

**CONCOURS
NIGEL MANSELL'S
GRAND PRIX**

WORLD

MICROLOISIRS

**FANTASTIQUE
DES IMAGES
INTELLIGENTES**

**FOIRE DE HANOVRE
LE RUSH AMIGA**

**FAERY TALE
LES REVELATIONS
DE DAVID JOINER**

**EXCLUSIF
LES SECRETS
DE L'ANIMATION**

**ET... LE PLAN DE BARD'S TALE,
LE COMPARATIF DE TOUS LES "GAUNTLET",
DE NOUVEAUX HITS SUR CONSOLES...**



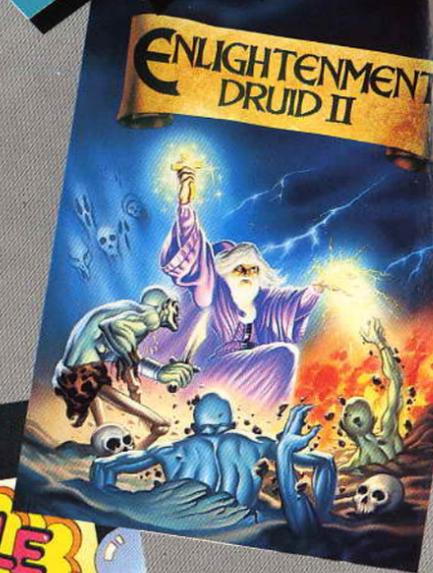
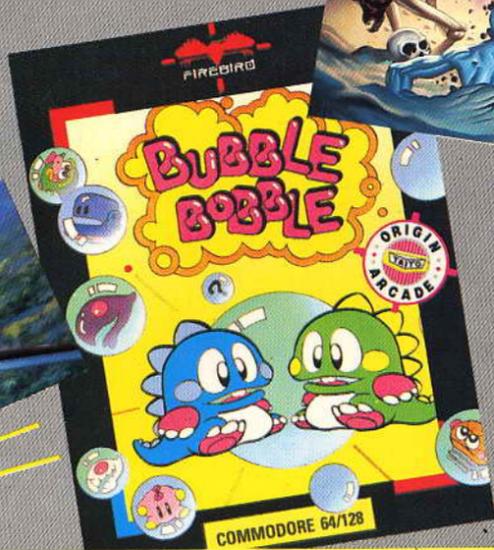
M 3085 - 54 - 20,00 F



3793085020007 00540

DU NOUVEAU POUR

LES MICROVORES



BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loup-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bateaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Atari ST DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontozores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Atari ST. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

ENLIGHTENMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belom pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

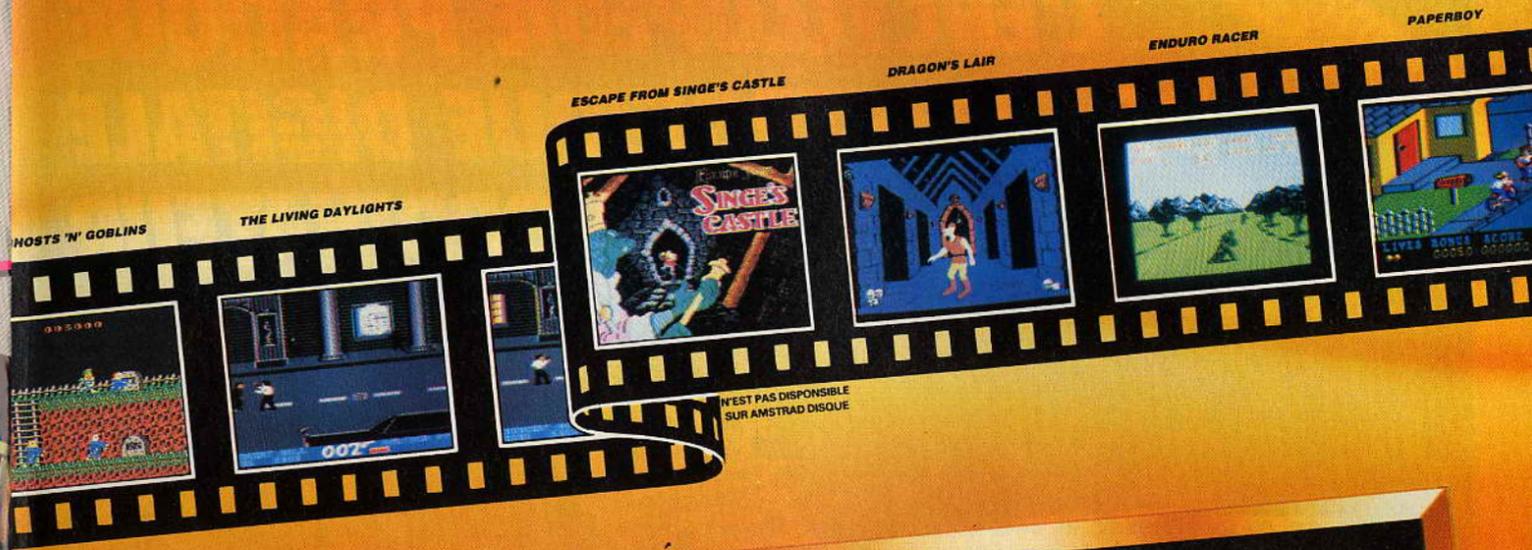
AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Amiga DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.



DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 -
36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET
Cedex.

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

LE JEU D'ELITE PARMIS TOUS LES SIX PACKS
LA TOUTE DERNIERE COMPILATION DE 6 JEUX



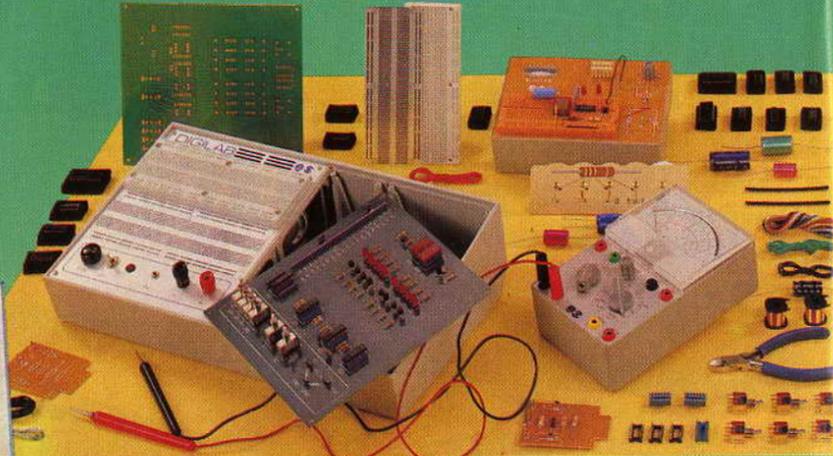
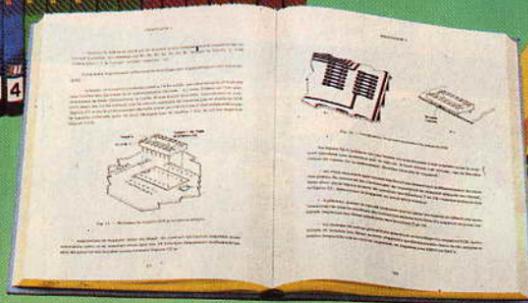
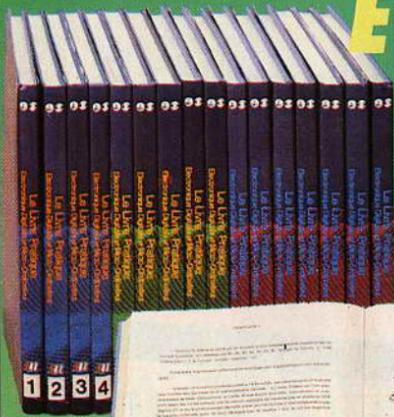
System	Format	Prix
Spectrum	Cassette	109 F
Spectrum	Disque	159 F
Commodore 64	Cassette	109 F
Commodore 64	Disque	159 F
Amstrad	Cassette	109 F
Amstrad	Disque	159 F

