait sur Mac auparavant. Les



Replacer le globe enchanté de Merlin.



Les déplacements du Prince sont sans à-coups.

graphismes utilisent toute la finesse dont est capable la machine et regorgent de détails.

Que dire de l'animation ? Précise, extrêmement souple, pleine de petits détails, elle est parfaite. Il faut voir les splendides interludes que propose le jeu. Dès la mise en route, le Prince, étonnamment grand, se déplace sans à-coups alors que des torches et un feu répandent une lumière vacillante. Une cheminée énorme pivote pour révéler un passage secret. Une merveille... et d'autres scènes du même acabit vous attendent tout au long du jeu. D'accord,



Un décor majestueux pour l'antichambre.

Defender of the Crown sur Mac propose des sprites plus grands mais l'animation en est aussi bien plus heurtée. Aux excellentes digitalisations de Dark Castle (couinements de rats, croisements de corbeaux, cris du héros, claquements de fouets...) s'ajoutent une masse impressionnante de nouveaux bruits, tous plus réalistes les uns que les autres. Beyond Dark Castle ne déparerait pas sur une borne d'arcade et montre le potentiel que peut avoir le Macintosh.

Dernier raffinement, l'éditeur a pensé aux possesseurs des configurations les moins puissantes. Le jeu tourne sur Mac 512 pour peu qu'il soit équipé d'un



« Beyond » est aussi un excellent jeu d'arcade.

lecteur double face et un deuxième lecteur n'est pas obligatoire (les changements de disquette ne sont pas trop fréquents). Pirates, en ne protégeant pas ce jeu, Silicon Beach parie sur votre intelligence : en le faisant circuler, vous prenez le risque de ne plus jamais voir de tels bijoux sur votre ordinateur. Ce serait une perte irréparable. (Notice en anglais. Compatible Mac II.)

Olivier Scamps

Type _____ arcade
Intérêt _____ 19
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★
Prix _____ E

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

- A 500 512 Ko RAM + lecteur 3 1/2 + souris _____ 4490 F
- A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 _____ 7290 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	1390 F	Genlocker + encodeur ext.	
5 1/4 ext. + affichage	2190 F	GST 1000	14900 F
3 1/2 ext. + affichage	1790 F	Encodeur PAL EPAL	2590 F
MONITEURS		Interface vidéo comp.	
Monochrome HR A 2024	NC	PAL A 2032	790 F
Couleur HR 1084 S	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	7490 F	Statif ROHEN	1800 F
EXTENSIONS		Tablette Easy/500	
512 Ko interne A 501	1490 F	Tablette Easy/2000	5390 F
2 Mo externe Oko	1700 F	Graphiscopie II PROMO	1000 F
1.5 Mo int. sans mémoire	2100 F	Table graph. CRP A4	4490 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F	Table graph. CRP A3	8490 F
DISQUES DURS		Table trac. A4 ANGALIS	
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	
ÉMULATEURS		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	LC 24 10	4990 F	
120 D	1850 F	AMSTRAD	
LSP 10	2790 F	DMP 3160	2290 F
MSP 15	4590 F	DMP 4000	3995 F
STAR		LQ 3500	3990 F
LC 10	2490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2950 F	LX 800	2690 F

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7290 F + GRATUIT :
1 PACK AU CHOIX

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

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 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
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS
IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT
D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

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.

le choix

AMIGA

LES LOGICIELS

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

GRAPHIQUE/VIDÉO		JEUX	
Aegis Draw +	1899 F	Textcraft + V1.3	300 F
Aegis Impact	1699 F	VIP Professional	1400 F
Aegis Video Titrer	1400 F	Zipwrite	1490 F
Animate 3D	1299 F	Barbarians	250 F
Butcher	339 F	Arkanoid	245 F
CAO 3D	1490 F	Arkanoid II	NC
DeLuxe Paint II PAL	650 F	Ferrari F1	260 F
DeLuxe Print	900 F	Jeanne d'Arc	300 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F	Explora	350 F
Digipaint	580 F	Faery Tale	380 F
Dynamic CAD	1100 F	Capone	250 F
Grabbit	299 F	Xenon	220 F
Page Flipper	400 F	Zoom	250 F
Photon Paint	650 F	Superski	230 F
Printmaster +	500 F	Tanglewood	250 F
PRO Vidéo	600 F	Sub Battle	290 F
Sculpt 3D	899 F	King of Chicago	290 F
Silver	1700 F	Buggy Boy	250 F
TV Show	770 F	Destroyer	320 F
Videoscape 3D	1549 F	Ice Hockey	220 F
LANGAGES		Pandora	250 F
Aztec C Comp.	2000 F	Bionic Commando	250 F
Climate	370 F	Garrison	250 F
Lattice C 4.0	1790 F	Space Racer	200 F
Macro Assembleur	679 F	Chess M 2000	260 F
MCC Pascal	670 F	Bermude Project	285 F
True Basic	1184 F	Iron Lord	NC
MUSIQUE		Macadam Bumper	NC
Aegis Audiomaster	590 F	Ports of Call	380 F
Aegis Sonix	790 F	Roadblaster	NC
DeLuxe Music	800 F	The Three Stooges	295 F
Dr T'S	1990 F	Paladin	320 F
Dynamic Drum	450 F	NOUVEAUTES	
Future Sound	2000 F	Pow	NC
Instant Music	293 F	Ramb Ruster	NC
Music Studio	399 F	Space Harrier	NC
Synthia	950 F	Tsp Hang On	NC
X Music	950 F	Enduro Racer	NC
BUREAUTIQUE		Vixen	230 F
DB Man	1439 F	Carrier Command	290 F
Page Setter Fr.	1690 F	California Games	NC
Professional Page	3690 F	Platoon	260 F
ProWrite	1120 F	Ultima IV	280 F
Scribble	750 F	Arche Cpt Blood	NC
Superbase Pro	1490 F	Menace	220 F
		Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel 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	45 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

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.)



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

★ **Starglider II**

Atari ST, disquette Rainbird

Comme dans la version *Amiga* (voir *Hits* de *Tilt* n° 58), *Starglider II* repousse très loin les frontières du possible sur *ST*. Les graphismes en 3D, surfaces pleines sont époustouflants de réalisme (même les ombres projetées sont respectées). Les animations sont rapides malgré la masse de calculs nécessaires à la gestion du programme (en particulier en mode Spot). Seuls les bruitages ont souffert des capacités sonores plus réduites du *ST*. Malgré tout, les concepteurs



du logiciel parviennent à d'excellents résultats audio.

Comme dans la version *Amiga*, le programme n'est pas qu'un simple jeu de tir. Vous devez contacter ceux qui résistent aux Egroniens (dans d'immenses réseaux souterrains, présents dans certaines planètes du système solaire) afin de collecter ou de construire des armes. Animations spectaculaires, scénario intelligent, voyages interplanétaires, combats spatiaux, ce programme est un chef-d'œuvre de qualité. Vivement que son manuel soit traduit en français. Eric Caberia.

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

■ **Bobo**

Amstrad, disquette Infogrames

Bobo, le héros de BD tout droit sorti du magazine *Spirou*, tente une fois encore de s'évader du bagne d'Inzepocket. Ce programme amusant, du genre multiépreuves, est enfin arrivé sur *Amstrad*. Vous devez aider le sympathique bagnard à effectuer du mieux possible les nombreuses tâches qui l'attendent au cours d'une longue journée. Ce type de jeu a généralement pour thème des épreuves sportives, mais cette fois c'est de corvées qu'il s'agit. Et on ne s'ennuie pas un instant car l'humour est au rendez-vous.

Cette version ne présente que cinq épreu-



ves, celle du nettoyage du hall étant supprimée. De corvées en tentatives d'évasion, on s'accroche pour tenter de réaliser le meilleur score possible. On est d'autant plus motivé que celui-ci est sauvegardé sur la disquette. Sur *Amstrad*, Bobo a su conserver les excellents graphismes qui ont beaucoup contribué au succès des précédentes versions. Un bon jeu d'action made in France. (Notice en français).

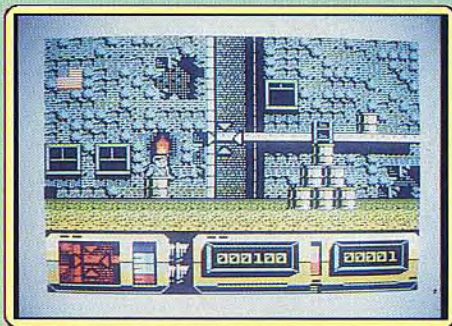
Alain Huyghues-Lacour.

Type	action
Intérêt	16
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

■ **Action Force II**

Spectrum, cassette Virgin Games

Votre équipe a été sélectionnée pour libérer les otages détenus par les terroristes. C'est votre ami qui va s'occuper de les délivrer. Il connaît d'ailleurs la route et se dirige sans hésitation à travers plates-formes et échelles. Mais les terroristes le guettent pour le tuer. Votre tâche consiste donc à veiller sur lui en tirant sur les tireurs embus-



qués. Ceux-ci apparaissent à l'improviste à une fenêtre, sortent inopinément d'une porte et vont même jusqu'à se cacher dans les poubelles. Vous devez faire vite car la moindre balle tuerait net votre ami. Heureusement, vous pouvez apprendre à reconnaître le trajet, car il reste toujours identique pour un même niveau. Vous tirez sur les drapeaux américains pour refaire le plein d'énergie de votre partenaire.

Après le premier niveau, vous aurez le choix entre trois armes, chacune ayant ses qualités et ses défauts propres. Chaque niveau apporte son lot de surprises. La progression de la difficulté est bien calculée. Tous les trois niveaux, il vous faut détruire un tank par trente-neuf impacts. Votre rapidité de tir dépend ici de la vitesse d'agitation du joystick. Les graphismes et l'animation sont très bien rendus, mais les bruitages sont un peu simples et il n'y a pas de musique d'accompagnement. Par contre la présentation offre une étonnante image de char et d'hélicoptère multicolores, dépassant complètement les capacités théoriques du *Spectrum* dans ce domaine. Un grand bravo aux programmeurs pour cet exploit. Un excellent jeu d'action, bien réalisé, varié et à la progression étudiée.

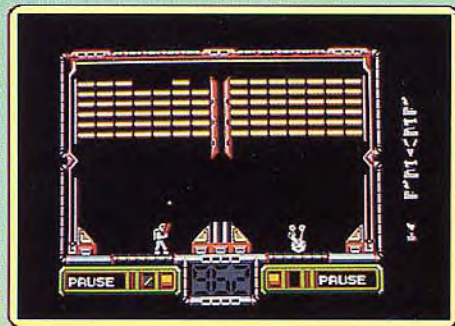
Jacques Harbonn.

Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

■ **Hot Shot**

Atari ST, disquette Addictive

Tenant à la fois du flipper et du casse-briques. *Hot Shot* vous propulse dans un monde futuriste. Pour survivre, il vous faut détruire votre adversaire en contrôlant une balle d'énergie qui ira abattre un des deux murs de briques présents à l'écran (c'est évidemment celui qui se trouve au-dessus de votre tête qui doit vous préoccuper). Pour projeter la balle, vous disposez d'un pistolet graviton. Il permet dans un premier temps d'attraper la balle et ensuite de la projeter en un point précis. Cette balle



d'énergie n'est pas sans danger pour vous : si vous rentrez en contact direct avec elle (sans la médiation du pistolet), vous êtes irrémédiablement détruit.

Est gagnant celui des deux adversaires qui, au terme d'un certain laps de temps, a le moins de briques au-dessus de lui. Viennent ensuite de nombreuses épreuves, plus ou moins difficiles, avec le même principe de base (balles d'énergie, pistolet graviton). Ce

programme ne tient pas compte des possibilités graphiques du ST (petits sprites peu colorés). Mais il se rattrape dans le domaine des animations qui sont souvent agrémentées de notes d'humour. Les bruitages rendent bien compte des rebonds et évolutions de la balle. Un jeu de réflexes intelligent.

Eric Caberia.

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

Exolon

Atari ST, disquette Hewson

La structure et la trame de ce logiciel sont classiques. Armé d'un laser, vous devez



trouver le moyen de traverser les tableaux malgré les nombreux pièges et adversaires qui vous tombent dessus sans arrêt. Reprise d'un logiciel déjà paru sur C 64, ce programme amène des améliorations notables au niveau graphique. Les décors sont riches de détails et les multiples agresseurs sont un régal pour l'œil. Les animations des sprites sont d'une fluidité respectable. On peut cependant regretter que votre personnage soit relativement lent dans ses dépla-

cements, comparativement à ses agresseurs. L'absence de scrollings n'arrange guère les choses.

Le changement de tableau se fait au coup par coup, ce qui rompt quelque peu le rythme du jeu. Les bruitages sont absents, remplacés par une omniprésente bande musicale (de bonne qualité d'ailleurs). Un programme qui laisse perplexe : beau graphiquement, il manque de « profondeur ».

Eric Caberia.

Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	n.c.

Army Moves

Amiga, disquette Imagine

C'est une rude mission qui vous attend : vous devez traverser les lignes ennemies avant de pénétrer dans le quartier général afin d'y dérober des plans secrets. Tout d'abord, il faut traverser un interminable pont à bord d'une jeep équipée de missiles. Des hélicoptères et des camions vous harcèlent.

De plus, il ne faut pas oublier de sauter au-dessus des zones détruites du pont. Lorsque vous y parvenez, vous abandonnez votre véhicule pour emprunter un hélicoptère. Vous traversez alors les trois secteurs suivants en affrontant les jets ennemis et les défenses au sol. Prenez garde à vous ravitailler

en carburant. Ensuite, vous progressez à pied sous un feu d'enfer à travers un marécage, le camp ennemi et finalement dans le bunker où se trouvent les plans. Comme dans les versions 8 bits, l'accent est mis sur une excellente réalisation qui présente de bons graphismes et une animation de qualité.

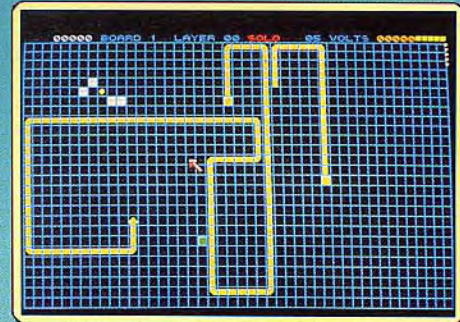


ROLLING SOFTS



vous devez affronter différentes bandes et prouver votre courage. Les logiciels ayant pour sujet les combats de rue se font de plus en plus nombreux. Mais autant le dire tout de suite, *Street Gang* ne laissera pas un souvenir impérissable. La réalisation est une véritable catastrophe, les graphismes sont plats et sans finesse, les animations ridicules, en particulier lors des phases de combat. Les bruitages ne présentent guère mieux : inadaptés aux scènes en cours et désagréables à écouter. Un parfait navet.

Eric Caberia.



Cette version est plus réussie que celle du *ST* : la fenêtre de graphisme est nettement plus grande, ce qui permet d'obtenir des sprites d'une taille supérieure. Les couleurs sont également mieux utilisées, mais la bande sonore reprend toujours la vieille rengaine du Pont de la rivière Kwai qui devient vite insupportable. C'est un bon jeu d'action qui présente des scènes variées. Il est assez difficile, à l'exception du premier niveau. Un programme très prenant dont seuls les meilleurs joueurs découvriront les niveaux supérieurs. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.



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

Type	action
Intérêt	4
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	C

Street Gang

Atari ST, disquette Players

Vous incarnez un petit voyou du nom de Mickey. Votre but : devenir membre d'un des gangs qui hantent les grands centres urbains des Etats-Unis. Pour parvenir à vos fins,

Tracers

Amiga, disquette Micro Illusions

Il est vraiment étonnant qu'un programme comme *Tracers* sorte en 1988 et de plus sur un Amiga. En effet,

Tracers n'est rien d'autre qu'un

jeu s'inspirant du duel de motos lumineuses du film *Tron*. De nombreux logiciels, depuis la sortie de ce dernier (1982) se sont inspirés du principe de l'affrontement de deux véhicules qui laissent un tracé lumineux derrière eux : le premier dont la trajectoire est interrompue par le tracé de l'autre, perd la partie.

Dans le cas de *Tracers*, plusieurs modes sont proposés parmi lesquels un mode solo (contre l'ordinateur), un mode duel, et la possibilité d'affronter plusieurs traceurs lumineux simultanément.

Ce programme n'est donc absolument pas une nouveauté. De plus, sa réalisation ne tire pas parti des possibilités de l'Amiga (graphismes réduits à leur plus simple expression). Les bruitages ne parviennent pas non plus à convaincre, car bien qu'agréables à écouter, ils ne présentent aucun rapport avec les différents événements du jeu. Les programmeurs seraient-ils à court d'imagination ?

Type	action
Intérêt	8
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Vindicator

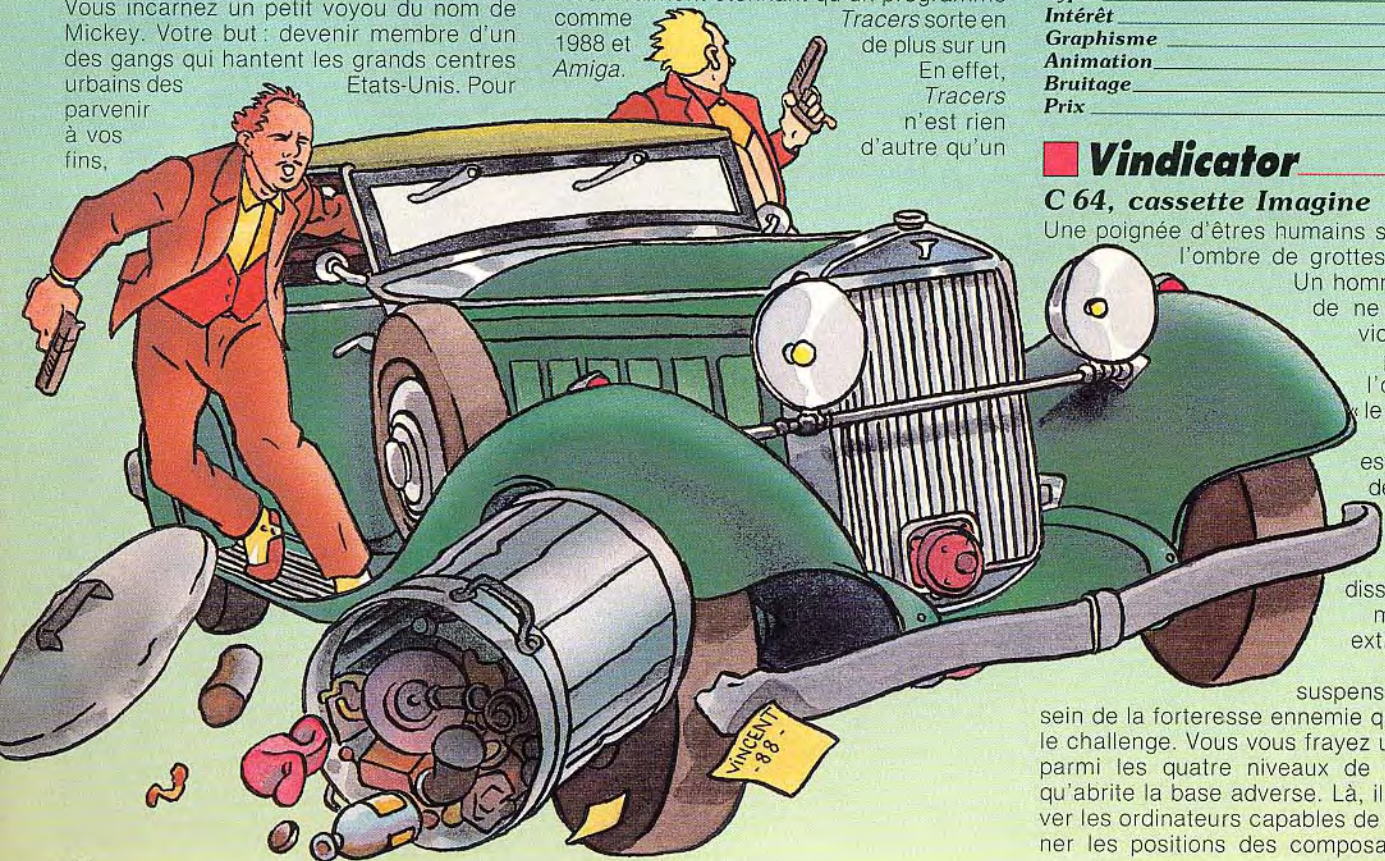
C 64, cassette Imagine

Une poignée d'êtres humains survit dans l'ombre de grottes humides.

Un homme décide de ne plus être victime et de passer à l'offensive : « le vengeur ».

Vindicator est composé de plusieurs niveaux complètement dissemblables mais tous extrêmement riches en

suspens. C'est au sein de la forteresse ennemie que débute le challenge. Vous vous frayez un chemin parmi les quatre niveaux de labyrinthe qu'abrite la base adverse. Là, il faut trouver les ordinateurs capables de vous donner les positions des composants de la



■ Elf

Atari ST, disquette Microvalue

Chassé du château du roi, un elfe doit explorer la région à la recherche des deux moitiés d'une citrouille d'or, afin d'obtenir son pardon. Sa seule arme est un arc dépourvu de flèches. Il doit s'en procurer en chemin et pour survivre, trouver de la nourriture à intervalles réguliers. L'elfe peut aussi participer à un jeu de dés qui, par la suite, lui permet de commencer la partie à un niveau plus élevé grâce à l'utilisation d'un code. Ce jeu qui se situe entre arcade/aventure et plates-formes n'est guère passionnant.



Les graphismes sont assez pauvres. Le scrolling, particulièrement brutal et fatigant pour les yeux, n'arrange rien à l'affaire. Quant à l'action, peu excitante, elle est compliquée par un très inconfortable mode de contrôle du personnage. De plus, la notice en anglais n'est pas d'une grande clarté. Les premières parties, difficiles et frustrantes, ne sont guère stimulantes. Un programme qui n'offre pas grand intérêt.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	8
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Amiga, disquette Tynesoft

Cette version est identique à celle du ST, c'est-à-dire qu'elle est aussi inintéressante. On retrouve donc les mêmes défauts : une réalisation médiocre et un mode de contrôle saugrenu. Aucun intérêt.

A.H.-L.

Type	_____	action
Intérêt	_____	8
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B



■ Platoon

Amiga, disquette Ocean

Décidément, les versions seize bits de *Platoon* sont décevantes. Sur *Amiga*, comme sur *ST*, on ne retrouve pas les qualités qui ont fait le succès des versions huit bits. Passe encore que les graphismes et l'animation soient assez ordinaires. Le pire c'est que l'action perd beaucoup de son intérêt en raison de maladroites de programmation. C'est un jeu difficile à l'origine, mais dans cette version il est presque impossible de survivre car l'ennemi vous tire dessus avant même d'apparaître sur l'écran. La superbe scène dans les tunnels est peut être réussie, mais la plupart des joueurs ne la verront jamais. Ils renonceront bien avant d'arriver jusque-là. Une conversion lamentable qui engendre une grande frustration.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	9
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

■ Strange New World

Amiga, disquette Softgang



Ce programme est un « remake » de l'antique *Scramble*. Vous devez sauver des scientifiques, otages de dangereux terroristes. Le logiciel vous propose un affichage de profil d'un décor accidenté, truffé de missiles à têtes chercheuses et autres joyusetés. Votre tâche consiste à éviter simultanément les projectiles, les difficultés du terrain, et la panne sèche (les réserves de carburant sont aléatoirement distribuées). Les graphismes du logiciel sont beaux mais largement en dessous des possibilités réelles d'un *Amiga* (le jeu est antédiluvien). Les animations et le scrolling hori-

zontal sont fluides, les bruitages corrects sans plus. Ce type de jeu avait peut-être de l'intérêt il y a cinq ans. Ce logiciel est cependant sympathique.

Eric Caberia.

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

■ Maniax

Amiga, disquette Anco



Toutes les grandes villes de l'hémisphère ouest sont recouvertes d'une épaisse couche de bouillard comme on n'en avait jamais connue. Au-dessus vole un dragon que même les missiles les plus puissants ne parviennent pas à détruire. *Maniax*, un extra-terrestre venu d'une lointaine galaxie, est appelé à la rescousse. On a bien du mal à saisir le rapport qu'il peut y avoir entre ce scénario extravagant et ce programme, qui n'est autre qu'un remake de *Qix*, un ancien jeu d'arcade d'Atari.

Vous déplacez un point qui trace une ligne derrière lui afin de former des territoires. Lorsque ceux-ci occupent au moins 75 % de la superficie vous passez au niveau suivant. Une créature se déplace dans l'espace libre et vous perdez une vie lorsqu'elle entre en contact avec la ligne que vous tracez. Vous évitez également d'autres créatures qui rôdent à la limite de votre territoire. *Maniax* est un jeu amusant, mais cette nouvelle version n'apporte pas grand-chose de nouveau à part quelques bonus à ramasser. Un petit jeu sympathique. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

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

■ Dream Warrior

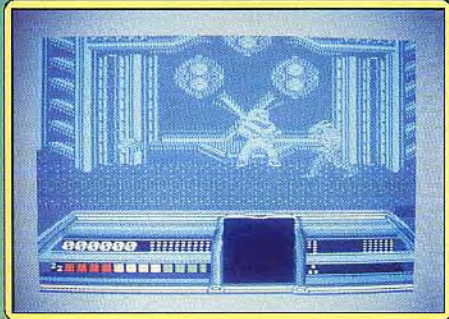
Spectrum, cassette Tarann

Pour sauver le monde de l'emprise meurtrière d'Ocular, vous vous infiltrerez dans les rêves de vos collègues et tentez de le trouver et de le détruire. Ces rêves sont peuplés de demi-démons qui détiennent chacun une parcelle de l'image du dormeur. Ils ne la perdront qu'avec leur vie. Les démons

géants sont plus dangereux, car ils jettent des bombes redoutables. Toutes les attaques que vous essayez réduisent de manière plus ou moins importante la profondeur de votre repos.

Or, une fois que vous êtes réveillé, le jeu s'arrête. Vous pouvez cependant approfondir votre assoupissement en vous emparant du contenu des coffres à sommeil. Mais il faudra auparavant trouver ces coffres et les cartes qui les ouvrent.

Certains obstacles gênent votre progression : rampes clignotantes au sol que vous ne pouvez franchir qu'éteintes et ascen-



seurs qui nécessitent une carte d'accès. Une fois les images des trois dormeurs reconstituées, vous affronterez Ocular lui-même dans son repaire. Ce jeu d'action mêlé d'aventure ne m'a pas séduit. Les décors monochromes sont très répétitifs, les créatures mal dessinées et leur animation désolante (simples glissements). Seuls les bruitages sont mieux réalisés, mais aucune musique n'accompagne le jeu. (Notice en mauvais français.)

Jacques Harbonn

Type	action-aventure
Intérêt	10
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	★★★
Prix	A

■ Mafdet and The Book of The Dead

Atari ST, disquette Software Horizons

Vous incarnez Mafdet, la déesse-chatte de la Revanche. Seth, le mauvais dieu a volé le Livre des Morts et l'a caché aux enfers. Du coup, aucun Egyptien ne peut accéder au royaume des morts après son décès. A vous de retrouver le livre.

Le domaine dans lequel vous évoluez est vaste et parsemé de portes et de trappes qui mènent à de nouveaux couloirs et niveaux. Il est aussi peuplé de nombreux monstres plus ou moins redoutables. Vous pouvez à volonté passer de votre forme de chat à celle de femme. Chacune a ses avantages. En tant que chat, vous courez plus vite, sautez les trappes et échappez aux créatures en perdant cependant un certain nombre de points de vie.

Sous forme de femme, vous vous défendez grâce à votre épée et accédez à certains

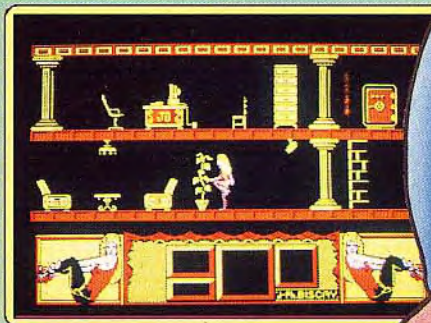


endroits particuliers. Vous trouvez de multiples amulettes aux effets divers : vies supplémentaires, accès à certains passages, saut plus important, etc. Les graphismes de certaines salles et de quelques monstres sont splendides.

L'animation est créatures, de moyenne à bonne. Les bruitages sont principaux problème fait qu'il faut tâtonner apprendre quel objet que ouvre tel passage quelle trappe ne mène nulle part. Vos neuf vies passent très vite et vous devez donc accumuler les connaissances d'une partie sur l'autre. Un jeu au scénario moyen mais aux graphismes souvent superbes. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

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



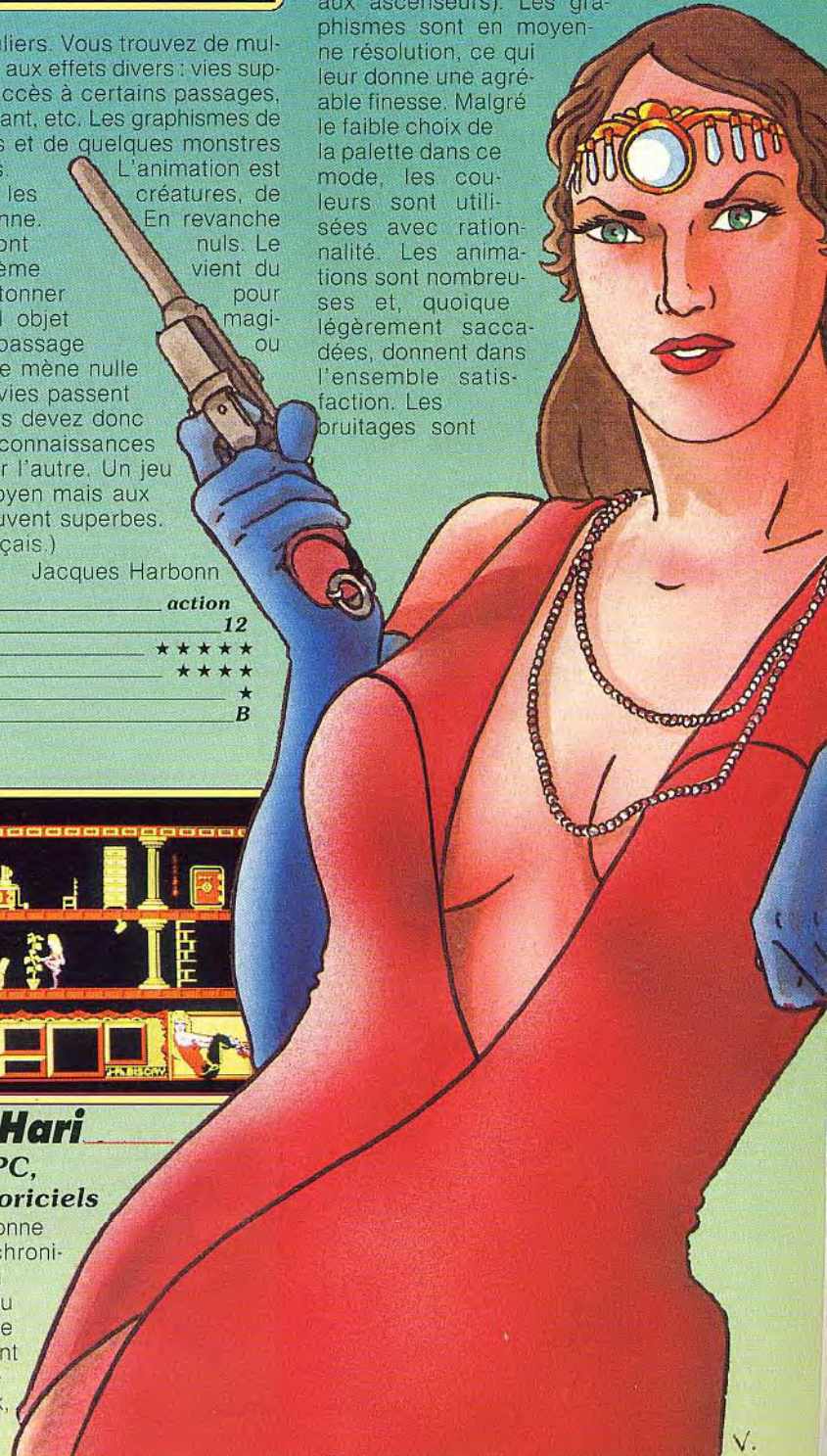
■ Mata Hari

Amstrad CPC, disquette Loriciels

La célèbre espionne qui défraya la chronique au début du siècle reprend du service sur votre CPC. Entièrement sous le contrôle de votre joystick, son but est simple : pénétrer

le plus profondément possible dans une ambassade afin d'y subtiliser des documents ultra-secrets. Sa mission est entravée par les nombreux gardiens et pièges dont est truffée l'ambassade.

Heureusement malgré ses formes généreuses, notre héroïne est une experte des armes à feu et des explosifs. Ces derniers lui sont particulièrement utiles pour faire éclater des coffres-forts qui renferment des données indispensables pour progresser dans le jeu (disquettes permettant l'accès aux ascenseurs). Les graphismes sont en moyenne résolution, ce qui leur donne une agréable finesse. Malgré le faible choix de la palette dans ce mode, les couleurs sont utilisées avec rationalité. Les animations sont nombreuses et, quoique légèrement saccadées, donnent dans l'ensemble satisfaction. Les bruitages sont



ROLLING SOFTS

sobres mais parfaitement efficaces (une espionne bruyante serait un comble !). Un soft qui n'est pas d'une originalité fracassante, mais qui a le mérite d'être bien réalisé et de n'être pas sexiste. Eric Caberia.

Type	action/aventure
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

■ Veteran

Atari ST, disquette Software Horizons (Paradox)

Avec une réalisation et une finition plus que moyennes, *Veteran* ne parvient pas à convaincre. S'inspirant du jeu vedette *Opération Wolf*, il vous met sous le feu nourri d'un champ de bataille. Après avoir choisi un certain type d'arme (M-16, Kalachnikov), vous devez tirer sur tous les ennemis qui tentent de vous tuer. Vous disposez d'un certain nombre de grenades qui s'avèrent utiles en cas d'attaques massives. Les sprites sont de très grande taille mais ils disposent malheureusement d'une animation



que vous puissiez les anticiper (ce sont pour l'essentiel des jets ultra-rapides). Comme vous pouvez le constater, ce logiciel ne peut pas obtenir la palme de l'originalité. Pour aggraver son cas, les graphismes ne sont guère mieux. Le paysage maritime qui vous est offert n'est interrompu que par un petit groupement d'îles sans intérêt esthétique. Les attaques des formations aériennes ennemies se font de face, de telle sorte que vous ne voyez que très peu de choses des avions qui vous agressent. Les animations sont pourtant correctes, en particulier lors des scrollings qui illustrent les rotations de votre tourelle. Les bruitages, bien que peu nombreux, rendent correctement compte des vrombissements de réacteurs d'avions et des tirs de votre canon. Un jeu trop simple. Eric Caberia.

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

★ Nebulus

Amiga, disquette Hewson



Pogo, le Nebulose, a été chargé de détruire des tours édifiées en pleine mer sans permis de construire. Un sous-marin de poche le dépose au pied de la première tour et l'ascension commence. Le bipède vert marche sur des dalles et la tour tourne sur elle-même au fur et à mesure de sa progression. De nombreux dangers le guettent : des dalles qui s'écroulent sous ses pas, des créatures mortelles qui traversent l'écran à sa hauteur et bien d'autres choses encore. Le temps tourne inexorablement et Pogo doit atteindre le sommet avant que le compteur ne retombe à zéro, faute de quoi il faut repartir tout en bas.

Nebulus est un petit chef-d'œuvre qui a su renouveler les jeux de plates-formes. Les versions 8 bits étaient excellentes. C'est encore mieux sur *Amiga*. Les graphismes sont agréables et colorés, l'animation fluide et les effets sonores très amusants. *Nebulus* est un piège : une fois qu'on a commencé à y jouer, on ne peut plus s'arrêter. Les premières tours ne posent pas trop de problèmes, mais à partir de la cinquième il faut s'accrocher. Ce jeu exige de la précision et de bons timings, mais il faut aussi faire preuve d'imagination. Un must.

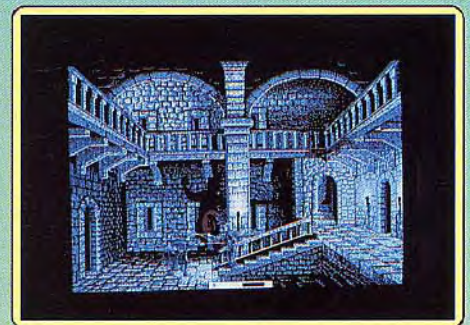
Alain Huyghues-Lacour.

Type	plates-formes
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

★ Defender of The Crown

Macintosh, disquette

Cinemaware



Les adaptations sur *Mac* commencent à fleurir et celle de *Defender of The Crown*, longtemps attendue, montre que les Macmaniaques peuvent s'en réjouir. Car la conversion, très bien réalisée, n'a pas été exécutée par un obscur tâcheron. Elle fait honneur à ses programmeurs. Les graphismes, tout d'abord, étonnent : somptueux et non issus d'un simple transcodage, ils s'adaptent parfaitement bien à l'écran noir et blanc du *Macintosh*. Les animations, très fluides, surprennent par leur souci du détail : lors des duels, les ombres se déplacent et les étoiles filantes, elles-mêmes, sont de la fête. Les bruitages réalistes et la musique médiévale à souhait achèvent de plonger le joueur dans l'ambiance. Quant à l'intérêt du jeu, il est intact avec son mélange unique de stratégie et d'adresse. *D.O.C.* sur *Mac* garde tous les perfectionnements qu'ont apportés les versions *ST* et *GS* : sièges plus ardues, possibilité d'être attaqué au retour d'une campagne... Qui plus est, la compression du jeu sur une seule disquette évite les incessants jonglages de disquettes que connaissent les possesseurs d'autres machines. La notice en français, enfin, (très rare sur cet ordinateur) achèvera de combler le



saccadée. Votre curseur de tir (dirigé par la souris) s'avère très rapidement incontrôlable à cause du clignotement désagréable qui l'agite. Tout cela donne au jeu une désagréable inertie qui nuit beaucoup au confort d'utilisation. Les bruitages sont grossiers bien que digitalisés.

Décidément, on ne peut se contenter d'un tel logiciel. Eric Caberia.

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

■ Battlestation

C 64, cassette Hewson

Les récents événements du golfe Persique semblent avoir inspiré l'auteur de ce logiciel. C'est aux commandes d'une tourelle de tir de vaisseau de guerre que vous devez officier. Votre tâche est simpliste : tirer sur tous les avions ou autres appareils volants qui tentent d'endommager votre vaisseau. Vous disposez pour cela d'un canon à cadence rapide et d'une tourelle à rotation complète (360°). Un radar vous indique les trajectoires des escadrilles ennemies afin

loueur exigeant. Deux reproches, toutefois, qui n'empêchent pas *D.O.C.* d'être un must : le jeu est un peu facile et les superbes interludes de la version *Amiga* ont purement et simplement disparu (paresse des programmeurs sans doute). A signaler : le soft, sur disquette double face, ne tourne pas sur les *Mac 128* et *512 Ko*, anciens modèles. (Notice en français.)

Olivier Scamps.

Type	_____	stratégie/adresse
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Impossible Mission II

Amiga, disquette Epyx

L'agent secret 4125 s'introduit dans le repaire de son vieil ennemi pour empêcher celui-ci de lancer des salves de missiles à

travers le monde. Dans chacune des tours, il doit explorer de nombreuses salles en évitant tous les pièges ainsi que les différents robots qui tentent de l'abattre. Ce programme se situe entre plates-formes et arcade/aventure. Pour en venir à bout, il faut faire preuve de beaucoup d'adresse, de réflexion et surtout de ténacité.

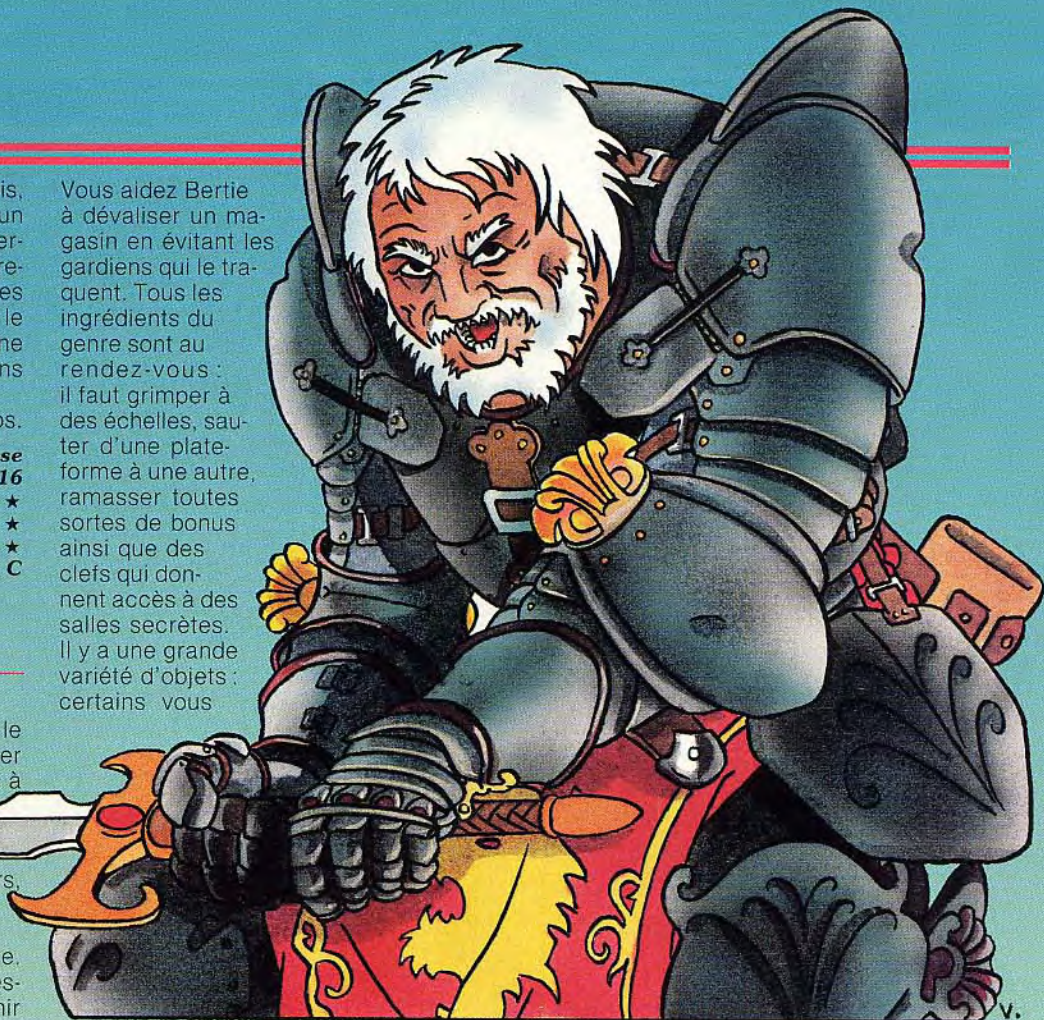
Cette nouvelle version est identique à celle du *ST*, mais elle présente une bande sonore bien plus saisissante. Les amateurs du genre n'auront de cesse de terminer l'aventure. Les autres risquent fort d'être rebutés par la difficulté de l'entreprise. C'est le

Vous aidez Bertie à dévaliser un magasin en évitant les gardiens qui le traquent. Tous les ingrédients du genre sont au rendez-vous : il faut grimper à des échelles, sauter d'une plateforme à une autre, ramasser toutes sortes de bonus ainsi que des clefs qui donnent accès à des salles secrètes. Il y a une grande variété d'objets : certains vous

rendent invincible temporairement tandis que d'autres vous immobilisent totalement.