© 1988, Elite Systems Limited

elite

NOUVEAU

L'ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE DIGITALE ET DU MICRO-ORDINATEUR



eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

SAVOIR

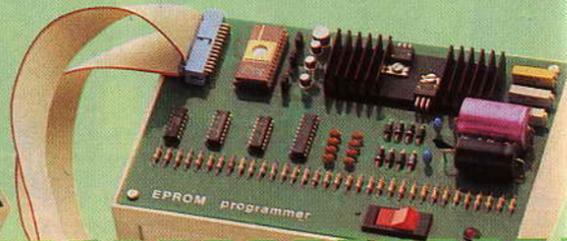
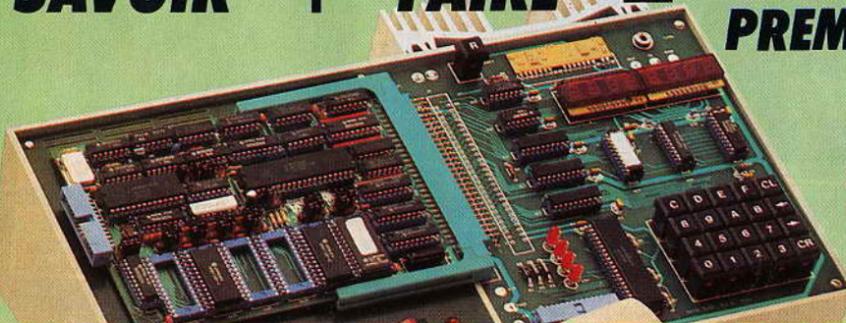
Un ensemble de 16 volumes, divisé en trois parties : Les quatre premiers volumes, consacrés aux bases fondamentales de l'Electronique, ont pour objectif de rendre cette matière accessible à tous, sans autres connaissances préalables. Les cinq volumes suivants traitent de la technique des micro-circuits intégrés et digitaux. Dans les sept derniers volumes sont étudiés en détail, le fonctionnement des microprocesseurs et leurs applications dans les systèmes de micro-informatique. En fonction de votre niveau, ces trois parties peuvent s'acquérir séparément.

FAIRE

16 coffrets de matériel vous permettront, après de nombreuses expériences et manipulations, de passer progressivement au montage de différents appareils. Pour finir, vous réaliserez vous-même votre micro-ordinateur "ELETTRA COMPUTER SYSTEM", basé sur le Z80, avec son extension de programmation de mémoire EPROM. Eurotechnique vous aide à réaliser le rêve de tout électronicien : être capable de monter, manipuler et éventuellement réparer un micro-ordinateur. Le Hardware n'aura plus de secret pour vous.

SAVOIR + FAIRE =

LA REALISATION DE VOTRE PREMIER MICRO-ORDINATEUR



BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

A découper et à retourner à EUROTECHNIQUE, rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON. 49065

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique de la Micro-Electronique et du Micro-Ordinateur.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE _____ TÉL. _____

TILT

MINITEL
3615
TILT

N° 54 MAI 1988

TILT JOURNAL

12 En direct des laboratoires secrets de certaines sociétés britanniques, une vingtaine de préversions alléchantes, innovations et attractions spectaculaires au CeBit de Hanovre, forum des images intelligentes à Monte-Carlo, interview exclusive de David Joiner, programmeur de *Fairy Tale*, il s'en passe de belles dans le monde de la micro!

COUP D'ŒIL

26 Un coup d'œil en quatre pages sur les remakes, softs plus ou moins réussis, adaptations qui viennent de sortir.

GRANDE ENQUÊTE

35 La parole aux lecteurs. Répondez le plus vite possible aux 59 questions que vous pose la rédaction et gagnez une montre *Tilt*!

TILT PARADE

42 Hits du mois et softs de création. Musique et dessin avec *Instant Music* et *Sculpt 3D*. Sauvez le monde du chaos originel dans *Warlock's quest*, pilotez un avion grâce à *Gunship* ou *Jet*, créez et gérez les armées de *Wargame Construction Set*, cassez les briques en musique avec *Giganoid*, prenez-vous pour un capitaine de *Destroyer* ou un armateur dans *Port of Call* et allez croquer les pierres précieuses dans *Emerald Mine...*

TUBES

52 Vingt pages consacrées aux softs du mois présentés par des critiques détaillées et des photos d'écran.

DOSSIER

80 Pixy Symphonies ou comment insuffler la vie à vos créations graphiques? Ce premier volet de notre enquête vous invite à découvrir les meilleurs logiciels d'animation. Le mois prochain, les programmeurs vous révéleront leurs « trucs ».

CHALLENGE

90 Gauntlet de fer dans une main de velours. Tous les descendants de « Gauntlet » affichent un air de famille qui ne trompe pas...

KID'S SCHOOL

95 Carraz Editions, Cedic Nathan, Coktel Vision et Free Game Blot vous invitent à la découverte de la terre, de la langue allemande, de l'histoire de France...

CONCOURS TILT/UBI SOFT

96 Gagnez un week-end au grand prix de Formule 1 en compagnie de Nigell Mansel, le célèbre champion de course automobile!

LUDIC

97 The Bard's Tale. Bonnes nuits blanches et que la force soit avec vous! Tous les détails pour venir à bout de cette passionnante aventure.

BANZAI

100 Cartouches en rafale dans l'empire des consoles. Basketball, football, golf, kung fu et de l'action à couper le souffle.

SOS AVENTURE

104 Balades étoilées, quête de la fameuse cité engloutie ou intrigue dans les rues de Washington, tous les chemins mènent à l'aventure...

CHER TILT

116 Le courrier des lecteurs. Devant l'avalanche de courrier concernant le match ST contre Amiga, nous avons dédié ce « Cher Tilt » à la polémique (Victor!) qui oppose les adorateurs respectifs de ces deux machines.

TAM TAM SOFT

122 L'actualité brûlante de la micro-informatique en bref et en vrac.

INDEX/PETITES ANNONCES

126 Achats, échanges, clubs et l'index de tous les sujets abordés dans les anciens numéros de *Tilt* et les hors-séries.

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
Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Denis Scherer.

Rédaction

Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre.

Premier maquettiste
Gérard Lavoir

Maquette
Christine Gourdal

Documentaliste
Michèle Gourgousse

Secrétariat

Catherine Van-Cauwenbergh

Ont collaboré à ce numéro

Michel Backes, Eric Cabéria, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Kid, Emmanuel Le Coz, Jean-Loup Renault, Olivier Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.

ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.

Editeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chefs de publicité
Adélaïde de Germond
Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes

SOC. Philippe Brunie.

Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél.: (1) 45.23.25.60. Tél. vert: 05.21.32.07

Service abonnements
Tél.: (1) 60.65.45.54.

France: 1 an (12 numéros): 198 F (dont TVA 4%)
Étranger: 1 an (12 numéros): 285 F
(train/bateau) (Tarifs avion: nous consulter)

Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pithivier. Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société: 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé: Ségur

Siège social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9

Président-Directeur général:
Francis Morel

Directeur délégué:
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les
articles parus dans la publication (copyright Tilt)
est interdite, les informations rédactionnelles
publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont
libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au
tél.: (16) 1 43.96.13.33.

Les exemplaires de Tilt peuvent être
conservés sous coffret (70F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou
mandat) à l'ordre de:

TILT

Mondial manutention:
36, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
Tél.: (1) 43.96.13.33

Couverture:

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie

Tirage de ce numéro: 106 000 ex.



Bureau de Vente
de la Région
L. 1000 - 75001 Paris
Tél. 01 42 96 13 33



1988

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 118 et 121.

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

Directeur de la publication: Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal: 2^e trimestre 1988 - Photocomposition et photogravure: IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.



COCONUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE :
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H