Il faut bien dire que la réalisation n'est pas spectaculaire, mais les graphismes assez simples conviennent toutefois fort bien à ce type de jeu.

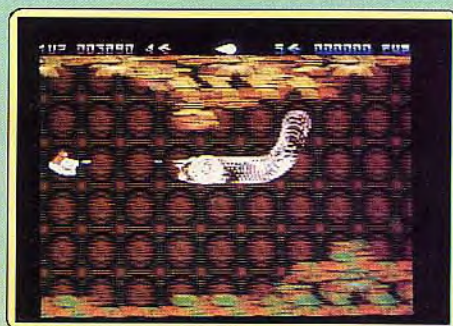
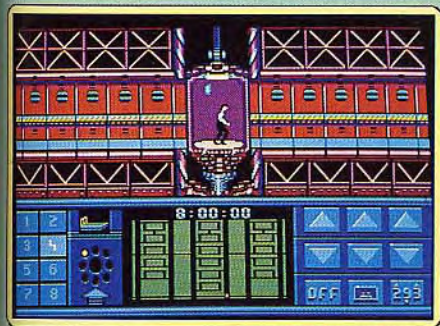
Ne vous laissez pas abuser par la simplicité et par les graphismes enfantins :



Scorpius

C 64 cassette Silverbird,

Dans les insondables abysses de votre planète, un drame aussi étrange qu'incompréhensible est en train de se dérouler : de terribles gaz toxiques se répandent via les multiples couloirs souterrains des profondeurs. C'est aux commandes d'un scooter sous-



type de jeu qui ne vous laisse pas indifférent : on adore ou on déteste. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	13
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Robbeary

Amiga, disquette Anco

Robbeary est un petit jeu de plates-formes qui rappelle les programmes des consoles VCS ou Coleco, il y a quelques années.

Robbeary est difficile et vous devrez vous accrocher pour progresser.

Si vous n'êtes pas un fan des jeux de plates-formes, essayez plutôt *Nebulus*, (voir le test de ce soft à la page précédente) car ce n'est pas *Robbeary* qui vous fera changer d'avis. Mais si vous aimez le genre, vous passerez un bon moment.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	plates-formes
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

marin que vous tentez de résoudre cette énigme. D'étranges légendes suggèrent qu'une monstrueuse créature du nom de Scorpius hante les profondeurs et contrôle des hordes d'animaux infernaux.

D'une manière générale, ce programme est d'une bonne réalisation technique bien que classique dans sa trame. Les graphismes sont riches en couleurs et donnent une agréable vision des fonds abyssaux. Les créatures qui vous attaquent à un rythme effréné sont d'une grande diversité (serpents, asticots, larves et autres gastéropodes). On peut noter aussi que pour rendre compte de la progression de votre engin, ▶

ROLLING SOFTS

le logiciel propose un superbe scrolling différentiel (l'avant et l'arrière-plan se déplacent à des vitesses différentes). La qualité et la vitesse d'animation des monstres ne souffrent d'aucun défaut. Cependant on peut s'étonner que les concepteurs du logiciel n'aient pas jugé bon de rendre plus mobile votre scooter. En effet, malgré les attaques incessantes venant de tous bords, vous pouvez seulement tirer devant vous (il n'est pas possible de se retourner pour détruire un agresseur venant de l'arrière). Cette carence nuit au logiciel en le rendant extrêmement difficile.

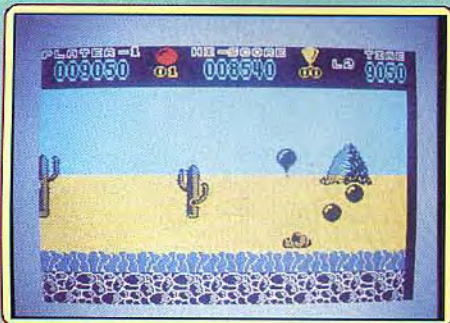
Eric Caberia.

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

Hoppingmad

Spectrum, cassette Elite

Vous contrôlez un chapelet de quatre boules noires animées d'un mouvement sinusoïdal. Le but du jeu est simple : ramasser



les pommes des arbres et surtout les ballons volants. Mais un certain nombre d'obstacles se dressent sur votre route : animaux au sol ou volant, plantes, objets divers. Vous pouvez augmenter l'amplitude en hauteur et accélérer ou ralentir mais pas vous arrêter complètement. En touchant l'un de ces obstacles, vous perdez l'une de vos boules. Evidemment, moins vous avez de boules, plus il vous est difficile d'attraper toutes les pommes et les ballons. En contrepartie, vous éviterez aussi plus facilement les obstacles. Cependant, certains d'entre eux, au lieu d'être néfastes, vous apportent un bonus supplémentaire. Vous devez donc apprendre à les reconnaître dans les différents niveaux.

Une fois que vous avez amassé dix ballons, le jeu passe au niveau suivant. Mais certains ballons vous font directement progresser dès que vous les touchez. Si vous les perdez tous, vous perdez du même coup une vie. Economisez-les car vous ne disposez que de trois vies pour l'ensemble du jeu. Si les graphismes sont moyens, l'animation est tout à fait réussie. Le vol des oiseaux est bien rendu ainsi que les rebonds des boules. Le scrolling latéral est rapide et fluide. La musique de présentation et de

fin de jeu (sur plusieurs voix en 128 K) est très entraînant. En revanche, les bruitages en cours de jeu sont rudimentaires et aucune musique n'accompagne l'action. Un bon petit soft auquel on se laisse prendre. (Notice en français.)

Jacques Harbonn.

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

Nato Commander

Apple II, disquette Microprose

Vous assurez le commandement des troupes de l'Otan attaquées par les forces du Pacte de Varsovie. Vous avez le choix entre cinq scénarios plus ou moins complets, chacun au niveau voulu (1 à 4).

Vous disposez d'unités d'infanterie, de blindés lourds et légers, de parachutistes, de gardes nationaux (plus adaptés à la défense fixe), d'hélicoptères, d'escadrilles aériennes, et de missiles classiques ou nucléaires. Vous gérez le mouvement des troupes (dont la vitesse est fonction du terrain), le mode (défense normale, précipitée ou préparée, tactique), vous vous occupez du moral des troupes et bien d'autres choses encore.

Les escadrilles aériennes auront pour mission de réduire la puissance aérienne du Pacte et d'assurer un soutien logistique aux unités terrestres. L'utilisation des armes nucléaires ne devra se faire qu'en dernier recours car elles sont très mal vues sur le plan politique.

L'ordinateur offre une stratégie difficile à combattre. Pour avoir quelques chances,



vous établissez une solide défense en tirant parti au maximum des accidents de terrain. Vous passez à la contre-attaque une fois le choc du premier contact atténué. Les graphismes sont simples mais lisibles, les bruitages quasi absents, mais ce n'est pas important dans ce type de jeu. Un bon et difficile wargame.. (Notice en français.)

Jacques Harbonn.

Type	wargame
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitage	★
Prix	E

Sons of Liberty

Version C 64/C 128, disquette S.S.I

Sons of Liberty retrace les grandes batailles de la guerre d'indépendance des Etats-Unis. Le jeu est très complexe, trop peut-être, et les options nombreuses. Il peut se



jouer à deux ou en solitaire, l'ordinateur assume n'importe quel camp. Les graphismes sont assez affinés pour cette machine. Suivant le niveau de jeu, le programme tient compte du moral, de la fatigue, de la visibilité, de l'influence des officiers sur le résultat des combats...

En revanche, les nombreux accès disques ralentissent le déroulement de la partie. Elle peut durer plusieurs heures. Se joue au joystick, uniquement en cas de scénario simplifié. (Programme et manuels — volumineux — en anglais.)

Olivier Rogé.

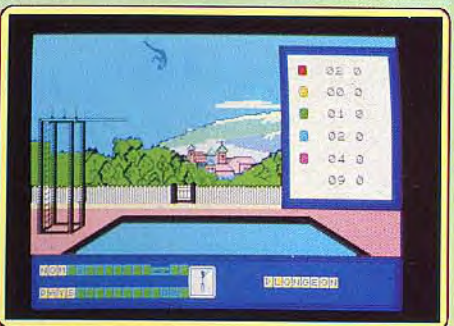
Type	wargame
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★
Bruitage	★★
Prix	?

Sports d'été

TO9, disquette Fil

Ce logiciel vous propose un ensemble de six épreuves olympiques. Parmi les plus intéressantes, on compte le 400 m plats, le javelot, le plongeon, le tir au pistolet. Ce lointain cousin de Summer Games souffre d'un graphisme absolument repoussant. Les concepteurs semblent n'avoir fait aucun cas de la palette de couleurs de la machine.

Les animations sont dans l'ensemble correctes, mais comme à l'accoutumée sur le TO9, les bruitages sont anémiques et font perdre au jeu le peu de crédit qui lui res-



taît. Un programme finalement très décevant.
Eric Caberia.

Type	sports
Intérêt	9
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Computer Hits

Amiga, disquette Beau Jolly

Cette compilation propose quatre titres déjà anciens sur Amiga. *Little Computer People* vous invite à observer un petit bonhomme dans sa maison et à tout faire pour le rendre heureux : discussion, jeux, besoins alimentaires, sommeil, etc. Le charme joue toujours pour ce logiciel très original. *Brattaccas* est un jeu d'aventure-action qui n'aurait pas été mal si la gestion du personnage n'était aussi déficiente. Il ne répond à vos sollicitations que de manière irrégulière. *Deep Space* est un « Star Trek » assez complet, avec bataille en 3D et ennemis variés. Il y a beaucoup de choses à gérer et il est loin d'être facile de débarrasser l'espace de vos adversaires. *Hacker II* est un autre logiciel original. Pour infiltrer le QG ennemi, vous disposez de trois robots et avez à votre disposition la visualisation des caméras de sécurité. A vous les heures et chemins de ronde des gardes et la position des caméras pour mener votre droite à bon port sans qu'il soit repéré. Un jeu difficile et passionnant. Une compilation agréable mais qui date un peu. (Notice en français.)

Jacques Harbonn.

Type	compilation
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Winter Games

Macintosh, disquette Epyx

Epyx nous livre ici une adaptation honnête mais sans génie de son célèbre hit. *Winter Games* sur *Macintosh* reste en effet très proche des autres versions, trop proche même, serait-on tenté de dire. Pourquoi,



plutôt que d'apporter quelques légères améliorations graphiques à la version 8 bits, les programmeurs n'auraient-ils pas tenté d'en réécrire une en

tous les autres ordinateurs... Mais il serait injuste de penser que la magie s'est envolée. On éprouve toujours du plaisir à concourir dans ces jeux olympiques. Car à des épreuves subtiles requérant surtout de la coordination s'ajoute une réalisation efficace : graphismes suffisamment fins pour faire oublier l'absence de couleur, animation précise, bruitages réalistes (bien que non digitalisés) et musiques pas toujours très harmonieuses mais variées. A plusieurs, la compétition devient passionnante. Un bon soft donc, malgré tout. (Notice en anglais.)
Olivier Scamps.

Type	simulation sportive
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	F

Downhill Racer

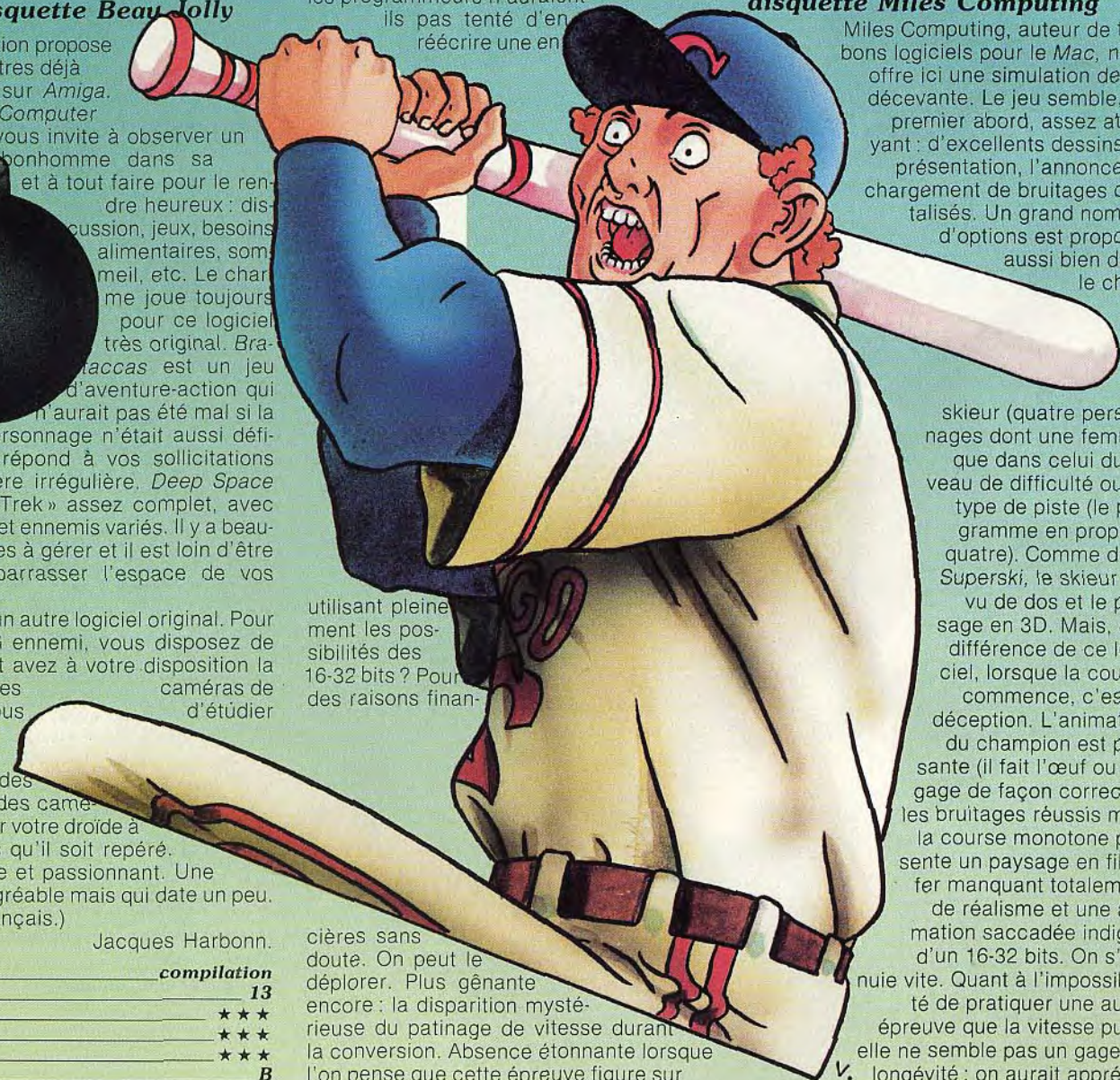
Macintosh 512 + ou SE, disquette Miles Computing

Miles Computing, auteur de très bons logiciels pour le *Mac*, nous offre ici une simulation de ski décevante. Le jeu semble, au premier abord, assez attrayant : d'excellents dessins de présentation, l'annonce du chargement de bruitages digitalisés. Un grand nombre d'options est proposé, aussi bien dans le choix du

skieur (quatre personnages dont une femme) que dans celui du niveau de difficulté ou du type de piste (le programme en propose quatre). Comme dans *Superski*, le skieur est vu de dos et le paysage en 3D. Mais, à la différence de ce logiciel, lorsque la course commence, c'est la déception. L'animation du champion est plaisante (il fait l'œuf ou dégage de façon correcte), les bruitages réussis mais la course monotone présente un paysage en fil de fer manquant totalement de réalisme et une animation saccadée indigne d'un 16-32 bits. On s'ennuie vite. Quant à l'impossibilité de pratiquer une autre épreuve que la vitesse pure, elle ne semble pas un gage de longévité : on aurait apprécié

utilisant pleinement les possibilités des 16-32 bits ? Pour des raisons finan-

cières sans doute. On peut le déplorer. Plus gênante encore : la disparition mystérieuse du patinage de vitesse durant la conversion. Absence étonnante lorsque l'on pense que cette épreuve figure sur

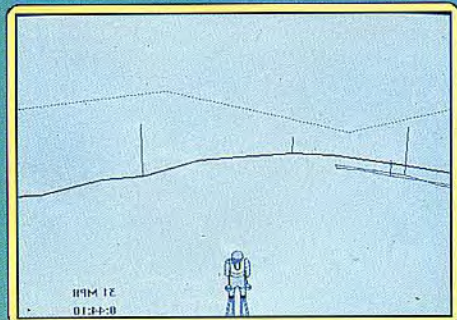


ROLLING SOFTS

■ PC Goldhits

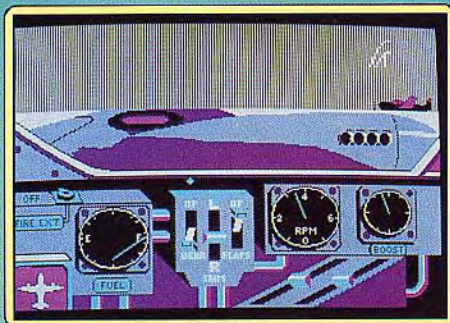
PC et compatibles, disquette US Gold

Une compilation comprenant des titres pas très récents mais qui ont tous été des succès en leur temps. On peut citer *Bruce Lee* qui est un passionnant jeu de poursuite et d'action aux accents de karaté. *Ace of Aces* vous donne l'occasion de découvrir la magie du vol et l'ivresse des combats aériens durant la Seconde Guerre mondiale. *Infiltrator* tient du simulateur d'hé-



licoptère et du jeu d'action. En dernier lieu, les amateurs de golf apprécieront la variété et la complexité des parcours que leur propose *World Class Leaderboard*.

Type	simulation sportive
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★
Prix	F



Les capacités graphiques de ces programmes sont (il faut l'avouer) médiocres en comparaison des versions sur d'autres machines (graphisme rudimentaire et pauvreté en couleurs du mode CGA). Les animations

male des jeux. Les bruitages, en revanche, sont à la limite du ridicule et se confondent en couinements et grésillements plus ou moins électriques. Une compilation de programmes (bons à l'origine) qui ont beaucoup perdu de leur intérêt en passant sur PC.

Eric Caberia.

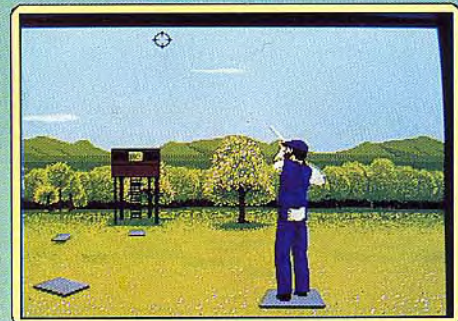
Type	action/sport
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

■ Summer Olympiad

Amiga, disquette Tynesoft

Continuant sur la lancée de *Winter Olympiads 88*, Tynesoft nous offre les jeux olympiques d'été. Comme dans le précédent programme, on retrouve des épreuves déjà présentes dans la série des « Games » d'Epyx. Mais cette fois, la mise en scène se démarque beaucoup plus.

Il n'y a que cinq épreuves, très soignées. On commence par le ball-trap, très réussi, puis l'escrime, le triple saut, le plongeon et pour terminer le 100 m haies. Dans ce pro-



gramme multiépreuve, bien conçu, il n'est pas question de passer tout son temps à secouer le joystick de gauche à droite le plus rapidement possible. Il faut rechercher la précision, ce qui est bien plus intéressant. La réalisation est excellente avec un effort tout particulier vers une représentation des scènes en 3D, très agréable. Les graphismes et l'animation sont soignés et contribuent pour beaucoup à la réussite de l'ensemble. Un programme de circonstance qui séduira les sportifs du joystick. (Notice en français.)

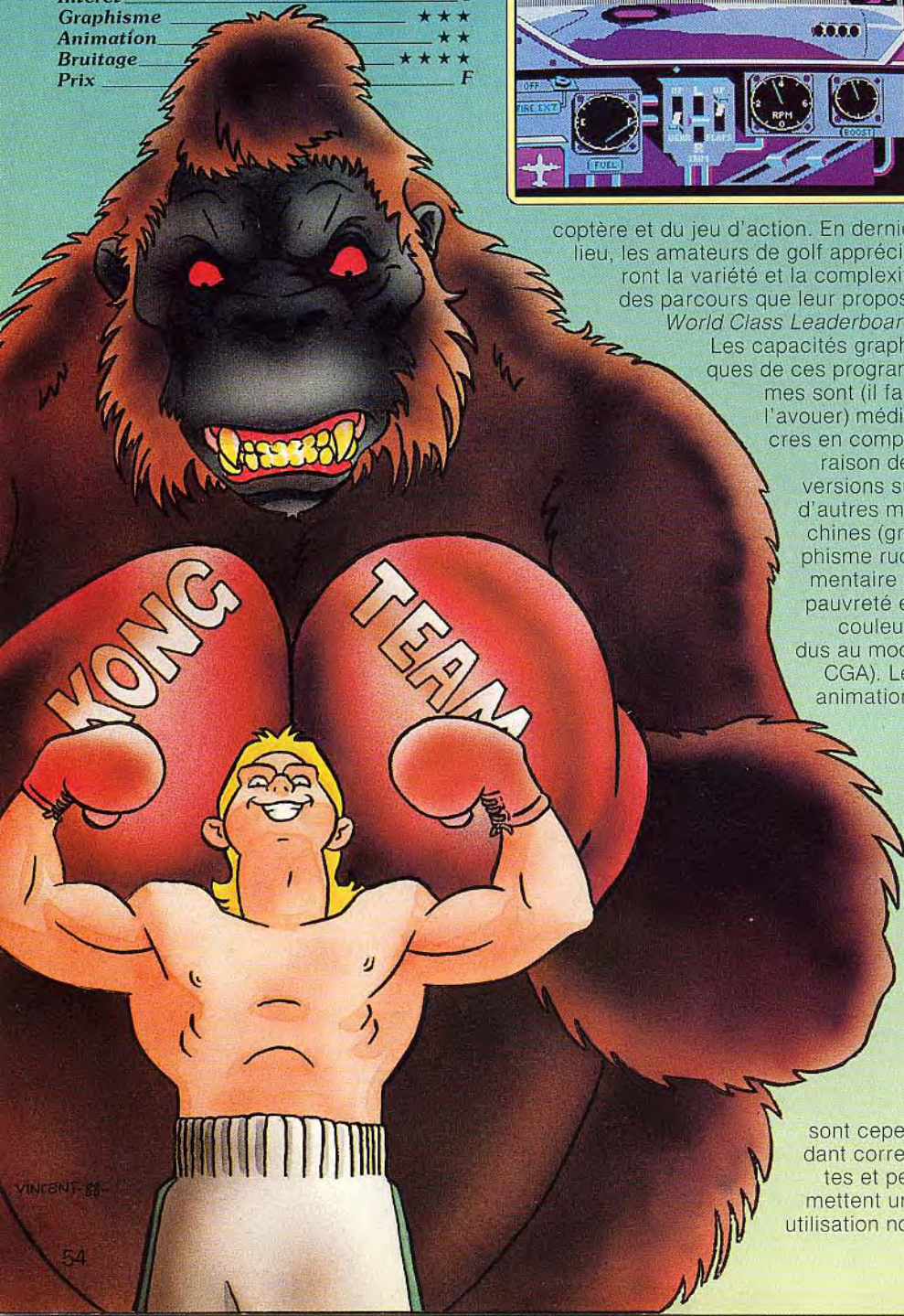
Alain Huyghues-Lacour.

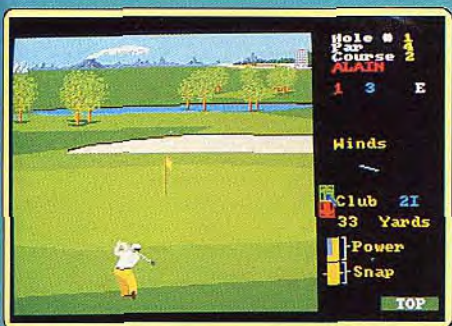
Type	multiépreuve
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

■ Leader Board/Birdie

Amiga, deux disquettes US Gold

Cette excellente compilation réunit deux grands classiques du golf sur micro : *Leader Board* et *Tournament Leader Board*. Les possesseurs d'un Amiga 500 vont enfin pouvoir profiter de ce superbe programme, jusqu'à présent réservé aux rares posses-



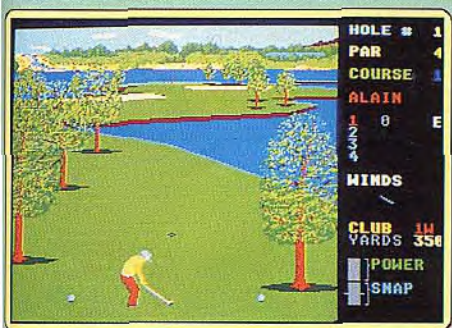


seurs d'un Amiga 1000. En effet, la première version ne fonctionnait pas avec le Kickstart 1.2. On ne présente plus ce jeu passionnant couronné hit sur tous les formats. Entre autres qualités, il doit son succès à ses excellents graphismes, ainsi qu'à ses différents niveaux de difficulté qui le rendent accessible à tous. On joue très simplement en mode novice, ou bien en tenant compte de tous les paramètres en mode professionnel. Alain Huyghues-Lacour.

Type	compilation
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Version ST

Cette version est très proche de la précédente et on y prend le même plaisir. Elle présente toutefois un défaut qui a ensuite été corrigé sur Amiga. En effet, la souris sert à la fois à sélectionner un club et à indiquer la direction du tir. Alors il arrive parfois que l'on change de club sans s'en rendre compte, ce qui est assez gênant. Un grand classique. A.H.-L.



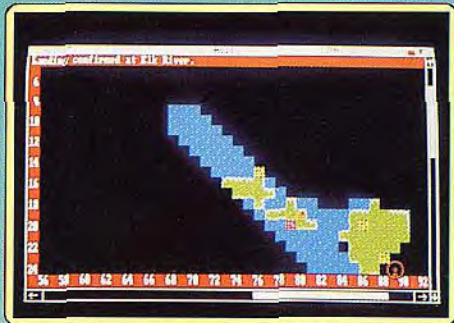
Type	compilation
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Empire

Amiga, disquette Interstel

Si vous avez toujours rêvé de devenir le Maître du monde, Empire est un logiciel fait pour vous. Il s'agit d'un wargame particulièrement élaboré qui vous permet de bâtir un empire. Au début de la partie, vous trouvez une ville au beau milieu d'un monde

inexploré. A la tête de vos armées, vous partez vers l'inconnu puis vous prenez les autres villes que vous découvrez. Ensuite vous décidez, en fonction d'une stratégie globale, ce que chaque ville doit produire pour soutenir votre effort de guerre. Ce choix est évidemment déterminant pour la suite. Au fur et à mesure de vos conquêtes, votre capacité de production augmente et très vite vous vous retrouvez à la tête d'une grande armée disposant des équipements les plus modernes. Tout va donc pour le mieux et vous vous prenez déjà pour le Maître du monde, quand soudain vous

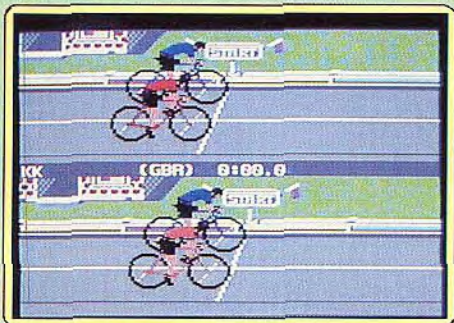


troupez la zone d'influence d'un autre apprenti tyran. Aucune alliance n'est possible, il ne vous reste plus qu'à combattre. Que le meilleur gagne. Empire est un wargame très complet que l'on peut jouer à trois, ou bien contre l'ordinateur. Un programme intéressant pour joueurs aguerris. Alain Huyghues-Lacour.

Type	wargame
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	n.c.

Gold, Silver, Bronze C 64, disquette Epyx

Une compilation de programmes mythiques tels que Summer Games I, Summer Games II, Winter Games. Les graphismes sont inégaux car les différents logiciels sont révélateurs de l'évolution de la qualité des produits Epyx. Summer Games I est le plus désuet des trois, ses graphismes sont rustiques, mais ses animations et ses bruitages donnent toute satisfaction. A remarquer que les concepteurs du logiciel n'ont aucune idée des performances réelles dans chacune des disciplines proposées : il est possible de faire un cent mètres nage libre



en trente-six secondes (de quoi rendre fou Matt Biondi). Winter Games est sublime en ce qui concerne ses animations. Mais c'est surtout Summer Games II qui sur ce point atteint le summum de la qualité (concours hippique, triple saut). Cette compilation constitue donc un excellent produit. Eric Caberia.

Type	simulation sportive (compilation)
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

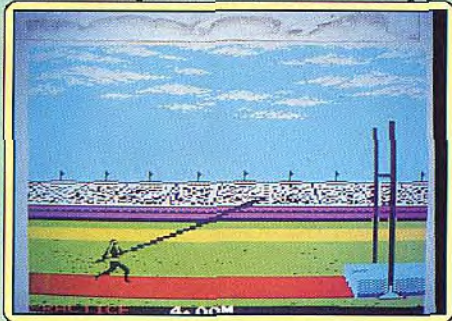
Version Amstrad CPC

La version CPC de cette compilation ne parvient pas à égaler celle du C 64. Bien que les graphismes soient souvent de qualité, les animations sont beaucoup moins fluides et réalistes. Les bruitages souffrent eux aussi des limitations du CPC. Ils ne parviennent pas à enthousiasmer. E.C.

Type	sports (compilation)
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Version Spectrum, cassette Epyx



Une compilation intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, c'est la première adaptation de Summer Games I et II, deux grands classiques, sur cette machine. Ensuite le déroulement du jeu est strictement identique à la version ST. Les graphismes des athlètes sont corrects mais les décors un peu succints. Au total, une excellente compilation. Jacques Harbonn.

Type	sports (compilation)
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	—
Prix	B



★ Star Ray

Atari ST, disquette Logotron

En admirant ce superbe shoot-them-up sur *Amiga*, on pouvait douter de la possibilité d'une adaptation sur *ST*. Il est, en effet, assez difficile de réaliser un bon scrolling horizontal sur cette machine. Mais Logotron a fait le bon choix en confiant cette conversion à Steve Bak qui a déjà largement fait ses preuves en ce domaine. Une fois de plus, le maître s'est montré à la hauteur de sa réputation en réussissant un scrolling horizontal en parallaxe des plus impressionnants, même s'il est légèrement moins rapide que celui de l'*Amiga*. Les graphismes sont magnifiques et la bande sonore excellente. Et comme si cela ne suffisait pas, Bak s'est offert le luxe de faire tenir ce programme sur une seule disquette, alors qu'il en faut deux sur *Amiga*. La classe !

Aux commandes de votre vaisseau, vous êtes chargé de protéger les containers d'énergie entreposés sur différentes planètes. Vous combattez toutes sortes d'Aliens qui vous mènent la vie dure. *Star Ray* s'inspire largement de *Defender*, le grand classique des salles d'arcade. Mais il ne s'agit pas d'un quelconque remake. La rapidité de l'action donne une nouvelle dimension à ce concept. Vous devez faire face à plus de cinquante types d'Aliens différents sur sept mondes, tous plus beaux les uns que les autres. L'action se déroule à un rythme d'enfer, à vous couper le souffle. *Star Ray* s'impose comme le meilleur shoot-them-up de l'année. Alain Huyghues-Lacour.

Type	shoot-them-up
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

★ Virus

Amiga, disquette Firebird

La première version de ce jeu très original a vu le jour sur *Archimedes*, sous le nom de *Zarch*. Son auteur, David Braben, a réalisé lui-même les conversions sur *ST* et *Amiga*. Le résultat est spectaculaire. *Virus* est le premier shoot-them-up à présenter un scrolling multidirectionnel en 3D. Cette superbe animation produit un effet visuel saisissant. De plus, les ombres portées des différents vaisseaux offrent une

agréable touche de réalisme à l'action. Aux commandes de votre vaisseau, vous repoussez des envahisseurs qui lâchent un virus mortel au-dessus de la planète. Une carte vous indique la position des vaisseaux ennemis, mais pour compliquer la chose, vous ignorez à quelle altitude ils se trouvent. A vous de le découvrir. Vous survolez la planète ou bien montez dans l'espace. Le mode de contrôle du vaisseau est assez déconcertant et on ne le maîtrise bien qu'après un solide entraînement. Il existe divers types d'appareils ennemis : certains diffusent le virus à basse altitude tandis que



des bombardiers passent à toute allure, en lâchant derrière eux des containers. Les plus agressifs tentent même d'aspirer l'énergie de votre vaisseau qui doit alors atterrir pour refaire le plein. *Virus* est un programme hors du commun.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	shoot-them-up
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

★ Star Goose

Amiga, disquette Logotron

Quand le premier shoot-them-up publié par un nouvel éditeur est un hit, il n'est pas facile de maintenir un tel niveau de qualité par la suite. Après le superbe *Star Ray*, Logotron continue brillamment sur sa lancée avec *Star Goose*, un programme original qui bénéficie d'une excellente réalisation. Aux commandes d'un étrange vaisseau vous glissez à la surface de la planète Nom en ramassant les cristaux dont les Aliens tirent leur énergie.

L'ennemi se défend féroce, mais vous pouvez lui échapper en utilisant à votre avantage les caractéristiques du terrain. En



effet, la surface de cette planète est irrégulière et présente de nombreuses dénivellations. C'est là que réside l'originalité de ce jeu qui présente un concept totalement nouveau. Du jamais vu dans ce type de programme. Outre le fait qu'elles sont très agréables visuellement, ces dénivellations pimentent l'action. Vous pouvez également emprunter des tunnels afin de faire le plein de carburant ou de munitions, ou bien encore pour vous procurer des missiles. Ce qui frappe tout de suite, c'est la beauté du graphisme et l'effet de relief obtenu. C'est vraiment une jolie réalisation qui présente une excellente utilisation des couleurs et une animation fluide. Un superbe shoot-them-up du troisième type.

Alain Huyghues-Lacour.

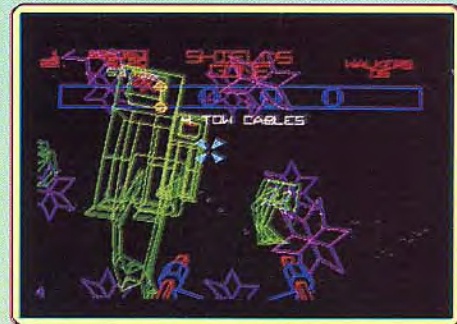
Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

★ L'Empire contre-attaque

Amiga, disquette Domark

Une fois de plus, Han Solo et Luke Skywalker combattent les troupes de Darth Vader. L'action commence alors que les robots de l'Empire s'approchent de la base des rebelles sur la planète des glaces. *L'Empire contre-attaque* présente la même construction que l'épisode précédent : des séries de quatre scènes avec une progression du niveau de difficulté. Ce n'est pas le seul point commun entre ces deux programmes. On trouve la perspective 3D ainsi que les graphismes en vecteurs.

Toutefois, l'action est moins prenante que

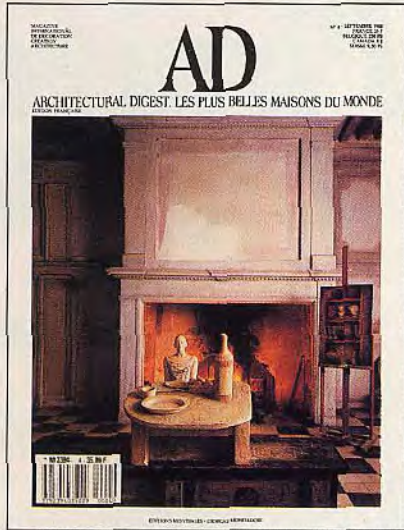


celle de *Star Wars*, à l'exception du combat contre les immenses robots d'attaque de l'Empire. Dans cette scène, très réussie, il faut faire tomber les chameaux de métal en lançant des câbles dans leurs jambes. C'est un shoot-them-up agréable auquel on peut reprocher un manque d'originalité. Espérons que le prochain épisode de la série sera plus réussi.

Alain Huyghues-Lacour.

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

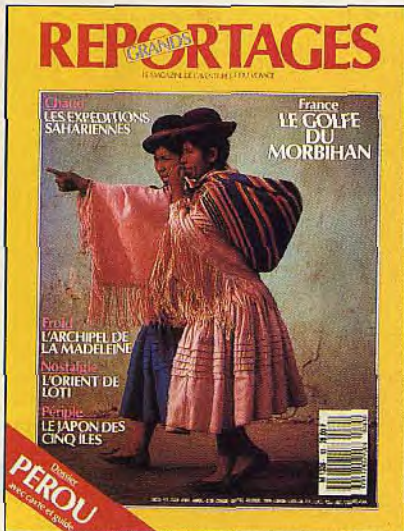
CHOISISSEZ UN DE CES QUATRE MAGAZINES. OFFREZ-VOUS OU OFFREZ A VOS AMIS UN CADEAU QUI DURE UN AN...



Les plus belles maisons du monde
11 Nos 297F
au lieu de 385F



Toute la mode et la beauté
10 Nos 198 F
au lieu de 250 F



Le magazine de l'aventure et du voyage
10 Nos 230F
au lieu de 290F



La musique classique et le son
11 Nos 198 F
au lieu de 275 F

CARTE D'ABONNEMENT A TARIF PREFERENTIEL

Pour vous abonner

Je désire m'abonner pour un an à
et à

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE

Ci-joint mon règlement de
à l'ordre des Editions Mondiales

Pour abonner un ami

Veuillez envoyer de ma part
à le magazine

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE

Ci-joint mon règlement de
à l'ordre des Editions Mondiales

Retournez vos cartes d'abonnements accompagnées de votre règlement sous enveloppe non affranchie à Editions Mondiales Presse Spécialisée Libre-reponse. 4375-75443 PARIS CEDEX 09

TB-59



J'irai revoir ma norme M.I.D.I.

Le salon de la Musique 88 témoignait cette année de la bonne santé de la Musique Assistée par Ordinateur (MAO). En vedette, l'Atari ST qui a su, depuis quelques années, créer une dynamique musique/informatique impressionnante. Plus loin, le retour des compatibles PC avec toute une série de softs en provenance des USA où le Big Blue fait très fort! Pour les autres machines? L'Amiga en est encore à ses premiers pas, le Macintosh est invisible au salon (!), le Commodore 64 manque de mémoire et l'Amstrad CPC découvre sa première interface MIDI... Le marché de la MAO est en pleine évolution. Avantage direct: une concurrence qui stimule de plus en plus les concepteurs de softs et offre au joueur un plus grand choix de machines. Ce choix crée du même coup un dilemme de taille dans l'esprit des nouveaux musi-

ciens de l'informatique. Nous avons fait le point sur les grandes tendances de la MAO 89.

L'Atari ST

Il est utile de rappeler ici ce qu'offre exactement la MAO: possibilité, matériels et... prix de revient! La Musique Assistée par Ordinateur travaille sur une configuration de base ordinateur/séquenceur/synthétiseur. Son emploi se résume comme suit: le synthé s'occupe de la création sonore et l'ordinateur enregistre les sons par l'intermédiaire du séquenceur (comme un magnétophone). Pour se lancer dans la MAO, il faut donc acquérir tout d'abord un synthétiseur équipé de prise MIDI (l'interface qui relie synthé et micro). Les synthés sont très nombreux sur le marché. Les marques dominantes - Yamaha, Casio et Roland - offrent de très bonnes machines pour un prix de revient convenable (premier prix à 4 000 F environ). Vient ensuite le choix de l'ordinateur et du séquenceur qui nous concerne directement ici.

L'Atari ST domine depuis trois ans le marché. Faible prix de revient, bibliothèque de softs impressionnante, la plupart des studios per-

ACTUEL

Tout ce que vous avez voulu savoir sur la Musique Assistée par Ordinateur sans jamais oser la pratiquer. Tous les softs, classés par machine, ont été placés sur écoute et passés au grill. Voici les grandes tendances pour 1989. Elles vont de Mozart à Michael Jackson. Sans complexe, mais avec précision.

sonnels ou professionnels sont désormais équipés en ST. La concurrence arrive pourtant, du côté du PC notamment, et peut-être de l'Amiga ou de l'Archimedes. Le Mac offre quant à lui un sérieux reconnu de tous, mais reste très handicapé par son prix d'achat. Nous allons ici étudier le devenir de toutes ces machines, en commençant bien sûr par le « Standard » actuel, l'Atari ST.

L'Atari tire sa popularité des nombreux séquenceurs qui lui sont dédiés. Voici ce qu'il faut savoir sur ces fameux « magnétophones multipistes ». Un séquenceur est un programme qui mémorise une suite de notes jouées sur un synthétiseur ou une boîte à rythmes, les stocke en mémoire puis les retransmet aux instruments d'origine lorsque l'on actionne la touche « play ». Un tel programme peut mémoriser ainsi plusieurs pistes différentes qui seront ensuite jouées simultanément. Voici les qualités essentielles auxquelles doit répondre un « bon » séquenceur.

L'accessibilité de l'écran de commande : puisqu'il s'agit ici de gérer de très nombreux paramètres, il est indispensable de visualiser directement à l'écran le plus grand

nombre de fonctions. L'emploi du « click » souris ou des touches clavier est agréable, celui des menus à rallonges très vite épuisant...

La vision « en clair » des pistes : chaque piste (ou voix d'enregistrement) doit être visible et aligner sous vos yeux l'enchaînement des mesures enregistrées.