AMSTRAD CPC K7	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF	AMIGA	APPLE	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
<p>COMPILATIONS :</p> <p>TOP TEN COLLECTION 99/145 10 GREAT GAMES 2 110/190 ARCADE ACTION 110/180 LES GEANTS D'ARCADE 110/190 GOLD HITS N.3 110/190 GAME SET & MATCH 129/179 MAGNIFICENT 7 110/169 MAGNIFICENT 7 110/159 IMAGINE ARCADE HITS 110/159 ALL STAR HITS N.2 110/159 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/169 ALBUM Epyx 110/180 LIVE AMMO 110/169 AMSTRAD GOLD HITS N.2 95/145 OCEAN ALL STAR HITS 95/145 HIT PACK 95/145 HIT PACK 2 95/145 HIT PACK TRIO 95/145 6 PACK VOL.2 95/145</p> <p>ARKANOID 2 89/145 A.T.F. 89/139 BLOOD VALLEY 95/145 BUBBLE BOBBLE 95/145 BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 95/145 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 CHAIN REACTION 95/145 CRAZY CARS 129/159 COMBAT SCHOOL 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 DARK SCEPTER 95/145 DEATH WISH 3 89/139 ENDURO RACER 89/139 FLYING SHARK 99/145 G.B. AIR RALLY 110/169 GUILD OF THIEVES 195/195 GALACTIC GAME 95/145 GUADALCANAL 95/145 GRYZOR 89/139 GAUNTLET 2 95/145 HURLEMENTS 195/145 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145 INTERNATIONAL KARATE + 95/145 INDIANA JONES 95/145 L'AFFAIRE SANTA FE 95/145 LA MARQUE JAUNE 245/245 L'ANGE DE CRISTAL 145/195 L'OEIL DE SETE 145/185 LES MAITRES DES AMES 185/185 MACH 3 129/179 MATCH DAY 2 89/149 NORTHSTAR 95/145 NIGEL MANSELL GRAND PRIX 95/145 OUT RUN 89/145 PREDATOR 89/145 POWERPLAY 110/169 PUB GAMES 95/149 PLATOON 89/145 PROFESSION DETECTIVE 725/725 PSYCHO SOLDIER 89/145 PROHIBITION 145/190 QIN 725/725 RAMPAGE 95/145 ROLLING THUNDER 89/139 RASTAN SAGA 89/139 RYGAR 89/139 ROAD RUNNER 89/139 SUPER HANG ON 95/145 SUPERSTARS SOCCER 95/145 STAR WARS 95/145 SIDE ARMS 89/145 SUPER SPRINT 89/145 SILENT SERVICE 90/139 STARGLIDER 145/195 TARGET RENEGADE 89/145 TOUR DE FORCE 95/145 TETRIS 95/145 THUNDERCATS 89/139 TRANTROR 89/139 VENOM STRIKE BACK 95/145 WIZARD WARZ 89/139 WORLD CLASS LEADERBOARD 89/139 WONDERBOY 89/139</p>	<p>COMPILATIONS :</p> <p>ARCADE ACTION 110/180 LES GEANTS D'ARCADE 110/190 TOP TEN COLLECTION 99/145 GAME, SET & MATCH 129/179 LES TRESORS D'US GOLD 115/179 MAGNIFICENT 7 110/169 ALBUM Epyx 89/149 HIT PACK 89/139 HIT PACK 2 89/139 HIT PACK TRIO 89/139 6 PACK VOL. 2 89/139 POWER CARTRIDGE 470 K 4TH INCHES 95/145 ARKANOID 2 95/145 A.T.F. 89/139 APOLLO 18 95/145 AIRBORNE RANGER 145/195 ACE 2 95/149 BIVOUAC 189/189 BARO'S TALES 95/145 BARO'S TALE 2 730/730 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 BUBBLE BOBBLE 95/145 CHAMPIONSHIP SPRINT 120/169 CHAIN REACTION 95/149 CHESSMASTER 2000 120/195 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 120/199 COMBAT SHOOT 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 DEMON STALKER 780/780 DARK CASTLE 130/145 DEFENDER OF THE CROWN 130/145 FRIGHTMARE 95/145 FLIGHT SIMULATOR II, N. FR 490/590 G.B. AIR RALLY 120/190 GRYZOR 95/145 GETTYSBURG 730/730 GUADALCANAL 95/145 GUNSHP 139/189 GAUNTLET 2 95/145 IMPACT 120/169 ICE HOCKEY 110/169 KNIGHT GAMES 2 95/145 LORD OF CONQUEST 99/189 LAST NINJA 99/145 MAGNETRON 95/145 MINI PUT 120/169 MATCH DAY 2 95/145 NORTHSTAR 95/145 OUT RUN 95/145 PAC LAND 95/145 PREDATOR 95/145 POWER AT SEA 89/145 PLATOON 89/145 PROJECT STEALTH FIGHTER 145/195 PROHIBITION 175/175 P.H.M. PEGASUS 120/165 PIRATES 145/185 ROLLING THUNDER 95/145 RASTAN SAGA 95/145 REVS + 120/169 SKYFOX 2 190/190 STRIKE FLEET 95/145 SUPER STAR SOCCER 95/180 STAR WARS 95/145 SIDE ARMS 89/145 SUPER SPRINT 85/135 STARGLIDER 160/190 SILENT SERVICE 89/139 TARGET RENEGADE 95/145 TOP FUEL CHALLENGE 95/145 THE TRAIN 99/149 TETRIS 95/145 TEST DRIVE 99/149 THE HUNT FOR RED OCTOBER 169/219 TRAILBLAZER 2 95/145 THUNDERCATS 95/145 VENON STRIKE BACK 95/145 WORLD TOUR GOLF 120/190 WARGAME CONSTRUCTION SET 7240 WORLD CLASS LEADERBOARD 95/145</p>	<p>COMPILATIONS :</p> <p>LES GEANTS D'ARCADE 120 TOP 10 COLLECTION 120 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110 GAME, SET & MATCH 129 MAGNIFICENT 7 110 HIT PACK 95 HIT PACK 2 95 HIT PACK TRIO 95 6 PACK VOL. 2 95</p> <p>ARKANOID 2 95 A.T.F. 95 ACE 2 95 BASKET MASTER 95 CRAZY CARS 95 CALIFORNIA GAMES 140 CLASSICS 2 95 CONFLICT IN VIETNAM 245 CRUSADE IN EUROPE 290 CRASH GARRET 89 F 15 STRIKE EAGLE 120 G.B. AIR RALLY 120 GAUNTLET 2 95 GRYZOR 89 GUNSHIP 120 GUADALCANAL 120 INTERNATIONAL KARATE + 95 INDIANA JONES 95 MATCH DAY 2 89 NORTHSTAR 95 NIGEL MANSELL 95 OUT RUN 95 PREDATOR 95 P.H.M. PEGASUS 95 GETTYSBURG 390 ROADWAR 295 GUNSHIP 295 ICE HOCKEY 295 IMPACT 179 INFILTRATOR 2 345 JINXTER 245 JET 490 KARATEKA 290 KNIGHT ORC 245 KAMPPGUPPE 350 KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3) 295 L'AFFAIRE VERA CRUZ 225 L'AFFAIRE SYDNEY 225 LAST MISSION 225 LE MAITRE DES AMES 215 LE NECROMENCIEN 239 MINI PUT 245 MACH 3 215 MICRO SCRABBLE 290 MASQUE + 225 MECH BRIGADE 290 MEURTRES EN SERIE 270 PIRATES 225 PC 1512 HITS 225 PSI 5 290 POLICE QUEST 245 PROHIBITION 220 DRUID 120/169 PHANTASIE 3 290 QIN 289 RAD WARRIOR 245 SUBBATTLE 210 STARFLIGHT 245 STAR LORD 290 SPACE QUEST 2 350 SHANGAI 195 S.D.I. 275 STARGLIDER 195 SILENT SERVICE 225 TURBO DRIVER 225 TETRIS 195 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TEST DRIVE 245 TRIVIAL PURSUIT 340 U.M.S. 225 ULTIMA 3 225 ULTIMA 4 225 VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 285 WINTER OLYMPIADE 88 195 WIZBALL 185 WIZARD CROWN 245 WORLD TOUR GOLF 185 WORLD CLASS LEADERBOARD 450</p>	<p>ALBUM Epyx :</p> <p>WINTER GAMES 195 WORLD GAMES 195 CHAMPIONSHIP WRESTLING 190 SUPERCYCLE 0239</p> <p>COMPUTER HITS</p> <p>DEEP SPACE 245 LITTLE COMPUTER PEOPLE 245 BRATACCAS 245 HACKER 2 295</p> <p>LES GEANTS DE L'ARCADE:</p> <p>ROAD RUNNER 245 GAUNTLET 245 INDIANA JONES 245 METROXCROSS 245</p> <p>LES GUERRIERS :</p> <p>ALTAIR 245 PROHIBITION 245 T.N.T. 245</p> <p>LES CLASSIQUES :</p> <p>INVADERS 245 PAC MAN 245 BREAK OUT 245</p> <p>ARKANOID 2 195 ALTERNATIVE WORLD GAMES 195 AMERICAN POOL 99 BMX SIMULATOR 169 BOBO 245 BLACK LAMP 195 BARBARIAN (PSYNSIS) 195 BARBARIAN (PALACE SOFT) 140 CASINO ROULETTE 225 CAPTAIN AMERICA 195 CARRIER COMMAND 220 CHESS (PSION) 295 CALIFORNIA GAMES 290 CRAZY CARS 225 DONGEON MASTER 245 DEFENDER OF THE CROWN 269 ENDURO RACER 145 FLINSTONES 195 FLIGHT SIMULATOR II NF 345 GAUNTLET 2 195 GUNSHIP 239 KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3) 245 L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 290 LEADER BOARD 175 MANHATTAN DEALER 225 MACH 3 195 MARBLE MADNESS 195 MANOIR DE MORTVILLE 175 OBLITERATOR 225 OUT RUN 195 PINK PANTER 195 POWER STRUGGLE 190 PREDATOR 225 ROADWARS 195 RETURN TO GENESIS 195 ROLLING THUNDER 195 INTERNATIONAL SOCCER 195 SPACE HARRIER 195 SECONDS OUT 185 SHANGAI 195 SHUFFLEBOARD 99 SPIDERTRONIC 215 STAFF X29 215 SUPER SPRINT 140 STAR TREK 175 TRANTROR 195 TEST DRIVE 295 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TERRORPODS 195 U.M.S. 225 ULTIMA 4 FRANÇAIS 285 VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 295 VAMPIRE EMPIRE 195 WHERE TIME STOOD STILL 195 WARLOCK'S QUEST 215 WINTER OLYMPIADE 88 195 XENON 185</p>	<p>ALBUM Epyx :</p> <p>WINTER GAMES 269 WORLD GAMES 249 CHAMPIONSHIP WRESTLING 230 SUPERCYCLE 245 BMX SIMULATOR 245 BACKLASH 240 DEEP SPACE 295 BALANCE OF POWER 295 BARBARIANS 199 BARO'S TALES 225 CRACK 290 CASINO ROULETTE 245 CALIFORNIA GAMES 290 CRAZY CARS 245 DESTROYER 350 DARK CASTLE 290 DEJA VU 345 DEFENDER OF THE CROWN 315 ESMERALD MINES 190 EAGLE NEST 195 FERRARI FORMULA ONE 290 FORMULA ONE GD PRIX 190 FLINSTONES 245 FEUD 145 FAERY TALES ADVENTURE 390 FLIGHT SIMULATOR 2 345 G.B. AIR RALLY 195 GARRISON 289 GRID START 99 INDOOR SPORT 290 IMPACT 140 INSANITY FIGHT 225 JET 450 JUMPIET 169 KARTING GRAND PRIX 145 KING OF CHICAGO 290 KARATE KID 2 225 KING QUEST TRIPLE PACK 290 LEADER BOARD 215 MERCENARY 225 MARBLE MADNESS 195 MOEBIUS 520 PIRATES 350 PANZER STRIKE 295 P.H.M. PEGASUS 390 PHANTASIE 1 390 PHANTASIE 2 390 PHANTASIE 3 290 REALM OF DARKNESS 250 RING OF ZILFIN 250 RAD WARRIOR 210 SONS OF LIBERTY 345 STREET SPORT BASEBALL 390 STREET SPORT BASKETBALL 390 SPY VS SPY 3 260 SHARD OF SPRING 250 SHILOH 350 SPINDIZZY 190 SUBBATTLE SIM 290 STAR WARS 245 SILENT SERVICE 245 SINBAD 335 TRANTROR 195 THE WALL 189 THUNDERBOY 189 TETRIS 185 TIME BANDIT 245 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 THAI BOXING 99 TERROR PODS 195 TEST DRIVE 325 VOYAGE CENTRE TERRE 339 VAMPIRE EMPIRE 245 WINTER OLYMPIADE 88 195 XENON 195</p>	<p>CONSOLE SEGA :</p> <p>+ OUT RUN + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 890</p> <p>CONSOLE SEGA :</p> <p>+ PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1199</p> <p>PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT 449</p> <p>JEUX :</p> <p>AFTER BURNER 295 ALIEN SYNDROME 195 ALEX KIDD 195 ACTION FIGHTER 195 ASTRO WARRIOR / PIT POT 195 ALIEN SYNDROME 195 BANK PANIC 149 BLACK BELT 195 CHOPLIFTER 195 ENDURO RACER 195 F16 FIGHTER 149 FANTASIE ZONE 195 FANTASIE ZONE 2 249 GLOBAL DEFENSE 195 GREAT GOLF 195 GREAT FOOTBALL 195 GREAT BASKETBALL 195 GREAT BASEBALL 195 GREAT VOLLEYBALL 195 GANGSTER TOWN 195 GHOST HOUSE 149 KUNG FU KID 195 MISSILE DEFENSE 30 195 MY HERO 149 OUT RUN 230 PRO WRESTLING 195 QUARTET 195 RESCUE & MISSION 195 ROCKY 249 SPY VS SPY 149 SECRET COMMAND 195 SUPER TENNIS 149 SPACE HARRIER 249 SHOOTING GALLERY 195 TEDDY BOY 149 TRANSPORT 149 THE NINJA 195 WORLD SOCCER 195 WORLD GRAND PRIX 195 WONDERBOY 195 ZAXXON 3D 245 ZILLION 2 195 ZILLION 195</p>	<p>CONSOLE NINTENDO :</p> <p>+ 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + SUPER MARIO BROS 1190</p> <p>JEUX :</p> <p>BALLOON FIGHT 215 CLU CLU LAND 215 DONKEY KONG 215 DONKEY KONG JR. 215 DONKEY KONG 3 215 EXITBIKE 215 GOLF 215 ICE CLIMBER 215 KUNG FU 215 MARIO BROS 215 MACH RIDER 215 PRO WRESTLING 215 POPEYE 215 PINBALL 215 SLALOM 215 SUPER MARIO BROS 215 SOCCER 215 TENNIS 215 URBAN CHAMPION 215 VOLLEY BALL 215 WRECKING CREW 215</p> <p>LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :</p> <p>SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990 SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990 CUMANA 3" 5 DF 1 MEGA 1650 CUMANA 5" 1/4 1 MEGA 2190</p> <p>MONITEURS ATARI :</p> <p>MONOCHROME HR. SM124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR SC1224 2990</p> <p>MONITEURS COULEUR PHILIPS :</p> <p>- 8801 2490 - 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490</p> <p>IMPRIMANTES :</p> <p>ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2990 STAR NB 24/10 5990</p> <p>INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800 CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR SMM804 79 RUBAN ENCREUR NL10 79</p> <p>COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.</p> <p>POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.</p> <p>RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00</p> <p>SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.</p>			