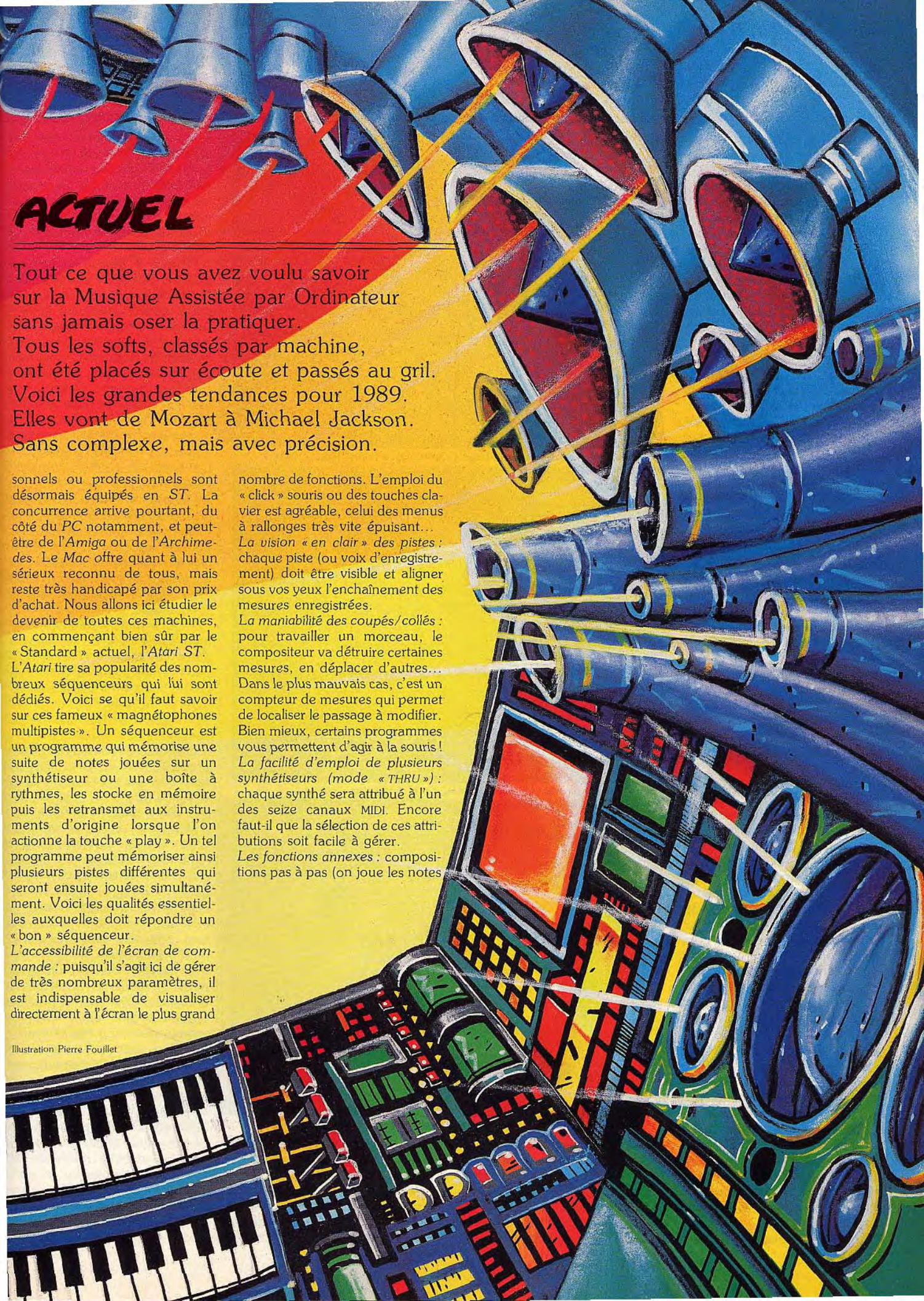
La maniabilité des coupés/collés : pour travailler un morceau, le compositeur va détruire certaines mesures, en déplacer d'autres...

Dans le plus mauvais cas, c'est un compteur de mesures qui permet de localiser le passage à modifier.

Bien mieux, certains programmes vous permettent d'agir à la souris !

La facilité d'emploi de plusieurs synthétiseurs (mode « THRU ») : chaque synthé sera attribué à l'un des seize canaux MIDI. Encore faut-il que la sélection de ces attributions soit facile à gérer.

Les fonctions annexes : compositions pas à pas (on joue les notes

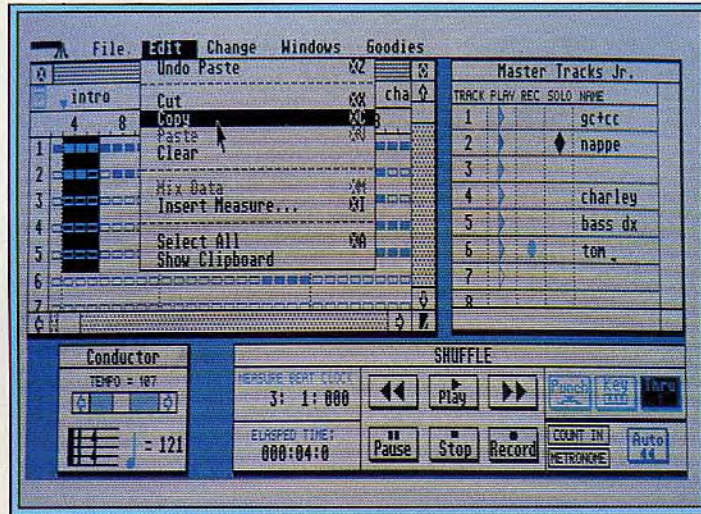


à la souris), impressions sur imprimante des partitions, enregistrements des accords, etc. Des « plus » dont il faut tenir compte. Il existe des séquenceurs puissants mais austères et peu maniables, comme par exemple le très célèbre Pro 24. D'autres sauront vous mettre en confiance et donner au plus vite libre court à votre imagination. Nous avons enfin limité nos tests à quatre programmes accessibles à toutes les bourses : de 1 000 à 1 500 F pour chacun des softs testés ici.

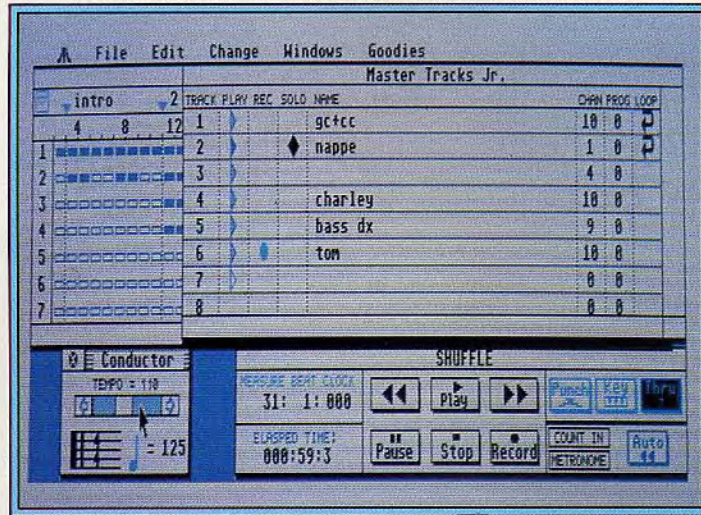
Master Track JR : ce séquenceur va nous servir de référence. Il possède à peu de choses près toutes les qualités décrites en introduction. L'écran de contrôle profite du contexte GEM. L'utilisateur va ouvrir deux fenêtres distinctes. La première met en évidence les informations de chaque piste : nom de l'instrument, canal MIDI pour sélectionner le synthé correspondant, « boucle » pour faire « tourner » une séquence, etc. La deuxième fenêtre représente en clair le contenu de chaque piste. Une mesure enregistrée devient alors un petit rectangle noir. D'un simple coup d'œil, on visualise le début et la fin de chaque piste, on comprend comment se superposent les différents instruments, où commence la partie batterie, etc. Il est, en outre, possible d'inscrire en haut de la fenêtre des indications : intro, couplet, refrain. Génial!

L'accessibilité des commandes profite de cette disposition. A la souris, vous cliquez sur la partition à l'endroit voulu et en avant la musique ! Plus besoin de se localiser à l'aide d'un compteur de mesures. Même chose en ce qui concerne les nombreuses options disponibles : pour modifier telle ou telle donnée, pas de menu déroulant. Un nouveau click sur le nom de la piste, il suffit ensuite de taper par exemple le numéro de l'instrument désiré... Cette mise en place est très pratique pour toutes les manipulations du menu coupé/collé. Sur la partition symbolique, l'utilisateur capture à la souris un certain nombre de mesures : click sur « copy » puis « paste » pour répéter la séquence plus loin dans le morceau. Pour mettre en place une partie batterie par exemple, il suffit de jouer une mesure sur la boîte à rythmes, de la répéter, de la transposer, etc. Vous procédez exactement comme avec un bon traitement de texte!

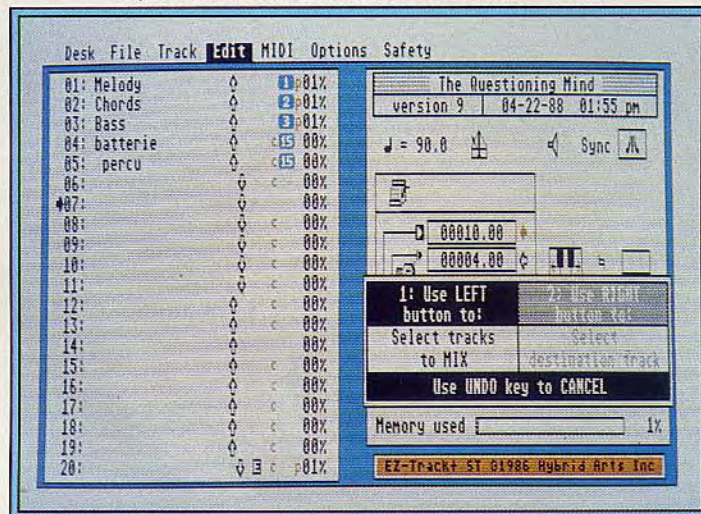
L'emploi de plusieurs synthéti-



Master Track, la zone à copier, définie à la souris, est en noir.



La fenêtre des pistes : nom, canal MIDI, instrument...



EZ Track +, la copie passe par l'emploi de compteurs.

seurs passe, pour un séquenceur, par l'emploi de la fonction « THRU ». Cette fonction permet de commander plusieurs synthés à l'aide d'un seul clavier, celui que vous avez devant vous sur votre table de travail. Le réglage de

cette fameuse fonction « THRU » est plus ou moins accessible selon les séquenceurs. Master Track est très souple en ce domaine : une simple touche sélectionne chaque synthé. Le programme permet enfin d'enregistrer une voix note

à note, c'est-à-dire en choisissant au préalable la durée de chaque note sur l'écran. Un travail long et peu pratique mais qui peut toutefois servir pour l'enregistrement de parties complexes, batterie ou basse, pour les non-initiés par exemple.

EZ Track + affiche un écran de travail d'une clarté irréprochable. Pour chaque piste, une ligne d'état indique le nom de la voie, son canal MIDI, un interrupteur d'écoute on/off et la mémoire disponible. La prise en main du logiciel est très souple. Le package contient une notice anglaise très fournie accompagnée par un résumé - bref mais précis - des manœuvres principales, résumé traduit en français. L'enregistrement des pistes est très accessible. Choix du canal MIDI, click souris sur la touche « play », il vous suffira ensuite de valider l'enregistrement pour le stocker en mémoire. Un seul reproche, il est impossible de notifier pour chaque voie le numéro du son utilisé. Il faudra alors agir directement sur le synthétiseur.

EZ Track n'utilise malheureusement pas la vision du contenu des pistes disponibles sur Master Track par exemple. On en revient du même coup à manier des compteurs pour insérer ou supprimer des séquences. L'emploi de ces compteurs est cependant bien plus souple que celui de Studio 24. Ce séquenceur est en fait moins puissant que ses confrères. Pas de sélection de son sur chaque piste, pas de variation de tempo ou d'attaque en cours de morceau, ce qui n'est à vrai dire pas étonnant vu le très faible prix du logiciel (700 F environ).

EZ Track est aussi vendu en package spécial avec **EZ Score**, un éditeur de partitions puissant, le tout pour quelques dollars de plus... Intéressant.

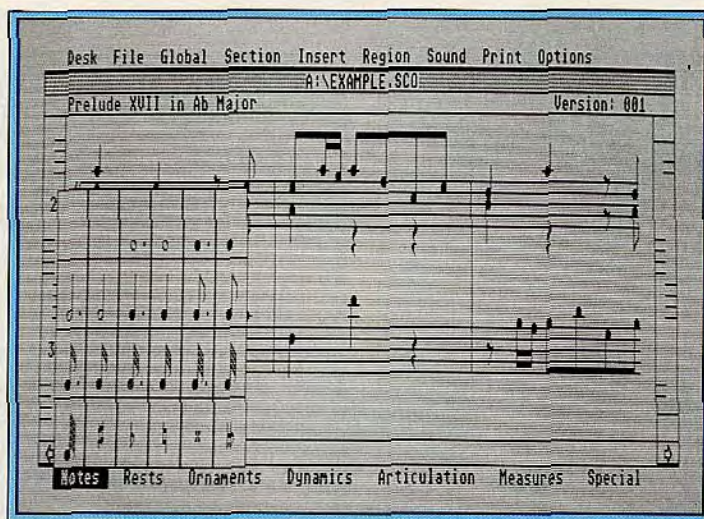
Mu Script (Clavius) utilise un mode de travail séquentiel. Vous enregistrez pour chaque piste des séquences que vous chaînez ensuite en « song » (chanson...). Le tableau principal est assez austère. En bas de l'écran apparaissent les seize indicateurs de canaux qui donnent le volume, le numéro de canal MIDI et l'écoute de la piste. L'enregistrement est direct. Un click souris sur « record » suffit. En revanche, il est impossible de régler, sur le soft, le « THRU » qui permet d'entendre l'instrument joué sur un autre synthé que celui qui sert de clavier (un expandeur ou une boîte

à rythmes par exemple). *Mu Script* utilise de très nombreux menus déroulants. L'option qui mérite alors le plus d'attention concerne l'éditeur de partitions. Il est possible de visualiser le score d'une piste juste après l'avoir enregistré. Un avantage certain qui manque cruellement à *Master Track Junior*. L'emploi des séquences est quant à lui assez complexe, surtout si l'on n'a jamais travaillé auparavant sur un séquenceur de ce type. Pour contrôler de façon efficace le chaînage des séquences en une chanson complète, le compositeur devra nécessairement travailler sur papier, noter le contenu de chaque séquence et leurs répétitions. Pour conclure, *Mu Script* ne possède pas la souplesse d'utilisation de *Midas* ou *Master Track*. Pas assez visuel, le travail ne sera efficace qu'après quelques heures de pianotage clavier et souris... Les possibilités du soft sont heureusement intéressantes face à son prix.

Studio 24 est un séquenceur vingt-quatre pistes. La notice qui accompagne le programme est claire et très bien organisée. Il ne lui manque qu'un index classé de toutes les fonctions disponibles. L'écran de travail met en place les vingt-quatre « interrupteurs » de sélection des pistes. Plus bas, on retrouve les classiques touches magnétophone : « play », « record », avance rapide, etc. Ce tableau de travail est très précis. Il ne permet malheureusement pas de sélectionner directement à l'écran un grand nombre de fonctions. Il faut sans cesse ouvrir des menus déroulants et sous-menus ce qui est bien peu pratique (un défaut que l'on retrouve d'ailleurs sur le *Pro 24*).

Deuxième défaut majeur : il est impossible de visualiser le contenu des pistes sur l'écran principal. Le compositeur doit alors se reporter au compteur de mesures pour savoir où il en est. Même chose en ce qui concerne les coupés/collés. Pour effectuer un « Punch » (il s'agit d'enregistrer, au milieu d'une piste, une courte séquence), vous faites appel à une fenêtre spéciale affectée de deux compteurs, l'un pour la mesure de départ, l'autre pour la mesure d'arrêt. Rien à voir avec le travail

souris de *Master Track* ou *Midas*... Il faut noter aussi l'emploi très peu pratique de la fonction « THRU ». Seul un réglage précis de vos synthés et boîte à rythmes permet d'entendre, à l'enregistrement, le son de chaque machine.



EZ Score, l'éditeur de partitions compatibles avec EZ Track.

Studio 24 possède néanmoins trois atouts intéressants. Tout d'abord, il permet d'enregistrer en mode pas à pas, un peu à la manière des « intégrés » comme **Deluxe Music** ou **Sonix**. Deuxième atout, la présence de deux pistes spéciales appelées accord et harmonisation. La piste accord permet d'entrer des accords complets à la souris (accords mineurs, majeurs, etc.). La piste harmonisation crée un arrangement aléatoire sur votre mélodie. Un peu « gadget » mais tout de même intéressant dans certains cas. Enfin, il est possible d'imprimer la partition de votre œuvre. Le résultat est tout à fait convaincant. Très proche de *Master Track JR*,

gistrées. Encore plus pratique ! L'emploi de la souris est rapide et facile. Un click pour lancer le morceau à n'importe quel endroit, un autre pour modifier telle ou telle valeur, rien de complexe ou de fastidieux.

Pour les coupés/collés, le travail est semblable à celui de *Master Track*, c'est-à-dire d'une grande simplicité. L'emploi de la fonction « THRU » est géré par une simple touche sur chaque piste.

Il reste enfin à parler des « plus » de ce soft. Il s'agit d'une page d'édition, un zoom qui montre précisément le contenu d'une piste, la hauteur et la durée de chaque note. Pratique pour travailler une voix en profondeur,

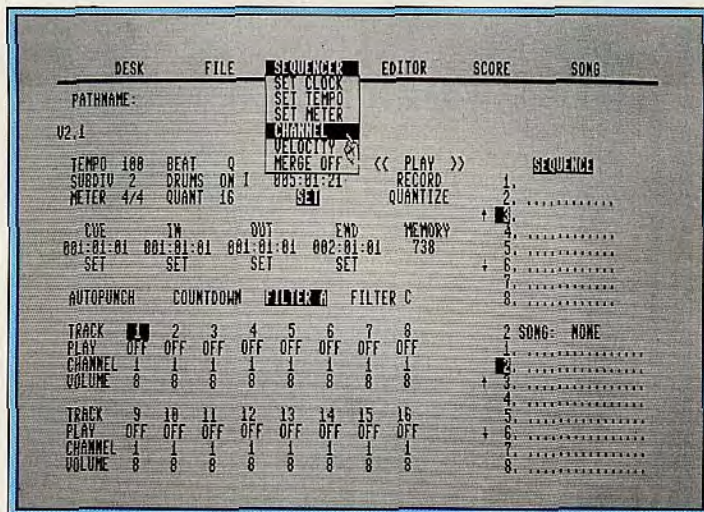
de la MAO sur ST. C'est à mon avis *Midas* qui remporte la palme en matière d'accessibilité et de performance. Le programme est pourtant un peu plus cher que ses concurrents (1 500 F environ). *Master Track Junior* est un excellent soft, très maniable et compatible avec la version *Pro*, plus chère mais plus puissante, sur laquelle vous pourrez plus tard transporter vos fichiers. *EZ Track* souffre cruellement de l'absence de vision linéaire du contenu des pistes. En revanche, il est vendu à un prix très intéressant. *Mu Script* reste trop austère bien que relativement puissant. *Studio 24* enfin, très populaire à l'heure actuelle, ne mérite pas à mon sens son succès. Mis à part ses possibilités d'arrangement, il est peu maniable et bien moins accessible que *Midas* ou *Master Track*. Les trois autres programmes sont des investissements sûrs et particulièrement adaptés à l'initiation à la MAO.

Reste enfin à parler du **Pro 12**, version simplifiée du fameux *Pro 24* que nous n'avons malheureusement pas pu tester (le soft est encore à l'étude). Son prix de vente, prévu entre 500 et 1 000 F, devrait intéresser les novices. Ce soft ne permettra pas de visualiser le contenu du plusieurs pistes (cf. *Midas* ou *Master Track*) et de travailler par de rapides coupés/collés.

— **Des softs et machines plus coûteuses** —

Il existe sur ST des séquenceurs plus performants. Le **Pro 24** ou le **Creator** affichent dans leurs menus un nombre d'options de travail impressionnant. Il faut pourtant bien l'avouer, pour un travail non professionnel, il est plus agréable de créer sur *Master Studio Junior* que sur *Pro 24*. Un exemple : pour définir une partie du morceau, vous réglez sur *Pro 24* deux compteurs de mesures, début et fin du passage à travailler. Rien de visuel, on est obligé de conserver à côté de soi un « bloc-notes » papier pour ne pas se mélanger les pinceaux... Pas d'erreur donc si vous optez pour un soft cher mais performant. Je vous conseille vivement *Master Track Pro* !

Côté hard, la grande nouveauté sur ST est l'apparition du 190 ST, un micro « maison » mis au point par Sero Informatique pour la scène. L'engin, monté en « rack », dispose d'un écran frontal de 10 x 10 cm environ et, toujours ▶



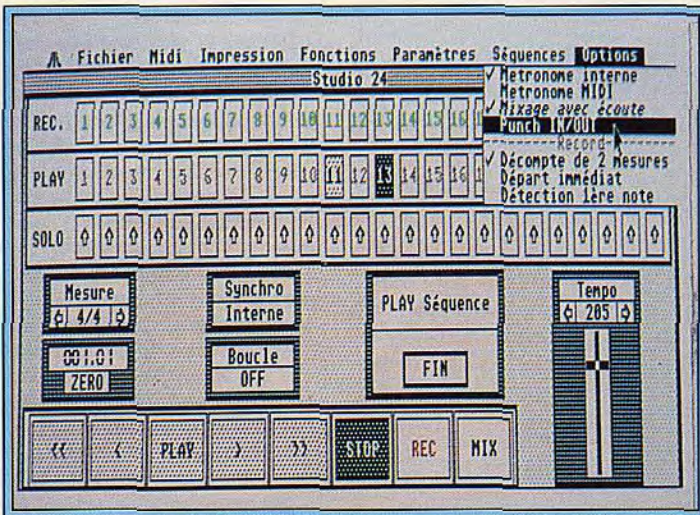
Mu Script, puissant mais assez austère pour les novices.

Midas fait encore plus fort en ce qui concerne la concentration des informations sur un même écran. Sur un seul tableau, on visualise ici le nom, le canal, la mise en service de chacune des pistes mais aussi les données qui y sont enre-

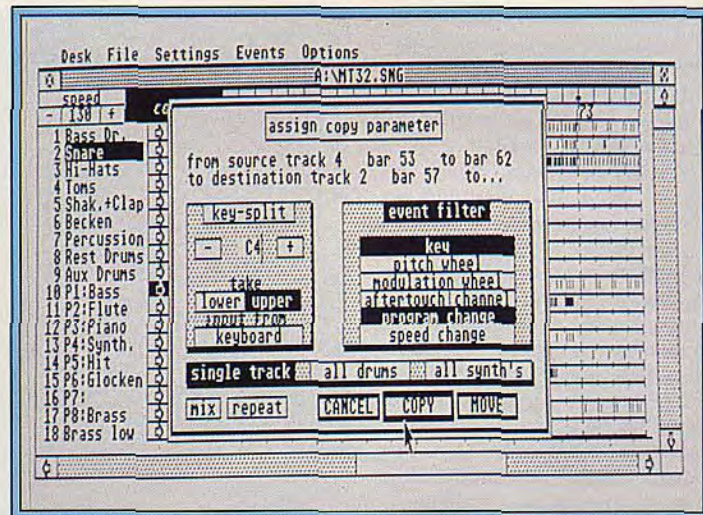
modifier une note mal jouée pendant l'enregistrement.

— **La configuration de base idéale sur ST** —

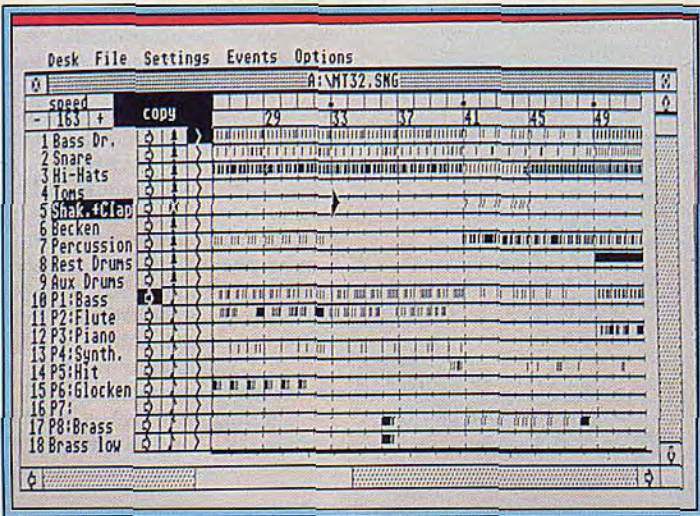
Il ressort de ces tests une configuration idéale pour les néophytes



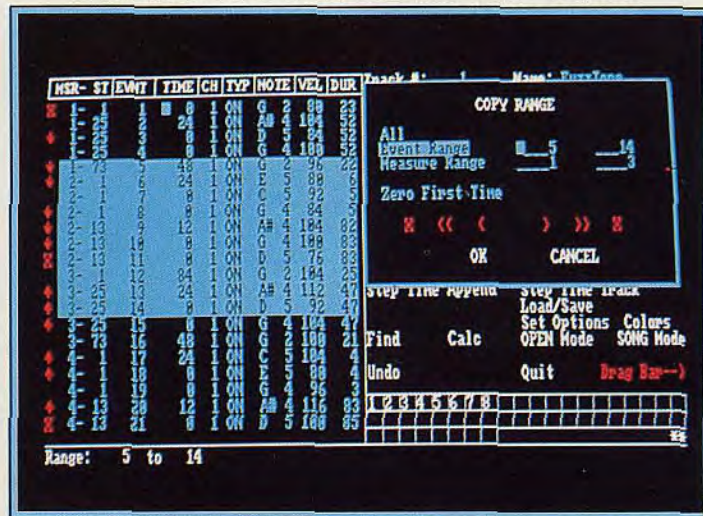
Studio 24 : il présente bien mais déçoit beaucoup !



Le tableau de copy. Derrière, la vision en « claire » des pistes.



Midas, un soft puissant et très visuel.



KCS sur Amiga, puissant mais austère. En attendant mieux...

en façade, de toutes les prises nécessaires : MIDI, port cartouche, etc. Disponible en version 520, 1040 ou 2 Mega Ram, lecteur et disque dur 20 ou 40 Mega, le 190 ST coûtera 20 000 F en version 1040 simple lecteur. Une innovation dédiée musique qui devrait faire son chemin !

Macintosh

Aux dires de la majorité des MAO Men, le Macintosh est « un ST plus faible qu'un ST... ». C'est là le handicap certain de l'Atari. Après une nuit de travail, quand la machine chauffe et refuse de lire la disquette, on la pose sur le bord de la fenêtre pour qu'elle refroidisse ! On trouve sur Mac d'excellents programmes (notamment Master Track Junior et Pro) mais le prix de la machine reste un handicap souvent insurmontable pour les simples amateurs. Le Mac est pourtant en très bonne place sur le marché : il équipe une très grande partie des studios profes-

sionnels. Mais pour les amateurs, aucun intérêt à moins que vous ne possédiez déjà l'ordinateur. Il ne faut pas oublier d'inclure dans ce cas une interface MIDI (premiers modèles dans les 1 300 F).

L'Amiga

L'Amiga a bien du mal à se positionner dans l'univers de la MAO. Directement concurrencé par le ST qui détient presque toutes les parts du marché amateur et semi-pro, cette machine voit pourtant l'avenir sous un ciel dégagé. A la base de son handicap se trouve d'une part son prix d'achat supérieur à celui du ST, ensuite le fait qu'elle ne possède pas d'interface MIDI intégrée et enfin qu'elle soit arrivée après l'Atari sur le marché de la micro.

Les softs développés sur Amiga sont encore essentiellement dédiés à la MAO « ludique ».

Deluxe Music Construction Set ou **Sonix** sont les meilleurs exemples. Ces deux programmes

(Tilt 52 et 46) n'offrent qu'une toute petite place à la gestion MIDI et ne sont en aucun cas de réels séquenceurs. Deux séquenceurs MIDI existent en fait sur Amiga à ce jour : **KCS** de Docteur T et (bientôt) **MRS**.

KCS est un séquenceur disponible en fait sur Atari ST, Apple II, Macintosh et Amiga. Ce programme est relativement ancien. Très puissant, il reste peu maniable face aux séquenceurs sur ST testés ici. Le travail passe par plusieurs écrans de création. La prise en main du soft est très facile. Il suffit de connecter l'interface MIDI à l'Amiga, d'y connecter le synthé et de jouer. La séquence est enregistrée jusqu'à ce que l'on actionne la touche « stop ». Pour la deuxième piste, il suffit alors de répéter l'opération sans entrer d'autres instructions.

Ce mode d'enregistrement est très direct et permet de laisser libre cours à son imagination.

Le travail s'enchaîne sur deux tableaux différents. Le premier détaille pour chaque piste toutes les notes jouées (durée et hauteur de la note, canal MIDI, etc.). Cette mise en place suffit à décrire l'ensemble du soft : très puissant mais très difficile à prendre en main pour le néophyte. En effet, s'il est possible de modifier la moindre donnée MIDI, il n'existe aucune représentation claire des mesures. Les tableaux sont très complexes, trop « textuels ». Même chose en ce qui concerne l'écran « song » qui vous permet de chaîner les séquences pour mettre au point l'ensemble du morceau. Conclusion : **KCS** est un programme puissant, très utilisé encore aujourd'hui mais qui séduira difficilement les nouveaux créateurs.

MRS, un autre séquenceur Amiga, n'est pas encore disponible au jour où nous écrivons ces lignes. Il devrait pourtant être suf-

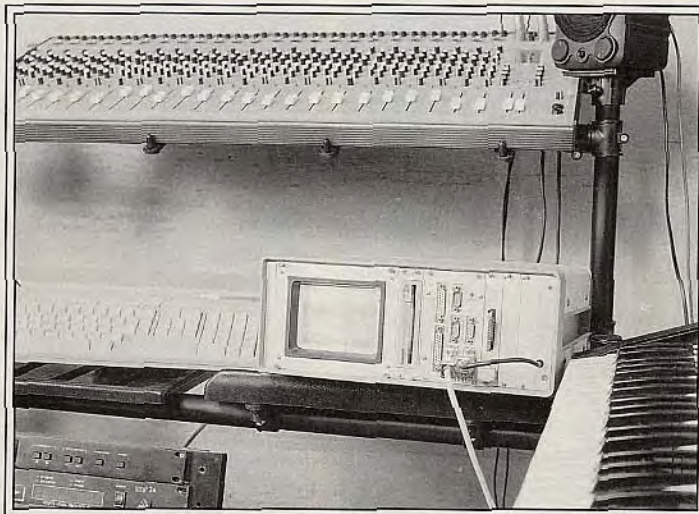
fisamment clair et accessible pour concurrencer les séquenceurs disponibles sur Atari. Mais le testeur dès sa sortie sur le marché.

Le PC

La deuxième machine qui devrait marquer le futur de la MAO est... le PC. Bien sûr, les adeptes de ST y voient une aberration ! Mais qu'importe, il existe aujourd'hui des solutions PC plutôt alléchantes. Le fait se justifie, comme toujours en ce qui concerne les compatibles, par deux points essentiels : le parc de PC installé en France est conséquent et l'emploi musical de cette machine peut répondre au schéma classique : « Papa travaille la base de données, fiston pianote sur son synthé » (ou réciproquement...)

Le PC s'est depuis longtemps attelé à l'informatique musicale (avec le séquenceur *Texture* de Docteur T notamment). Mais la configuration qui nous intéresse aujourd'hui est importée des USA par France Midi Production. Il s'agit d'un package comprenant une interface MIDI (OP 4000 de Voyetra) et un séquenceur, le **Séquenceur Plus MK 1** (de Voyetra), le tout pour 2 500 F environ. Cette configuration, associée à un compatible XT (simple lecteur) offre un prix de revient très abordable. Le MK1 est un séquenceur assez performant et surtout très maniable. Il propose un tableau de création très clair où s'affichent les numéros de pistes, canaux MIDI, numéro d'instruments ou encore transposition, fonction boucle, etc. Le travail est manié à partir du clavier du PC. L'emploi des touches est bien conçu. Il suffira de mémoriser toutes les manipulations pour travailler très rapidement. Les atouts majeurs de ce soft : vision en clair du contenu des pistes, tout d'abord. Idéal pour les coupés/collés ou pour commencer l'écoute ou l'enregistrement à tout endroit du morceau. Il est possible d'effectuer des modifications « pendant » que se joue le morceau ! Deux atouts incontestables : la transposition ou l'option « quantise » (pour recalculer rythmiquement le contenu d'une piste).

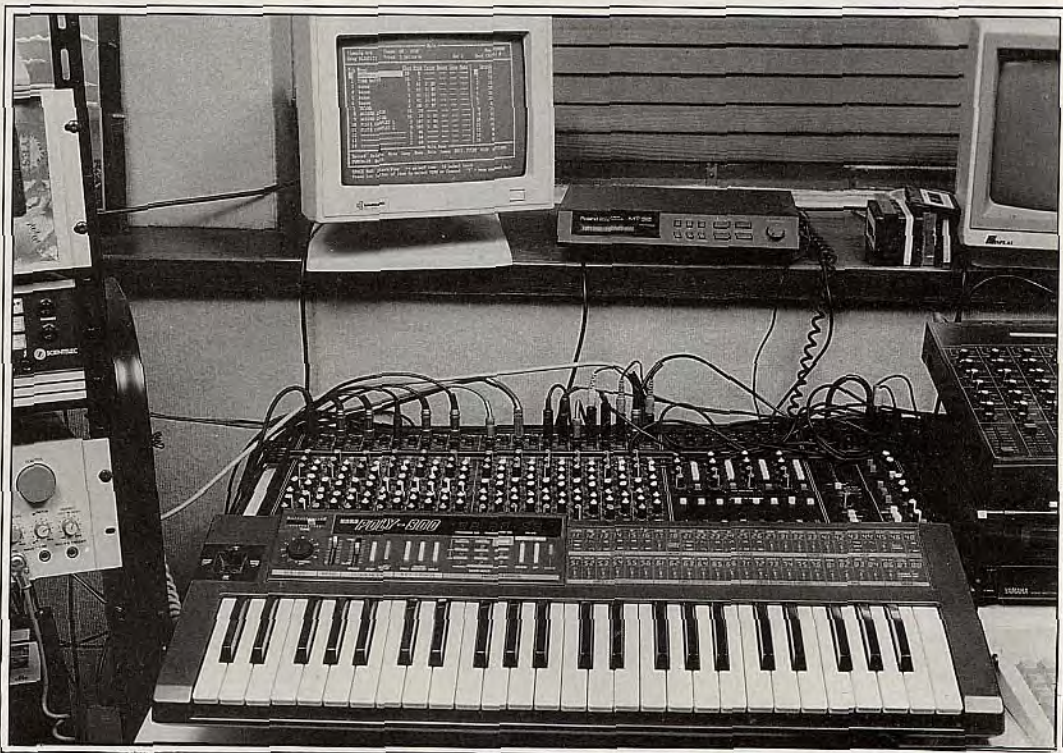
Mais la plus grosse différence entre les systèmes PC et ST par exemple réside dans la conception de l'interface. Sur PC, il s'agit d'une interface dite « intelligente », c'est-à-dire qu'elle contient sa propre mémoire et est directement programmable à partir de la machine (c'est également le cas



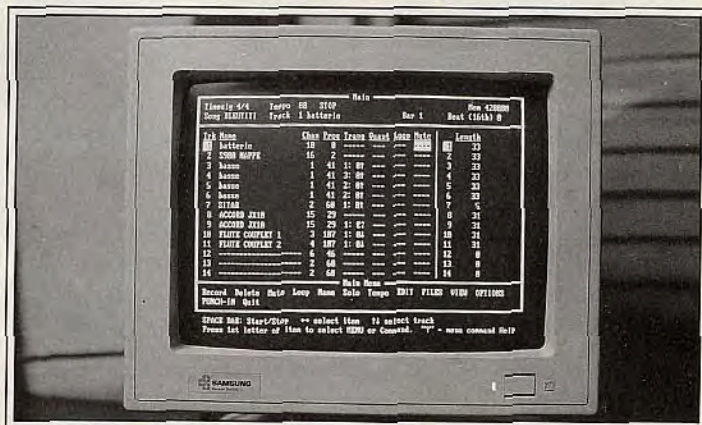
L'Atari 190, « fait maison » pour les exigences du studio et de la scène.

pour l'*Archimedes* dont nous parlons plus loin). Pour l'emploi du séquenceur, cela permet de travailler sur trois « buffers », trois mémoires. Un exemple, vous pouvez pour une même piste enregistrer trois parties distinctes et choisir la meilleure ensuite. Génial !

Muni de cette configuration, le PC devrait arriver à percer fortement dans le marché de la MAO. La dynamique semble s'installer déjà aux USA. Yamaha vient de créer un PC dédié musique et Voyetra, la société qui produit le séquenceur MK1, est associée à Casio, l'un des géants du synthé. Espérons que ce mouvement va envahir l'hexagone... Affaire à suivre ! A noter pour finir que la même



Le MK 1 et le PC en pleine action : à l'assaut de l'Atari ST ?



MK 1 sur PC : une interface utilisateur bien pensée... pour PC !

société France Midi Production importe également des éditeurs de partitions et de sons pour synthétiseurs Dx et FB 01 de Yamaha et bientôt MT 32 de Roland.

L'Archimedes

La musique sur *Archimedes* ? No problem, enfin presque... Lorsque l'on sait que la machine dispose en version de base de huit voies en stéréo sur sept octaves avec la possibilité d'effectuer une connexion sur chaîne hi-fi, on comprend que techniquement l'ensemble se tienne. C'est d'ailleurs parfaitement vrai. Toutefois, les véritables musiciens feront remarquer que la machine ne dis-

pose pas, contrairement au ST, d'une prise MIDI en version de base. D'autres diront que contrairement aux Amiga et Mac, l'Archimedes ne possède pas de carte d'extension MIDI, ce qui est parfaitement faux. Nous ne polémiquons pas ici sur le bien-fondé des rumeurs : disons seulement que lorsque l'on ne sait pas, mieux vaut se taire...

Proposée par Acorn, la carte MIDI pour Archimedes référencée AKA 16 est importée en France par la société ASHIV et commercialisée au prix public de 1 130 F. Elle est livrée avec manuel complet mais en anglais (dommage pour les anglophobes...) et sans câbles. La principale particularité de cette extension réside dans la présence de quatre ports MIDI : un IN, un THRU et deux OUT. Bref, le moins que l'on puisse dire est que l'essentiel est présent contrairement à certaines machines... Autre point fort : la présence sur la carte d'une mémoire morte contenant de nombreuses routines qui permettent de gérer l'interface, les communications avec le synthétiseur (qu'il possède ou non un clavier), etc. Ces routines sont prises en compte par la machine dès le départ mais nul message n'apparaît à l'allumage. L'utilisateur doit passer par l'instruction "Modules du système d'exploitation, pour vérifier sa bonne affectation. Le gros problème que pose cette carte réside dans l'absence de programmes... Certes, l'importateur est en mesure de fournir une modification d'un des logiciels de démo de la machine capable d'exploiter cette carte pour un MT 32 de Roland mais franchement c'est un peu léger pour le moment. Bref, cette extension permet de relier efficacement la machine à un synthé mais l'acheteur devra posséder de bonnes connaissances en matière de programmation afin de l'exploiter pleinement.

A propos de logiciels musicaux sur Archimedes, il est à noter que le sujet intéresse de près certaines sociétés d'outre-Manche. Ainsi EMR, à qui nous devons Soundsynth (voir Tilt n°56, page 43), est en train de développer une gamme complète de produits musicaux dont certains sont déjà disponibles en Grande-Bretagne. Toutefois, ne les ayant pas eu entre les mains, nous ne pouvons dire s'ils sont compatibles avec la carte MIDI d'Acorn. Le contraire serait étonnant, mais sait-on jamais... Dans ce contexte,

l'avenir de l'Archimedes en matière de MIDI est difficile à percer. Il dépend de la qualité des produits à venir et de leur adéquation avec les standards musicaux existants (type de synthétiseurs, performances des programmes sur ordinateurs concurrents, etc.), de la compatibilité des logiciels et des cartes ainsi que de la volonté d'Acorn d'imposer la machine en ce domaine. Cela étant bien évidemment fonction des développements à venir. Bref, l'Archimedes doit encore faire ses preuves en matière de MIDI.

Les huit bits

Le marché huit bits s'est mis en place parallèlement à la configuration Macintosh dès les premiers temps de la micro. Aujourd'hui, il reste quelques configurations intéressantes. La faible capacité mémoire de ces machines est malheureusement un handicap de taille. L'achat d'une configuration interface MIDI/séquenceur ne se justifie donc que si vous possédez déjà un micro huit bits et que vous ne souhaitez pas travailler en pro ou semi-professionnel!

Le Commodore 64

Le Commodore 64 est, avec les MSX, le huit bits qui propose les meilleures possibilités MAO. Nous avons testé ici une configuration comprenant une interface 64er MIDI de GCG et un séquenceur distribué par Clavius, le **Cat Tracks 64** de Quiet Lion. L'écran de travail est austère mais on ne peut certes pas s'engorger ici de signolages écran. La maniabilité du soft est en revanche exemplaire. Toutes les fonctions sont commandées par la frappe de leur initiale au clavier. « R » puis barre d'espace pour enregistrer par exemple. Pour incrémenter ou décrémenter une valeur, les touches + et - suffisent. Le soft est alors très vite accessible et donne, au vu des possibilités du huit bits, des résultats étonnants. Un menu auxiliaire est réservé à la gestion de la disquette : chargement, sauvegarde mais aussi formatage de disque sans quitter le programme... Les possibilités réelles du **Cat Tracks** sont suffisantes pour un travail amateur. On remarque notamment les options « quantise », « boucle » pour faire « tourner » une séquence sur elle-même et un « punch » pour enregistrer, à l'intérieur d'une séquence, quelques notes sans effacer l'ensemble. Il reste enfin deux tableaux de travail, l'un pour l'écriture pas à pas et l'autre pour

la visualisation et la correction de chaque note.

Dans ce dernier cas, vous pouvez modifier au clavier la place, la hauteur et la durée des notes. En conclusion, cette configuration est très performante et son prix de revient (1 400 F : interface et séquenceur) des plus attractifs.

L'Amstrad CPC

Sur CPC, l'arrivée d'une interface MIDI (la DHCP toujours importée par Clavius), crée la surprise. Au Salon de la Musique, on pouvait voir un CPC « cracher » de superbes solos de guitares MIDI! Côté séquenceurs, le dernier en date n'a pas comblé les attentes de ses utilisateurs. Mais la partie n'est pas jouée... Très prochainement, on verra arriver le nouveau-né des huit pistes pour CPC, un soft qui devrait ressembler au **Cat Tracks** du C 64. Il existe pour l'instant quelques éditeurs de sons, comme le **MT 32 Programmer** pour séquenceur MT 32, l'un des plus performants expandeurs (un *expandeur est un synthé sans clavier*) petit prix de Roland. Une configuration complète sera bientôt testée dans Tilt. Sachez enfin que le séquenceur et l'interface seront commercialisés au prix de 1 490 F... Pas de quoi se gêner si l'on possède un Amstrad CPC 464, 664 ou 6128!

Le MSX

Avec le CX 5M de Yamaha, le standard MSX s'est très vite attelé à la MAO. Maintenant dépassé par les seize bits, le MSX continue à faire tranquillement son chemin. L'avantage du MSX Yamaha réside dans le fait qu'il possède déjà dans son interface un synthétiseur, c'est-à-dire un module de création sonore.

Côté séquenceur, c'est encore chez Clavius que nous avons découvert le **DMS 1**, séquenceur huit pistes.

Le principe de l'enregistrement est semblable à celui de **Mu Script** sur ST (séquences chaînées en « songs ») et le résultat est convaincant, si l'on passe outre les restrictions liées à la mémoire de la machine. Pour finir avec le prix d'une configuration MIDI/MSX, l'ensemble tourne autour de 2 300 F, un total plus élevé que celui du C 64 ou du CPC mais qui prend en compte la présence du synthétiseur incorporé.