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris

NOM _____
ADRESSE _____
TITRES _____
PRIX _____

TÉL _____

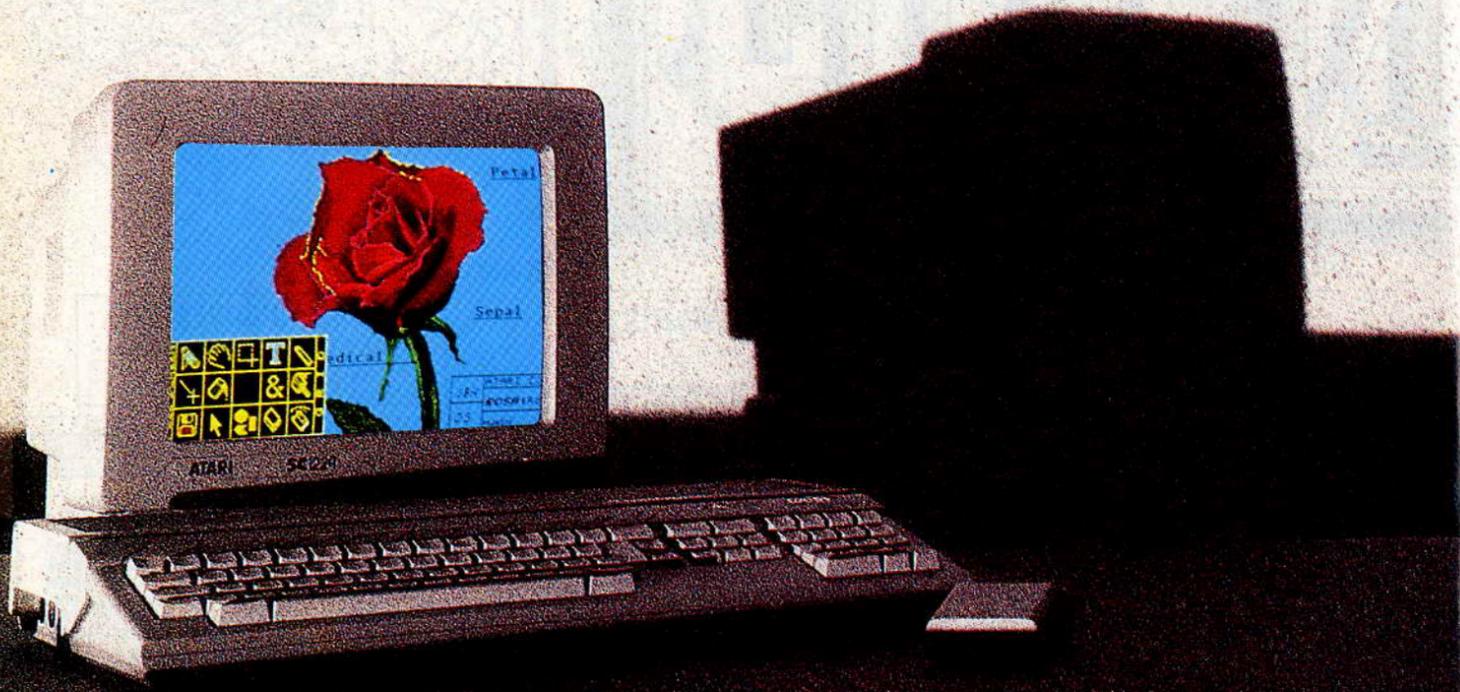
Date d'expiration - / - Signature _____

carte bleue

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez Cassette Disk - TOTAL à payer _____
Règlement: je joins chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre C.B

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt).
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
 ATARI ST ATARI XL AMSTRAD APPLE AMIGA C64 SPECTRUM

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



Atari ST.
 Seul son succès explique la création de tant de logiciels.
 Seule son avance technologique permet
 l'accès à une telle qualité.