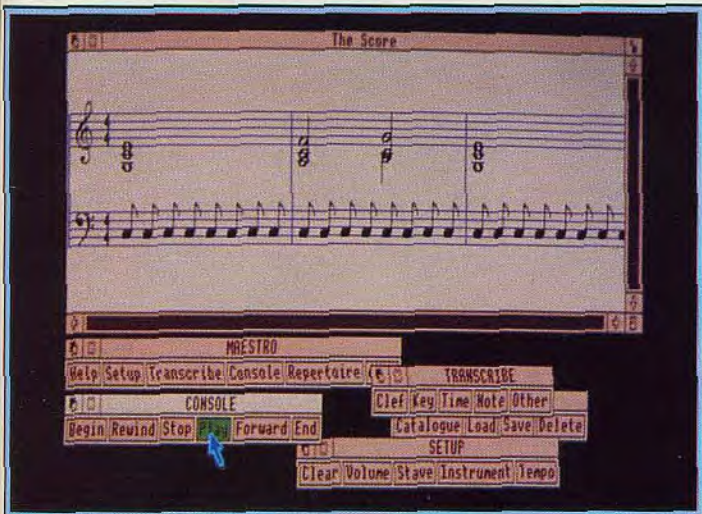
Des softs intelligents

Face à l'évolution rapide de la MAO et surtout au fait qu'elle s'adresse de plus en plus au grand

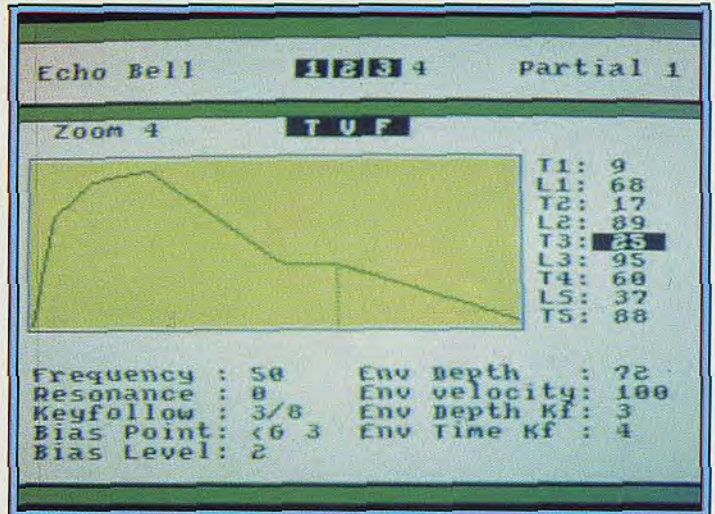
public et aux novices du synthé, il est important de faire le point sur les principales attentes de l'utilisateur. Tous les séquenceurs « petit prix » disponibles à ce jour possèdent un défaut majeur, celui de ne pas assez tenir compte de l'usager. Un exemple tout simple : la plupart des programmes déclenchent pour l'enregistrement un métronome dont on aura fixé auparavant le tempo. Pratique... mais contraignant. En effet, l'utilisateur devrait pouvoir jouer à son tempo. A la machine ensuite d'adapter son métronome.

Il faut alors souligner l'arrivée de nouveaux programmes dits « softs intelligents ». **M** d'Intelligent Musique est un séquenceur assez particulier. Vous travaillez sur quatre mesures à la base. Les notes jouées sur le synthé vont s'ordonner rythmiquement de façon aléatoire selon les paramètres que vous décidez. Résultat : des musiques « progressives » étonnantes. **M** propose un tableau de travail très bien conçu et des menus d'options complexes. Il serait difficile de détailler ici toutes les possibilités de cet excellent soft. Il est plus important à mon sens de comprendre l'aboutissement de votre travail et surtout de cerner les dangers des softs « intelligent ». Puisque vous ne contrôlez dans un premier temps que la hauteur des notes jouées, l'audition des séquences réserve bien des surprises. Le novice pianote sur le synthé et découvre « ensuite » le thème qu'il a joué, ou plutôt une ambiance sonore. C'est le principe de base de cette nouvelle génération de programmes : faire travailler la machine comme un créateur. L'emploi de tels programmes est dangereux. Il ne faut pas se laisser dépasser par la machine, faire n'importe quoi sous prétexte qu'une bonne « quantisation » et quelques sons bien solides captivent un auditoire! Tout comme les musiciens de jazz qui ont dû acquérir des bases avant de lancer la mode « Free », le créateur devra ici cerner ce qu'il veut faire avant de donner la parole à la machine. C'est seulement à ce prix que des softs comme **M** donneront leur maximum...

Le futur de la MAO est encore incertain. En ce qui concerne les machines, on arrive cependant aux conclusions suivantes. Le Macintosh et l'Atari ST restent les deux grands standards en vigueur : l'Atari pour son faible prix et l'importance de sa ludothèque, le Mac pour sa fiabilité et sa



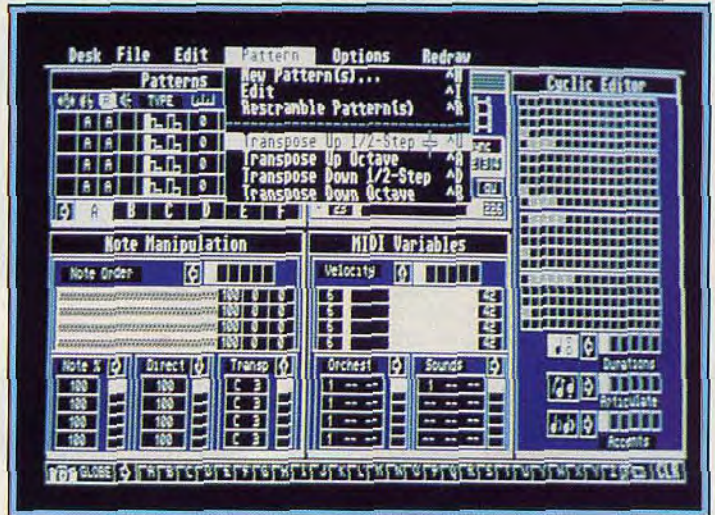
Un séquenceur sur Archimedes ? Oui, mais écrit en Basic...



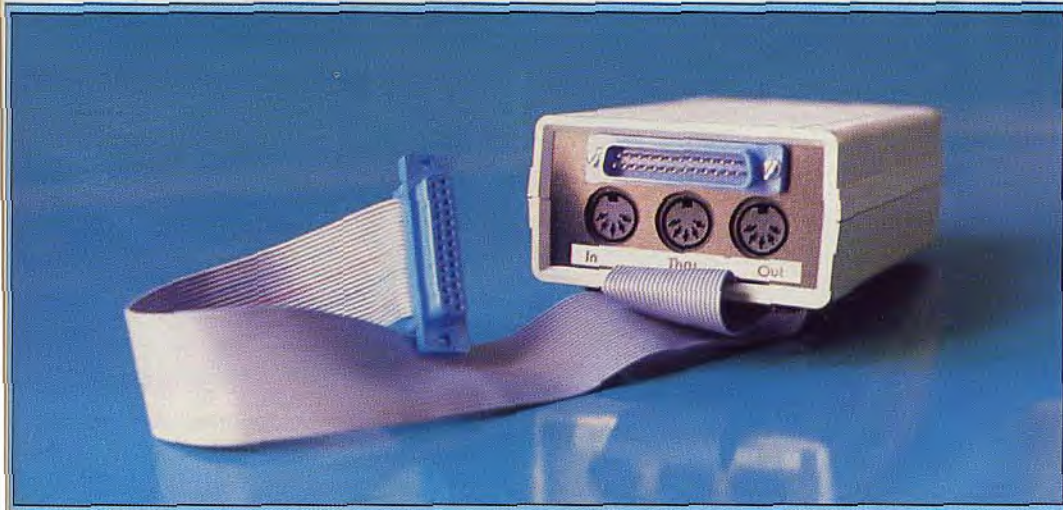
L'Amstrad CPC gère la programmation de l'expandeur MT 32.



Le C 64 et Cat Tracks, petit budget, petits moyens...



M, « le » logiciel intelligent ! A manier avec précaution...



L'interface MIDI pour Amiga. Celle du ST est incorporée à la machine.

L'Archimedes a certainement un avenir plus joyeux. Mais là encore, le plus gros reste à faire : créer une dynamique susceptible de concurrencer le ST. Et pour finir, les huit bits qui s'accrochent et proposent des configurations de plus en plus optimisées. Aucun doute, acheter aujourd'hui un C 64, ou CPC ou même un MSX pour faire uniquement de la MAO serait une erreur impardonnable. Dure est la loi de l'octet musical...
Olivier Hautefeuille

Contacts

Saro Informatique

tél. : (1) 43.38.96.31 (ST)

Numera

tél. : (1) 45.87.17.56 (ST, Mac, PC, Apple)

France Midi Production

tél. : (1) 47.23.04.70 (PC)

Clavius

tél. : (1) 42.62.90.19 (ST, CPC, C 64, MSX)

Post

tél. : (1) 43.44.90.44 (ST)

souplesse d'emploi (mais gare au budget...). Du côté des surprises, l'Amiga devrait prochainement lancer sa propre dynamique. La lutte face au ST sera pourtant très difficile. L'Apple II GS évolue en ce moment exactement comme

l'Amiga. Il ne dispose en fait que d'un programme convaincant, le séquenceur KCS de Dct T. On attend avec impatience les softs distribués aux Etats-Unis. Les PC et compatibles profitent quant à eux d'une bonne implantation aux

U.S.A. et de configurations désormais peu chères. Quand on parle de PC aux possesseurs ou revendeurs de ST et Mac, c'est la franche rigolade ! On reste pourtant sérieux chez Yamaha, Casio et Roland... L'avenir tranchera.



Rambo et cong à la fois

« Hé cong, me traite pas de cong, cong. Sinon, je t'explode la tête et je te broie les molaires, cong. » Huyghues-Lacour ne broncha pas. Un sourire sardonique se dessina sur ses lèvres. Il pressa délicatement la gâchette. Son adversaire retomba en fragments sanglants. Le « con », murmura A.H.L. Et il continua à avancer.

Le cinéma d'action américain exerce une grande influence sur les jeux, et plus particulièrement sur les shoot-them-up. Dans certains cas, il s'agit même de programmes développés sous licence comme *Platoon* ou *Predator* et, bientôt, *Robocop* et *Rambo III*. Shoot-them-up et films d'action sont la cible favorite des censeurs, qui parlent d'incitation à la violence et de mauvaise influence sur notre belle jeunesse. Ne les laissons pas nous gâcher le plaisir, ce n'est pas ça qui nous empêchera d'aller voir les nouveaux films de Stallone ou de Schwarzenegger, ni de continuer allègrement à tirer sur tout ce qui bouge à l'aide d'un bon joystick. Les ingrédients de l'Heroic Fantasy,

que l'on retrouve dans les films de Conan, offrent des sujets en or pour des jeux d'action.

Beyond The Ice Palace (Amstrad) : dans un lointain passé, les forces du mal se sont déchaînées. Les vieux sages de la forêt vous confient la mission de délivrer le pays des êtres diaboliques. Vous descendez dans des souterrains avant de pénétrer dans le sinistre palais de glace. Au cours de votre quête vous affrontez toutes sortes de créatures maléfiques qui vous harcèlent. Deux armes de jet différentes — un couteau et une masse —, peuvent être ramassées en chemin. Cette dernière est la plus efficace, car elle fonctionne vers le haut,

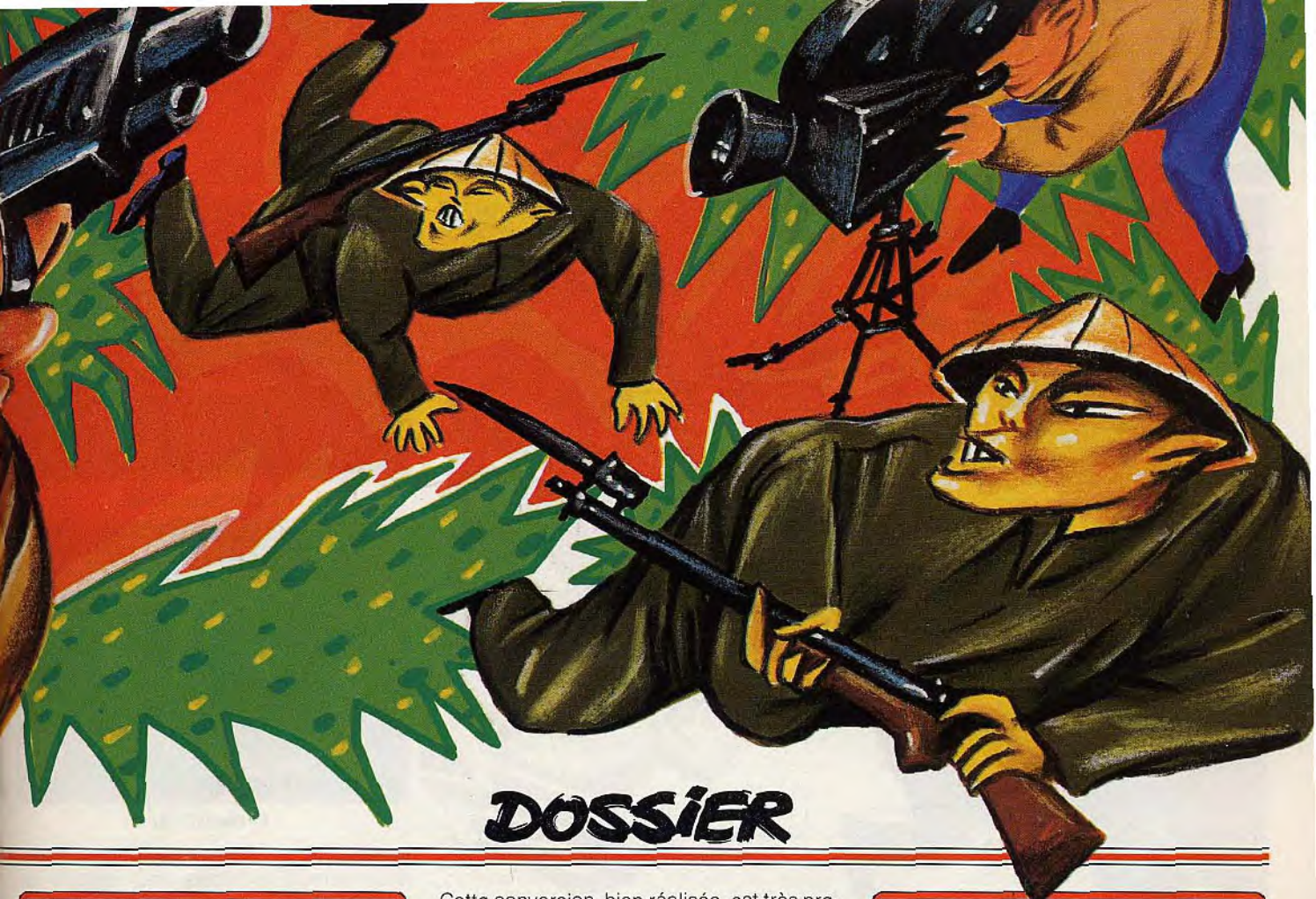
ce qui permet de se débarrasser de certains adversaires sans s'exposer, lors de la montée dans les salles du palais. Pour se tirer d'un mauvais pas, on peut se débarrasser de tous les monstres présents sur l'écran en faisant appel aux esprits de la forêt. Mais ce pouvoir n'étant pas illimité, il est conseillé de n'y avoir recours que lorsque la situation l'exige.

Elite a particulièrement soigné cette version. Elle présente de superbes graphismes qui ne sont pas loin de valoir ceux des versions 16 bits. L'animation est très rapide et l'action bien soutenue par une bande



Beyond The Ice Palace (Amstrad)

sonore de qualité. C'est un jeu qui semble difficile au premier abord mais, avec un peu de ténacité, on peut aller au bout de l'aventure sans trop d'efforts. Un excellent programme d'action dans la lignée de *Ghost n'Goblins*. Les jeux du type commando s'inspirent directement de films comme « Rambo II » ou « Commando ». Le principe est très simple. Le héros, lourdement armé, combat sauvagement et détruit des armées entières à lui tout seul. C'est peut-être



DOSSIER



Ikari Warriors (Amiga)

Cette conversion, bien réalisée, est très proche du jeu d'arcade original. Les graphismes, dans le style japonais, sont agréables et l'action s'accompagne d'un thème musical entraînant. *Ikari Warriors* peut se jouer à deux simultanément, ce qui est l'occasion de parties passionnantes dans lesquelles on peut vraiment fonctionner en équipe. Le niveau de difficulté, particulièrement bien étudié, contribue à faire de ce programme l'un des meilleurs jeux du type Commando. Autres versions : la version *ST* est un peu plus difficile que la précédente mais tout aussi passionnante. Conversion également



Army Moves (Atari (ST))

débile, mais c'est efficace. La seule différence notable entre les deux genres, c'est que Stallone s'en tire toujours, tandis que dans les jeux, on finit généralement par succomber sous le nombre.

Ikari Warriors (Amiga) : voici encore une excellente conversion d'un jeu d'arcade, signée Elite. Vous survolez la jungle à la recherche d'un général fait prisonnier par l'ennemi, lorsque votre avion s'écrase. Il ne vous reste plus qu'à faire le reste du chemin à pied en affrontant les troupes ennemies soutenues par des chars et des hélicoptères. Vous êtes armé d'un fusil et de quelques grenades mais heureusement vous pouvez augmenter votre puissance de tir ou ramasser d'autres munitions au cours de votre progression. De temps à autre, vous pouvez voler un tank, ce qui vous met temporairement à l'abri des soldats ennemis, à l'exception de ceux qui sont équipés de bazookas. Le temps ne vous est pas compté et il est conseillé de progresser avec beaucoup de précautions si vous voulez aller loin.



Secret Command (Console Sega)

très réussie sur *Amstrad* avec des graphismes très proches des versions 16 bits. Sur *C64*, le graphisme est plus grossier mais cela ne retire rien à l'intérêt.

Secret Command (Console Sega) : dans ce commando des plus classiques, vous incarnez une fois de plus un héros du type Rambo. Traversant toutes sortes de paysages différents vous vous enfoncez toujours plus avant dans les territoires occupés par l'ennemi. Vous êtes armé d'un fusil mitrail-

leur ainsi que de flèches lance-grenades et ce ne sera pas de trop pour venir à bout de vos adversaires. Ceux-ci sont, en effet, encore mieux équipés que vous puisqu'ils vous attendent parfois avec des bazookas ou même des canons. Vos ennemis défendent, féroce, leur territoire, mais on n'arrête pas Rambo. Au cours de votre progression, vous détruisez les huttes dans lesquelles vos amis sont retenus prisonniers. *Secret Command* est un honnête jeu d'action qui présente des graphismes corrects et une bonne animation. En revanche, les couleurs sont assez laides. L'action est difficile et on ne survit pas longtemps lors des premières parties. Mais par la suite, on prend ses repères et les choses sérieuses commencent. Un programme efficace.

Army Moves (Atari ST) : vous venez d'être nommé capitaine des services secrets et votre première mission consiste à infiltrer les lignes ennemies pour récupérer des plans volés. On pourrait penser que ce genre d'opération se passerait dans la discrétion, mais non, vous foncez dans le tas



et ça passe ou ça casse ! Tout d'abord, vous devez franchir un pont, détruit par endroits, au volant d'une jeep équipée de missiles, en essayant le feu des hélicoptères ennemis. Ensuite, vous traversez trois secteurs à bord d'un hélicoptère en évitant des avions de chasse. Dans les trois derniers secteurs vous continuez à pied : armé d'une mitraillette vous traversez un marécage, puis le camp ennemi avant d'attaquer le bunker où se trouvent les plans.

Army Moves présente des graphismes et une animation de qualité mais le thème musical devient vite agaçant. C'est un bon programme d'action mais on peut regretter que le niveau de difficulté soit trop élevé. Les dernières scènes sont les meilleures mais bien peu de joueurs arriveront à dépasser les épisodes de l'hélicoptère. Ce programme est sorti il y a un an sur C 64, Amstrad et Spectrum. Ces versions bénéficient toutes de graphismes très soignés. La version Amiga est proche de celle du ST, mais la fenêtre graphique est plus large, ce qui lui permet de présenter des sprites de plus grande taille. Elles ont toutes, hélas, comme point commun un niveau de difficulté trop élevé.

Les films « soja », made in Hong Kong, sont assez populaires depuis le triomphe de l'inoubliable Bruce Lee. Ils ont bien sûr inspiré de nombreux jeux de combat, mais aussi quelques shoot-them-up fort réussis.

Shinobi* (console Sega) : quelque part en Asie, des gangs ont organisé un trafic d'enfants. Joe Musachi, un maître en arts martiaux, s'est juré de détruire ces gangs et de délivrer les enfants. Au cours des cinq missions, vous devez affronter toutes sortes d'adversaires armés de revolvers, de boomerangs,



Shinobi (Console Sega)

de sabres et même de bazookas. Si vous voulez survivre, il faut rester constamment en mouvement, vous baisser, sauter et passer d'un niveau à un autre à la manière de *Rolling Thunder*. Vous pouvez abattre vos adversaires à distance, en lançant des shurikens (des meurtrières étoiles de métal), à moins que vous ne préfériez les affronter au corps à corps.

La sélection entre ces deux modes de combat se fait automatiquement en fonction de la distance à laquelle se trouve votre adversaire. Au cours de votre progression, vous obtenez de nouvelles armes qui vous per-



The Last Ninja (C 64)



Platoon (C 64)

mettent de vaincre plus facilement. Entre deux sélecteurs, vous avez droit à un superbe tableau de bonus dans lequel vous devez repousser l'attaque de redoutables Ninjas. Vous affrontez toutes sortes d'ennemis, mais les plus redoutables sont les chefs qui vous attendent à la fin de chaque mission.

Une fois de plus, Sega a très bien réussi la conversion de son grand succès d'arcade. Les graphismes sont agréables, l'animation de bonne facture et l'ensemble s'accompagne d'une excellente bande sonore. *Shinobi* est l'un des meilleurs jeux d'action de l'année. Un must.

Autres versions : si vous n'avez pas de console vous pouvez être jaloux. Mais consolez-vous, Rebel travaille actuellement sur des conversions ST et Amiga. Nous les attendons avec impatience.

The Last Ninja (C 64) : tous les dix ans, les Ninjas se réunissent dans un temple pour célébrer leurs rites. Cette fois-ci, un Shogun, avide de pouvoir, a profité de cette occasion pour les attaquer avec toutes ses armées. Après les avoir massacrés jusqu'au dernier, le Shogun est reparti, en compagnie de ses troupes, dans l'île qui lui sert de repaire. Mais il reste encore un Ninja en vie, car celui-ci était resté de garde dans un autre temple. En apprenant le massacre, il décide de venger ses camarades et de récupérer les parchemins magiques qui ont été volés. Le dernier Ninja doit explorer les six secteurs de l'île en combattant les gardes et en ramassant au passage toutes sortes d'objets qui sont indispensables au succès de sa mission.

The Last Ninja bénéficie d'une réalisation exceptionnelle qui utilise au maximum les possibilités du C 64 : des graphismes d'une grande finesse, des décors aussi magnifi-



Leatherneck (Amiga)



Pow (Amiga)

ques que variés, une animation irréprochable et pas moins de douze thèmes musicaux différents qui accompagnent l'action. Un bijou ! Il est passionnant et les nombreux combats sont très réussis. Mais *The Last Ninja* est avant tout un jeu d'arcade/aventure. Le plus important consiste à ramasser différents objets et à les utiliser au bon endroit pour pouvoir progresser. Les problèmes posés sont bien conçus et il donneront du fil à retordre aux amateurs du genre. Seul reproche : l'absence de sauvegarde qui aurait été très utile vu la longueur de l'aventure. Un must.

Autres versions : la version *Spectrum* est également excellente avec de superbes graphismes. Une adaptation pour *ST* est annoncée depuis plus d'un an, mais on ne voit toujours rien venir.

La guerre du Vietnam est depuis des années le sujet d'excellents films comme « *Platoon* » ou « *Apocalypse Now* ». Et dans un genre moins sérieux, mais spectaculaire : « *Rambo II* » et « *Porté Disparu* ». Là aussi les jeux suivent le mouvement.

Platoon (C64) : cet excellent programme présente la rare qualité d'être très fidèle à l'esprit du film dont il s'inspire. Vous contrôlez une patrouille américaine qui s'enfonce dans la jungle à la recherche d'un bataillon vietcong. Trouver son chemin dans ce labyrinthe n'est pas chose facile, d'autant plus que l'ennemi vous harcèle. Lorsque vous aurez enfin trouvé le pont qui mène au village, vous devrez le faire sauter après votre passage pour échapper aux troupes qui vous poursuivent.

Dans le village, il faut ensuite trouver quelques objets avant de descendre dans les tunnels qui servent de QG au Vietcong. Vous devez explorer le complexe souterrain afin de ramasser d'autres objets indispen-

sables à la réussite de votre mission. Vous remontez ensuite à la surface où vous devez repousser les attaques ennemies durant la nuit. Au matin, vous devez quitter le jungle au plus vite avant un bombardement américain. Il y a vraiment beaucoup à faire et vous aurez bien du mal à en venir à bout.

Ce programme d'une grande richesse bénéficie d'une excellente réalisation dont le temps fort est l'épisode du tunnel, une superbe réussite. On peut classer *Platoon* dans la catégorie arcade/aventure car même si le tir tient un rôle important, il faut avant tout trouver son chemin dans les différents labyrinthes et découvrir un certain nombre d'objets. *Platoon* est l'un des plus grands jeux d'action militaire.

Autres versions : la version *Amstrad* est également réussie, mais celle du *Spectrum* est moins convaincante. Sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC*, c'est la déception. Les graphismes sont assez pauvres et des maladresses de programmation nuisent à l'intérêt de jeu. Dommage.

Leatherneck (Amiga) : réalisé par Steve Bak, ce « commando » se déroule dans un pays qui ressemble fort au Vietnam. Une péniche de débarquement vous dépose sur la plage, vous faites quelques pas et, comme vous arrivez devant le village, l'enfer se déchaîne. Des vagues de soldats foncent sur vous à toute allure en vous noyant sous un tir nourri, tandis que des grenades volent en tout sens. Tout va très vite et la progression est particulièrement difficile. Il faut vraiment se donner à fond pour gagner chaque pouce de terrain. Pour faire face, vous disposez de trois armes différentes et vous passez de l'une à l'autre en pressant une touche sur le clavier. Mais lâcher le joystick se révèle sou-



Veteran (Atari ST)

vent fatal car l'ennemi vous harcèle sans cesse. Plus on progresse, plus il est difficile de survivre : on affronte l'ennemi dans d'étroits passages entre des barbelés et on avance sous le feu des canons qu'il faut détruire à la grenade.

La réalisation est, bien sûr, très soignée avec de bons graphismes et une animation rapide. C'est du beau travail mais on constate une fois de plus que Steve Bak aime faire des jeux très difficiles. Les premières parties ne durent pas plus de quelques secondes et il faut beaucoup de ténacité ainsi que d'excellents réflexes pour tenir un

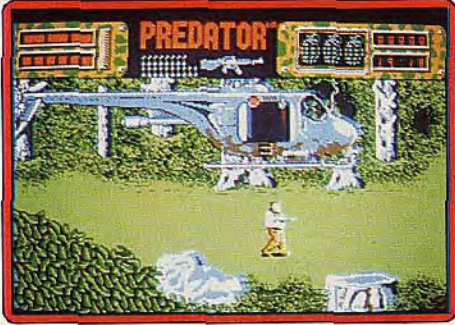
peu plus longtemps. Ce logiciel présente l'originalité de pouvoir être utilisé par quatre joueurs simultanément, grâce à une interface. Mais à deux, on a quand même bien du mal à s'en sortir. *Leatherneck* est un bon programme. On peut regretter l'absence de progression dans la difficulté, et surtout que celle-ci ne soit pas modulable en fonction du nombre de joueurs. Un jeu réservé à ceux qui n'ont peur de rien. Autre version : la version *ST* est identique à la précédente. Dur, dur !

Pow (Amiga) : après le superbe *Capone*, voici un second jeu de tir d'Actionware qui peut également se jouer avec le pistolet. Mais rassurez-vous, à défaut du pistolet, qui n'est pas encore distribué en France, vous pouvez utiliser la souris. Il s'agit d'un programme très proche du célèbre *Opération Wolf* et l'action se déroule dans des paysages qui font inévitablement penser au Vietnam. L'action commence dans un stand de tir où vous devez faire preuve d'adresse en abattant des cibles mobiles. On vous donne ensuite une mission, plus ou moins difficile selon les résultats à l'entraînement. Lors des premières parties, il est souhaitable de ne pas se montrer trop efficace dans le stand de tir, sous peine de partir pour une mission extrêmement difficile.

Vous combattez de nombreux soldats ennemis soutenus par des tanks et des hélicoptères. A intervalles réguliers, des objets apparaissent pendant quelques instants et vous tirez dessus pour obtenir des munitions, des roquettes anti-chars ou bien pour augmenter votre niveau de vie. Ce dernier élément est très important car votre niveau descend chaque fois qu'un ennemi tire sur vous et s'il tombe à zéro, c'est la fin. *Pow* est un bon jeu de tir dans la lignée d'*Opération Wolf*, bien qu'il soit un peu trop ardu. Graphismes et animation sont satisfaisants. Ce programme prend toute sa valeur quand on utilise le pistolet.

Veteran (Atari ST) est l'*Opération Wolf* du pauvre. En effet, il s'agit d'une grossière imitation du grand succès d'arcade. Devant un décor fixe, de vagues soldats courent et l'animation est tellement bien faite qu'on dirait qu'ils dansent sur place. Des tanks avancent par à-coups, et des hélicoptères descendent mollement. Lorsque vous serez remis du grand fou-rire qui vous a secoué à la vue d'un tel spectacle, vous pourrez commencer à jouer. L'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge. On joue à la souris et le moins qu'on puisse dire, c'est que la précision du tir est assez incertaine : parfois on atteint un soldat mais cela ne semble rien lui faire et puis un autre soldat s'écroule un peu plus loin. Tout cela n'est guère convaincant.

Côté réalisation, ce n'est pas triste non plus. Le graphisme est minable, l'animation grotesque, le thème musical énervant et les effets sonores médiocres. Que reste-t-il ? Ah oui ! L'emballage. C'est ce qu'il y a de mieux ; il n'est pas très beau, mais par rapport au reste ! Heureusement ce jeu ne coûte pas cher, mais c'est quand même ▶



Predator (ST)

beaucoup trop ! À éviter absolument, à moins de collectionner les flops pour faire rire les copains.

Les films de science-fiction sont une véritable mine d'or pour les scénaristes de jeux d'action. Des films comme « Prédator », « Terminator » et autres « Alien » ont inspiré bien des programmes, sans même parler des Space Invaders.

Predator (Atari ST) : à la tête d'un commando de six mercenaires, le Major Schaefer part à la recherche de trois diplomates disparus dans la jungle. Le jeu s'ouvre sur une scène de présentation dans laquelle le commando est déposé dans la jungle par un hélicoptère. Les hommes s'avancent et vous restez en arrière-garde. Ensuite, c'est à vous de jouer. Alors que vous avancez, vous découvrez les corps de vos hommes et bientôt vous êtes attaqués par les soldats ennemis. De temps à autre, un visiteur apparaît et l'écran change de couleur. C'est l'extra-terrestre qui cherche à vous abattre et vous devez partir au plus vite. Comme vous pouvez en juger, le scénario est très fidèle au film.

Les graphismes sont agréables et l'animation fluide, mais hélas, la bande sonore n'est guère convaincante. Si l'on vient assez facilement à bout du premier niveau, par la suite les choses se gâtent. Il faut vraiment ne tirer qu'à coup sûr, ce qui est assez frustrant, car on se retrouve vite à court de munitions et on se fait alors abattre. Vous pouvez ramasser les armes auprès des corps de vos hommes, mais cela n'est pas toujours suffisant.

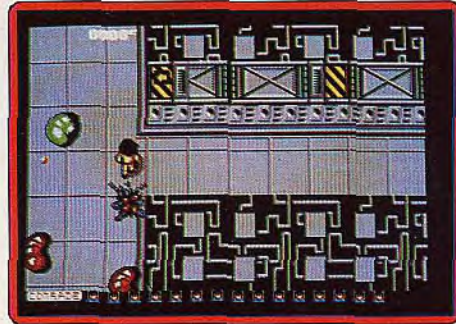
L'action est rendue encore plus difficile par un mode de contrôle peu pratique : un sérieux handicap dans les moments difficiles. Un programme honnêtement réalisé, mais dont on se lasse assez vite.



Bionic Commandos (C64)

Autres versions : la version C64 est excellente et présente de bons graphismes. La version Spectrum est également réussie, bien qu'assez pauvre en couleurs. Intéressant mais difficile.

Bionic Commandos* (C64) : quelques années après l'invasion de la Terre par des troupes extra-terrestres, les derniers humains se lancent à l'attaque de la base ennemie. Les commandos sont équipés de bras bioniques qu'ils peuvent allonger à volonté. Les extra-terrestres sont nombreux et ils vous mèneront la vie dure tout au long des cinq niveaux qui composent ce difficile



Alien Syndrome (ST)

programme. L'action commence dans les forêts qui entourent la base, puis vous escaladez un château avant de vous faufiler dans les souterrains. Une fois à l'intérieur du quartier général ennemi, il faut traverser la salle de contrôle et finalement escalader le silo des missiles pour détruire l'ordinateur de lancement.

La conversion C64 du jeu d'arcade de Capcom est excellente de par la précision des commandes et la rapidité de l'animation. En revanche, les graphismes sont assez moyens et rendent parfois l'action un peu confuse. C'est un jeu passionnant, mais



Dream Warrior (CPC)

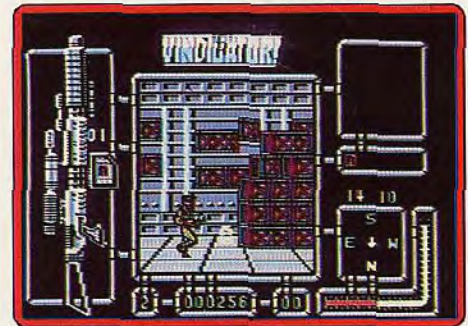
très difficile dont on ne viendra pas à bout aisément. Le bras bionique est vraiment une excellente trouvaille qui renouvelle le genre.

Autres versions : les versions ST et Amiga sont réussies mais le niveau de difficulté est encore plus élevé que sur C64. Bionic Commando se joue également avec plaisir sur Spectrum et seule la version Amstrad est bâclée avec des graphismes indignes de cette machine.

Alien Syndrome* (Atari ST) : pas de scénario sophistiqué pour cette excellente conversion de jeu d'arcade de Sega. Vous

devez explorer quatre stations spatiales pour libérer vos amis qui ont été faits prisonniers par les extra-terrestres. Les Aliens sont déchainés et pour les vaincre, il faut se procurer les armements puissants disséminés dans le labyrinthe. Avec un bon laser et un robot pour protéger vos arrières, vous viendrez à bout de vos adversaires. Lorsque tous les humains sont libérés, vous passez dans une dernière salle où vous attend un redoutable mutant qu'il faut détruire avant de passer dans la station suivante. N'ayant peur de rien, vous avez amorcé une bombe à retardement avant de pénétrer dans la station, aussi faut-il faire très vite pour vaincre vos ennemis avant qu'elle n'explose. Conversion réussie pour Robtek qui nous offre un excellent jeu d'action : les Aliens sont très réussis, les décors variés et, surtout, l'animation particulièrement rapide.

On se laisse prendre dès la première partie et il n'y a jamais de temps mort. Les mutants semblent invincibles, mais on n'a de cesse de découvrir leur point faible pour atteindre le niveau suivant. Passionnant.

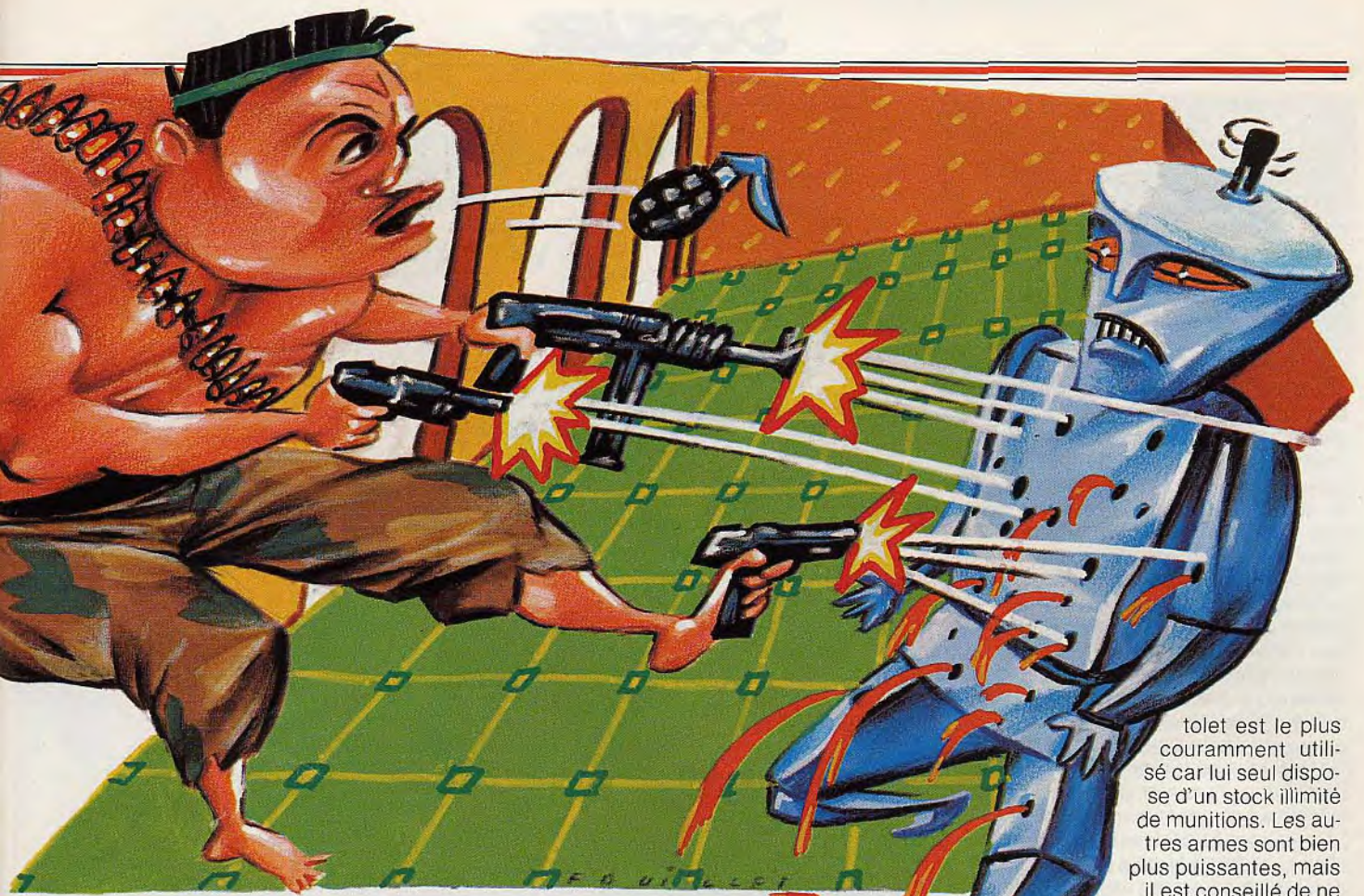


Vindicator (C64)

Dream Warrior (Amstrad) : en voilà une surprise, US Gold présente un nouveau programme et il ne s'agit pas d'une conversion d'un jeu d'arcade. Cela est tellement rare qu'on n'arrive pas à se souvenir si un tel événement s'est déjà produit. Le scénario est assez complexe et j'avoue n'avoir pas tout compris. Pour simplifier, disons que le démon des rêves s'est emparé de l'esprit de trois savants qui lui résistent. Mais ceux-ci ont eu le temps de créer un guerrier qui pénètre dans leurs rêves pour combattre l'invasisseur. Si le concept est original, l'action est des plus classiques.

Vous passez d'un tableau à un autre en tirant sur tout ce qui bouge et en ramassant des globes de couleurs différentes. Ceux-ci vous permettent de vous procurer les pièces d'un puzzle, qui doit être complété avant de passer au secteur suivant, ou bien d'ouvrir des coffres pour remonter votre niveau d'énergie. Des champs de forces barrant parfois le passage et pour les désactiver pendant quelques instants, il faut ramasser deux passes.

Cette version est réussie tant graphiquement qu'au niveau de l'animation. Seuls les bruitages laissent quelque peu à désirer. Un



toilet est le plus couramment utilisé car lui seul dispose d'un stock illimité de munitions. Les autres armes sont bien plus puissantes, mais il est conseillé de ne s'en servir que lorsque la situation l'exige.

Dans chacune des neuf régions de ce monde, Hawkeye doit ramasser quatre éléments avant de passer au niveau suivant. L'action se déroule dans de beaux décors qui défilent en un scrolling horizontal en paral-

concept original ajouté à une bonne recette. Et pourtant, l'ensemble ne fonctionne pas vraiment. Le résultat est un programme assez moyen, pas désagréable mais pas passionnant non plus.

Autres versions : la version C 64 est encore mieux réalisée que la précédente au niveau des graphismes et de la bande sonore. En

ble dans cette base extra-terrestre. Vous en trouverez dans les salles gardées par les Aliens. Vous y découvrirez également d'autres objets indispensables à la réussite de votre mission : des passes qui vous permettent d'accéder aux autres étages ainsi que les divers éléments d'une bombe avec laquelle vous ferez sauter la base. Après avoir trouvé la sortie, vous prenez un vaisseau pour détruire les véhicules ennemis. Dans le dernier secteur vous continuez en jeep en combattant d'énormes extra-terrestres, des tanks et des hélicoptères.

Vindicator est bien réalisé, mais on ne se laisse pas prendre au jeu un seul instant. On s'ennuie à mourir dans l'interminable labyrinthe où il ne se passe pas grand chose d'excitant. On peut tourner en rond pendant très longtemps avant de trouver la sortie. Les scènes de combat des niveaux suivants sont supposées être réussies mais on peut douter que beaucoup de joueurs aillent jusque là. Un programme soporifique.

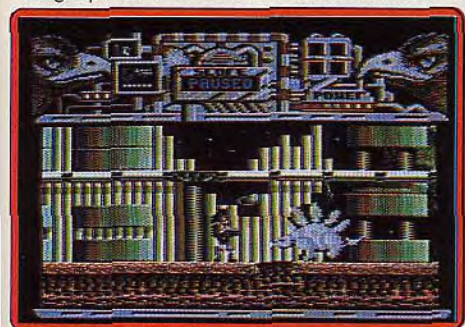
Hawkeye* (C 64) : des extra-terrestres nomades se sont emparés par surprise de la planète Xamox en massacrant la plupart de ses habitants. Pour reconquérir leur propre monde, les derniers survivants ont créé une redoutable machine à tuer, moitié homme, moitié robot. Mais une lourde tâche attend le Cyborg car toutes sortes de monstres rôdent maintenant à la surface de la planète. Heureusement, notre héros dispose de quatre armes différentes. Le pis-



Rim Runner (C 64)

laxe. Les monstres que vous affrontez sont très variés et le tout s'accompagne d'un thème musical entraînant. Une excellente réalisation pour un jeu d'action extrêmement prenant.