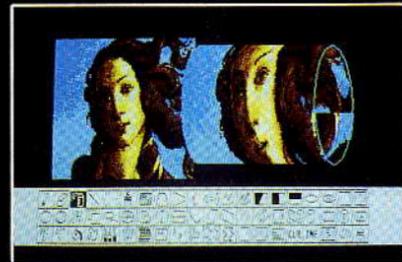
Aujourd'hui, le succès de l'Atari ST permet à plus de 700.000 personnes dans le monde de profiter de son innovation technologique et de sa simplicité d'utilisation.

Si ce succès explique la quantité de logiciels disponibles sur Atari ST, c'est son avance technologique qui explique leur très haut niveau de qualité.

Quelque soit votre centre d'intérêt, avec l'Atari ST, vous bénéficiez immédiatement d'une multitude de logiciels de qualité : graphisme, musique, éducation, loisirs, bureautique, PAO, télécommunications, programmation, gestion, etc.

CREATION GRAPHIQUE

De nombreux logiciels permettent de maîtriser la création assistée par ordinateur. Ils tirent aussi parti des grandes capacités graphiques, de la puissance et de la rapidité de l'Atari ST ainsi que des qualités exceptionnelles des moniteurs Atari pour satisfaire les exigences des créateurs qu'ils soient professionnels ou amateurs.

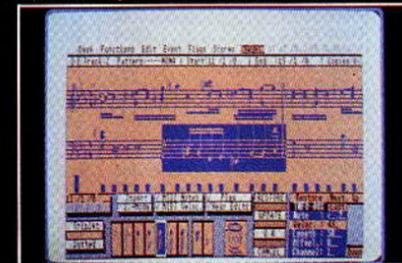


Pour la création d'images, certains logiciels affichent des palettes de 512 couleurs (quelques développeurs proposent des programmes qui peuvent même aller jusqu'à 4096 couleurs) et vous permettent d'agrandir, dessiner, réduire, déformer, inverser, découper, coller, effacer...

Pour digitaliser des images existantes, il suffit de brancher une caméra ou un scanner sur l'Atari ST. Il est possible de les retravailler et de les incruster ensuite sur une bande vidéo. Avec les logiciels d'animation, vous faites bouger vos images et vous créez ainsi vos propres clips vidéo!

CREATION MUSICALE

L'Atari ST est actuellement un standard de la musique assistée par ordinateur. Son interface MIDI intégrée qui permet de brancher synthétiseurs, échantillonneurs, boîtes à rythmes...



et la diversité des logiciels offrent d'extraordinaires possibilités créatives. Les stars de la variété et du rock sont déjà conquises.

Quoi de plus excitant, en effet, que de mémoriser une rythmique et de la retrouver facilement parmi tout un stock de séquences? Sur l'Atari ST, il existe des logiciels qui vous permettent de mémoriser vos improvisations sur plusieurs voies, comme sur un magnétophone multipiste, pour ensuite arranger, corriger et remixer avec la haute qualité et la précision du numérique.

Atari ST : avec ses logiciels de différents niveaux, vous composez, échantillonnez, éditez et stockez. Que vous soyez professionnel ou amateur.

LOISIRS

Les qualités graphiques et sonores de l'Atari ST sont aussi performantes dans un très grand nombre de logiciels ludiques. Avec l'Atari ST, les développeurs vont plus loin, leur imagination n'est pas freinée par des contraintes techniques : la puissance et la rapidité du ST décuplent leur potentiel créatif.



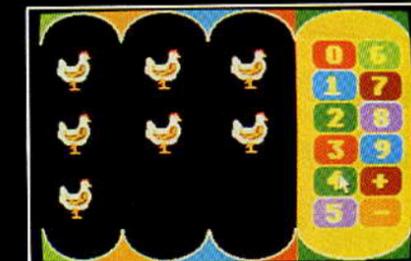
De l'action à la réflexion, en passant par l'aventure ou la simulation, les meilleurs jeux prennent sur votre Atari ST un réalisme étonnant. Toutes

les couleurs du monde et une animation "jamais vue" s'affichent dans un graphisme irréprochable. De plus, une nouvelle génération de jeux très sophistiqués, nécessitant une grande capacité de mémoire, sont exclusivement disponibles sur votre ST.

EDUCATION

L'Atari ST, c'est aussi un maximum de possibilités pour vous initier à l'informatique et à de nouvelles matières... Pour enrichir et développer vos propres connaissances.

Sur Atari ST, vous trouvez de plus en plus de logiciels éducatifs. Pour atteindre leur objectif pédagogique, ils ont la formidable puissance et la grande simplicité de l'Atari ST.



Selon le cas, ils fonctionnent comme un jeu d'orientation, de labyrinthe, d'aventures, de mots croisés, ou de jeux-concours mais aussi comme des systèmes plus "méthodiques" tels que les programmes de révisions scolaires ou de constructions mathématiques.

L'Atari ST met ainsi au service de l'éducation, la simplicité d'utilisation de sa souris et l'ensemble de ses performances graphiques.

Pour toute documentation adressez-vous au service information Atari France 9 rue Sentou, 92150 Suresnes.