Rim Runner (C 64) : deux races extra-terrestres s'affrontent aux confins de l'espace et les colonies d'Insectoïds sont constamment attaquées par les Archnoïds. Pour se protéger, les Insectoïds ont installé des champs de forces autour de leurs colonies, mais ceux-ci consomment d'énormes quantités d'énergie. Aussi faut-il les recharger fréquemment. Les Rim Runners, des



Hawkeye (C 64)

revanche, la version PC est assez pauvre.

Vindicator (C 64) : vous avez dû rater votre coup lors d'une partie de Space Invader, car les extra-terrestres ont envahi la Terre. Seuls quelques survivants se sont réfugiés dans les sous-sols. Parmi eux, on trouve le Vindicator, un tueur à lunettes noires, qui ne rêve que de vengeance. Tout d'abord, il doit trouver la sortie dans un immense labyrinthe de couloirs. Un compas, ainsi que des coordonnées de votre position, vous aident à vous y retrouver. A intervalles réguliers vous devez vous procurer des capsules d'oxygène car l'air est irrespira-

soldats d'élite, qui chevauchent d'étranges montures, ont été chargés de cette importante mission. Le principe est simple : vous devez faire face à des attaques incessantes tandis que vous foncez d'un générateur à un autre pour les recharger.

Avec *Rim Runner*, Palace Software nous offre une réalisation qui égale celle de ses précédents succès : *Barbarian* et *Cauldron*. Les graphismes sont excellents, tant pour les sprites que pour les décors, et l'animation est rapide et fluide. L'action, en fait une variante de *Defender*, est très prenante, bien qu'un peu répétitive. C'est un jeu difficile et il faudra être très rapide pour triompher des neuf niveaux.

Space Harrier (Atari ST) : Elite est vraiment le spécialiste des conversions de jeux d'arcade. Cette fois, c'est le célèbre *Space Harrier* de Sega qui bénéficie d'un superbe traitement. Des graphismes magnifiques et une animation irréprochable en font presque l'égal de son modèle. Equipé d'un jet pack et d'une arme puissante, vous partez libérer le pays des dragons. Toutes sortes de créatures, plus belles les unes que les autres, tentent de vous abattre. Elles arrivent sur vous à toute allure et vous devez les esquiver ou bien les pulvériser d'un tir au but. L'action est frénétique et les Aliens ne vous laissent pas un instant de répit. Au bout de quelques tableaux vous pourrez, toutefois, vous remettre de vos émotions dans un agréable tableau de bonus, avant de reprendre le combat. L'action est assez répétitive, il faut sans cesse tirer sur tout ce qui bouge, mais on ne s'en lasse pas grâce à la grande variété des décors et des sprites. *Space Harrier* est difficile mais heureusement, on a la possibilité de continuer la partie précédente à trois reprises. Un grand jeu d'action. Autres versions : les versions 8 bits sont prenantes mais la réalisation n'est guère impressionnante. Sans pouvoir rivaliser avec celle du ST, la version Sega est très réussie.

Gryzor (Amstrad) : des extra-terrestres descendent sur Terre pour y installer une base à partir de laquelle ils modifient le climat afin de nous ramener à l'ère glaciaire. Vous tenez le rôle de Gryzor, sorte de Rambo tout en muscles, et l'avenir de notre planète repose sur vos larges épaules. Armé d'un fusil mitrailleur, vous partez à l'assaut de la base ennemie. Le jeu se décompose en trois épisodes. Dans le premier, vous devez franchir les défenses ennemies pour pénétrer dans la base. Une fois à l'intérieur, vous vous frayez un chemin dans des tunnels pour arriver jusqu'au centre de contrôle. Enfin, dans le dernier niveau, vous affrontez le vaisseau mère extra-terrestre avant d'y pénétrer et de le détruire. Comme c'est maintenant l'usage, vous pouvez vous procurer divers équipe-

ments au cours de votre progression. Les plus efficaces sont le laser et le canon qui tire dans trois directions simultanément. Ocean a réussi une excellente conversion du jeu d'arcade de Konami. Les graphismes sont parmi les meilleurs que l'on ait vu sur Amstrad et l'animation est irréprochable. L'action est très prenante mais assez difficile. Il faut vraiment s'accrocher pour progresser. On se sent souvent frustré, mais il n'est pas question de renoncer. Un des meilleurs jeux d'action sur cette machine.

Autres versions : la version C 64 est également prenante, mais la réalisation supporte mal la comparaison avec la précédente, surtout en ce qui concerne les graphismes qui sont assez grossiers. En revanche, la

version Spectrum utilise bien les possibilités de cette machine.

Obliterator (Amiga) : dans un lointain futur, les hommes se heurtent à d'anciennes civilisations qui se sont alliées pour construire un immense vaisseau de guerre. Après avoir détruit la flotte terrienne, le navire ennemi se dirige vers notre planète. Vous êtes le dernier Obliterator, un soldat d'élite, et vous seul pouvez arrêter l'envahisseur. A l'aide d'un transmetteur de matière, vous êtes transporté sur le vaisseau ennemi afin de désactiver ses systèmes de défense. A la manière de *Barbarian*, vous dirigez votre personnage en activant les icônes correspondant aux différentes actions. Il faut explorer le vaisseau en affrontant toutes sortes d'Aliens et, au cours de votre progression, vous ramassez de nouvelles armes très puissantes ainsi que des munitions. En raison de la taille du vaisseau ennemi, il est





Space Harrier (ST)

conseillé d'établir une carte des lieux si vous ne voulez pas tourner en rond.

Psygnosis est un label de qualité et cette nouvelle réalisation est tout aussi soignée que les précédentes. Décors et sprites sont magnifiques et l'action est soutenue par un excellent thème musical. Le seul reproche que l'on pourrait faire, c'est la lenteur de l'animation. L'aventure est assez longue mais vous avez la possibilité de sauvegarder la partie. Après avoir rassemblé tous les éléments, il ne vous reste plus qu'à vous rendre à l'avant du navire. Mais vous n'êtes pas encore au bout de vos peines car vous devez vous rendre à l'avant du vaisseau en un temps limité qui est calculé en fonction de votre score. Si vous n'avez pas abattu assez d'Aliens vous ne pourrez pas mener la mission à son terme. Un excellent programme. Autres versions : la version ST est également très réussie et l'animation plus rapide que sur Amiga. En revanche, les couleurs sont assez pauvres.

Thexder (Amiga) : ce programme est la reprise d'un jeu japonais qui fit une belle carrière sur MSX2. Vous contrôlez un robot qui se transforme à volonté en avion. Vous passez de l'un à l'autre très facilement,



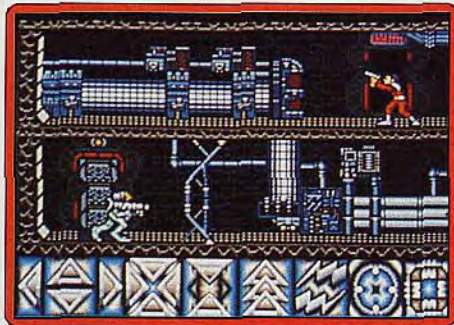
Gryzor (CPC)

même si dans un premier temps, on a un peu de mal à maîtriser cette transformation. Il faut trouver son chemin à travers seize labyrinthes avant d'atteindre et de détruire l'ordinateur central. Toutes sortes de créatures tentent de vous arrêter mais vous pouvez les détruire grâce à un rayon laser qui se dirige automatiquement vers la cible la plus proche.

Les graphismes sont assez simples mais ils présentent un look particulier (Japon oblige) qui est assez différent de ce que l'on a coutume de voir. L'animation, rapide et précise, est irréprochable mais la bande sonore est

bien au-dessous des possibilités de l'Amiga. L'action est rapide et prenante. Comme c'est généralement le cas pour les jeux japonais, elle observe une bonne progression de difficulté. La principale qualité de *Thexder*, bon jeu d'action, est de ne ressembler à aucun autre. Ce qui est plutôt rare. Autres versions : la version *Apple II GS* est très proche de la précédente mais elle utilise beaucoup mieux les capacités sonores de cette machine.

North Star (Amstrad) : en 2499 d'énormes stations spatiales ont été construites pour lutter contre la surpopulation. Tout semble



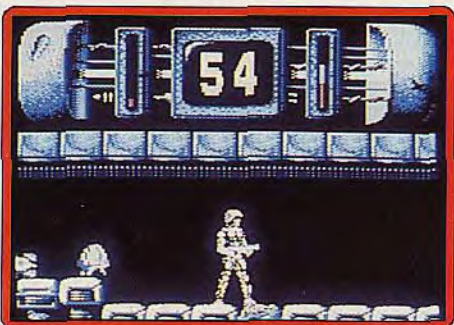
Obliterator (Amiga)



Thexder (Amiga)



North Star (CPC)



Trantor (C 64)



Rolling Thunder (ST)

aller pour le mieux quand soudain une station ne répond plus. On vous envoie en reconnaissance et à votre arrivée vous découvrez que la station a été envahie par des extra-terrestres. N'écoutez que votre courage, vous entreprenez un nettoyage en règle. Au début de la partie, vous êtes équipé d'une arme assez étrange : un bras robotique. Mais, par la suite, vous pouvez vous procurer d'autres équipements. Tout au long des dix secteurs, vous sautez des obstacles en abattant des Aliens agressifs. Facile à dire, mais bien plus difficile à faire car cela exige un timing rigoureux.

L'action est souvent frustrante et on perd bien des vies quand un ennemi surgit juste au moment où on saute un obstacle. Les graphismes sont agréables et colorés, mais l'animation est un peu saccadée. Le principal défaut vient du fait que la difficulté de l'action n'est compensée par aucune innovation. *North Star* est honnêtement fait, mais rien ne le distingue des nombreux autres jeux de ce type. Autres versions : la version *C 64* est réussie, mais celle du *ST*, assez décevante, car elle est loin d'utiliser les capacités de cette machine.

Trantor (C 64) : le dernier Stormtrooper,



Thundercats (Amiga)

Trantor, a été abandonné sur une planète étrangère. Il ne lui reste plus qu'à explorer un complexe souterrain pour y découvrir les différents éléments d'un code qui, une fois introduit dans l'ordinateur central, lui permettra de quitter cette planète. Le Stormtrooper ne fait pas dans la dentelle car c'est à coups de lance-flammes qu'il se débarrasse des Aliens qui rôdent dans les couloirs. Le temps joue contre lui, aussi doit-il faire vite pour traverser les huit étages de cette base, sans oublier de refaire le plein de fuel pour son arme.

Ce programme assez moyen est honnête- ▶

ment réalisé. Les sprites sont agréables mais ils évoluent dans des décors plutôt pauvres. Ni l'animation ni la bande sonore ne relèvent l'ensemble. Quant à l'action, elle est très répétitive et bien trop facile. On parvient assez vite à terminer le jeu, qui perd alors tout son intérêt. On se lasse vite...

Autres versions : les versions Spectrum, Amstrad et ST souffrent des mêmes défauts que la précédente : une action répétitive qui n'offre pas un véritable challenge. Amusant, pendant une heure ou deux.

Des séries comme « L'inspecteur Harry », avec Clint Eastwood, ou les « James Bond » sont également une source d'inspiration.

Rolling Thunder (Atari ST) est indiscutablement l'un des plus grands succès de salles d'arcade de ces dernières années. Aussi, attendait-on les conversions sur micro avec impatience. Au premier abord, c'est une déception car US Gold semble avoir réalisé une conversion à la va-vite pour la sortir plus rapidement. Les graphismes sont très moyens et le scrolling saccadé. Un tel programme méritait mieux. Mais lorsqu'on joue, on oublie vite ces défauts agaçants, et on retrouve les quali-

tés qui ont fait le succès de ce grand jeu d'arcade.

Vous êtes un agent secret de l'organisation Rolling Thunder et vous vous infiltrerez dans le quartier général d'une bande de malfaiteurs dirigée par M. Maboo. Dans les premiers niveaux, vous affrontez des hommes en cagoule mais par la suite des créatures bien plus redoutables tenteront de vous barrer le chemin. La trouvaille, c'est la présence de deux niveaux et vous pouvez passer de l'un à l'autre d'un bond. On peut également passer des portes pour se procurer des munitions, ou bien tout simplement pour se tirer d'un mauvais pas. Passionnant.

Autres versions : les versions Spectrum, Amstrad, C 64 et Amiga souffrent toutes d'une réalisation quelque peu bâclée, mais on se laisse tout de suite prendre au jeu.

N'oublions pas les dessins animés, et plus particulièrement les séries T.V. Ils ont également fait l'objet d'adaptations sur micro.

Thundercats (Amiga) : une fois de plus, on retrouve la lutte éternelle entre le Bien et le Mal, incarné par Mummia, une diabolique momie qui dispose d'une armée de monstres en tout genres. Le Thundercat part au combat armé d'un épée qu'il peut

ensuite échanger contre un pistolet laser, qui présente l'avantage d'abattre les ennemis sans prendre le risque d'un corps à corps.

Mais le combat n'est pas aisé pour autant car vos adversaires arrivent sur vous à différentes hauteurs. Il faut s'agenouiller, sauter et surtout porter vos coups selon un timing des plus précis. L'action rapide et stressante ne vous laisse pas un instant de répit. Vous n'avez pas d'autre choix que d'aller toujours de l'avant car si vous arrêtez de progresser pendant quelques instants, vos ennemis arrivent.

Thundercats est un programme très soigné, ce qui n'est pas surprenant, Elite étant vraiment le spécialiste de ce type de jeux. On peut regretter le caractère répétitif de l'action, mais il faut bien reconnaître que l'on n'a pas le temps de s'ennuyer. *Thundercats* est excitant : il exige beaucoup de précision et des réflexes à toute épreuve. Alors, cinéma et jeux d'action, même combat ? La lutte continue et les Aliens n'ont pas fini d'en baver. Mais tant que tout cela se déroule sur un grand écran, ou sur celui de votre moniteur, tout va pour le mieux !

Alain Huyghues-Lacour

25 logiciels guerriers au Tiltoscope

NOM	ÉDITEUR	MACHINE	SUPPORT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
ALIEN SYNDROME	Softek	ST	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	16	C
ARMY MOVES	Imagine	ST	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	13	C
BEYOND THE ICE PALACE	Elite	CPC	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	15	B
BIONIC COMMANDOS	Go	C 64	Disq.	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	16	B
DREAM WARRIOR	US Gold	CPC	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	12	B
GRYZOR	Ocean	CPC	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	14	C
HAWKEYE	Thalamus	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	16	B
IKARI WARRIORS	Elite	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	15	C
LEATHERNECK	Microdeal	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	15	C
NORTH STAR	Gremlin	CPC	Disq.	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	12	B
OBLITERATOR	Psygnosis	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	16	C
PLATOON	Ocean	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	17	B
POW	Actionware	Amiga	Disq.	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	13	C
PREDATOR	Activision	ST	Disq.	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	13	C
RIM RUNNER	Palace Software	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	14	B
ROLLING THUNDER	US Gold	ST	Disq.	★★★★	★★★	★★★★	★★★	14	C
SECRET COMMAND	Sega	Sega	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	13	C
SHINOBI	Sega	Sega	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	17	C
SPACE HARRIER	Elite	ST	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	17	C
THE LAST NINJA	System 3	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	17	B
THEXDER	Sierra on Line	Amiga	Disq.	★★★★	★★★★	★★	★★★★	13	C
THUNDERCATS	Elite	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	16	C
TRANTOR	Go	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	10	B
VETERAN	Software Horizon	ST	Disq.	★★★	★★	★★★★	★★★	5	B
VINDICATOR	Imagine	C 64	Disq.	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	8	B

CAMERON

PRESENTE

UNE GAMME COMPLETE DE SCANNERS AVEC RECONNAISSANCE DE CARACTERES (O.C.R.)

HANDY SCANNER

La solution facile en P.A.O.



**A PARTIR DE
1999 FHT**



VU DANS LA PRESSE

VU DANS LA PRESSE

PERSONAL A4

Vous permet de digitaliser en 10 secondes au format 21 x 29,7 cm.
PERSONAL A4 SCANNER est livré avec :

- un câble de liaison
- deux logiciels Handy Reader*
- un logiciel graphique Handy Painter*
- un manuel d'utilisation en français

VERSION POUR
AMIGA ATARI
IBM PC XT AT
AMSTRAD PC
COMPATIBLES

HANDY SCANNER

Une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes à l'écran de votre ordinateur. Vous glissez Handy Scanner comme une souris sur les documents que vous voulez digitaliser. HANDY SCANNER est livré avec :

- un logiciel d'installation
- une carte interface
- une documentation en français
- un logiciel graphique Handy Painter*
- deux logiciels Handy Reader*

TYPE 2 digitalise
en 2 tons N et B

**1999
HT**

HANDY MOUSE

Leur RS 232 spécialement conçu pour IBM PC, AT, XT, AMSTRAD PC et compatibles

HANDY MOUSE est livré avec :

- un adaptateur 9 broches - 25 broches IBM PC
- une disquette Driver d'installation
- un logiciel de traitement graphique très performant Handy Painter*
- un manuel d'installation et d'utilisation de la souris Handy Mouse en français.

VU DANS LA PRESSE

**5900
HT**

ENTIEREMENT
COMPATIBLE
MICROSOFT

**GARANTIE
2 ANS**

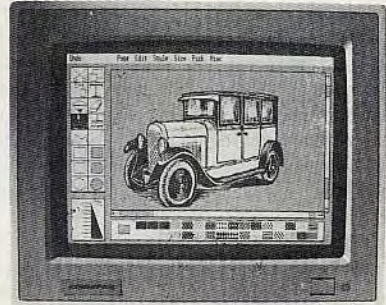
**499
HT**



HANDY PAINTER *

HANDY PAINTER est un logiciel de traitement graphique élaboré. Il permet de saisir des modèles graphiques dans des fenêtres définies préalablement d'après une échelle. Les documents graphiques peuvent être sauvegardés en fichiers images (point par point) et sont récupérables dans d'autres logiciels graphiques (possibilité de conversion de format).
Possède :

- plus de 40 fonctions de travail,
- 4 outils, - effets spéciaux.
- palettes de 32 couleurs ou motifs de coloriage,



TYPE 3 digitalise
en 16 nuances de
gris

**2999
HT**

VERSION POUR
AMIGA ATARI
IBM PC XT AT
AMSTRAD PC
COMPATIBLES



* HANDY READER

L'HANDY READER est un logiciel spécifique de reconnaissance et traitement de texte qui sauvegarde vos textes, après reconnaissance, en fichiers textes au format ASCII récupérables par tout autre logiciel de traitement de texte.
Il est livré avec 5 polices de caractères, mais possède la faculté d'apprendre une police de caractères qui vous est personnelle.
Ce logiciel performant possède son propre traitement de texte simple et permet toutes les opérations standards PAGEUP, PAGEDOWN, retour début de texte, retour fin de texte, efface caractère, efface ligne, efface texte, insère ligne, position sur caractère non identifié suivant, etc.

EN VENTE : CONFORAMA - FNAC - ET VOTRE REVENDEUR EN MICRO HABITUEL

Bon de commande à remplir et à retourner accompagné de votre chèque bancaire à l'ordre de CAMERON SARL, CAMERON SARL - 55, av. Jean Jaurès - 75019 Paris
OUI, envoyez moi rapidement le produit dans les cases cochées ci-dessous pour la version AMIGA ATARI IBM PC

Nom :
Prénom :
Tél. :
Adresse : N° : .. Rue :
Code Postal : Ville :
Signature :

PERSONAL A4
Au prix de **6997 TTC**
GRATUIT
Frais de port :

HANDY SCANNER
 Type 2 au prix de : **2370 TTC**
 Type 3 au prix de : **3556 TTC**
GRATUIT
Frais de port :

HANDY MOUSE
au prix de : **592 TTC**
uniquement IBM PC
GRATUIT
Frais de port :

Cyber bonjour le Degas

Animer des objets en 3D, à l'aide d'un langage de programmation n'est plus réservé aux seuls spécialistes! La preuve est *Cyber Control*, l'accessoire de *CAD 3D*, indispensable pour la synthèse d'images sur *ST*.

Non, il ne s'agit pas d'une erreur. Dans *Tilt 57 bis*, nous avons présenté *Cyber Studio*, la dernière mouture de *CAD 3D* qui est, sans conteste, le meilleur outil graphique de modélisation sur *ST*. Dans la foulée, arrive *Cyber Control*, énième maillon de la chaîne *Cyber*, mais pas le dernier. D'autres logiciels complémentaires sont attendus au début de l'année prochaine, en France, et en version française. Rappelons en quelques mots les fonctions de *CAD 3D*. On l'utilise pour fabriquer des objets en volume à l'aide d'outils (l'extrudeur et le tour). Les objets sont ensuite placés dans l'univers, éclairés par des lampes et rendus visibles à travers l'objectif de la caméra dont on fait varier le zoom, la distance, etc. Toutes les fonctions s'activent à l'aide de la souris et les résultats sont directement observables à l'écran. Bien. Quel est le but final? Si c'est pour évoluer, l'œil béat, autour d'une forme, même très belle et tortueuse, ça devient vite éprouvant. On se lasse. Plus intéressante est la possibilité de concevoir une séquence d'animation à partir d'objets 3D complexes. Bref, vous devenez le créateur de votre propre film à base d'images de synthèse. Des promesses, des promesses... On entend parler de synthèse d'image sur micro depuis un bail. Les jaquettes des softs aguichent le chaland. De l'esbroufe! Les softs ne sont pas à la hauteur, on est trompé.

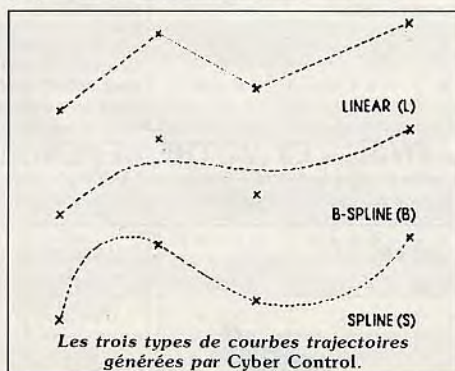
Exception faite de *Cyber Studio* et, ce qui nous occupe ici, de *Cyber Control*. En fait, il manque une chose à *Cyber Studio*: l'animation qui n'est pas son point fort. Il faut enregistrer (sauver) la séquence, image par image, en déplaçant les objets d'un poil à chaque étape. Le coût de l'opération se calcule en heures passées devant la machine, et il suffit d'une seule erreur pour réduire à néant un laborieux travail. Sans compter la difficulté de repositionner les éclairages, d'indiquer le parcours des objets ou tout simplement de changer de caméra. Stop. Arrêtez tout! *Cyber Control* résoud tous les problèmes de ce type. Il s'installe en accessoire de bureau et, cela va sans dire, fonctionne avec *CAD 3D* dont il utilise une partie des routines.

Comment se présente-t-il?

CAD 3D est chargé. Cliquons sur *Cyber Control* dans le menu déroulant réservé aux accessoires. L'écran se vide et nous nous

retrouvons sous un éditeur de textes tout à fait ordinaire: une page blanche. Le curseur attend que vous tapiez sur les touches du clavier pour afficher des caractères. *A priori*, il n'y a aucun rapport avec la création d'images. Eh oui, *Cyber Control* est un langage de programmation s'inspirant du Basic. Sauf qu'il est spécialisé dans le traitement d'images. Pour être tout à fait précis, c'est un interpréteur doté de nombreuses instructions. Il permet d'écrire et d'exécuter des programmes dont les acteurs sont justement les objets de *CAD 3D*.

La notion de langage d'animation graphique n'est pas nouvelle. Il existe à peu près autant de langages de ce type que de systèmes graphiques. Généralisons. Suivant le résultat à atteindre, on utilise tel ou tel langage. Par exemple Cobol pour développer des applications de gestion, Fortran pour les sciences, Lisp et Prolog en intelligence artificielle, etc. Même si les cloisonnements ne sont pas si stricts, chaque langage est plus ou moins adapté à certains domaines d'application plutôt qu'à d'autres. Prenez Postscript: c'est un langage de description de pages utilisé en édition électronique. A l'inverse, Basic, Pascal ou C n'ont pas de spécialité particulière. Les premiers programmes de synthèse d'images ont été écrits le plus souvent en Pascal car ce dernier, de par sa structure, s'y prête bien. Evidemment, il faut être programmeur soi-même, ce qui n'est pas au goût de tout le monde. Dans les sociétés de productions d'images de synthèse (SOGITEC, TDI), les séquences sont élaborées conjointement par une équipe de programmeurs et par une équipe de graphistes. A chacun son métier. L'idée de



Le programme en *Cyber Control* déplace la caméra

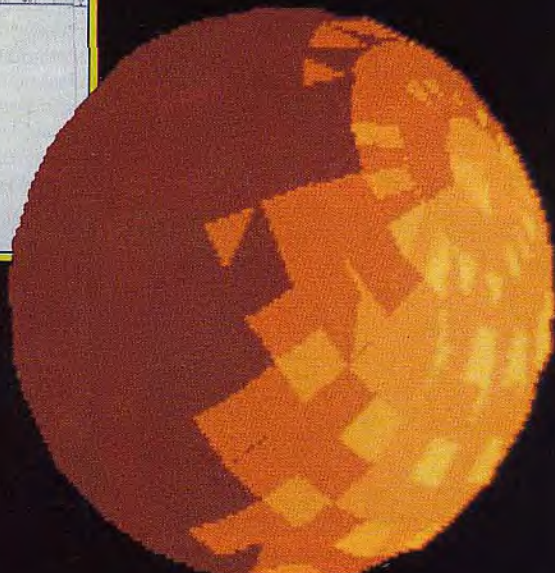
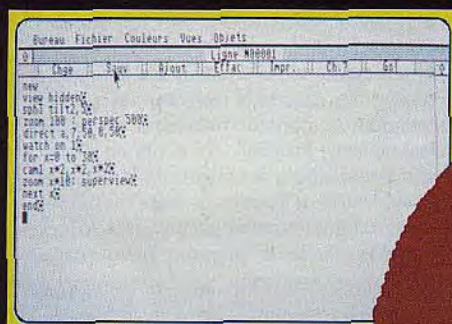
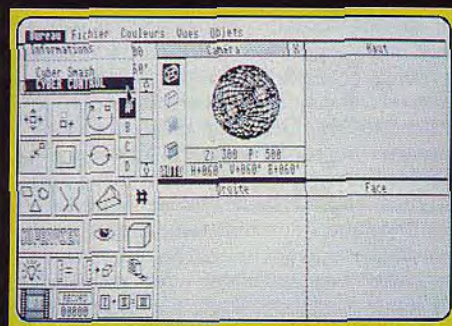
Cyber Control est d'abolir la frontière entre l'artiste et le programmeur d'un bout à l'autre.

Le langage *Cyber Control*

Avant de se lancer dans l'écriture d'une animation simple, il est conseillé de se familiariser avec *CAD 3D*. Nous supposons que c'est chose faite. Le petit programme ci-dessous génère une animation simple: l'univers est peuplé d'un cube. Il est éclairé par une seule source. La caméra se déplace autour et montre trente et une vues du cube.

```
new : ..... effacement de la mémoire
view solid : ..... les objets sont recouverts
cubes toto,2 : création du cube toto de couleur 2
perspec 500 : ..... fixe la perspective
direct a,7,50,0,50 : ..... fixe la lampe a
watch on 1 : ..... allume le mode voir
for val=0 to 30 : ..... répète 31 fois
cam1 val,val,val : ..... déplace la caméra 1
zomm 100+5*val:superview : ... modifie le zoom
next val : ..... fin de la boucle
end : ..... fin du programme
```

Il n'est pas besoin d'être un génie de la programmation pour pondre ces quelques lignes. On reconnaît au passage une boucle FORT-NEXT typiquement Basic. C'est d'ailleurs la



et effectue un zoom autour de la boule et voici quelques étapes successives.

seule façon de répéter un ensemble d'instructions. Pardon, *Cyber Control* connaît le GOTO. Remarquez que les instructions acceptent des variables, ce qui prouve aux sceptiques que *Cyber Control* est un vrai langage. Cet accessoire dépasse largement les possibilités de CAD 3D. Par exemple, ce logiciel gère une seule caméra qui ne peut pas pénétrer à l'intérieur des objets. Prenons le numéro de cirque classique du tigre passant à travers un cerceau enflammé. Collons une caméra sur l'œil du fauve (faites gaffe!). Eh bien CAD 3D ne veut pas nous laisser voir ce qui se passe. Comme si elle butait sur une vitre invisible. *Cyber Control* pilote trois caméras dont l'une accepte de se placer à n'importe quel endroit de l'univers, par conséquent au cœur même d'un objet. Peut-on récupérer des objets construits avec CAD 3D dans *Cyber Control*? Oui, heureusement. Car s'il fallait décrire par programme toutes les facettes triangulaires d'un objet, on pourrait à la rigueur fabriquer des formes simples, pas davantage. CAD 3D sauve nos travaux en fichiers avec l'extension .3D2. Pour recharger les objets, on effectue l'opération inverse. L'instruction Load3D suivie du nom correspond à la commande de chargement CAD 3D. La commande Merge3D ressemble à

Load3D sauf qu'elle n'efface pas l'univers mais ajoute des objets. Il existe d'autres commandes de fichiers, dont Loadback, pour charger les décors de fonds créés avec *Degas* ou *Néochrome*.

Les objets articulés

La grande innovation du logiciel est de relier plusieurs objets entre eux de façon hiérarchique. En clair, cela signifie que l'on peut fixer des joints afin de créer des articulations. Là où CAD 3D nécessite de déplacer les objets un à un à chaque image, *Cyber Control* gère l'ensemble comme un unique objet. En pratique, on crée un arbre, une structure arborescente en utilisant les instructions dont le nom commence par TREE. Il est possible de relier jusqu'à 80 objets par arbre, ce qui est largement suffisant. La construction se décompose en sept étapes : vider les objets de la structure en arbre, sinon il risquerait d'y avoir des conflits et le programme perdrait les pédales. On utilise la commande TREECLR. Ensuite, on ajoute tous les objets qui appartiennent à l'arbre sans se soucier de leur ordre hiérarchique. Exemple : le bras est constitué du bras (au sens anatomique), du coude, de l'avant-bras, du poignet et de la main. La main se décompose en doigts, etc.

Supposons que nous voulions fabriquer un objet global appelé « bras ». Nous devons décrire l'arbre avec tous les éléments. En langage *Cyber*, cela se traduit par la ligne de programme : TREEADD bras, avbras, main. Remarquez qu'il manque le coude et le poignet. Ce n'est pas un oubli car ces deux objets correspondent aux joints, aux articulations. A ce stade, nous n'avons pas défini la position relative de chacun des éléments. Comment savoir que l'avant-bras se situe entre le coude et le poignet? Rien de plus simple. On utilise la commande RELATE suivie dans l'ordre des noms de l'objet enfant, de l'objet parent et de l'objet joint. L'ancêtre correspond au tronc de l'arbre, les fils correspondent aux branches. Ainsi, dans notre exemple nous écrivons : RELATE avbras, bras, coude. RELATE main, avbras, poignet. L'élément avbras est cité deux fois. C'est normal puisqu'il est le fils de bras mais il est aussi le parent de main. Pour faire pivoter l'avant-bras de 20 degrés, on tape : POSITION avbras,20,0,0 Les trois nombres correspondent respectivement à l'axe des x, des y et des z. L'ultime étape consiste à déplacer l'arbre-objet : TREESET bras. « Bras » est le seul élément qui n'a pas de parent puisque c'est de lui que dépendent toutes les autres parties. Il identifie l'arborescence. Il faut bien noter que les déplacements et les rotations des membres « fils » sont relatifs à la position du membre « parent ». Si le membre « bras » pivote, les autres parties comme « avbras » et « main » se déplaceront automatiquement. L'inverse n'est pas vrai. Le fait de bouger la main n'affecte pas la position du bras. Il existe d'autres instructions destinées à limiter les angles de rotations et les degrés de liberté. En effet, on imagine mal un avant-bras tourner n'importe comment autour du coude. Encore que c'est une façon de dépasser la réalité. Pourquoi pas faire pivoter une tête à 360 degrés autour du cou?

Les déplacements dans l'univers

Une séquence d'animation sans déplacement d'objets équivaut à pas d'animation du tout. Nous avons construit la fusée pièce par pièce, faisons-la décoller. Elle devra suivre une trajectoire précise que nous lui imposerons. La meilleure façon de définir une ligne de trajectoire consiste à placer des points de contrôle à intervalles distincts. Ils constituent les points de passage d'une courbe. Le nombre maximum de points s'élève à 20 par trajectoire. Vous pouvez générer trois types de courbes différentes selon le déplacement souhaité (voir illustration). Pour simuler le trajet d'une boule de billard, le type Linear convient bien car la boule se déplace en ligne droite et rebondit dès qu'elle rencontre un obstacle. Les deux autres courbes sont des splines très utilisées en synthèse d'images. Elles ont la particularité d'être souples tout en prenant appui sur les points de contrôle. Les B-splines ne passent pas par les sommets mais entre les points. La trajectoire de la fusée est de type S-spline. Pour rendre le décollage de la fusée réaliste, nous tenons compte de l'accélération. Il n'y a pas d'instruction spécifique. Pour cela, il faut morceler le trajet et indiquer le nombre d'images à afficher pour chaque segment. Si l'on veut simuler une

grande vitesse entre les points A et B, il suffit de demander peu d'images. En revanche, une petite vitesse entre B et C nécessite de générer un grand nombre d'images. C'est le principe du ralenti/accélération en cinéma.

Les liens entre CAD 3D et Cyber Control

CAD 3D et Cyber Control sont complémentaires. Nous avons vu que CAD 3D est indispensable pour créer les objets et pour les récupérer sous Cyber Control. Mais CAD 3D fournit des informations : en déplaçant la souris dans l'univers (dans les fenêtres de

visualisation), les coordonnées absolues du curseur sont systématiquement mises à jour. Il est donc possible de définir une trajectoire en relevant les coordonnées x, y, z de chaque point de contrôle puis de les inclure dans le programme. Les instructions du langage Cyber Control sont simples, nombreuses et puissantes. Il n'empêche qu'à force de faciliter la gestion des animations, le concepteur a oublié d'écrire les routines de saisie à partir du clavier et de la souris. L'unique façon d'entrer des données consiste à utiliser la commande INPUT identique à celle du Basic. Il aurait été judicieux de pouvoir animer un objet au clavier. Ivan Roux

consiste à proposer un soft de PAO au prix d'un jeu, apparaît évident.

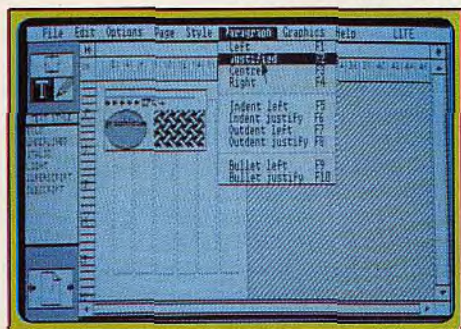
Avant de vous présenter la version Lite, traçons les grandes lignes de la version standard de Timeworks. Il s'agit d'un honorable logiciel fonctionnant sous GEM dont les performances sont identiques sur ST et sur PC (doté d'une carte Hercules et d'une souris). Par rapport à ses concurrents tels que Publishing Partner, Fleet Street, etc., il se distingue par une maniabilité supérieure — c'est du moins mon avis — sans pour autant être moins performant. Une fois le programme lancé, la première tâche consiste à dimensionner les cadres dans lesquels vont se placer les textes ou les graphismes. Quatre petites icônes de sélection figurent en haut à gauche de la page principale. Elles désignent quatre types d'opérations distinctes : la création des cadres, la sélection des paragraphes, le mode de traitement de texte et le mode dessin. En PAO, il n'existe qu'une seule règle : exécuter les étapes de la création du document dans l'ordre. Le reste n'est qu'affaire de goût comme le choix des polices de caractères, le choix du corps, l'interlignage,

Timeworks Lite

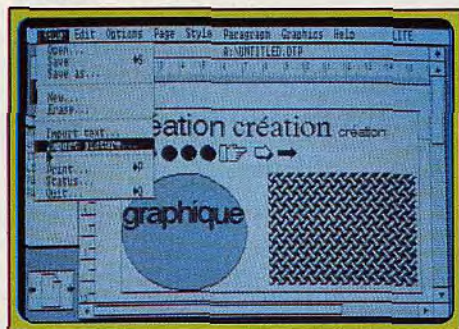
Petit frère de Timeworks, ce soft met la création de document à portée de toutes les bourses sans trop sacrifier en performances.

Il s'agit d'une version bridée qui fonctionne sur PC.

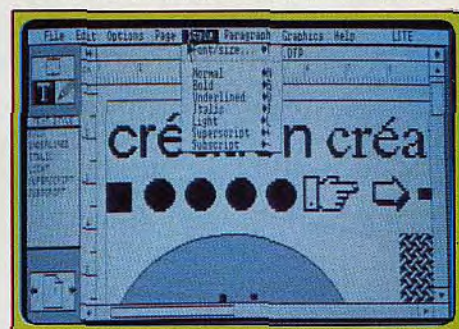
Pour bien débuter dans la PAO !



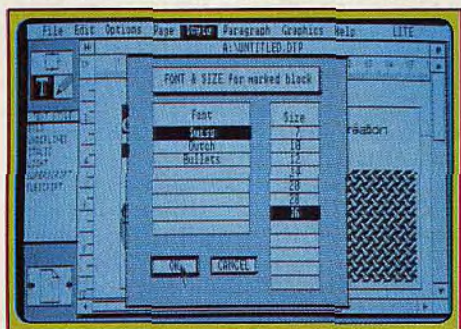
L'écran de travail de Timeworks Lite sur PC.



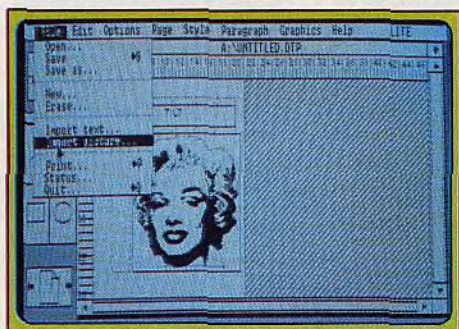
On place les textes et dessins dans la page.



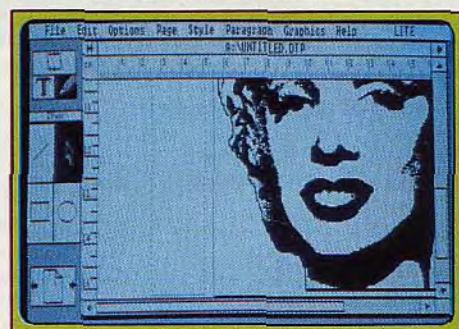
Choix du style en mode traitement de texte.



Les 3 polices de caractères en 7 tailles.



Marilyn est cadrée en mode pleine page...



et agrandie pour figurer les détails.

Les dessinateurs, musiciens et écrivains sont des poètes. Ils exercent aujourd'hui leur art avec l'outil moderne qu'est le micro-ordinateur. Les poètes de la page imprimée s'appellent les maquetistes. L'outil informatique qui leur permet de s'exprimer se nomme PAO (Publication Assistée par Ordinateur). On dit aussi Desktop Publishing. Hier encore réservée à une élite en raison de son prix élevé, la PAO devient accessible. A moins de 1000 F, on trouve notamment Timeworks. Il fonctionne sur ST et sur PC. A 499 F on trouve encore Timeworks Lite version bridée c'est-à-dire qu'elle est amputée de certaines fonctions. Pour l'instant, elle fonctionne uniquement sur PC, la version ST devrait arriver bientôt. Certes, le prix modique de Timeworks Lite ne doit pas

masquer le fait que la PAO ne se résume pas au logiciel seul. Encore est-il nécessaire de disposer d'une imprimante correcte, laser de préférence. En effet, seule une impression laser apporte la finesse et l'aspect professionnel aux documents réalisés en PAO. Avec une matricielle neuf aiguilles bas de gamme, les caractères imprimés ont l'allure de gros pâtés. Alors, question : s'il faut déboursier une douzaine de milliers de francs rien que pour l'imprimante, pourquoi rogner sur le prix du soft ? Mais, je m'égare, prenons le problème à l'envers : vous avez une configuration ST ou PC avec une petite imprimante et il n'est pas dans vos habitudes de dépenser plus de 500 F pour un soft. Vues sous cet angle, les choses paraissent claires et le bien-fondé de la démarche qui

etc. L'écran représente une page vierge. Il faut définir un gabarit en positionnant les différents cadres à l'aide de la souris.

En fait, si vous aimez le sport culinaire (faire la popote), la PAO n'a pas vraiment de mystère pour vous. La page vierge équivaut à un plan de travail sur lequel on pose des casseroles et des marmites : les cadres. Seulement en PAO, la taille et la place des cadres sont importantes alors qu'en cuisine on ne se soucie pas de l'emplacement des plats. Les récipients attendent de recevoir vos mixtures : les textes. L'ultime étape est la cuisson, et l'ajout de quelques condiments. Ce qui se traduit en PAO par la mise en forme des textes à l'intérieur des cadres, en somme c'est le côté visuel et artistique de la manipulation. Une fois que votre

gabarit est prêt, il faut importer les textes à maquetter. *Timeworks* version *ST* accepte indifféremment les fichiers ASCII et *First Word Plus*. Importer un texte signifie qu'il va se déverser dans la mémoire de l'ordinateur qui fait office de corbeille. Ce n'est qu'après avoir activé un cadre que le texte se déverse à l'intérieur c'est-à-dire sur l'écran. *Timeworks* gère les débordements de façon correcte. En effet, la taille du texte peut très bien dépasser les dimensions d'un cadre. Qu'advient-il ? *Timeworks* garde de côté le trop-plein qui reste présent dans la corbeille de textes. Pour récupérer la suite de l'aimable prose, on active un autre cadre puis on clique sur la corbeille. Telles sont les étapes générales de tout logiciel de PAO.

Il reste donc la partie mise en forme car pour l'instant le texte est à l'état brut. Nous devons le mettre en forme, le découper en paragraphes, ajouter ou mettre en évidence les titres, sous-titres, etc. Pour réaliser cette opération, on clique sur l'icône « paragraphe » qui n'existe pas dans la version *Lite*. Elle sert à définir des blocs de texte comme avec n'importe quel traitement de texte. La flèche de la souris devient un trait vertical, le fer, que l'on passe sur les parties du texte. Résultat : le bloc s'affiche en vidéo inverse. Puis il subit des traitements particuliers que nous avons déjà évoqués : changements de taille, de police de caractères (fontes), etc. Vous avez le choix entre cinq fontes : *Swiss*, *Dutch*, *Rockface*, *Drury Lane Caps* et *Bullets*. Dans la version *Lite*, vous disposez de trois fontes seulement. La taille des caractères varie du corps 7 au corps 36. Par exemple, le texte de l'article que vous lisez a été composé en corps 9 et le titre en corps 36. On découvre les différences entre les deux versions de *Timeworks* lorsqu'on désire fixer des paramètres précis. Ainsi l'espacement entre les caractères n'est pas paramétrable avec la version *Lite*, pas plus que l'interlignage ou la sauvegarde de formats de pages (le gabarit).

Un document comporte du texte mais aussi des illustrations. Ce sont des images de type bitmap que l'on importe de la même façon qu'un texte. Elles peuvent provenir de différentes sources, avoir été créées à l'aide de logiciels tels que *Degas*, *Néochrome* et *Easy Draw* (sur *ST*). La version *PC* accepte des images aux formats *GEM*, *IMG* (*GEM Paint*), *PIC* (*Lotus*) et *PCX* (*PC Paintbrush* ou *Handy Scanner*). Il est bon de pouvoir retoucher une image sans être obligé de quitter *Timeworks*. Pour cela, on clique sur la quatrième icône représentant une plume. Nous sommes en mode dessin qui est un petit programme de graphisme. Si vous n'avez aucun talent de dessinateur, il vous reste soit à digitaliser des photos, soit à piocher dans la bibliothèque d'icônes livrée avec le logiciel. Dernier point : le disque dur est recommandé mais pas indispensable. Il évite de changer de disquettes toutes les cinq minutes. Malgré l'absence de quelques fonctions, la version *Lite* reste utilisable et supporte la comparaison avec la version standard. Elle a le mérite de simplifier à l'extrême les commandes. Donc, c'est un logiciel de PAO bas de gamme qui peut servir d'outil à tous ceux qui désirent s'initier à la mise en page.

Ivan Roux



Ce scanner à plat est livré avec deux softs : *Handy Reader* et *Handy Painter*.

Scanner Cameron

La tendance est à la baisse des prix au rayon des scanners. Après le *Handy Scanner*, Cameron récidive avec un nouveau périphérique de saisie d'images au format A4. Il fonctionne sur les *PC*, *Amiga*, *Atari ST* et bientôt sur *Macintosh*.

Les lecteurs assidus de *Tilt* connaissent déjà le *Handy Scanner*, présenté abondamment dans le n° 57. Un nouveau venu, le *Personal A 4 Scanner*, vient s'ajouter au catalogue de son diffuseur, Cameron. Il s'agit d'une scanner à plat qui, comme son nom l'indique, permet de saisir des textes et des dessins sur des feuilles en format A4, c'est-à-dire 21 x 29,7 cm (un peu plus que la taille de *Tilt* (21 x 28 cm). Cette dimension n'a rien d'exceptionnel, c'est celle de la plupart des scanners de ce type. Le fait que ce soit un scanner à plat autorise la digitalisation de documents épais : des magazines par exemple. Le transfert de l'image vers le micro-ordinateur prend environ dix secondes. La définition, quant à elle, n'a rien de sensationnel : elle est de 200 dpi (points par pouce), alors que les scanners proposés par les autres constructeurs ont habituellement une définition de 300 dpi. Le *Personal A 4* ne tient pas non plus compte des nuances. Faisant fi des niveaux de gris, il transforme tout en noir et blanc.

Cette faiblesse est largement compensée par d'autres mérites. Celui auquel nous sommes le plus sensible est le prix. Un scanner comparable de marque Canon (la référence en ce domaine) coûte aux environs de 13 000 F. Le *Personal A 4*, lui, ne vaut que 7 000 F tout compris. Quand je dis tout compris, je ne veux pas seulement parler de la TVA. Le prix comprend aussi le câble et l'interface de

connexion. Pour qu'un scanner soit opérationnel, il lui faut aussi un logiciel. Cameron en offre deux, déjà présents avec le *Handy Scanner* : *Handy Reader* et *Handy Painter*. Le premier est un logiciel de reconnaissance de caractères qui transforme en caractères ASCII les textes saisis. Le second est un logiciel de traitement graphique qui permet de retoucher et de stocker des images. Les textes et les images ainsi emmagasinés peuvent sans problème être repris ailleurs, dans un traitement de texte ou dans un logiciel de P.A.O., tel *Timeworks* (présenté ici même). On aperçoit tout de suite l'utilité de cet outil pour les clubs et les associations aux moyens limités qui voudraient éditer un petit journal. Le *Personal A 4* exige un minimum de capacité mémoire pour fonctionner. Sur *PC*, il lui faut 640 Ko. Avec un *Atari ST* ou un *Amiga*, il a besoin d'un méga-octet. C'est dire qu'il faut une extension mémoire avec l'*Amiga 500* et au moins un *Atari 1040 ST*. Des versions *Macintosh* du *Personal A 4* comme du *Handy Scanner*, probablement un poil plus chères, sont en préparation pour la fin de l'année.

Avec ce nouveau produit, Cameron se positionne décidément comme l'un des leaders sur le marché des scanners bon marché. D'autant que deux autres scanners vont très bientôt venir s'insérer entre les deux qui existent actuellement.

Jean-Loup Renault

avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
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



Turbo Cup


loriciels
 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.

T1-609 S



Illustration Jérôme Tesseyre

Manhunter ★

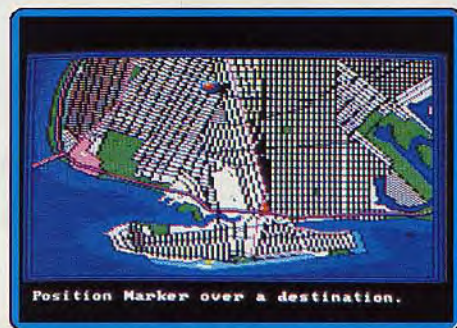
PC ET COMPATIBLES

Dans un futur où l'humanité connaît un sort tragique, vous êtes au service des envahisseurs extra-terrestres. Le monde angoissant dans lequel vous plonge Manhunter vous tiendra en haleine pendant des heures ! Un excellent jeu d'aventure graphique au système de jeu révolutionnaire !

Sierra On Line. Conception et programmation Dave et Barry Murry.

An 2004, voilà deux ans déjà que de mystérieux et inquiétants Orbs ont envahi la ville de New York. Impossible de savoir ce qui se passe dans le reste du monde. Les Orbs ont frappé avec la vitesse de l'éclair, déjouant tout le système de défense des Terriens. En une nuit, New York fut quadrillé par des droids dont l'efficacité témoignait de l'avance technologique des Orbs. L'activité des humains a été réduite au minimum dans cette gigantesque prison

qu'est devenue la ville. Le port de la robe à cagoule est obligatoire. Interdiction formelle, sous peine de mort, de se montrer à visage découvert et de parler. Tous les humains ont un implant électronique sous-cutané situé à la base du cou, un vrai moucharid ! Ce satané disque permet à l'ordinateur central des Orbs de contrôler les déplacements de n'importe quel individu. Beaucoup se sont résignés et se plient aux volontés de ces énormes globes ocu-

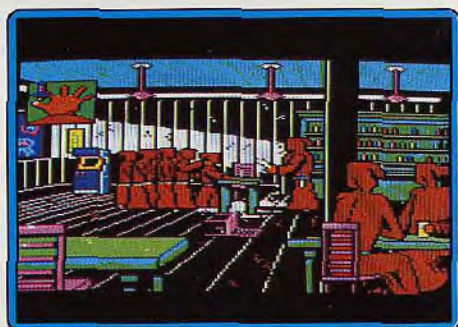


Vue aérienne de New York.

lares, flanqués d'une paire d'antennes rouges. Et puis il y a ces Manhunters, des mercenaires recrutés, selon on ne sait quels critères, pour traquer... des hommes en infraction ! En fait, ils sont là pour pallier les faiblesses du moucharid : le disque permet de repérer les individus et non de les identifier. En outre, il est totalement inopérant quand il s'agit de dépister un humain dans les lieux souterrains. Les résistants, car il y en a, le savent et exploitent



Dépistage d'un suspect à l'aide du MAD.



La terrible épreuve des couteaux!



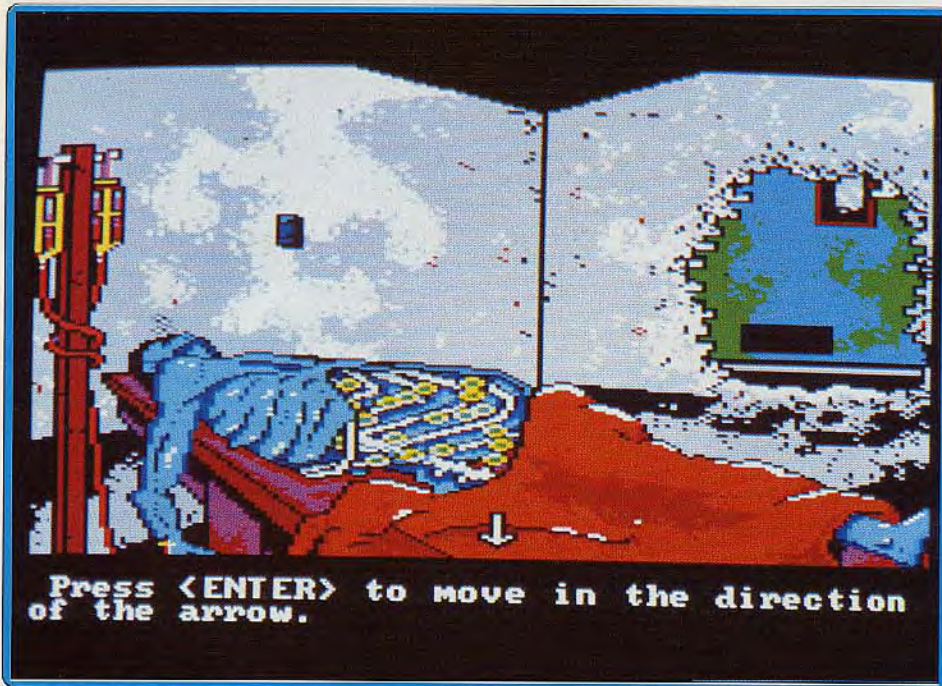
Oups! Ce type de maladresse coûte cher!

à fond cette lacune. Ces révoltés sont très inquiets, un épais mystère plane sur les véritables objectifs des Orbs. Toujours est-il que depuis leur arrivée, des humains disparaissent sans laisser de traces et l'atmosphère terrestre se transforme!

Vous êtes un Manhunter. Votre première journée de travail démarre sur les chapeaux de roues. Un Orb vous cueille au réveil et vous charge d'enquêter sur un « attentat » à l'Hôpital Bellevue. Première

réaction du parfait Manhunter : brancher son MAD, un terminal relié au Central, utile pour suivre les individus (grâce au disque) et obtenir des renseignements sur eux. On suit sur le petit écran, toutes les évolutions du suspect : son intervention à l'hôpital, sa visite au Trinity Church, au Flatbush Bar et sa disparition dans les toilettes d'un parc ! Bon, on éteint son MAD et on se lance sur les traces du suspect. A l'hôpital, infesté d'Orbs, on découvre un cada-

vre nommé Reno Davis. Bizarre, bizarre. Un examen plus attentif du cadavre montre que son abdomen grouille de bébés Orbs... cannibales ! Brrr, vos méninges commencent à bouillonner. Les Orbs utilisaient-ils l'humain comme incubateur ou simplement comme nourriture ? Curiosité et panique car Reno Davis était Manhunter... Rassurant ! La visite à l'église ne donne rien de consistant. Que faisait donc notre inconnu devant ces bougies ? Au Flat- ▶



Les bébés Orbs se repaissant d'un cadavre est un spectacle terrifiant !

bush Bar, vous obtenez (après la réussite de l'épreuve aux couteaux) des indices très précieux. Dans les toilettes, asseyez-vous sur la lunette adéquate et tirez la chasse d'eau trois fois (c'est mon coup de pouce). Ensuite munissez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier et explorez le labyrinthe... *Manhunter* nous a impressionnés par l'excellente qualité du scénario (c'est un Sierra On Line!). Il y a du nouveau dans le système de jeu Sierra : les vues sont tantôt à la première, tantôt à la troisième personne. Pratiquement toutes les séquences sont animées, il ne s'agit plus là d'un livre interactif mais d'un film interactif! Autre point frappant, tout a été



Les graphismes sur PC sont très réussis.



Un besoin pressant !



Ouf! Enfin hors des égouts !

fait pour donner au joueur un maximum de confort. Aucune entrée de texte, la gestion se fait à l'aide d'icônes (le peu de texte apparent est en anglais). Testé sur un PC muni d'une carte EGA, on note que les graphismes sont très agréables. En revanche, l'animation est un peu trop lente et saccadée et l'environnement sonore assez pauvre. Pour finir, disons que *Manhunter* est un de ces splendides logiciels d'aventure qui accrochent le joueur au point de le tenir éveillé pendant des nuits entières. (Cinq disquettes. Notice en anglais. Sortie prévue pour ST, Amiga, Apple II, II GS.)

Dany Boolauck

Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★
Prix _____ C

Avis

Il y en a qui ont de la chance : ils ont un PC avec une carte EGA. Je ne cite personne, suivez mon regard. Moi, je dois me contenter d'une vulgaire carte CGA. Et *Manhunter* en CGA, croyez-moi, au niveau graphisme, ça ne casse pas trois pattes à un canard. D'abord, adieu les superbes coloris : c'est en noir et blanc. Et puis les dessins sont d'un grossier... Cette réserve faite, je suis d'accord, l'enquête est passionnante. J'y ai déjà consacré quelques heu-

res et j'y retourne immédiatement. Ah oui, avant de partir, une confidence pour consoler ceux qui, comme moi, n'ont qu'une carte CGA : comme l'affichage prend moins de temps, l'animation est plus coulée, plus rapide aussi. Cela donne plus de punch aux épreuves qu'il faut surmonter. Et toc pour l'EGA!

Big Bad Wolf

Fish ★

ATARI ST

Du fantastique, de l'insolite, de l'humour, *Fish* est un jeu d'aventure où les concepteurs de *Magnetic Scrolls* ont laissé libre cours à leur imagination. Un excellent soft. Et original.

Rainbird. Conception : Magnetic Scrolls.

Quelle prolificité ! A peine a-t-on eu le temps de venter toutes les qualités de *Corruption* que Magnetic Scrolls nous coupe à nouveau le souffle avec son tout dernier titre : *Fish* ! Eh oui, il existe encore (Dieu merci !) des sociétés qui sortent leurs produits sans tambours ni trompettes et surtout, sans retard ! Retour dans le vif du sujet, voyons ce que nous réserve *Fish*. Après l'atmosphère suffocante de *Corruption*, nous voici propulsé dans un futur lointain où le danger prend une forme tout à fait incongrue. The Seven Deadly Fins est un groupe d'anarchistes inter dimensionnel. Leur but : faire le plus de coups bas possible pour le simple plaisir d'être méchants. Leurs méfaits sont répertoriés parmi les crimes les plus dévastateurs. Des civilisations entières sont sur leur tableau de chasse ! Nos sept malfrats sont dangereux à plus d'un titre. Menés par un cerveau supérieur et diabolique, ils sont tous des spécialistes dans des branches bien précises telles que les armes, le vol, la mécanique, etc. Rien ne les distinguerait d'un autre groupe d'anarchistes, s'ils ne comptaient pas parmi eux un Plyng nommé Ching-Ching Tzang.

Cette créature originaire de la planète Unsure, possède le pouvoir mental le plus extraordinaire qui soit : le warp. Grâce à ce fameux warp, Ching-Ching peut projeter son esprit, ou celui d'un autre, dans un corps à trois dimensions ! Le warp se fait à la vitesse de la... pensée. Donc la distance n'est pas une barrière et tout l'univers est à la merci des Fins.



Dans un studio d'enregistrement

SMITHY

10/23



Files Text Graphics Goodies
 too cupboard, to the west.
 Some feathers are strewn about (almost enough to
 make a duvet).
 > _

Attention, un Fin n'est pas loin !

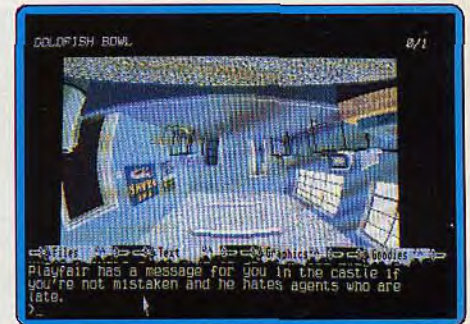
En pénétrant dans des corps-hôtes, les Fins peuvent opérer en toute impunité. Heureusement, les humains de ce futur lointain maîtrisent le warp mais seulement par des moyens matériels. Pour déjouer les plans machiavéliques des Deadly Fins, les humains ont créé le Département inter dimensionnel d'Espionnage. En effet, les Fins warpés dans un corps quelconque sont dépisables par des petits signes connus du service d'espionnage. Encore faut-il les approcher sans éveiller leurs soupçons, d'où l'utilisation du warp. Les Fins savent qu'ils sont recherchés par des humains warpés. Sachant que le bruit et la lumière éclatante déstabilisent tout être



Le château abrite les fameux warps.

warpé, ils se font souvent passer pour des musiciens qui jouent de la musique bruyante ! La mort guette les espions découverts par les Fins.

L'aventure débute au moment où l'agent 10 (vous) est en vacances... dans un bocal : il est warpé dans un poisson rouge ! Un château en plastique vous... tombe sur la tête ! C'est votre chef Playfair qui veut vous contacter. Entrez dans le château et prenez contact avec Playfair. Ce dernier vous annonce que les Fins que vous avez récemment mis hors d'état de nuire — sans toutefois les capturer —, redonnent des signes de vie. Il semble que leur prochaine proie soit une planète peuplée de poissons ! Finies les vacances paisibles dans le bocal d'eau claire à faire



L'histoire commence dans un bocal.

tranquillement des bulles. Un dispositif de trois warps apparaît. Les deux pistes les plus prometteuses sont le « smooth warp » et le « small warp ». Le premier vous permet de tomber nez à nez avec un Fin dans une forge perdue au cœur d'une forêt. Méfiez-vous du perroquet... il explose ! Le small warp vous place dans le corps d'un humain qui, semble-t-il, travaille dans un studio d'enregistrement.

Fish est, une fois de plus, la preuve de vitalité de Magnetic Scrolls. Un scénario dément, une documentation drôle, un analyseur de syntaxe considéré comme un des plus agréables, des graphismes toujours aussi beaux, Fish est une merveille pour les

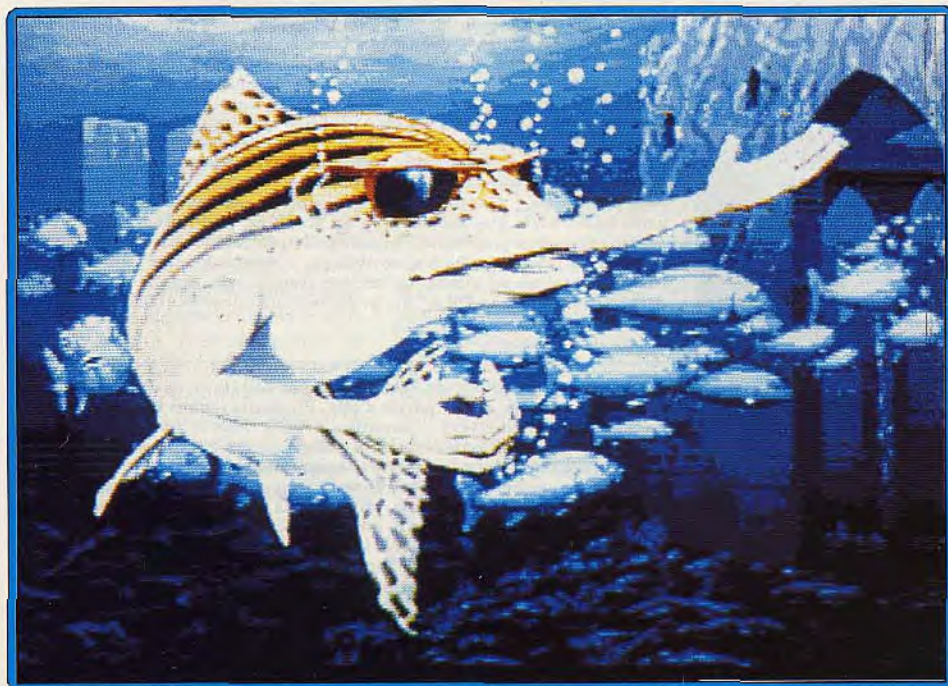


Des graphismes toujours aussi beaux.

anglophones. Au fil des titres, Magnetic Scrolls devient synonyme de must. Dany Boolauck

Type _____ aventure
 Intérêt _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ —
 Prix _____ C

BLOQUÉ DANS DUNGEON MASTER ?
Foncez sur la rubrique SOS Aventure
du service Tilt 24/24 h, toutes les
ruses sont à votre disposition.
36.15 code TILT Mot-clé SOS



La superbe page de présentation.

Space Quest II

Selon une méthode bien éprouvée, Sierra nous livre encore un grand « Quest ».

aventure animée : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
*** : dialogue
*** : difficulté
anglais : langue
C : prix



Qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse. C'est un peu ce que l'on peut se dire en jouant au dernier Space Quest. Votre personnage se manœuvre à l'aide de la souris ou du joystick dans un décor animé, en 3D. Le décor est un peu simple mais il est coloré et largement suffisant pour recréer une atmosphère. Le plaisir du jeu est au rendez-vous grâce à ces nouvelles aventures délirantes. Kidnappé par Vohaul, l'âme d'un complot que vous aviez déjoué et qui visait à anéantir votre planète, grâce au Star Generator volé, vous vous retrouvez sur une planète hostile. Il vous faut alors dérober, après moult péripéties, une navette pour rejoindre la base-astéroïde de l'infame Vohaul ! L'aventure ne pose pas de réels problèmes. Toutefois les fonds des marécages peuvent recéler des choses intéressantes à condition de ne pas oublier de prendre un grand bol d'air avant d'aller les examiner d'un peu plus près. De même, si l'on ne possède pas trois bras, on n'en a pas moins une bouche ! La version GS est identique aux versions ST ou Amiga hormis sur deux points ; des sons plus soignés et une interface un peu plus agréable à utiliser. Un très bon cru. (Disquette Sierra on Line pour Apple II GS). François Hermelin

Dan Silver

Trop ou pas assez... Le scénario futuriste ne cache pas son ennuyeux classicisme.

aventure/fiction : type
10 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
- : bruitage
B : prix

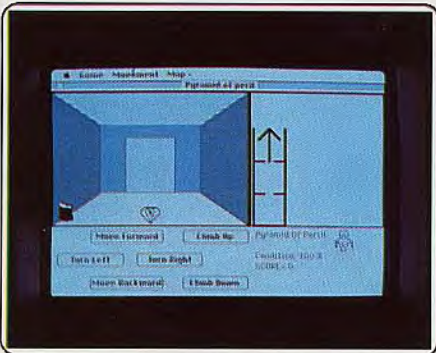


En 2020, un étrange sinistre frappe la Terre, une grande partie de la population mondiale meurt sans que le phénomène reçoive la moindre explication. Seul un éminent savant parvient à établir le lien qui existe entre ces mystérieux décès et une lointaine planète de notre galaxie. Contactant son ami, Dan Silver, le chercheur lui révèle sa découverte mais meurt avant d'être d'une quelconque utilité. C'est donc seul que notre héros doit démêler l'écheveau qui fait de la Terre la cible d'une étrange malédiction. Le scénario futuriste de ce logiciel ne peut cacher son ennuyeux classicisme. Le programme dispose d'un analyseur de syntaxe moyen qui ne permet pas de faire des acrobaties sémantiques. Les graphismes, bien que fins, ne sont pas vraiment convaincants. L'excès des couleurs et la tonalité baroque finissent pas saturer les possibilités d'analyse du joueur. Pas la moindre animation, ni le moindre bruitage, ce programme n'arrive pas à décoller de l'énorme masse de logiciels semblables à lui. On peut cependant mettre à son crédit la variété des décors. (Disquette M.B.C. pour Amstrad CPC). Eric Cabilia

Pyramid of Peril

Graphisme ridicule, bruitages à pleurer, scénario sans intérêt : c'est le flop du jour.

aventure animée : type
5 : intérêt
** : graphisme
* : animation
* : bruitage
anglais : langue
D : prix



Aegis Software invente la machine à remonter le temps : chargez Pyramid of Peril et c'est l'émerveillement ! Vous voilà ramené à la préhistoire par la machine : des traits, des traits et encore des traits, parsemés ça et là de taches grises pour figurer le relief. Toujours pratique de représenter des couloirs, ça évite de trop travailler ! D'accord, c'est en 3D, et ça bouge lorsque l'on avance. Mais en 1983 déjà, des programmeurs arrivaient à faire ça sur Oric. Passons sur les bruitages : à pleurer. Sinon, le jeu se passe dans une pyramide (on s'en doutait) et parle d'une vague histoire de démon et d'idole sacrée. Bref, rien de bien passionnant. Pour les masochistes ou les insomniaques, signalons quand même qu'il y a six étages à explorer, des objets ainsi que des messages à ramasser et éventuellement des monstres à combattre (quand on arrive à les trouver d'ailleurs car ils se cachent bien ; la peur peut-être...). Bref, le Superflop du moment. Et lorsque l'on pense que certains importateurs l'inscrivent sans honte dans leur catalogue à un prix qu'il vaut mieux taire... (Disquette Aegis pour Macintosh). Olivier Scamps

Tanglewood

Original, 100 % graphique. Mystérieux et déroutant. T'gnl'wd sur Amiga.

aventure graphique : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
langue : français
C : prix



Tanglewood est l'un des plus originaux logiciels d'aventure disponibles. Entièrement graphique, décors insolites, scénario de qualité : cet univers exige des journées entières d'exploration. Non pas tant géographique (même si son territoire géant exige un cartographe : vous !), mais il s'agit plutôt de comprendre. Comprendre comment fonctionnent (et souvent ne fonctionnent pas ou mal) les cinq mobiles que vous dirigez sur (et sous) la planète. Comprendre la logique de ces Tngliens (les autochtones) à cheval sur les règles de l'étiquette. Comprendre que vous ne pouvez pas faire n'importe quoi : les mobiles sont spécialisés et ce qui arrête l'un ne stoppera pas l'autre... Comprendre à quoi riment ces zones qui forment une carte aussi belle que symbolique en scrolling multidirectionnel et ces autres zones aux graphismes hyper réalistes. Tanglewood affûte la perspicacité, il touche aussi les sentiments ; les graphismes exceptionnels témoignent d'un vif talent. La version Amiga, très proche de la version Atari ST (testée dans Tilt n° 51, p. 92) est une réussite. (Disquette Microdeal pour Amiga). Denis Schérer

Le Manoir du Comte Frozarda

La Transylvanie : terre de mystère, sert de cadre à ce jeu, en français.

aventure : type
13 : intérêt
*** : graphisme
non : animation
* : bruitage
français : langue
B : prix



Vous habitez un village de Transylvanie et voilà que la descendance du Comte commence à faire parler d'elle. Plusieurs jeunes filles, dont votre fiancée, ont été enlevées. L'aventure débute dans la forêt. En allant au nord, vous apercevez rapidement la grille d'entrée du manoir. Allez-y sans peur. Pour rentrer dans la demeure, contournez la mare, car elle est infestée de sangues qui vous laisseraient exangues. Avant de délasser le guéridon d'entrée et ses vêtements, récupérez la clef en bronze. Dans la pièce à l'ouest, vous pouvez mettre la main sur une autre petite clé, à condition de bien examiner le jeu d'échecs. Les graphismes sont agréables sans être exceptionnels. Le dialogue s'effectue classiquement selon le mode verbe + complément avec, dans certains cas, une information supplémentaire. Les touches de fonction soulagent de la frappe des mots les plus courants, tandis que les flèches curseurs autorisent le déplacement. La souris est utilisée de manière limitée pour revoir le texte affiché ou faire défiler les objets de l'inventaire. Le scénario est agréable et les difficultés bien pensées. Un bon petit jeu d'aventure en français. (Disquette M.B.C. pour Atari.) Jacques Harbonn



Message in a bottle

MOI

Pour Nico (n° 57 bis) dans **Sram**, pour prendre l'oreille du loup-garou tape « couper-oreille » (en effet tu possèdes un couteau trouvé dans le nid de la pie, dans un arbre de la forêt). Pour prendre le nénéphar, tape « traverser mare avec arbre » puis « prendre nénéphar ». L'or te sert après avoir été voir le lutin et la sorcière.

Dans **Sram**, j'arrive devant une sorte de château et deux gardes. Comment entrer ? (J'ai tué un garde et donné l'or à l'autre mais pas de résultat !) Dans **Zombi** que recherche-t-on ? Pourquoi y a-t-il quatre personnes ?

JELLY OF FDC

Pour François (n° 56), tu peux ouvrir la porte du garage après avoir fait de l'exercice avec la machine qui se trouve au quatrième étage, à côté du sarcophage.

Pour attraper la clef dans le lustre, prends le disque dans la chambre de la tentacule verte au cinquième étage, puis prends la cassette qui se trouve au premier étage dans un « loose panel » qu'il faut ouvrir. Puis va dans la salle de musique au premier et enregistre le disque sur cassette. Une fois que le vase sur le piano a éclaté, reprends la cassette, va dans la salle où se trouve le lustre et mets en route la cassette. Le lustre éclatera et tu pourras récupérer une clef qui ouvrira la porte de la prison. Ouvre donc cette porte qui se trouve sur le côté droit de la prison. Prends la clef en argent et va dans la pièce qui se trouve derrière la salle à manger. Tu pourras ouvrir la porte grâce à cette clef en argent. Enfin, je pense que cela, tu as pu le faire.

Dans le garage se trouve une voiture. Tu peux ouvrir le coffre grâce à la clef jaune que tu as trouvée dans la chambre de la tentacule.

Comment récupérer la radio qui se trouve dans la piscine ? Comment

ouvrir l'infirmerie, le petit bureau dans la chambre de la plante carnivore, le bureau de la vieille au quatrième étage, le « schrit lab » ? Où peut-on trouver d'autres clefs ?

Au fait, on peut éloigner la vieille dame et son fils de leur chambre en sacrifiant un des trois personnages. De toutes les façons, vous pouvez le libérer grâce à la clef du chandelier.

Pour WASP du FPC (n° 57). Pour **Voyager**, **Blueberry** et **Mindfighter** : si tu ne comprends rien alors achète l'original pour une fois... ? Sans rancune, ton collègue.

Bonjour à Jérôme, Higgins, Fragerdo.

DAVID THE PC MAN

Dans **Bard's Tale**, Roscoe se trouve au croisement de Serpent et Grey Knife. Le Grand Review Board, lui, se trouve dans le trumpet street (seconde maison côté East).

Quand les aventuriers sont montés de quelques niveaux, allez à la taverne de la rue Rakir, buvez-y un bon verre de vin et en route pour les caves quelques niveaux plus bas, en tout quatre niveaux. Au niveau 3, vous devez lire le mot de passe pour les catacombes : « Tarzan ». Un petit tour des catacombes (trois niveaux). Notamment au niveau 3, où un spectre vous attend. Il faut impérativement le battre et garder l'œil qu'il vous laisse (utile pour la suite). Pour le château, pas de problème, sauf pour les statues du golem et du grey dragon.

Au niveau 1 du château vous devez trouver un crystal sword (utile pour la suite).

Au niveau 2, une bouche magique vous pose une question (réponse : « shield »), ainsi qu'un sorcier (réponse : « vampire »). Un peu plus loin, la première des trois formes, le carré d'argent, est à garder précieusement.

Au niveau 3, un old man vous laisse passer si vous répondez à sa question (réponse : « shull tavern »). Si vous voyez une statue, approchez-la. L'œil du spectre lui rendra la vie et vous voilà face au Mad God qui vous permet, par téléportation, d'aller à la Kylearan's Tower, si vous le battez. Dans la Tour de Kylearan (très dur en raison des nombreuses zones d'obscurité), vous trouvez une première bouche magique (Stone Golem) et une deuxième (Sinister) qui vous permettra de continuer votre chemin. N'oubliez pas « le Triangle d'Argent » (caché au bon endroit), à garder précieusement. Par la suite, vous devez trouver Kylearan lui-même qui vous donne une onyx key. Je l'ai toujours gardée sans en voir l'utilité.

Ensuite retour aux senters (16N, 17E, 3 levels) pour un escalier qui mène à la tour de Mangar.

Au niveau 1, l'escalier pour le niveau 2 se trouve au 13N, 20E.

Au niveau 2 (15N, 4E), il y a une bouche magique (réponse : « circle ») et voilà la troisième et dernière forme. Ensuite un tour au 2N, 11E pour l'escalier du niveau 3. Là vous trouvez un vieil homme (12N, 19E) qui vous vend une Master Key (pour passer les portes fermées de Mangar et Kylearan Tower). Ensuite go to 4N, 10E pour la phrase de sept mots à donner à la bouche magique (« lie with passion and be forever damned »). Cela donne un escalier 9N, 3E pour le niveau 4. Là je peux seulement vous dire d'aller au ON, OE pour le niveau 5. Ensuite, bonne chance face à Mangar.

ERIC AND FRED

Dans **Bermuda Project** sur Amiga, dès que le jeu commence, se diriger vers la jeep, monter dedans et prendre la pelle et le seau. Ensuite il faut se diriger vers la mer et remplir le seau avec de l'eau. Aller vers l'écouille et éteindre les flammes. Vous pouvez ensuite ouvrir l'écouille et prendre un levier. Prenez le deltaplane (planeur) au camp des hommes des cavernes et allez le plus à droite. Passez au-dessus de la rivière. Là vous trouvez un avion et des caisses. Prendre le briquet et les cigarettes. Il faut d'abord les examiner. Ouvrir les trois caisses : un passager clandestin, une caisse vide, une pleine de bidons d'essence.

Prendre un bidon d'essence et, avec le planeur, retourner à la jeep. S'approcher du squelette et brûler avec le briquet le scorpion. Prendre la clef autour du cou du squelette. Mettre l'essence dans la capsule, il faut être dans la jeep et démarrer. Aller jusqu'au camp et défoncer les portes. Aller voir le chaman et après...

CRAZY CHRISTOPHE

Pour Frédéric (n° 56) dans **Theatre Europe**, les codes d'offensive nucléaire sont en anglais : « Midnight Sun », en français : soleil noir. Dans **Western Game** sur Amstrad, je n'arrive pas à danser, ni à traire. Si vous avez des pokes en vrac pour **Gryzor**, **Prohibition**, **Thanatos**...

MICKAMIGA

Pour Didier Atariste (n° 57 bis), mes impressions sur **Mach 3** : nul, car il n'y a rien.

Une aide pour **My Hero** sur Sega : pour gagner une vie, il suffit de sauter par dessus le lanceur et de lui donner un coup de poing par derrière. Pour **Rolling Thunder**, pour avoir beaucoup de mitraillettes, il suffit de rentrer vingt fois dans la porte ARM. Dans **Fantasy Zone**, comment passer le quatrième monstre ? Dans **Bubble Bobble**, comment fait-

on pour détruire le dernier monstre au centième tableau ?

JACK

Dans **Spiderman**, sur C64, comment se débarrasser de Sandman, Hydroman et Mystério ? Comment mettre en marche le ventilateur ? Dans **Dallas Quest**, comment se débarrasser de l'anaconda, dans la jungle ?

SAMUEL AMSTRADIEN

Dans **Le Passager du Temps**, voici comment rentrer dans la maison et neutraliser l'alarme : examine poubelle, déchire feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, ouvre porte, entre, examine porte, prends pièce, éteins lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe et voilà, le tour est joué. Mais au sous-sol ça bloque, alors je lance un gros « Help » pour les commandes à faire au sous-sol.

MARK B. LONGFOOT, CHEF DU GRAND CONSEIL

Dans **Bard's Tale III**, aventurières, aventuriers, la Guilde Suprême a besoin de vous. En effet, le groupe d'aventuriers (Finelame, Killrand, Lythera, Newsongs, Lightmage, Guy-lène et Alyzée) délégué par le Grand Conseil de la Guilde Suprême erre dans le monde de Lucencia à la recherche de la Rainbow Rose. Tout indice ou réponse est à donner par l'intermédiaire de la revue Tilt. Vous qui vous dressez contre les plans infâmes du dieu fou Tarzan, venez à notre aide avant qu'il ne soit trop tard.

ARNOLD DE PARIS

Pour Mario (n° 57 bis), dans **Dungeon Master**, pour passer le champ d'énergie, il faut lancer un sort ZO pour ouvrir la porte située derrière celui-ci, un autre champ est alors archivé. Ensuite, c'est une question de timing : il faut faire avancer le groupe entre les deux champs puis le faire avancer une seconde fois pour pénétrer dans la pièce où se trouve la clef qui te manque. Quant à moi, je me cogne la tête contre les murs au huitième niveau, comment résoudre « when rock is not rock » ?

GILLES

Dans **Bill Palmer** selon Julien (n° 56), on trouve le passeport dans le coffre. Seulement je ne trouve que la carte d'identité. Comment faut-il faire ?

SCALP, CPC 6128

Pour David (n° 53), dans **Head Over Heels**, lorsque les chiens sont réunis pour la première fois, place le cube sous la porte avec le chien qui possède le sac. Ensuite, place l'autre chien sur

celui-ci ; le chien au sac peut alors atteindre la porte en sautant sur le cube, puis sur le chien.

Pour la suite, tu peux placer les chiens l'un au-dessus de l'autre, et appuyer sur F7 jusqu'à ce que les deux chiens soient illuminés. Tu peux alors les replacer simultanément.

J'ai aussi quelques problèmes dans **Elite** : je n'arrive pas à me poser sur les planètes pour faire du commerce. Dans **Tau Ceti**, je ne comprends rien, que faut-il faire ?

BRUNO, BLANC MESNIL

Bard's Tale I : j'ai fait tous les niveaux de catacombes, le château et les égouts. Je me suis même fait téléporter de l'égout niveau 3 jusque dans la ville (Portal). Mais je vous en prie, dites-moi comment rentrer dans les tours.

Pour Amigaloman, le Crystal Sword se trouve au niveau 1 du château coordonnées ON, 19E.

PHILIPPE COMMODORIEN

Dans **Barry Mac Guigan Boxing**, refusez les adversaires jusqu'à ce que vous ayez douze semaines d'entraînement et vous pourrez arriver assez facilement au bout.

Dans **Grog's Revenge**, pour pouvoir passer le pont, il faut ramasser cent cailloux (le nombre de cailloux déjà ramassés est indiqué à côté de votre tête).

Dans **Archon II**, déplacez vos adeptes sur les ronds clignotants, cela fait gagner de l'énergie.

Dans **Chiméra**, la clef à molette détruit tous les machins électriques. Il faut détruire en se mettant en face et en pressant feu. Alors il y a un cul-de-sac, où se trouve le boulon qui transforme la clef à molette en « Warhead ». Il faut le porter dans la salle où le fond de l'écran est très clair. Ensuite, il faut prendre une tranche de pain (mais ne pas la manger) et détruire les deux grille-pain. Derrière l'un d'eux, il y a une clef qui ouvre toutes les portes. Mais après... à vous de m'aider !

Dans **BC'S Quest**, après le volcan et le bassin qu'il faut sauter à pleine vitesse, il faut essayer d'éviter les pierres qui tombent. Puis passer les tortues, et alors il suffit de se laisser aller ou de sauter dans la caverne. C'est fini.

Dans **V**, il faut imaginer que le vaisseau est divisé en « plane » de 0 à 4. Sur chaque « plane », il y a quinze levels, deux labos et une salle spéciale. Au début du jeu, les cinq bombes sont posées, et il faut s'en aller, avant qu'elles ne sautent. Il faut récupérer les « datas » (données) qu'il y a dans un des deux labos de chaque « plane ». Ensuite il faut les porter dans la salle

d'aération, et après, c'est à vous de me le dire.

Ils demandent un code, mais lequel faut-il donner ?

Dans **Mermaid Madness**, il faut commencer par prendre la mine et faire sauter le rocher qui bouche la sortie dans la salle, sous la coquille Saint-Jacques. Ensuite il faut prendre l'Ankh 1 et la poser près de la seconde coquille, au fond du temple. Puis il faut prendre la seconde mine à côté de l'hippocampe et faire sauter le rocher qui empêche l'accès au « salt ». Prenez alors l'Ankh 2 et posez-la dans la salle à côté de celle où vous avez déjà posé l'autre. Déposez le « salt » sur la deuxième coquille : une perle apparaît. Prenez-la et donnez-la à la première coquille. Elle se ferme et vous pouvez prendre la mine, pour faire sauter le rocher qui empêche l'accès au chalumeau. Mais prenez d'abord le trésor et mettez-le dans la salle de la bête clignotante. Elle disparaît. Prenez alors le chalumeau et déliez le plongeur.

Seul problème : on perd alors, car on n'a que 91 %. Que faut-il faire pour avoir 100 % ?

Dans **Entombes**, que faut-il faire pour passer les mares ? Vite, je suis au bord de la dépression.

Dans **Prodigy**, il faut trouver les cubes et les mettre dans la salle de sécurité.

Dans **Infiltrator**, après les avions, où faut-il aller ? Je tombe toujours en panne de fuel.

Dans **Druid II**, comment tue-t-on les démons ?

Dans **Tir Nag Nog**, que faut-il faire ?

Dans **Opération Cyborg**, comment tue-t-on les rats et les crocodiles ?

Dans **Staff of Karnoth**, comment trouve-t-on les morceaux qui manquent ? Comment passe-t-on le vampire ?

Qui pourrait me trouver des vies pour **Boogaboo**, **Split Personalities**, **Fighting Warrior**, **Rocky Horror Show**, **Gyroscope**, **Airwolf**, **Black Hawk**, **Boulder Dash**, **Bounty Bob**, **Sorcery**, **Hacker II**, **Drop Zone**, **Master of Magic**...

SIMPLE MORTEL

Pour Mario Commodoreman (n° 56), il faut utiliser les coups de poing jusqu'à ce que le poing arrive en même temps que l'aigle. Pour Ready (n° 56) dans **Space Quest I**, pour embarquer dans le vaisseau, il faut taper : « enter pöd », « fasten seatbelt », « press power », « press autonau », « close door », « pull throtle », et te voilà parti. Pour le robot et le vaisseau, c'est sur la planète désertique, Kerona, que tu les trouveras et plus précisément dans une ville. Le vaisseau sert à aller jusqu'au vaisseau des Sauriens. Dans **Space Quest II**, pour se déli-

urer du monstre, il faut faire : « talk man » et il ne fera rien, refaire « talk man » et il va se lever. Il faut attendre qu'il soit en avant de la cage et qu'il soit arrêté pour écrire : « throw spore », « search body », « get key », « unlock door », « open door », et vive la liberté. Quand on est sur la corde, il faut taper : « swing rope » et se lâcher au bon moment à l'aide de F6 sur IBM. Dans la grotte, il faut utiliser le « glowing gem » à condition de l'avoir trouvé précédemment. Pour le reste, à toi de voir. Bonne chance.

Dans **King Quest III**, la cabane au toit bleu sert à obtenir le « porridge » et la « thimble ».

Chez le magicien, il faut s'échapper en l'éliminant à l'aide de sorts. L'entrée de son laboratoire est dans son bureau, mais attention, il faut attendre qu'il soit parti pour créer les sorts, c'est-à-dire quand il dit : « Gwydion, I have decided to take a journey » ou quelque chose de semblable.

Pour Philippe (n° 56), après avoir vu Neptune, il faut utiliser la clef qu'il donne pour ouvrir la porte magique (1^{re}), et lire la seconde porte. Puis retourne à des places que tu as déjà visitées, tu finiras par trouver. Le château de Dracula n'est accessible qu'après avoir ouvert la seconde porte et avoir lu la troisième. Pour ne pas perdre d'objets avec le passeur de château, mets le « black cloak ».

Pour François (n° 56) dans le fameux **Maniac Mansion I**, pour les jeux vidéo, il faut poster un personnage aux contrôles électriques, dans la cave et le célèbre Bernard avec les « tools » à l'endroit où se situent les fils débranchés, fermer le courant avec le premier personnage et réparer les fils avec Bernard à l'aide des outils « fix whires with tools ». Ensuite, à toi de trouver le « quarter » (25 cents) pour jouer aux machines.