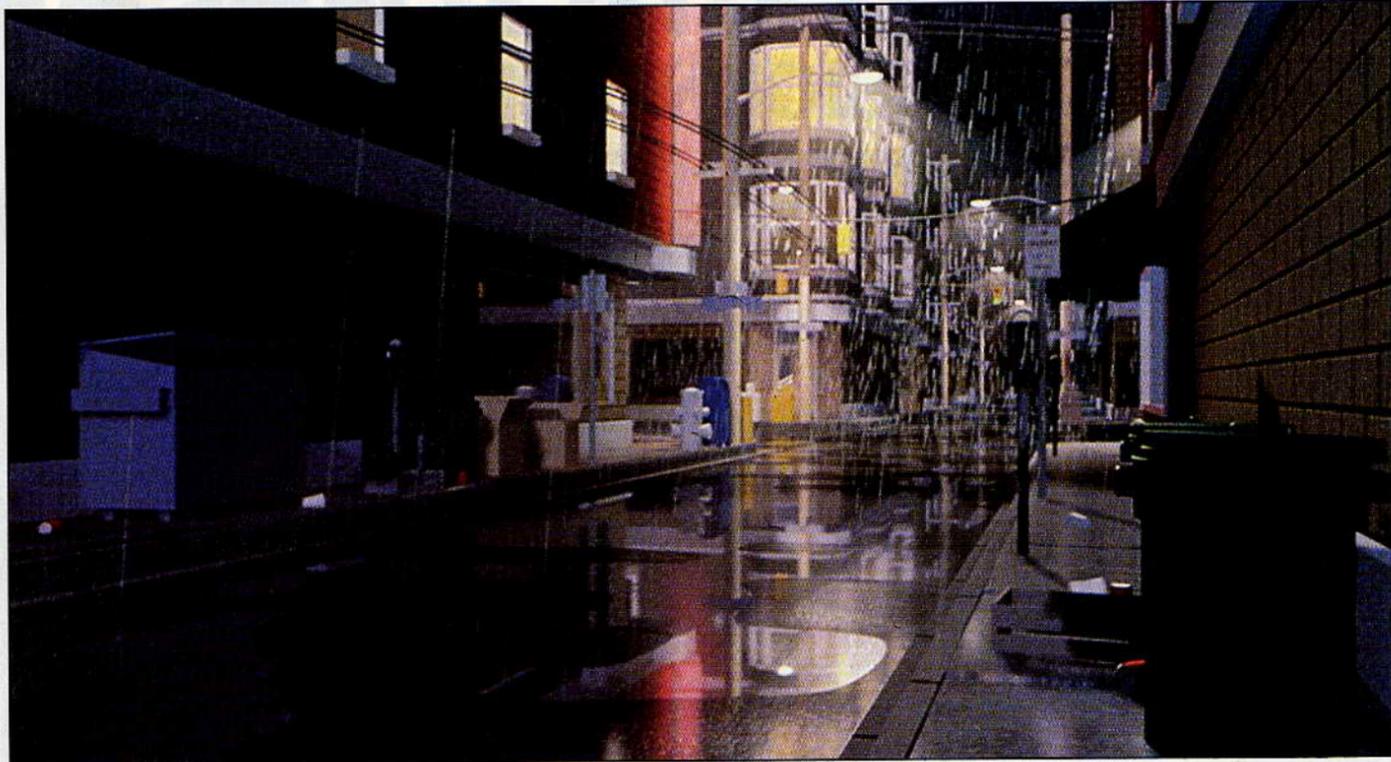
* 520ST = 2990F TTC / 520 ST + moniteur couleur = 5490F TTC.

1040ST + moniteur monochrome = 5990F TTC.

1040ST + moniteur couleur = 7490F TTC.

Prix publics conseillés.

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



« Red's dream » (société Pixar/photo Craig Good). Imaginez en plus la plainte d'un saxo...

Imagina

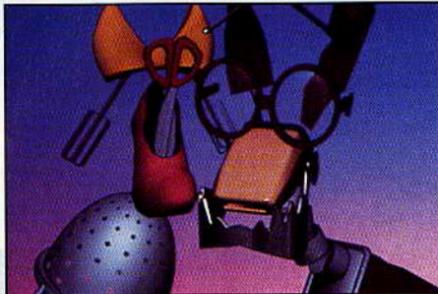
Quand l'intelligence vient aux images

Imagina 88, le 7^e forum international des images de synthèse, s'est tenu à Monte-Carlo au début du mois de février. Japonais, Américains, Allemands, Français, Anglais, Italiens, tous les créateurs et concepteurs d'images de synthèse s'étaient donnés rendez-vous dans la Principauté pour présenter les images les plus étonnantes, les films les plus remarquables. Une occasion pour faire, en parallèle avec notre dossier « animation graphique », le point sur l'évolution des nouvelles images et définir les grandes tendances qui se dégagent du paysage infographique mondial.

Tout d'abord, une certitude : le marché des nouvelles images pèse lourd, (10 milliards de francs de chiffre d'affaires) et ce n'est qu'un début. Une fantastique croissance peut s'envisager sans grand risque dans les années à venir. L'infographie a en effet quitté le cercle restreint des spécialistes pour s'imposer dans de multiples domaines, du cinéma à l'industrie lourde, en passant par la médecine ou la recherche scientifique.

Il ne s'agit plus d'une explosion mais d'une croissance énorme : le champ des applications s'élargit tous les jours davantage et de plus en plus d'industries veulent acheter des systèmes. Mais au-delà de cette évolution économique, Imagina 88 restera surtout la manifestation qui aura entériné l'irruption d'artistes de tout poil dans un univers d'informaticiens et l'arrivée de fantastiques « images intelligentes ».

Le plus grand bouleversement en 1988 est sans nul doute l'entrée définitive des créateurs, des artistes dans le monde des informaticiens.



« Oilspot and Lipstick » (Walt Disney Pictures/photo Dave English) est un vrai film : scénario, bande son, images, tout est parfait. Oilspot and Lipstick a obtenu le premier prix Pixel Ina, catégorie fiction...

Craig Good, coordinateur de production pour le groupe Animation dans la société américaine Pixar, précise d'entrée : « Jusqu'à aujourd'hui, les films infographiques ont été réalisés par des informaticiens, tout comme si les auteurs de tableaux étaient ceux qui fabriquent peinture et pinceaux. Nous voulons changer cela et mettre

le plus grand nombre possible d'outils à la portée des artistes. Un film en images de synthèse ne doit plus être simplement une spectaculaire performance technique, qui ne vaille que par les effets graphiques obtenus mais doit obéir aux règles du cinéma. Le « story board », la bande audio (trop souvent sacrifiée pour des raisons de budget) doivent être irréprochables, l'histoire doit présenter un réel intérêt.

« Panique sur le 16 » (Mac Guff Ligne/photo Philippe Sonrier).



Les effets spectaculaires ne sont rien sans une bonne histoire. Nous assistons aujourd'hui au passage de la technologie à l'art, encore grandement freiné par les problèmes de temps et d'argent... »

Pixar verra ses efforts récompensés par l'obtention du premier prix dans la catégorie « réalisme » avec le film *Red's Dreams*. Même observation chez Walt Disney, qui a introduit deux minutes d'infographie dans *Basil, The great mouse detective*, et huit minutes dans *Olivier et Cie* : « Le plus grand profit artistique, précise Dave English — manager of animation technology qui a travaillé sur *Tron* et *The black cauldron* — provient de ce que l'outil est manié directement par l'artiste : pas de technicien pour faire la transition ni d'ingénieur programmeur à la console... »

Philippe Sonrier, co-fondateur en 1986 de Mac Guff Ligne, société que Tilt a déjà présentée, ajoute : « notre but : faire du film, pas développer de nouveaux outils ». Le résultat : une nouvelle série, très BD, intitulée « La vie des Bêtes » qui sera bientôt diffusée sur Canal +. A ne louper sous aucun prétexte : c'est génial !