Pour la clef dans le lustre, enregistrer les ultra-sons sur cassette et les faire jouer dans la salle du lustre.

Pour Xavier (n° 56) dans **Space Quest II**, pour passer les marais, il faut avoir les « berries » et taper « rub berries on body ».

Pour Stéphane (n° 56) dans **Space Quest I**, cherche sur ton nouveau costume.

Maintenant que j'ai été bien sage, je voudrais poser une toute petite question. Dans **Phantasie I** comment et avec quoi puis-je avoir les « water runes » ? Je suis vraiment découragé.

J'essaierai de répondre à toute personne ayant des problèmes avec les jeux suivants : **Space Quest I**, **King Quest I à III**, **Legacy of the Ancients**, **Questron I**, **Ultima II et III**, **Leisure Suit Larry**, **Police Quest**. Bonne chance à tous les aventuriers et ne vous découragez jamais.

JEROME L'AMSTRADILAMI

Pour Didier (n° 44) dans **Antriad**, pour détruire le générateur, il faut tuer les six monstres puis monter un étage au-dessus et se mettre sur le bout rouge du bas. J'aimerais savoir comment changer de tableau dans **Arknoïd** ? Comment avoir de l'énergie infinie dans **Hurlément** ? Dans **Trantor**, quel est le mot de passe ?

Dans **Barbarian** (Palace Software), comment ne jamais perdre d'énergie ? Dans **Renegade**, vite un poke d'invincibilité. Dans **Conspiration**, où se trouve le prisonnier et comment le libérer ? Dans **Pyramides d'Atlantys**, où se trouvent les trois pierres et comment les accorder ? Tout ceci est pour un CPC 6128.

ANONYME

Dans **Explora** (Amiga), monter dans les pièces du haut pour trouver les objets suivants : une corde, une paire de gants (au pied de la statue, ouvrir le petit meuble entre les deux portes), deux cartes magnétiques, un papier muni d'un code (table de chevet).

Ensuite descendre à la cuisine, ouvrir les meubles pour trouver un coffre-fort, et introduire le papier code. A l'intérieur, on trouve un briquet et de l'argent. Il faut ensuite aller dans le bureau pour prendre une boule décorative, la placer sur l'escalier au bon endroit. Prendre la carte magnétique cachée dans le récipiant sur la chaise, puis prendre la porte sous l'escalier, allumer le briquet, monter jusqu'au dernier étage, éteindre le briquet, trouver les bougies sur le meuble et la carte magnétique dans la Bible. Allumer le briquet puis la bougie, ne jamais oublier d'éteindre le briquet. Redescendre jusqu'au dernier étage, souffler la bougie. Une fois dans la pièce, trouver des fusibles, un interrupteur (le mettre en marche avec la fonction ouvrir). Surtout ne pas entrer dans l'armoire, la mort est assurée.

Remonter au niveau de l'escalier pour enlever la boule décorative et ainsi entrer dans l'armoire. Là, se trouve la fabuleuse machine à remonter le temps. Mettre les fusibles dans la boîte à gauche, baisser la manette, monter dans la machine, introduire une carte magnétique et en avant pour l'aventure...

PR SCHREWSBURY

Pour Spectruminus (n° 56), dans **Infiltrator**, il existe deux missions que tu peux faire soit simultanément, soit séparément. La première consiste à arriver à la base avec ton hélicoptère en évitant de te faire abattre par les avions ennemis et de descendre en flamme les avions alliés. La seconde

mission consiste à fouiller entièrement la base ennemie à la recherche de documents confidentiels, d'armes. Pour Pierre El Perdido (n° 56), dans **King Quest II**, pour entrer dans le château, tu dois éviter les ronces (en slow time). Pour les fantômes, tu as besoin d'un cube en sucre. Tu l'obtiens de la licorne ex-serpent que tu as libérée en lui jetant la « leather bridle », obtenue du génie qui est apparu lorsque tu as frotté la lampe du magasin. Attention, fais de nombreuses sauvegardes dans le château de Dracu et munis-toi d'une cape noire, d'un bijou en rubis, d'une croix en argent (voir le prêtre), d'un piquet en bois et d'un maillet.

Pour Mario Commodoreman (n° 56) dans **Karateka**, pour se débarrasser de l'aigle tu dois le frapper avec le pied une demi-seconde avant qu'il ne te touche. Pour Ready (n° 56), dans **Space Quest II**, si tu veux sortir de la cage, tu dois endormir le monstre avec les spores que tu as ramassées peu avant (plantes). Appelle-le deux fois, puis jette-lui les spores. Ensuite, prends la clef et ouvre la porte, tu es libre. Pour te faire des amis, tu dois libérer le petit Alien attaché à l'arbre par le pied, tu verras, cela te servira par la suite.

Pour Philippe (n° 56) dans **King Quest II**, après être allé chez Neptune, tu peux ouvrir la première porte avec la clef trouvée dans le coquillage à côté de Dieu. Pour entrer dans le magasin, tu dois avoir ouvert la première porte et avoir lu les inscriptions gravées dessus. Fais pareil pour le château de Dracu, avec la seconde porte mais en plus tu dois donner un trésor de sept points à cette voleuse de goule, pour qu'elle accepte de te conduire au château.

Pour Baduliscu Jonut (n° 56), dans **Saboteur II**, le centre de reprogrammation des missiles est à droite du missile. Insère la disquette, la reprogrammation se fera automatiquement. Pour PC Boys (n° 57), dans **King Quest II**, le filet se trouve au nord de la plage par laquelle tu arrives. Pour ouvrir le coffre, tu as besoin de la clef en argent, que tu obtiens en tuant Dracu.

Pour Risinf David (n° 57) dans **SDI**, si tu veux rentrer dans une des deux bases, américaine ou soviétique, tu dois positionner la figure géométrique au centre de ton écran. Au moment où elle change de couleur, tu la stabilises. Ensuite tu appuies sur « fire » pour activer les moteurs puis tu décèles de la même façon, mais en laissant le bouton « fire » appuyé. Un petit truc pour les amateurs de **Gunship** sur tout micro : prenez tout votre temps et détruisez tout ce qui passe, quitte à revenir faire le plein de kérosène et de munitions à une base amie.

Vous allez voir, vous allez battre tous les records.

Quelqu'un pourrait-il m'aider dans **Jet**? Quel aéroport est le plus près du Golden Gate dans **Star Scenery Disk**, puis quelle direction prendre? Même question pour la tour de Londres, l'Arc de Triomphe et la tour Eiffel, dans **Western European Tour Scenery Disk**. Je suis arrivé à la fin de **King Quest I, II, III** et de **Space Quest II**.

LIONEL

Pour Amstrad CPC, dans **Barbarian**, peut-on sélectionner deux joueurs, c'est-à-dire l'un contre l'autre? De plus pour Thomson TO 8, toutes informations sur **MGT, Bactron, Demonia** et **Animatix** seraient les bienvenues.

GILLES DE LYON

Sur C 64 (disquette), qui pourrait m'indiquer quels sont les codes à entrer, d'abord pour **Sigma Seven** juste avant la phase 2 « activating factory » et pour **Acrojet**, un code est demandé par rapport aux différentes couleurs.

YVES L. DE MARSEILLE

Pour Amiga, dans **Mewilo**, quel est le nom des deux ancêtres demandés en fin de jeu?

Dans **Explora**, pour la partie Préhistoire, comment se débarrasser de l'ours dans la grotte? Pour la partie Egypte, comment ouvrir la porte à côté de la reine Néfertiti? Pour la partie Mexique, comment ouvrir la porte du temple?

Dans **Silent Service**, comment tirer les torpilles arrières? Dans **Guild of Thieves**, comment sortir de la salle aux carreaux colorés? D'accord, on passe du noir, au violet, à l'indigo, au bleu, au vert, au jaune (SW), à l'orange et au rouge, mais impossible de passer par le blanc pour sortir (couleur de spectre dans l'ordre inverse). Que doit-on voler dans le château pour parier à la course de rats?

ERWAN

Pour C 64, dans **Aztec Tomb**, comment graver les falaises? Dans **Tochen of Ghall**, comment tuer les araignées? Peut-on ouvrir le cercueil et le coffre? Dans **Gunship** (en cassette), quelle est la liste des signatures et leurs mois de passe? J'ai beaucoup feuilleté les pages du manuel et je ne les trouve pas.

SYLVAIN DE SAINT-GIRONS

Un grand merci à Mario Mathey pour sa solution de **Phantasie III**, parue dans le Tilt 57 bis, qui m'a permis de

terminer le jeu. Je m'empresse de lui décrire la mort de **Nikademus** qu'il demande. Le sort « **Diojell Undead** » détruit immédiatement ce sombre mage et permet d'obtenir 50 000 points d'expérience et deux armes divines. De plus, les personnages sont appelés par Zeus et nommés « Super Héros ». L'autre moyen de détruire est l'expérience (personnages de niveau 14 ou 15 minimum). Il est bien difficile et amusant de tuer Lord Wood, qui apparaît devant Nikademus, en lançant le sort n° 57. Cela rapporte 150 000 points d'expérience et Hallebruge G, le dieu des enfers, nous reçoit et nous donne le titre de « Dark Lord ». Pour **Bad's Tale I**, la résurrection des prêtres ne posant aucun problème, il existe un moyen simple pour obtenir autant d'or que souhaité, de choisir les caractéristiques qui augmentent avec l'expérience, de multiplier les objets magiques. Pour obtenir de l'or, il faut préparer une disquette avec une face de sécurité où sont sauvegardés les personnages, et une autre servant de « poubelle ». Il faut placer tout l'or possédé sur un seul personnage, changer de personnage, placer la disquette en position « poubelle », faire « delete » sur le personnage qui possédait l'or initialement, puis « remove », placer la disquette en position « sécurité », appeler le personnage qui vient d'être supprimé.

L'or possédé est alors multiplié par deux. On peut recommencer la procédure pour obtenir davantage d'or. Même procédé pour les objets magiques. Si une caractéristique obtenue par l'expérience ne nous convient pas (+1 en intelligence pour un guerrier), on supprime le personnage et on le rappelle avant qu'il ne soit entré dans le « review board ».

Je serais ravi d'avoir toutes les indications possibles pour **Bard's Tale II et III**.

RIPOLL GUILLAUME ET ROBERT YVAN

Pour finir le **Manoir de Morteveille** : dès le début, il faut aller dans le manoir. Une fois dans la chambre, allez dans le couloir, faites « choix sur écran » et cliquez sur l'avant-dernière porte à droite. S'il y a quelqu'un dans la chambre, allez au grenier (porte noire au fond, à droite). Fouillez le tiroir du haut du meuble en face de vous et prenez la baguette puis sortez dans le couloir et entrez dans la chambre. Fouillez la valise au-dessus de l'armoire, prenez le poignard et retournez dans le couloir. Là, il faut faire « choix sur écran » et cliquer sur la dernière porte à gauche. S'il y a quelqu'un, qui met du temps à sortir de sa chambre, il faut attendre midi. A midi, allez dans la salle à manger et

puis retournez dans la chambre. Fouillez la valise qui est sur l'armoire, prenez la bague. Allez à la cave. Vous avez trois colonnes de pierre. Sur celle du milieu, il y a un soleil un peu au-dessus de ce soleil vous verrez une petite fente marron (bien centrée sur la colonne). Mettez le couteau dans cette fente.

Un passage s'ouvre. Pénétrez-y. Vous voyez alors une sainte tenant une épée dans la main droite et un rond blanc dans l'autre. Sur le haut de ce rond blanc, il y a une fente, légèrement marron. Mettez-y la bague et tournez-la. Pénétrez dans le deuxième passage vous verrez un cadavre. Fouillez-le juste au-dessus de la tâche de sang, et vous verrez un objet en bois, prenez-le, sortez, reprenez la bague et sortez. Allez dans le couloir, puis au grenier. Sur le meuble, prenez la baguette, dans le premier tiroir (si vous ne l'avez pas déjà prise), mettez l'objet en bois dans le trou, qui est sur le milieu du meuble du haut, mettez la baguette dans les deux trous (pour cela cliquez sur la petite boule du coin droit du meuble) et tournez la baguette, lisez le livre et c'est fini.

THE DRAGON

Sur ST et Amiga, pour **Explora**, voici la solution de « L'Inde » : O, N mettre les gants, serrer la main, prendre la papier, S, E, E, NE, donner le papier, monter sur l'éléphant, N, utiliser la bouteille dans la source, S, monter sur l'éléphant, SO, donner de l'eau au lépreux, prendre la clef, S, E, N, ouvrir la porte avec la clef, prendre l'enveloppe et la carte magnétique, S, monter dans la machine et la mettre en marche (on).

Pour David Dragon Killer (sadique !), dans **Ikari Warriors**, si tu veux être invincible, tu dois faire une partie et lorsque que l'on demande d'inscrire ton nom (high score), tu tapes « free ride ».

36-15 TILT

Bloqué dans
Dungeon Master?
Foncez sur
SOS Aventure.
La rubrique
des aventuriers
égarés
disponible
24 h sur 24.

SESAME JACKPOT

Un classique du genre qui en ruinerait plus d'un ! Pour spectrum 48 K et 128 K en basic.
Auteur: Stephane Derisbourg

Attention à la saisie du listing. Respectez les majuscules et les minuscules car elles jouent un rôle capital.

```
10 CLEAR 64000: DIM A$(6,4): DIM
B$(6,4): DIM C$(3): DIM D$(6): DIM
E$(16,2):
DIM F$(16,2): DIM C(25): LET JACK=0
: LET SC=0: LET HGSC=0: PAPER 0: BO
RDER 0: CL
S
50 GO SUB 8000
60 GO SUB 9500: INK 2
80 RESTORE 90: LET C=0: FOR I=USR
"A" TO USR "S"+7: READ A: LET C=C+
A: POKE I,
A: NEXT I: IF C<>15493 THEN PRINT
FLASH 1:"ERREUR ENTRE LES LIGNES 9
0 ET 95":
STOP
90 DATA 1,1,1,1,1,7,8,22,128,128,
128,128,128,128,128,128,41,80,96,0,
0,0,0,0,25
5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,2
8,31,15,7,6,7,7,1,28,252,248,240,17
6,240,112,
192,30,63,55,55,103,6,6,14,60,126,2
46,118,243,48,48,56,28,31,15,7,7,7,
7,1,28,252
,248,240,240,240,112,192,28,252,248
,240,240,240,240,192,28,252,248,240
,176,240,2
40,192,28,31,15,6,6,7,7,1,28,252,24
8,176,176,240,112,192,28,252,248,17
6,176,240,
240,192
95 DATA 1,3,4,15,16,63,64,255,255
,255,0,255,0,255,0,255,128,192,32,2
40,8,252,2
,255
100 LET C=0: RESTORE 140: FOR I=64
320 TO 64463
110 READ A
120 POKE I,A: LET C=C+A
130 NEXT I: IF C<>9426 THEN PRINT
FLASH 1:"ERREUR ENTRE LES LIGNES
150 ET 1
60": STOP
150 DATA 0,0,7,6,5,31,16,19,0,192,
224,160,103,250,10,202,19,16,16,16,
19,18,16,3
1,202,10,10,14,200,72,8,248,0,3,15,
27,51,43,123,123,0,192,240,152,108,
108,110,11
0,123,123,59,59,31,15,3,0,110,110,1
08,156,248,240,192,0
160 DATA 0,126,66,98,98,98,126,0,0
,16,16,24,24,24,24,0,0,62,66,30,32,
126,126,0,
0,126,66,14,66,126,126,0,0,12,16,44
,62,62,12,0,0,126,64,56,6,126,126,0
,0,124,66,
120,68,126,126,0,0,120,12,12,60,12,
12,0,0,124,68,124,68,76,124,0,0,126
,126,34,30
,66,62,0
170 DATA 0,0,1,2,4,4,8,16,96,224,3
2,32,32,32,16,16,60,126,255,255,255
,255,126,6
0,28,62,127,127,127,62,28,0,0,0,0,0
,7,63,127,255,0,0,0,0,224,252,254,2
55,255,127
,63,7,0,0,0,0,255,254,252,224,0,0,0
,0
180 DATA 3,15,31,62,127,127,255,25
5,192,240,120,188,126,254,255,255,2
55,255,127
```

```
,127,63,31,15,3,255,255,254,254,252
,248,240,192,1,15,1,7,9,18,39,39,22
4,0,192,32
,16,56,52,94,18,56,58,23,7,2,0,0,23
8,228,72,28,92,232,224,64
190 DATA 63,64,71,34,25,8,24,39,25
2,2,226,68,152,16,24,228,48,79,128,
127,1,3,3,
1,12,242,1,254,128,192,192,128,255,
128,177,170,170,170,170,179,255,1,1
57,85,85,8
5,85,217,170,170,170,170,170,178,12
8,255,85,85,85,85,85,85,1,255
200 DATA 238,132,228,36,228,0,0,0,
238,138,206,136,232,0,0,0,174,170,2
38,170,170
,0,0,0,206,168,172,168,174,0,0,0
210 DATA 206,168,172,168,206,0,0,0
,235,170,235,200,171,0,0,0,177,42,1
78,170,177
,0,0,0,43,170,171,171,18,0,0,0,188,
160,172,36,188,0,0,0
220 RESTORE 170: LET C=0: FOR I=64
464 TO 64727: READ I1: POKE I,I1: L
ET C=C+I1:
NEXT I: IF C<>27825 THEN PRINT F
LASH 1:"ERREUR ENTRE LES LIGNES 17
0 ET 210
": STOP
270 RESTORE 280: LET C=0: FOR I=64
752 TO 64935: READ A: POKE I,A: LET
C=C+A: NE
XT I: IF C<>14097 THEN PRINT FLAS
H 1:"ERREUR ENTRE LES LIGNES 280 E
T 210":
STOP
280 DATA 3,2,3,0,3,2,2,128,128,1
28,0,159,160,175,169,0,0,0,0,135,72
,87,84,0,0
,0,0,220,84,212,21,0,0,0,0,48,80,16
0,64,2,226,162,162,162,94,33,30,169
,175,160,1
75,169,169,41,57,84,84,84,84,84,87,
72,199,18,17,18,21,22,213,84,220,12
8,0,0,0,12
B,64,160,112
290 DATA 0,0,0,0,254,129,190,162,0
,0,0,0,31,32,175,169,0,0,0,0,159,80
,95,64,0,0
,0,0,255,1,191,160,162,190,129,190,
160,160,160,224,169,169,41,41,41,47
,32,31,64,
64,64,64,64,64,64,128,160,160,160,1
60,160,160,160,224
300 DATA 15,16,32,64,159,136,133,1
33,128,64,32,16,200,136,8,8,133,133
,136,159,6
4,32,16,15,8,8,136,200,16,32,64,128
,0,0,6,6,0,6,6,0
310 CLS : FOR I=64256 TO 64263: PO
KE I,0: NEXT I: GO SUB 8500: PRINT
AT 1,1;"
": POKE 23607,2
50: PRINT AT 2,8; INK 7;"()"; INK 2
;" ^_fabhi
jk "; INK 7;"()";AT 3,8;"*+"; INK 2
;" cdefglmno "; INK 7;"*+"
320 PRINT AT 5,10; INK 6;"RSTU";AT
5,15;" VWXYZ"
330 INK 4: PRINT AT 9,5;"1": GO S
UB 9999: PRINT " JOUER": GO SUB 999
8: PRINT A
T 10,5;"2": GO SUB 9999: PRINT " S
```

```
AUVEGARDE": GO SUB 9998: PRINT AT 1
1,5;"3":
GO SUB 9999: PRINT " REGLES DU JEU"
: GO SUB 9998: PRINT AT 12,5;"4":
GO SUB 999
9: PRINT " CHANGER LES COULEURS"
340 INK 3: PRINT AT 19,3;"@ In
Order software "; GO SUB 9998: PR
INT "1988"
350 INK 6: LET G$="pq": LET H$="rs
": LET X=7: LET Y=3: LET X1=0: LET
Y1=1
360 RESTORE 440: FOR I=1 TO 162: R
EAD A: PRINT AT X,Y;G$:AT X+1,Y;H$:
BEEP .09,
A+2
370 PRINT AT X,Y;" ";AT X+1,Y;"
": LET X=X+X1: LET Y=Y+Y1
380 IF X=7 AND Y=27 THEN LET X1=1
: LET Y1=0
390 IF X=13 AND Y=27 THEN LET X1=
0: LET Y1=-1
400 IF X=13 AND Y=3 THEN LET X1=-
1: LET Y1=0
410 IF X=7 AND Y=3 THEN LET X1=0:
LET Y1=1
420 LET I$=INKEY$: IF I$<>" THEN
GO TO 450
430 NEXT I: PRINT AT X,Y;G$:AT X+1
,Y;H$: PAUSE 50: GO TO 360
440 DATA 0,4,7,0,4,7,12,11,9,7,9,5
,9,7,5,4,2,7,5,4,2,0,4,7,0,4,7,12,1
1,9,7,12,1
1,12,14,14,12,11,9,7,7,9,7,7,5,4,2,
7,5,4,0,4,4,4,7,7,5,4,2,7,9,7,7,5,4
,2,7,5,4,0
,12,11,9,7,9,7,5,4,2,0,12,14,12,12,
9,12,14,12,12,9,9,9,9,9,7,5,7,11,4,
7,5,12,14,
12,12,9,12,14,12,12,9,9,9,9,9,7,9,1
1,2,4,5,0,4,7,0,4,7,12,11,9,7,9,5,9
,7,5,4,2,7
,5,4,2,0,4,7,0,4,7,12,11,9,7,7,5,7,
11,9,7,7,9,11,12
450 GO SUB 9999
460 IF I$="2" THEN SAVE CHR$(18)
+CHR$(1)+"JACK-POT" LINE 1: GO SUB
9998: GO
TO 360
470 IF I$="1" THEN GO TO 2000
480 IF I$="4" THEN GO TO 8020
490 IF I$="3" THEN GO TO 510
500 GO SUB 9998: GO TO 420
510 CLS : GO SUB 8500: PRINT AT 2,
2;"
REGLES DU JEU"
520 INK 5: PRINT AT 5,2;"ALORS VOI
LA C'EST UN "; GO SUB 9998: PRINT
"*+";AT 4,
23;"()": GO SUB 9999: INK 2
530 PRINT AT 7,2;"VOUS AVEZ AU DEP
ART 10 "; GO SUB 9998: PRINT ". /";
AT 6,25;"
": GO SUB 9999: INK 1
540 PRINT AT 9,2;"POUR METTRE UNE
": GO SUB 9998: PRINT ". /";AT 8,18
;"
-": GO
SUB 9999: PRINT AT 9,21;"DANS LE ";
: GO SUB 9998: PRINT "*+";AT 8,29;"
()": GO SU
B 9999: PRINT AT 10,2;"APPUYEZ SUR
ESPACE"
550 PRINT AT 14,2;"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE S.V.P": PAUSE 0
```

```

560 CLS : GO SUB 8500: GO SUB 9998
: PRINT AT 2,2;A$(5);" ";A$(5);" ";
A$(5);" ^
_fabhiijk";AT 3,2;B$(5);" ";B$(5);"
";B$(5);"t cdefglmno"
570 PRINT AT 6,2;A$(6);" ";A$(6);"
";A$(6);. PRINT AT 7,2;B$(6);" ";B$(
6);" ";B$(
(6);"t 500 ";: GO SUB 9999: PRINT "
POINTS": GO SUB 9998
580 PRINT AT 10,2;A$(1);" ";A$(1);
";A$(4);AT 11,2;B$(1);" ";B$(1);"
";B$(4);"
t 450 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S": GO SUB 9998
590 PRINT AT 14,2;A$(3);" ";A$(3);
";A$(6);AT 15,2;B$(3);" ";B$(3);"
";B$(4);"
t 400 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S": GO SUB 9998
600 PRINT AT 18,2;A$(4);" ";A$(4);
";A$(5);AT 19,2;B$(4);" ";B$(4);"
";B$(5);"
t 350 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S"
700 PRINT AT 20,5;"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
710 PAUSE 0: CLS : GO SUB 8500: GO
SUB 9998: PRINT AT 2,2;A$(2);" ";A
$(2);" ";A
$(2);AT 3,2;B$(2);" ";B$(2);" ";B$(
2);"t 300 ";: GO SUB 9999: PRINT "P
OINTS": GO
SUB 9998
720 PRINT AT 6,2;A$(2);" ";A$(2);"

```

```

";A$(3);AT 7,2;B$(2);" ";B$(2);" "
";B$(3);"t
250 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINTS"
: GO SUB 9998
730 PRINT AT 10,2;A$(1);" ";A$(1);
";A$(1);AT 11,2;B$(1);" ";B$(1);"
";B$(1);"
t 200 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S": GO SUB 9998
740 PRINT AT 14,2;A$(5);" ";A$(5);
";A$(6);AT 15,2;B$(5);" ";B$(5);"
";B$(6);"
t 150 ";: GO SUB 9999: PRINT "POIN
TS": GO SUB 9998
750 PRINT AT 18,2;A$(6);" ";A$(6);
";A$(2);AT 19,2;B$(6);" ";B$(6);"
";B$(2);"
t 100 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S"
760 PRINT AT 20,5;"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE": PAUSE 0: GO TO 310
2000 CLS : OUT 254,0
2010 PRINT AT 7,28; INK 4;"EEE";AT
8,27;"A B";AT 9,27;"CDDO"; INK
3;AT 10,25;"
FG";AT 11,25;"HI"; INK 6;AT 0,4;"@;
RRRRRRRRRRRR": INK 6: PLOT 31,7
: DRAW 0,160
: DRAW 0,-160: DRAW 129,0: DRAW 0,1
60: GO SUB 9000: GO SUB 8600
2020 GO SUB 9998: LET D=1: FOR I=1
TO 20 STEP 2: FOR A=4 TO 19 STEP 2
2030 LET D=INT (RND*16)+1: LET S=
INT (RND*2)
2040 PRINT AT I,A; INK 0; PAPER 6;

```

```

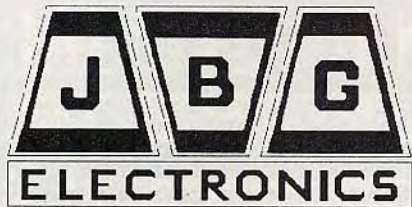
INVERSE S;E$(D);AT I+1,A;F$(D)
2050 NEXT A: NEXT I
2060 PRINT AT 9,20; PAPER 1; INK 6;
"f";AT 10,20;"a";AT 11,20;"b";AT 1
0,21; PAPER
0; INK 7;"de": FOR I=5 TO 9: PRINT
AT I,22; INK 7;"c": NEXT I
2070 PRINT AT 3,21; INK 2;"fgh";AT
4,21;"ijk"
2080 INK 7: PRINT AT 16,10; PAPER 0
;"xyzé": GO SUB 9999: PRINT AT 13,8
; PAPER 4;
" ": GO SUB 9998
2090 PRINT AT 6,9; INK 6;"ùè";AT 7,
9;"@"
2100 PRINT AT 6,13; INK 6;"ùè";AT 7
,13;"@": FOR I=5 TO 8: PRINT AT I
,17; FLASH
1; INK 1; PAPER 2;"c";AT I,6;"c": N
EXT I: PRINT AT 5,6; FLASH 1; INK 1
; PAPER 2;
"dddddddddd";AT 8,7;"dddddddddd"
2110 GO SUB 9999: PRINT AT 13,8; IN
K 0; PAPER 4;"WAIT SVP"
2115 FOR I=64256 TO 64263: POKE I,0
: NEXT I
2120 RESTORE 150: LET D=631: FOR I=
1 TO 32: READ A: NEXT I: FOR I=6435
2 TO 64655
: READ A: POKE I,A: LET D=D-1: PRIN
T AT 8,28;D: NEXT I
2130 GO SUB 9998: RESTORE 8700: LET
C=0: FOR I=64264 TO 64335: READ A:
POKE I,A:
LET C=C+A: LET D=D-1: PRINT AT 8,2

```

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris
 metro: mouton-duvernet ou alesia



TEL : (1) **45.41.44.54**
45.41.41.63

ATARI
PROMOS
 ATARI 520 STF
 5 JEUX
 D'ARCADE
 1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
 MONITEUR
 COULEUR
 640 X 200
 5 JEUX
 D'ARCADE
 1 JOYSTICK
4990 Frs

ATARI 1040STF
 MONITEUR MONO.
 SM124 640X400
 IMPRIMANTE STAR LC10
 TRAITEMENT DE TEXTE
 "LE REDACTEUR"
 10 DISQUES VIERGES
 1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

MATERIEL
 ATARI 1040STF (SEUL) 4490 F
 DISQUE DUR SH205 4790 F
 LECTEUR EXT. (DFDD) 1490 F
 MONITEUR SM124 1390 F
 MONITEUR SC1425 2490 F
 IMP. STAR LC10 2690 F
 FREE-BOOT 350 F
 IMP. STAR LC24-10 3990 F
 LECTEUR D.F. INTERNE 1200 F
 HANDY-SCANNER (16 T) 3490 F
 SOURIS ST 390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

LOGICIELS
 Toutes les nouveautés
 Importations U.S. et G.B.
 sur ATARI ST et AMIGA
 Loisirs et Professionnels
 Téléphonnez au :
45-41-44-54
 Pour Disponibilité et Prix

STAR LC10 COUL.
2950 Frs

**CONDITIONS
 SPECIALES POUR
 COLLECTIVITES
 ECOLES**
 TEL:
45-41-26-04

AMIGA
 AMIGA 500
4490 Frs
 AMIGA 500
 MONITEUR
 1084 COUL.
7290 Frs

***** PROMO *****
 AMIGA 500
 MONITEUR COULEUR
 STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

NINTENDO
 TOUTES LES CARTOUCHES
 DISPONIBLES.
 LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

SESAME

```

B;D: NEXT I: IF C<>9022 THEN PRINT
FLASH 1;
"ERREUR EN LIGNE 8700": STOP
2140 RESTORE 8710: LET C=0: FOR I=6
4896 TO 65007: READ A: POKE I,A: LE
T D=D-1: L
ET C=C+A: PRINT AT 8,28;D: NEXT I:
IF C<>10054 THEN PRINT "ERREUR ENT
RE LES LIG
NES 8710 ET 8720"
2150 RESTORE 280 : FOR I=64752 TO 6
4895: READ A: LET D=D-1: POKE I,A:
PRINT AT 8
,28;D: NEXT I
2160 PRINT AT 8,28;" ";AT 13,8;
PAPER 4;" "; PAPER 0;AT 0,25
; INK 1;"
-1";AT 1,25;"/"."t10"; INK 3;AT 2,2
5;"v";AT 2,26;"uuuuu";AT 2,31;"w";A
T 3,25;"x"
;AT 4,25;"x";AT 5,25;"x";AT 6,25;"ù
";AT 6,26;"uuuuu";AT 6,31;"è";AT 3,
31;"y";AT
4,31;"y";AT 5,31;"y";AT 3,26; INK 5
;"###&"
2170 PRINT AT 5,26; INK 6;"0": FOR
I=0 TO 21: PRINT AT I,24; INK 4;"y"
: NEXT I:
PRINT AT 2,7; INK 0; PAPER 6;"^_fa
b hijk";AT 3,7;"cdefg lmno"; INK 4;
PAPER 0;AT
9,7;"()";AT 9,11;"()";AT 9,15;"()"
2180 PRINT AT 12,25;"uuuuuu";AT 15
,25;"uuuuuuè": FOR I=13 TO 14: PRIN
T AT I,25;
"x";AT I,31;"y": NEXT I: GO SUB 999
9: PRINT AT 13,26; INK 2;"HIGH";: G
O SUB 9998
: PRINT "t";AT 14,27; INK 5;"0"
3000 LET CREDI=10: LET sc=0
3010 RANDOMIZE : LET CO=INT (RND*1
0)
3020 GO SUB 6500: LET CREDI=CREDI-1
: LET JACK=JACK+1: GO SUB 9998
3021 BEEP .01,9: BEEP .01,20
3022 LET C1=INT (RND*6)+1: LET C2=I
NT (RND*6)+1: LET C3=INT (RND*6)+1
3023 PRINT AT 6,7;A*(C1);AT 7,7;B*(
C1);AT 6,11;A*(C2);AT 7,11;B*(C2);A
T 6,15;A*(
C3);AT 7,15;B*(C3): IF INKEY#<>" "
THEN GO TO 3021
3030 FOR I=0 TO CO: BEEP .01,6: BEE
P .01,-20
3040 LET C1=INT (RND*6)+1: LET C2=I
NT (RND*6)+1: LET C3=INT (RND*6)+1
3050 PRINT AT 6,7;A*(C1);AT 7,7;B*(
C1);AT 6,11;A*(C2);AT 7,11;B*(C2);A
T 6,15;A*(
C3);AT 7,15;B*(C3)
3060 NEXT I
3070 FOR I=0 TO CO: BEEP .01,6: BEE
P .01,-20
3080 LET C2=INT (RND*6)+1: LET C3=
INT (RND*6)+1
3090 PRINT AT 6,7;A*(C1);AT 7,7;B*(
C1);AT 6,11;A*(C2);AT 7,11;B*(C2);A
T 6,15;A*(
C3);AT 7,15;B*(C3)
3100 NEXT I
3110 FOR I=0 TO CO: BEEP .01,6: BEE
P .01,-20
3120 LET C3=INT (RND*6)+1
3130 PRINT AT 6,7;A*(C1);AT 7,7;B*(
C1);AT 6,11;A*(C2);AT 7,11;B*(C2);A
T 6,15;A*(
C3);AT 7,15;B*(C3): NEXT I: GO SUB
9999
3140 IF C1=5 AND C2=5 AND C3=5 THEN
GO TO 6000
3150 IF C1=6 AND C2=6 AND C3=6 THEN
LET P1=500: GO TO 5000
3160 IF C1=2 AND C2=2 AND C3=2 THEN

```

```

LET P1=300: GO TO 5000
3170 IF C1=1 AND C2=1 AND C3=1 THEN
LET P1=200: GO TO 5000
3180 IF C1=1 AND C2=1 AND C3=4 THEN
LET P1=450: GO TO 5000
3190 IF C1=4 AND C2=1 AND C3=1 THEN
LET P1=450: GO TO 5000
3200 IF C1=1 AND C2=4 AND C3=1 THEN
LET P1=450: GO TO 5000
3210 IF C1=3 AND C2=3 AND C3=6 THEN
LET P1=400: GO TO 5000
3220 IF C1=6 AND C2=3 AND C3=3 THEN
LET P1=400: GO TO 5000
3230 IF C1=3 AND C2=6 AND C3=3 THEN
LET P1=400: GO TO 5000
3240 IF C1=4 AND C2=4 AND C3=5 THEN
LET P1=350: GO TO 5000
3250 IF C1=5 AND C2=4 AND C3=4 THEN
LET P1=350: GO TO 5000
3260 IF C1=4 AND C2=5 AND C3=4 THEN
LET P1=350: GO TO 5000
3270 IF C1=2 AND C2=2 AND C3=3 THEN
LET P1=250: GO TO 5000
3280 IF C1=3 AND C2=2 AND C3=2 THEN
LET P1=250: GO TO 5000
3290 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=2 THEN
LET P1=250: GO TO 5000
3300 IF C1=5 AND C2=5 AND C3=6 THEN
LET P1=150: GO TO 5000
3310 IF C1=6 AND C2=5 AND C3=5 THEN
LET P1=150: GO TO 5000
3320 IF C1=5 AND C2=6 AND C3=5 THEN
LET P1=150: GO TO 5000
3330 IF C1=6 AND C2=6 AND C3=2 THEN
LET P1=100: GO TO 5000
3340 IF C1=2 AND C2=6 AND C3=6 THEN
LET P1=100: GO TO 5000
3350 IF C1=6 AND C2=2 AND C3=6 THEN
LET P1=100: GO TO 5000
3360 IF C1=3 AND C2=3 AND C3=3 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3370 IF C1=4 AND C2=4 AND C3=4 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3380 IF C1=1 AND C2=2 AND C3=3 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3390 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=4 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3400 IF C1=3 AND C2=4 AND C3=5 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3410 IF C1=4 AND C2=5 AND C3=6 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3420 IF C1=5 AND C2=6 AND C3=1 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3430 IF C1=6 AND C2=1 AND C3=2 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3440 IF C1=1 AND C2=3 AND C3=5 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3450 IF C1=3 AND C2=5 AND C3=1 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3460 IF C1=5 AND C2=1 AND C3=3 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3470 IF C1=2 AND C2=4 AND C3=6 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3480 IF C1=4 AND C2=6 AND C3=2 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3490 IF C1=6 AND C2=2 AND C3=4 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3500 IF C1=1 AND C2=2 AND C3=4 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3510 IF C1=1 AND C2=3 AND C3=4 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3520 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=5 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3530 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=6 THEN
LET P1=50: GO TO 5000
3540 IF C2=INT (RND*6)+1 AND INT (R
ND*2)+1=1 THEN LET P1=600: GO TO 5
000
3600 GO SUB 9999: PRINT AT 8,28;"NU
L": GO SUB 9998: GO TO 3010
5000 PRINT AT 8,28;" ": GO SUB 99
98: FOR I=1 TO 10: FOR A=0 TO 7: BE
EP .01,I+A

```

```

: PRINT AT 8,28; FLASH 1; INK A;P1;
FLASH 0;AT 10,25; INK 3; PAPER 0;C
$(INT (RND
*(3)+1));D$(INT (RND*6)+1): BEEP .01,
I: NEXT A: NEXT I: LET SC=SC+P1: PR
INT AT 5,2
6;" ": GO SUB 9998: PRINT AT 5,
26;SC: GO SUB 9999: GO TO 3010
6000 FOR I=1 TO 3: FOR A=0 TO 7: BE
EP .01,I+A: GO SUB 9998: PRINT AT 2
,7; INK A;
PAPER 3;"^_fab hijk";AT 3,7;"cdef
g lmno";AT 10,25; INK 3; PAPER 0;C$(
INT (RND*3
)+1);D$(INT (RND*6)+1): GO SUB 9999
: BEEP .01,i: NEXT a: NEXT i: LET C
REDI=CREDI
+JACK: LET P1=950: GO TO 5000
6500 LET P#="
JACK-POT @ T
ILT & STEPHANE DERISBOURG INSERT
COIN ! @
1988 IN ORDER "
6501 PRINT AT 14,26;" ";AT 1,29
;" ";AT 1,29;: GO SUB 9998: PRINT
CREDI;AT
14,26;HGSC: GO SUB 9999
6502 IF CREDI=0 THEN GO TO 6600
6503 FOR I=1 TO LEN (P#)-8: PRINT A
T I,3,8; PAPER 4; INK 0;P$(I TO I+8)
: RANDOMIZ
E
6510 IF INKEY#=" " THEN RETURN
6520 PAUSE 5
6530 NEXT I: GO TO 6503
6600 GO SUB 6650: LET P#="
VOUS REJOUEZ ? 0/N "
6610 GO SUB 9999: FOR I=1 TO LEN (P
#)-8: PRINT AT 13,8; INK 0; PAPER 4
;P$(I TO I
+8)
6620 IF INKEY#="0" OR INKEY#="o" TH
EN PRINT AT 5,26;" ": GO TO 30
00
6630 IF INKEY#="N" OR INKEY#="n" TH
EN GO TO 60
6640 PAUSE 5: NEXT I: GO TO 6610
6650 IF SC>HGSC THEN LET HGSC=SC:
RETURN
6660 RETURN
7998 GO SUB 9999
7999 STOP
8000 LET A$(1)=CHR$(16)+CHR$(2)+"
;": LET B$(1)=CHR$(16)+CHR$(2)+"
<"+": LE
T A$(2)=CHR$(16)+CHR$(6)+"?": LE
T B$(2)=CHR$(16)+CHR$(6)+"AA": LE
T A$(3)=CH
R$(16)+CHR$(1)+"BC": LET B$(3)=CH
R$(16)+CHR$(1)+"DE": LET A$(4)=CH
R$(16)+CH
R$(3)+"FG": LET B$(4)=CHR$(16)+CH
R$(3)+"HI": LET A$(5)=CHR$(16)+CH
R$(7)+"JK
": LET B$(5)=CHR$(16)+CHR$(7)+"LM
": LET A$(6)=CHR$(16)+CHR$(4)+"NO
": LET B$(
6)=CHR$(16)+CHR$(4)+"PQ"
8009 LET C(4)=2: LET C(8)=6: LET C(
12)=1: LET C(16)=3: LET C(20)=7: LE
T C(24)=4
8010 LET S#="###&?": LET I#="pq":
LET D#="rs": LET J#="_fabnijk": L
ET P#="cdefg
lmno": LET C$(1)="f": LET C$(2)="j
": LET C$(3)="n": LET D$(1)="g": L
ET D$(2)="k"
: LET D$(3)="l": LET D$(4)="m": LE
T D$(5)="o": LET D$(6)="p": LET P#
="HI": LET X
#="EEE": LET Y#="A B": LET Z#="(
DD": RETURN
8020 CLS : PRINT AT 0,4; INK 5;"CHA
NGEMENT DES COULEURS"

```


Beyond The Ice Palace (CPC)
 Bionic Commandos (C 64)
 Dream Warrior (CPC)
 Gryzor (CPC)
 Hawkeye (C 64)
 Ikari Warriors (Amiga)
 Leatherneck (Amiga)
 North Star (CPC)
 Obliterator (Amiga)
 Platoon (C 64)
 Pow (Amiga)
 Predator (ST)
 Rim Runner (C 64)
 Rolling Thunder (ST)
 Secret Command (Sega)
 Shinobi (Sega)
 Space Harrier (ST)
 The Last Ninja (C 64)
 Thexder (Amiga)
 Thundercats (Amiga)
 Trantor (C 64)
 Veteran (ST)
 Vindicator (C 64)

N° 61

Les softs 3D

HITS

N° 59

Cybernoïd (Amiga, C 64) p. 53
 Hawkeye (C 64) p. 52
 Menace (Amiga) p. 50
 Skyfox II (Amiga) p. 56
 Truck (Atari ST) p. 58

N° 59 bis

Action Service (ST) p. 36
 Barbarian II (C 64) p. 30
 Iron Lord (Atari ST) p. 28
 Beyond The Dark Castle (Macintosh) p. 42
 Daley Thompson Challenge (CPC, C 64, Spectrum) p. 34
 Driller (Amiga, ST) p. 32
 Elite (Atari ST) p. 35
 Skate Ball (Atari ST) p. 40

N° 61

Apache Strike (Macintosh)
 Fusion (Amiga)
 Galactic Conqueror (Amiga, ST)
 Maxi Bourse (ST, TO8, CPC)
 Porsche Turbo Cup (ST, Amiga)
 R-Type (ST)
 Sargon (ST)
 Where Time Stood Still (ST)
 Zynaps (ST, Amiga)

KID'S SCHOOL

N° 59, p. 34

Atlas (ST)
 Code (ST)
 Gédéon (ST)
 Petits coloriages malins (Les) (CPC)

ROLLING SOFTS

N° 59

1943 (Spectrum, CPC) p. 75
 Acrojet (Spectrum) p. 67
 Addictaball (Amiga) p. 73
 Amy Putt (Amiga) p. 65
 Blood Brothers (CPC, Spectrum) p. 77
 Bob Morane Océans (Amiga) p. 68
 Chart Busters (C 64, Spectrum) p. 71
 (Chubby Gristle (Amiga, Atari ST) p. 69

Combat School (Spectrum) p. 65
 Crabs Academy (Amiga) p. 73
 Crazy Cars (TO) p. 64
 Diablo (Amiga) p. 73
 Elemental (Atari ST) p. 77
 Eliminator (Atari ST) p. 73
 Europe Ablaze (C 64) p. 66
 Flight Simulator (Macintosh) p. 66
 Luxor (Atari ST) p. 75
 Major Motion (Amiga) p. 79
 Marauder (C 64, CPC, Spectrum) p. 79

Nightraider (PC) p. 77
 Numéro 10 (Atari ST) p. 64
 PHM Pegasus (PC, CPC) p. 71
 Poltergeist (C 64) p. 77
 Professional BMX (Spectrum) p. 67
 Quadralien (Amiga) p. 68
 Samurai Warrior (CPC) p. 79
 Silent Service (Apple II) p. 71
 Solitaire Royale (Amiga) p. 73
 Solo Flight (Apple II) p. 66
 Triple Pack (Apple II) p. 67
 Vector Ball (Atari ST) p. 69
 Wall (The) (Amiga) p. 75
 Wargame Construction (PC) p. 66

N° 59 bis

Action Force II (Spectrum) p. 44
 Army Moves (Amiga) p. 45
 Battlestation (C 64) p. 50
 Bobo (CPC) p. 44
 Computer Hits (Amiga) p. 53
 Defender of the Crown (Macintosh) p. 50
 Downhill Racer (Macintosh) p. 53
 Dream Warrior (Spectrum) p. 48
 Elf (Amiga, ST) p. 48
 Empire (Amiga) p. 55
 Empire contre-attaque (Amiga) p. 56
 Exolon (Atari ST) p. 45
 Gold, Silver, Bronze (Spectrum, CPC, C 64) p. 55
 Hoppingmad (Spectrum) p. 52
 Hot Shot (Atari ST) p. 44
 Impossible mission 2 (Amiga) p. 51
 Joe Blade II (CPC, Spectrum, C 64) p. 47
 Leader Board Birdie (Atari ST, Amiga) p. 54
 Mafdet (Atari ST) p. 49
 Maniax (Amiga) p. 48
 Mata Hari (CPC) p. 49
 Nato Commander (Apple II) p. 52
 Nebulus (Amiga) p. 50
 PC Goldhits (PC) p. 54
 Platoon (Amiga) p. 48
 Robbeary (Amiga) p. 51
 Scorpius (C 64) p. 51
 Sons of Liberty (C 64) p. 52
 Sports d'été (TO) p. 52
 Star Ray (Atari ST) p. 56
 Starglider II (Atari ST) p. 44
 Stargoose (Amiga) p. 56
 Strange New World (Amiga) p. 48
 Street Gang (Atari ST) p. 46
 Summer Olympiad (Amiga) p. 54
 Tracers (Amiga) p. 46
 Veteran (Atari ST) p. 50
 Vindicator (Spectrum, C 64, CPC) p. 46
 Virus (Amiga) p. 56
 Winter Games (Macintosh) p. 53

N° 61

Albedo (Amiga)
 Album PC (PC)
 Cheap skate (C64)
 Cybernoïd (C64)
 Denizen (Spectrum)
 European Super Soccer (Atari XL/XE)
 Fighter Pilot (C64, CPC)
 Fire and Forget (CPC)
 Fokker Triplane (Macintosh)
 Freddy Folies (Archimedes)
 Future Tank (Amiga)
 Game Over 2 (PC, CPC)

Games (CPC, Spectrum)
 Garry Linekers (Spectrum)
 High Epidemy (CPC)
 Intensity (C64)
 Leader Board par 3 (Spectrum)
 Leader Board par 4 (C64)
 Lode Runner (Macintosh)
 Maniax (ST)
 Mirax Force (XE/XL)
 Netherworld (ST, Amiga)
 Off Shore Warrior (CPC, Amiga)
 Oops (C64)
 Overlander (C64)
 Peter Beardsley's (Spectrum)
 Pinball Construction Set (Macintosh)
 Powerplay (Amiga, ST)
 Sai Combat (CPC)
 Salamander (Spectrum)
 Scorpion (C64)
 Slayer (C64)
 Sorcery + (ST)
 Star Trooper (CPC)
 Stellar Crusade (CPC)
 Street Sports (Amiga)
 Strip Poker 2+ (Spectrum)
 Strip Poker Data (Amiga)
 Virus (Spectrum)
 Wizard's Lair (CPC)

SOS AVENTURE

N° 59

Colony (The) (Macintosh) p. 104
 Heroes of the Lance (Atari ST) p. 106
 Rocket Ranger (Amiga) p. 108

N° 59 bis

Fish (Atari ST) p. 84
 Manhunter (PC) p. 82

N° 61

Freedom (ST)
 King Quest IV (PC)
 Lancelot (ST)
 Nobunaga's Ambition (PC)
 Sentinel Worlds (PC)

SOS BREF

N° 59, p. 112

Enchanted Scepters (Macintosh)
 King Quest I (Apple II GS)
 Mike et Moko (CPC)
 Ticket to Washington (PC)
 Tour du monde en 80 jours (C 64)

36-15 TILT
 Retrouvez vos
 rubriques préférées
 sur le serveur Tilt.
 MOT-CLÉ GOTO
 * * GOTO * * répond
 à toutes
 vos questions
 concernant
 la programmation.
 RUBRIQUE P.A.
 Gratuit, rapide.
 Passez vos annonces
 sur Minitel.

N° 59 bis, p. 86

Dan Silver (CPC)
 Manoir du comte Frozarda (Atari ST)
 Pyramid of Peril (Macintosh)
 Space Quest II (Apple II GS)
 Tanglewood (Amiga)

N° 61

Corruption (C64)
 Dossier Kha (PC)
 Indian Mission (Amiga)
 Ultima IV (Amiga)
 Vertigo (ST)



COMMODORE

Vends C64 + 1541 + adapt. Péritel + Joy + 100 jeux dont Commando, Bruce Lee, Rambo... Et utilitaires + livres édit. neuf. Prix : 2800 F. Laurent BARRIER, 46, rue St-Exupéry, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.15.82.

Vends C64 + 1541 + lecteur K7 + nbx jeux + Fasload et revues : 1800 F.
 Vends 1541 seul, 900 F. Le tout en t.b.é. Guy BELAMICH, 9, rue Jean-Mermoz, 94130 Orly. Tél. : 40.36.09.73.

Vds C64 + lect. 1541 + 1530 + K7 + 50 disk + 100 jeux + livres + 2 joysticks + moniteur Taxan (neuf : 3700 F) + cordon Péritel, t.b.é. : Le tout : 5000 F. Emmanuel PETIT, Clos de Belvoeye, Damparis, 39500 Tavaux. Tél. : 84.81.96.87 (après 19 h).

Vends C64 + lect. 1541 + joyst. + lect. cass + cordon Péritel + power Cartridge + nbx jeux sur disks + factures. Le tout en t.b.é. : 4300 F. Alexandre BRIGANTI, 44, Bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : 46.28.24.88 (après 20 h).

Vds Commodore C64 Pal + lecteur 1541 + lecteur cass + nomb. logiciels + boîtier disk, 3500 F à débat. Cart. Sega 150 F, CBS 100 F à 150 F, Roll et cont., 250 F. André GAZELCZAK, 10, rue du Panorama, 42240 Unieux. Tél. : 77.61.89.97.

Vds 6128 couleur + nbx jeux originaux + house + joyst. + doubler + manuel + garantie 1 an. Le tout : 4800 F. Raphaël ZARD, 283, rue de Charanton, 75012 Paris. Tél. : 43.40.51.73.

Vds C128 + drive 157 (garant. 1 an et demi) + 2 lect. K7 1530 et 1531 + power cart. + conv. RVB + btes rang. + 2 joyst. + nbx disk jeux. Prix à voir. Si poss. Nantes. Thierry LE COROLLER, 34, bd du Tertre, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.53.24.

Vds Commodore 64 + disk 1541 + mon. 1802 + imprimante MPS 801 + joystick + Geos + util. + livre + news + bte rangement : 3500 F à déb. Laurent MAURICE, 21, passage Dubail 75010 Paris. Tél. : 42.01.63.84.

Vds C64 + 1541 + 1530 + power Cartridge + joysticks + trentaine de jeux (Def. of Crown, Guild Thieves, etc.) : 2400 F. Le tout + moniteur vert (Thomson) : 2990 F. Bertrand COCHET, 18, avenue du général Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.41.16.

Vds C64 + 1541 + nbx programmes + livres. Faire offre pour le tout. Echange progs sur Amiga 500. Vds interface C64/128 pour Citizen 120 D. Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.

Vds C64 + 1541 + 1530 + impr. joy. + livres + listing + disquettes + docs : 3500 F à débattre. Christophe, Antony (92). Tél. : 46.68.83.90.

Vds Commodore 64 + lecteur de K7 + lecteur de disks + 70 disquettes de jeux et utilitaires + pleins de bouquins... 1650 F. Jean-Yves CORNU, 97, avenue du Gal-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 45.40.85.04.

Vds K7 originales C64 : California Games, Slap Fight... 30 F chacune. Vends aussi dix originaux : Platoon 100 F, Pirates Notice française 45 F. Frédéric MAZZINI, 36 BD Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.04.39.

Vends C 128 + moniteur couleur 1901 40/80 col. + drive 1541 + lect. K7 1530 + imprimante MPS 801 + nbx jeux + livres + joyst. Prix : 4000 F. Jean-Marc CENDRIE, 10, square Jean-Baptiste-Clément, Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.46.46.

Vends C64, lect. + disk, joystick + TV N/B + nbx jeux et utilitaires. Le tout : 2000 F. Roger HUGOT, 83, rue Bauricourt, 75013 Paris. Tél. : 45.85.46.90.

Vends C 64 + Power cart. + lecteur disk 1541 + 1530 + moniteur coul. + imprimante Citizen 120 D + nbreux jeux + boîtier rang. disk + joystick pro + 130 disk + Geo. Prix : 6500 F. Williams VERVEY, village La Rousserie, 50112 Regneville-Mer. Tél. : 33.45.00.27.

Vends TO 16 + moniteur couleur + double lecteur de disq. TO 16 XPDD. Etat neuf (déd. 87). Valeur: 10 000 F, vendu 8 000 F. **Francis TRANCHANT, 17 bis, rue Pierre-Brossolette, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.54.06.24.**

Vends TO 9 UC + clavier + crayon optique: 1 500 F. Jeux TO 8-9-9+ : 34 D 31/2 + 2 cart. + 1 K7 B-Head pour MO 5, TO 7: 1 = 60 F, 2 = 100 F, 3 = 140 F, 4 = 170 F et Sega: Outrun, Sp. Har.: 1 = 130 F, 2 = 250 F. **Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél.: 60.86.23.25.**

Vends The Monkey's Club pour TO 8, 9, 9+ + Vends ou échange news (30 F) en tout une soixantaine de softs. **France MARTY, quartier de Pic, 03100 Pamiers. Tél.: 61.67.04.92 (après 19 h).**

Vends TO 8 (250 Ko) + drive 3,5 pouces + 28 originaux, prix: 3 490 F. **Gautier GREMMO, 16, résidence la Champagne, 94520 Périgny-sur-Yerres. Tél.: 45.98.89.40.**

Vends MO 5 (clavier Mec) + Lep + extension musique et jeux + 1 manette + jeux + éducatifs + 5 livres + revues. Le tout cédé à: 1 200 F. **Anthony PIOROWICZ, 2, avenue Galliéni, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.41.38.17.**

Vends MO 6 K7 sans moniteur avec 2 manettes + nbx jeux + guide. Le tout: 2 000 F. **Laurent SEUDY, 28, rue de la République, 94220 Charenton. Tél.: 43.68.94.70.**

Vends Thomson TO 8 + moniteur + drive 3 p. 1/2 + nbx logiciels + manettes. Prix à débattre. Vends Apple 2 E + drive + moniteur + manette + nbx logiciels. Prix à débattre. **Jérôme GRANGE, Clemenceux Vernosc, 07100 Annonay. Tél.: 75.33.21.26.**

Vends U.C. TO 8 + lecteur disq. 3 1/2 + guide + crayon optique + joysticks + nbx jeux (Sorcery, The Way of the Tiger) + compil (The Athletes...), le tout: 4 200 F. **Hervé MORCILLO, quartier de l'Eglise, Epinouse, 26210 St-Sorlin-en-Vallière. Tél.: 75.31.73.04.**

Vends TO 8 + lecteur disq. 3 1/2 + 3 joysticks + 40 jeux + éducat. + utilit. + 5 livres + Péritel (t.b.é., déd. 87). Valeur réelle: 5 550 F, vendus 3 000 F. **Gaël DURET, 106, avenue Côteaux-Flouris, Californie, 93320 Carqueranne. Tél.: 94.57.63.04.**

Vends jeux pour MO-TO K7, originaux. Prix: 50 F l'un (19 jeux). Liste sur demande (Rodeo, Oceanica, Forth, Space Tunnel...). **Eric DUBOIS, 100, allée Belledonne, 38610 Gieres. Tél.: 76.83.94.95.**

Vends MO 5 + Lep + moniteur + crayon optique + nbx jeux (Arkanoid, Lorann, Stone Zone), le tout: 2 500 F. **Yann LE YHUELIC, 3, allée Maryse-Hilsz, 93270 Sevran. Tél.: 43.83.82.80.**

Vends moniteur Thomson (couleur) état neuf: 1 750 F. Vends moniteur Amstrad couleur: 800 F. Echange softs Atari ST. Joindre listing softs. **Cédric JARDIN, 12, rue Anatole-France, 91800 Epinay-sous-Sénart. Tél.: 60.47.13.73.**

Vends TO 770 + Lep + lecteur disq. ODD + ext. mus. jeux + 2 manettes + jeux K7/disq.: 2 000 F + cadeau au premier: Colorpaint + ext. incrustation vidéo. **Martial HAUTEREAU, 28, rue de Bessancour, 95480 Pierrelaye.**

Vends TO 9 + moniteur couleur + extension jeux + joysticks + livres + initia. + nbx jeux (originaux): 3 000 F. Le tout en très bon état. Vends également Atari 2600 + 8 jeux: 1 200 F. **Stéphane TOEUF, 21, allée du Petit-Trot, 95840 Lompert.**

Vends TO 9 + moniteur couleur + interface manette + crayon optique + nbx jeux (Blueberry, OK Cowboy, etc.). Tout t.b.é. **Alexandre FLORES, 3, allée de la Chartrouse, 38130 Echirolles. Tél.: 76.22.22.59 (après 18 h).**

Vends programme pour TO 9, TO 8 (Sortilège, Avenger, Mission en rafale, etc.), 100 à 150 F chaque. **Florian LHOS-TIS, 2, allée Urbain-Leverrier, 93420 Villepinte. Tél.: 43.83.10.04.**

Vends MO 5 + clavier Meca + ext. mus. + 2 manettes + crayon optique + Lep: 1 000 F + 8 livres: 400 F + 25 jeux, 50 à 200 F l'un + Incrust vidéo + Contro de Comm.: 500 F. Le tout t.b.é. **Eric BERAUD, Chalet-des-Oches, 05220 Monestier-les-Bains. Tél.: 92.24.45.13.**

Vends TO 9 couleur t.b.é. + nbx jeux + interface jeux + soole + 2 disq. vierges. Prix: 3 000 F. **Alain KAUFMAN, 5, bd des Diables-Bleus, 38100 Grenoble. Tél.: 76.47.97.09.**

Vends TO 9 avec disq. + magnéto K7 + plusieurs livres sur micro. Urgent. **Patrick METAAYER, 37, rue du Docteur-Guichard, parc Fleury « C », 49000 Angers. Tél.: 41.88.00.18 (ap. 20 h).**

Vends TO 8 + lecteur disq. + moniteur couleur (1988) + 10 disq. vierges + livres. Valeur: 5 500 F, vendu 3 000 F (sous garantie). **Serge DASSY, 3, allée du Beaujolais, 77150 Lesigny. Tél.: 60.02.07.27.**

Vends MO 5 + Lep + ext. mus. et jeux + manette + crayon optique + adaptateur Péritel + assembleur + nbx jeux + docs. Le tout: 1 300 F. **Franz CANTARANO, 47, avenue du Président-F. Roosevelt, 94320 Thiais. Tél.: 48.84.26.95 (après 18 h).**

Urgent vend TO8 très peu servi + manuel: 1 000 F à débattre. Possibilité d'avoir des jeux sur disq. à prix intéressant. **Jean-Christophe RICOSSAY. Tél.: 43.44.16.77, après 18 h 30.**

Vends TO7/70 + lecteur K7 + 1 joystick + 4 cartouches + nbx jeux (Sortilège, Flipper, Geste d'Artilliac, Mandragore, etc.), 2 500 F. **Thomas FASSOLIS, Le Fournet Cap-drot, 24540 Monpezier. Tél.: 52.23.65.82.**

Vends nbx jeux pour TO7/70 en K7. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél.: 87.74.01.79.**

Vends TO9 + (VC + souris + cartouches Colorpaint + Studio + nbx jeux) + Paragraphe + Multiplan + communi. (Mode 1). Vendu: 7 000 F (le tout). **Michel REIX, allée de la Moucheny, 23320 Saint-Vaury.**

Vends TO9 (disk) + imprimante + nbx jeux (originaux) + Colorpaint + Studio + lecteur cas, TO7/70. Valeur: 9 000 F, vendu: 3 500 F. **Olivier GUERARD, 8, allée Jeanne-d'Arc, 87100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: 34.51.81.49.**

Vends TO7/70 (clavier + lecteur de K7 + 30 jeux + manettes + 2 livres + revues + Basic). Idéal pour commencer. Valeur: 7 500 F, vendu: 2 500 F, à débattre. **Daniel LAURENT, 57, rue Boissonnade, 75014 Paris. Tél.: 43.35.20.65.**

Vends MO6 clavier + lecteur de cassette + 23 jeux + livre pour MO6. Le tout: 1 500 F ou échange avec un Commodore 64. **Muhammed Nihat YIGIT, 135, avenue Léonie, bât. A 3, 93380 Pierrefitte. Tél.: 48.29.87.80.**

Vends TO9 + imprimante + moniteur couleur + nombreux logiciels + nombreux périphériques (Midi, synthétiseur vocal...). Prix à débattre. **Jérôme AERTS, 60, avenue**

Paul-Chandon, 51200 Epernay. Tél.: 26.54.37.94.
Vends K7 origales pour MO5 et TO7/70: Flipper, Planète inconnue, Micro-scrabble, Eliminator. Pour TO. MO.: Runway, Green-Beret. 50 F/pièce. **Alexandre ELLENA, 30300 Beaucuire. Tél.: 66.58.54.29.**

Vends TO8 + drive 3,5 (640 k) + joystick + crayon optique + 50 prog. (Arkanoid, Sorcery, Morane, Game Over, etc.). Excellent état. Prix: 2 900 F. **Stéphane BONIFACE, 14, rue de la Source, 57000 Metz. Tél.: 87.62.75.69 (apr. 19 h).**

Vends ou échange jeux en disquettes sur TO9. Vends TO9 + crayon optique + lecteur de disquettes + 16 jeux + disquettes (avec prog.). Le tout: 3 000 F. **Laurent LE GUILLY, 4, place Charles-de-Gaulle, 29210 Morlaix. Tél.: 98.88.08.09.**

Vends pour Thomson: 1 manette + nbx jeux (vente détaillée). Vends aussi jeux pour Atari. 2 600 F. **Thierry PREVOST, 5, rue du Général-de-Gaulle, 93370 Montfermeil. Tél.: 43.30.10.89.**

Vends nbx jeux pour Thomson (MO - TO) à cassette (Bivouac: 80 F, Ok Cowboy: 80 F, MGT: 60 F, Karaté: 50 F), entre 30 et 100 F. **Cédric CLET, l'Orrière de la Forêt Collettes, 41120 Les Montils. Tél.: 54.70.44.96 (vers 17 h).**

Urgent 1 Vends TO7/70 t.b.é. + lecteur de cas. + 2 man. + ext. musique et jeux + Basic + nombreux jeux + livres: 1 800 F. **Stéphane BAZOCHE, 15, rue Branly, 92700 Colombes. Tél.: 42.42.74.72.**

Vends lecteur de disquettes pour toute la gamme Thomson sauf TO16, format: 3 pouces et demi. Valeur: 1 500 F, prix: 500 F maximum. **Sébastien LEONELLI, Villa les Glycines, impasse les Lucioles, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42.21.67.99.**

Vends TO8 + lecteur de disk + 2 manettes + 1 crayon optique + 16 jeux + guide + magazine informatique, t.b.é. Le tout 2 000 F. **Stephan LELIEURE, 17, avenue du Nautonnier, 60128 Mortefontaine. Tél.: 44.54.36.39.**

Vends MO5 + lecteur K7 + programmes + nbx jeux + 1 manette + crayon optique. Prix à débattre. **Laurent COURCOURE, 7, rue des Marjolaines, 13200 Arles. Tél.: 90.96.77.70, (h.r.).**

Vends TO7/70 lecteur de cassettes + imprimante + cordon + boîtier de communication + 2 rames de papier, 3 500 F. Le tout neuf + 2 jeux. **René POURRIER, Les Romaniquettes, bât. B1, n° 27, 13130 Berre-l'Étang. Tél.: 42.74.13.88.**

Vends TO7 Thomson très bon état + magnéto + manettes + ext. mémoire + 9 logiciels + Basic + livres: 2 000 F. **Michael EUZENBAUM, 96 bis, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 47.47.50.53.**

Vends TO8 + drive 3 1/2 640K + crayon opt. + joystick + 50 programmes (Arkanoid, Sorcery, Game Over, Morane, Super Tennis, Bluestar...). T.b.é. **Annick BONIFACE, 14, rue de la Source, 57000 Metz. Tél.: 87.62.75.69 (apr. 19 h).**

Vends Thomson TO16 XPDD double drive avec moniteur couleur, carte contrôleur joystick et souris, SS garantie, état neuf. Prix génial. **Bruno BLIN, 40, boulevard Jacques-Cartier, 35000 Rennes. Tél.: 99.30.48.85.**

Vends monit. mono pour MO5 et TO7 + 13 jeux + crayon

optique + 1 cartouché + 1 livre. Val. réelle: 1 900 F. Vendu: 1 200 F. Vente au détail, t.b.é. **Morvan CHATELIER, « Malsacet » 46140 Luzech. Tél.: 65.20.18.87.**

DIVERS

Donne cours d'assembleur sur ST à domicile (interruptions, graphisme, etc.). **Elysée ADE, 85, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél.: 40.34.72.69 (entre 20 et 22 h).**

Vends moniteur couleur garantie 6 mois: 2 000 F (prise Péritel). **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clécy. Tél.: 31.69.24.43.**

Vends Spectrum 48 K en panne + 17 logiciels dont Beach Head, Hero, Raid over Moscow...: 450 F ou les logiciels seuls: 100 F. **Emmanuel CAZES, 19, rue Emile-Diverchy, 65430 Soues. Tél.: 62.33.09.65.**

Vends (cause Méga) 1040 29/6/1988 - sous garantie + softs originaux: 4 000 F (à débattre), livr. possible. **Jean-Michel VICAIRE, 303, rue Gilbert-Pichard, 60170 Carlepont. Tél.: 44.75.27.28.**

Vends ZX Spectrum + clavier type PC + Beta 128 + 5 1/4 + Multiface 1 + nbx jeux (disq. + K7). Valeur + 12 000 F, bradé à 4 000 F. **Eric FAUCHEREAU, 20, rue du Paitis, Boinville-en-Mantois, 78930 Guerville. Tél.: 30.93.98.46.**

Vends compatible PC marque Memorex 512 Ko + 1 drive + CGA + moniteur monochrome Zénith. Prix: 2 500 F. **Dominique HARVEY, 48, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél.: 45.57.38.88.**

Vends compatible IBM + disque dur + un lecteur de disq. + écran monochrome + souris + 3 traitements de texte sur disque dur. Prix: 8 000 F. **Chrales PIK, 52 bis, boulevard Saint-Jacques, 75014 Paris. Tél.: 45.35.09.09.**

Vends ODD Yano MSX: 100 F. Yano SC 3000: 150 F. Station Control Sega SF 7000: 200 F. VG 5000 Radiola: 150 F. Intélevision: 150 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél.: 48.07.83.43.**

Vends console CBS + Super Controllers + 6 jeux. Le tout: 850 F. **Ludovic SEBAG, 20, avenue Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél.: 46.70.51.24.**

Vends clavier Yamaha PSS 370, 49 touches, synthétiseur incorporé, batterie programmable. 2 mois de garantie. Prix: 1 500 F (+ étui de transport). Si possible, région parisienne. **Richard PECH, 18, allée Wolfgang-Mozart, 95370 Montigny-lès-Cormeilles. Tél.: 34.50.15.47.**

Vends imprimante Epson LX 80 compatible TS ordinateur Centronics avec 3 recharges ruban noir, prix neuve: 3 000 F, vendue: 2 000 F. **Martine CARDON, 45 bis, bd des Muriers, 94100 Saint-Maur. Tél.: 48.89.06.40.**

Vends collection complète *Tilt* 1 à 60 + 5 reliures: 1 000 F. **Jean-Louis ROIG, 27, avenue Carnalade-du-Pont, 2^e étage, 66000 Perpignan. Tél.: 68.50.26.36.**

Vends *Tilt* n° 8 à 29: 300 F + *Micro* + 9 à 29: 200 F + ZX Spectrum n. et b.: 400 F. L'ensemble: 800 F. **Thierry FOSSIER, 2, rue des Sapins, 57200 Sareguemines. Tél.: 87.95.78.82.**

Collectionneur vend ou échange sur K7 enregistrements rares de jazz, rocks et chansons anciennes. Liste sur demande. Possède C 64, ST et PC. **Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vends imprimante Brother M 1009: 1 000 F, b.é., ruban neuf

AMSTRAD	
1512 SD mono	4953
1512 SD couleur	6938
1512 DD mono	6607
1512 DD couleur	8593
1640 SD mono	6387
1640 SD couleur	9695
1640 DD mono	8041
1640 DD couleur	11350
1640 HD 20 mono	11020
1640 HD 20 couleur	14328

SUPER	
1512 SD mono	9800
+ carte 20 Mo	
+ 3 logiciels pro.	
+ imprimante 80 col.	

IMPRIMANTES	
Star LC 10	2600
Star LC 24-10	3900
Epson LX 800	2600
DMP 4000	3150

PHASE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
M^o Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES	
10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA	
Amiga 500	4290
Amiga 500 couleur	6790
Amiga 2000	10700
Amiga 2000 couleur	13350
extension A 501	1340
lecteur interne A 2010	1490
lecteur externe A 1010	1320
moniteur A 2080	4490

SURPRISE	
Amiga 2000 + carte XT	
conditions spéciales	
éducation nationale	

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

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 Lavoit

Maquette

Christine Gourdail, Christine Régnier

Documentaliste

Michèle Gourousse

Secrétariat

Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro

Acidric Britzou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Stéphane Désirbourg, Nour-Dinne El Atmani, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Denis Schulfuric, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Big Bad Wolfe, Alex Zenou.

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur

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) 64.38.01.25.
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 53
77932 Perthes. 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 : 66 500 exemplaires

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4^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.

Vends imprimante Brother M 1009 : 1 000 F, b.é., ruban neuf sans picots, Jasmin 2 DF + 33 disq, 3 pouces : 1 500 F. Echange softs sur Atari ST. Laurent DEPOTEX, 5, avenue de Corbera, 75012 Paris.

Vends 1 console CBS + adaptateur Frontal + 6 K7 de haute gamme (Rocky, Bump'n Jump, Prêt Line, Mr Do). Prix d'achat : 1 850 F, vendu 750 F. Cyril SPAMPINATO, 7, bd Marcal-Pourtour, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.22.93.

Vends Oric Telestrat + MCP 40 + 50 K7 jeux + magnéto. + livres. Prix à débattre. Didier HUET, 11, rue des Quilles, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.02.08 (après 19 h).

Vends Power Cartridge : 250 F et Neos Mouse (Proportionnel et Joystick Mode) + logiciel Dessin 250 F, le tout t.b.é., originaux à moitié prix. Recherche Geos 128. Jean-Julien ARFOUILLOX, 85, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 43.22.87.72.

Vends pour Spectrum tous modèles tableur Vidéo-Calc original avec doc et emballage : 150 F et livre aventure sur Spectrum : 70 F. Marie-Laure MURACCIOLE, 59, bd Gilbert, 13009 Marseille.

Vends Spectrum 48 K + 1, 1 magnéto, nbx logiciels, 1 joystick, revues anglaises, transport à ma charge. Le tout : 2 000 F, à débattre. Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle-Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél. : 34.76.70.10.

Vends jeux pour Sega : After Burner + Space Harrier + World Soccer + Chopflifer + Ghost House + Wonder Boy + Black Belt + Action Fighter + Teddy Boy. Sébastien KAZMIERCZAK, 30, rue Jean-Boute, 62840 Laventille. Tél. : 21.27.42.38.

Vends MSX 501 F (64 K + magnéto + Périel + joystick), t.b.é., emballage origine + jeux (Héritage, War Games, Hole in one Pro...). Stéphane GOUST, 1, square Merimé, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (après 18 h).

Vends TI 99/4 A + logiciel + jeux + basic étendue + cordon lep. Michel EXBRAYAT, rue Courtesau, Lantriac, 43260 St-Julien-Chapteuil. Tél. : 71.05.19.71 (h. des repas).

Vends MSX VG 8020, mémoire 64 K (t.b.é.) + jeux + livres + magnéto + adaptateur Périel : 1 250 F. Vente séparée possible, échange ou à débattre. Guillaume BAUGAND, 13, cours du Luzzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56 (après 18 h).

Vends ou échange nbx logiciels pour XL/XE. Envoyer vos listes. David LIMERY, 8, avenue Romain-Rolland, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.27.12.94 (à partir de 19 h).

Vends jeux Sega + pistolet + 3 poignées + 20 cartouches : 2 300 F (pas de détail). Pascal SPANNAGEL, 122, rue Louis-Auguste-Blanqui, 93140 Bondy (Seine-Saint-Denis). Tél. : 48.49.43.83 (après 19 h).

Vends cartouches Sega, After Burner : 200 F. Out run, Alien Syndrome : 125 F l'une. Chopflifer, Alex Kid, Wonder Boy, Great Basket : 145 F l'une. Le tout : 1 000 F. Christophe PELLERIN-LEFEVRE, 19, rue Gabriel-Thierry, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.79.80.34.

Vends console Sega avec pistolet et 3 jeux + 2 manettes + 1 jeu : Hang On. Valeur réelle : 1 500 F, cédé 750 F ! Erik JEAN-MARIE, 24, rue du 11-Novembre, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.91.98.04 (après 18 h).

Vends console Sega + 8 jeux, t.b.é. garantie, prix à débattre + vends Atmos 48 K, bas prix + magnéto ; ou échange le tout contre CPC 6128 ou 520 ST. Philippe GAUTHIER, lot Les Pieds-Froids n° 5, rue de St-Aigny, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.73.65.

Vends console Sega sous garantie (ignée à un concours) avec 2 jeux dont Hang On + 2 manettes + câble Périel, jamais utilisés. Prix : 700 F. Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68 (avant 20 h).

Vends cart. Mattel 50 F pièce (demander liste), console Mattel 350 F. Pour C 64 échange jeux (Bionic, B. Ice Palace...). Vends 1530 : 150 F. Fabien LIQU, 18, rue Jean-Bouton, 75012 Paris.

Vends MO 6 + QDD + joystick + crayon + 15 jeux originaux + 15 disq, enreg. + 4 livres. Le tout en t.b.é. : 2 500 F. Philippe COMONT, 5, square Gustave-Maroteau, 91000 Evry. Tél. : 60.79.12.29 (après 17 h).

Vends lecteur disq. MSX HBD-30 W Sony + disq. + contrôleur. Vends sép. moniteur monochrome, imprimante, tablette graphique et jeux. Nicolas JONNART, 4, rue Louis-Marcocussis, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.22.64.

Vends console Sega + joysticks Konix + 17 cartouches. Le tout en t.b.é. Jacky CANTIN, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.

Vends mini télé radio-réveil portable qui se branche sur du 220 volts ou un allume-cigare de 800 F. Romane SEGAL, le clos les Rostanges, rue de Gorde, 94300 Cavallion. Tél. : 90.71.71.01.

Vends Sega neuve + 9 jeux (dont After Burner, Out Run, Chopflifer, World Soccer, Enduro Racer...) + 2 manettes. Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chateau. Tél. : 30.71.17.88.

Vends Oric 1 + modul couleur + synthèse vocale + livres + câbles + 80 jeux. Prix à débattre. Olivier BONNEAU, 30, rue du Pavillon, Rouvray-St-Florentin, 28150 Voyes. Vends Hector 2 HR + avec 1 joystick + 1 magnétophone

incorporé + 7 K7 de jeux + 1 prise Périel + livres + K7 vierges : 2 500 F à débattre. Arnault WEYNE, 137, rue Voltaire, 58290 Wasquehal. Tél. : 20.70.90.03 (après 18 h 30).

Vends imprimante FACIT 4512, 132 CLS, très bon état, cause double emploi, 2 000 F. Pascal ROUSSEAU, 115 bd Jean-Jaurès, 92110 Clichy. Tél. : 47.30.25.97.

Vends CBM 128, 1541, 1530, MPS 801, Power Cartridge, joystick, livre, revues, etc. Vends aussi nbx pigs sur disks. Prix à débattre. Possibilité d'échanges. Marc PERROT, 19, rue Alphonse-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.18.

Vends console CBS + 8 cartouches, 800 F ; Adam's (unité centrale, clavier, lecteur cassette digital, imprimante) 1 800 F, le tout 2 500 F. Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75015 Paris. Tél. : 43.35.38.73.

Vends ATMOS + magnéto. + nbx K7 + doc + câbles... 500 F. Vds Hebdogiciels n°s 38 à 62 : 25 numéros, 70 F. Thierry DRAPICH, rue Marcel-Sembat, 59261 Wahagnies. Tél. : 20.86.92.95 (ap. 20 h).

Vends MSX.1 PHC-28 L Sanyo 64 K + moniteur monochrome Philips + 10 carts (Green Beret...) + 8 K7 de jeux : 1 100 F, appareils + jeux achetés 3 000 F. Sébastien RICHEL, 328, rue Pergolèse, 75116 Paris. Tél. : 45.00.58.24 (h. repas soir).

Vends 8 logiciels-jeux originaux (simulateurs-sports-arcade). Prix ensemble : 1 000 F. Possibilité achat à l'unité. (Prix à débattre). Jérôme GAUCHET, 97, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 40.18.11.06.

Sinclair vds ZX-Printer + papier, 400 F. ZX 81 vds MEM 16 Ko, 100 F, 32 Ko, 200 F. Compatible PC cherche contacts. Envoyez votre liste + timbre pour réponse assurée. TO 8 vds-échange nbx prog. pour TO 7/70, TO 8, TO 9, TO 9 +. Envoyez votre liste + timbre pour réponse assurée. TO 8 vds cartouche Assembleur 6809 + Gérez vos fiches : 150 F. Vds-échange nbx prog. sur 3"/1/2. Eric LEMOINDE, St Citroune-Vézères, 86120 Trois-Moutiers. Tél. : 49.98.75.20.

Vends Orig. + doc. pour ST : Superbase : 3 000 F, Habawriter 2 : 150 F - Calcomat : 150 F - Néochrome : 100 F - P.R. C. XPER + base champions : 300 F. Cart. Calcosult : 200 F. Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.

Vends CBM 128 D + écran monochrome + nbx jeux + boîtes de rangement + joystick. Prix : 3 500 ou 3 000 F sans l'écran. Romuald MARTIG, 10, allée du Verdilart Musée, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.78.51.52.

Vends cart. pour Nintendo : Baloon Fight : 170 F, Kung-Fu : 190 F, Super Mario-Bros : 190 F, Mach Rider : 170 F. A ne pas rater. Piemo GARNIER, 16, rue des Etoumeaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.51.74.

Vds power cartridge : 260 F ; lecteur K7 1531 : 160 F ; The Adv. OCP Art Studio : 150 F ; Commodore 64 : 1 000 F. Tél. : 88.40.27.63 (après 19 h).

Vends ordinateur Philips VG 8010 + moniteur monochrome + magnétophone + joystick + cassettes et cartouches de jeux + livres. Prix : 1 000 F. Meuble : 300 F. Gérard BRUNET, 19, rue de la Ferme-aux-Roses, 94400 Marolles-en-Brie. Tél. : 45.98.20.57.

Vds 6128 coul. + livres + 3 joyst. + Jasmin 5" 1/4 + lect. K7 + 50 disq. 5" 1/4 + 30 disq. 3" + K7 + crayon opt. + houses (disq. plein de jeux et...). Morgane BECKERT, Le Grand Chanas, 38890 Saint-Chef (Isère). Tél. : 74.92.54.51.

Vends lecteur 3"5 DF Canon 720 K complet + disq. jx pour MSX x 1,2 990 F. Cartouches Salamander, Roller-Ball, FI, Spirit, Penguin-2, Mue, Skooter. Prix : 50 F. Roger CARLIER, 2, rue G.-Flourens, 59770 Marly. Tél. : 27.77.76.23.

Vends anciens n°s de Tilt n° 47-49-50-52-54-55 : 10 F chaque, n° 56-57-58 : 11 F chaque. Vends K7 originaux pour 800 XL : 50 F chaque. Richard LEPEGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.65 (ap. 20 h 30).

Vends Newbrain AD + 1 drive + mon. hte res. + imprimante Star DP 510 + disquettes et livres CPM, Newbrain, bon état. Le tout : 2 000 F. Roger HERBRETEAU, 4, quai de Stalingrad, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.23.74.

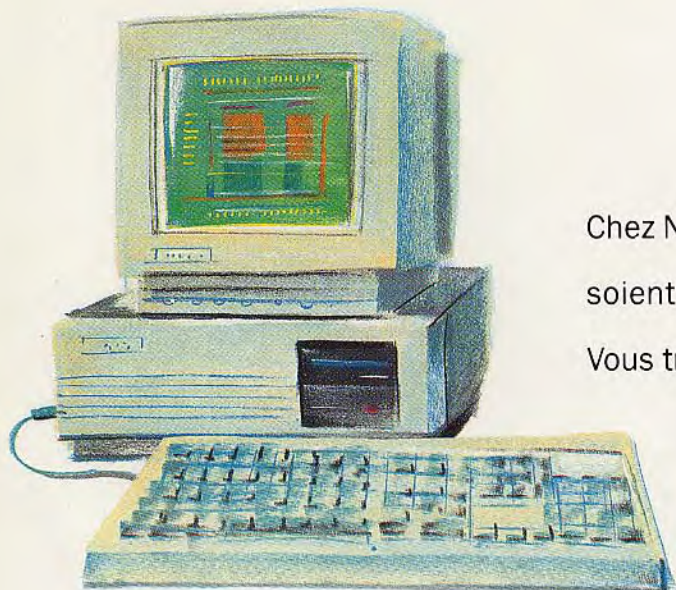
Vends Oric Atmos + moniteur monochrome + 2 cassettes et 2 livres de cours + magnétophone + 34 numéros d'Hebdogiciel. Prix : 900 F. Christophe SUAREZ, Chemin d'Esquerre, Poueyfaye, 65100 Lourdes.

Urgent : Vends orgue Yamaha PSR 6 (100 sonorités), alimentation. Le tout jamais servi, encore sous-garantie 10 mois : 1 500 F. Jean-Marie CHAFFARD, 8, rue Elia-Triollet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.

Vends Spectrum 48 K interface ZX 1, 2, 3 (hard copier), 2 micro-drives, imprimante A 32, nbreux logiciels sur 60 K7 + 60 m.-drives, docs, collection « Crash ». Prix : 3 000 F. Jean-Jacques SAMSON, 9, rue des peupliers, 91120 Lozère-Palaiseau. Tél. : 60.14.40.16.

Vends ordin. de poche Canon X07 29 K Ram. + imprimante X710, 4 couleures + lecteur cassette + interface péritel + nbx logiciels. Le prix : 4 000 F. Olivier VOINNET, 73, rue Curial, Bât. B, 75019 Paris. Tél. : 40.34.85.69.

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.



TV. HIFI. VIDEO. MICRO.



cedic/nathan

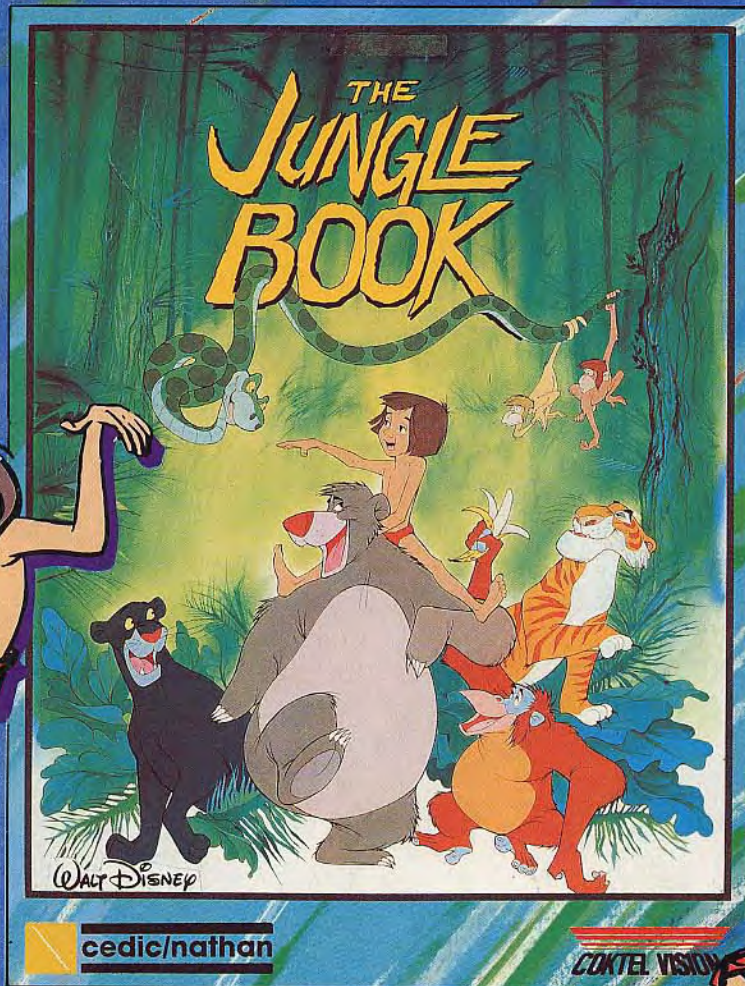
LE LIVRE DE LA JUNGLE

COKTEL VISION

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

• A T A R I • A M I G A • I B M P C • A M S T R A D •



TU ES MOWGLI: DANS LA JUNGLE DE KAA LE SERPENT PYTHON ET DE SHERE KHAN LE TIGRE MANGEUR D'HOMME, SAURAS-TU REJOINDRE LE «VILLAGE DES HOMMES» ?

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES MICRO

• 40 scènes et animations en 3 dimensions tirées du film • Musique, bruitage et graphismes de qualité • Un superbe jeu d'action facile à utiliser qui enthousiasmera toute la famille.

Version Amiga

ARTKAS