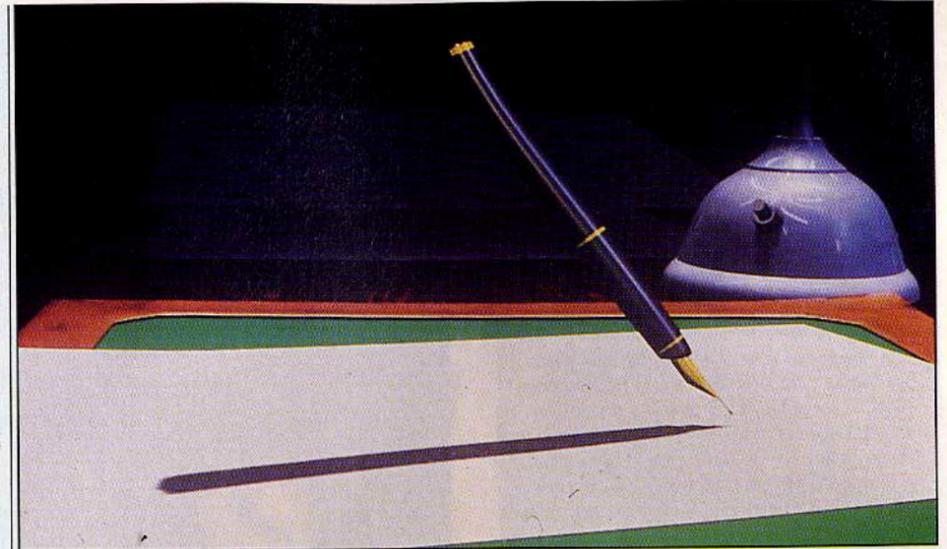
Les images « intelligentes »

Autre innovation majeure : les images « intelligentes » nées de l'infographie et de l'intelligence artificielle. Première application, la plus évidente, la plus connue aussi, que l'on puisse demander à un ordinateur : recréer toutes les images intermédiaires entre deux images conçues par un illustrateur pour donner l'illusion du mouvement (gain de temps et d'argent en animation). On parle alors de « joints ». Mais l'image intelligente va aujourd'hui beaucoup plus loin : en associant un système expert conçu à partir de l'étude du comportement des poissons et des oiseaux à une palette graphique, Philippe Bergeron, de Whitney/Demos Production, donne ainsi une vie autonome à des carpes, brochets et albatros synthétiques. Chaque image réagit alors de manière imprévisible et les dessins se mettent littéralement à évoluer, à se nourrir, à se battre, bref à vivre en dehors de



« Stanley et Stella : breaking the ice » (Whitney Demos productions, symbolics graphics division/photo Philippe Bergeron) : des images intelligentes...

leurs concepteurs ! Chez IBM, ce sont des formes à qui l'on a appris à descendre des escaliers : imaginez la tête des informaticiens lorsqu'une d'entre elles a loupé une marche et est tombée alors que ce n'était pas prévu au programme !



« Le stylo » (TDI/Eurocitel/photo Daniel Borenstein) premier prix Pixel Ina d'animation 3D, joue à fond la performance graphique pure.

Les perspectives ainsi découvertes sont immenses et, bien évidemment, recoupent et utilisent les travaux d'autres infographistes. Par exemple, les recherches de Keith Waters, assistant de recherche au Middlesex Polytechnic, sur le visage humain, sont particulièrement riches de possibilités.

Keith travaille à décomposer et à analyser tous les paramètres qui entraînent les modifications du visage lorsque vous souriez par exemple ou fronchez les sourcils ou vous mettez en colère. Il a réussi à créer un outil qui permet de demander à l'ordinateur de dessiner le visage d'un homme qui rit, qui pleure — chaque muscle étant un vecteur — et, bien sûr de réaliser cela en animation. Imaginez que vous ajoutiez à ces paramètres des notions de sexe (homme, femme), d'âge (enfant, adulte, vieillard), de tempérament (colérique, placide), vous commencez à pouvoir demander à l'ordinateur des portraits étonnants. Il devient possible d'imaginer ainsi des questions comme : dessine-moi un homme de quarante ans, qui vient de retrouver son fils qu'il n'avait pas vu depuis quinze ans et qu'il croyait mort ; cependant, ce fils est devenu un redoutable truand, recherché par toutes les polices du monde et il lui annonce en plus que sa sœur est morte... A l'ordinateur alors de calculer quel pourcentage de joie, d'émotion, de tristesse, de colère, d'angoisse, il va devoir mettre dans le visage à dessiner, calcul établi naturellement en fonction de la personnalité supposée du portrait de l'homme de quarante ans ! et, de plus, l'image de synthèse permet de recréer l'altération des traits, donc de faire « vieillir » un tableau... la folie ! En poussant les choses encore plus loin, il devient possible de faire un film en donnant simplement les ingrédients de départ : aux systèmes experts de faire le reste ! Inutile dès lors de s'étonner si les infographistes se penchent toujours plus sur les processus de décision dans la création d'images, dans le choix du peintre pour tel ou tel instrument, sur la genèse de la créativité... Keith Waters ajoute : « c'est un travail de psychologue qui tente de définir un certain nombre d'unités d'action qui

traduisent de grandes catégories émotionnelles ». Pour sa part, Pilo Bernst, de l'université de Bruxelles, résume ainsi sa démarche : « Nous sommes tous des systèmes experts. Un artiste (un système) s'intéresse à tous les autres hommes (systèmes) et à leur environnement. Il faut rechercher un programme souple, qui joue avec le hasard, s'interroge sur le sens des choses plutôt que sur leur apparence, bref, explorer des illusions pour saisir la relation entre ce que l'on peut voir, sentir et ce que l'on peut déduire... !

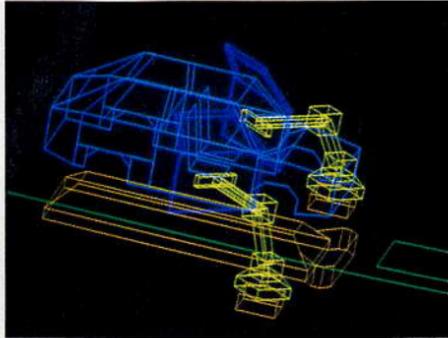
La recherche

Roy Hulsberger, président de la société Digital Art, préfère les recherches plus pratiques, mais tout aussi fascinantes :

« il ne faut pas non plus oublier que les recherches en I.A. permettent de développer

Recherches sur les expressions d'un visage humain (Middlesex Polytechnic/Keith Waters).





Infographie et industrie (Digital Arts). des logiciels de simulations très performants. Ainsi, il est aujourd'hui possible de simuler, en animation graphique, le fonctionnement d'une usine entière : vous définissez sa superficie, par exemple 10 000 mètres carrés, sa fonction (produire des voitures), le nombre d'employés. Vous établissez les chaînes de fabrication, les postes de travail, le stock de pièces détachées, etc. et vous lancez le tout en temps réel. Il est alors possible de faire tourner l'usine pendant six mois ou plus pour en étudier à fond la rentabilité, déceler les points faibles, faire des essais de modifications... A la limite, il devient presque possible de prévoir les conflits sociaux... Et les investissements d'une telle étude sont largement inférieurs à ceux qu'il faudrait consentir pour lancer l'usine réellement. » Autre exemple ou l'utilité de l'image de synthèse est flagrante : la recherche égronomique. Le CNET a ainsi participé à l'élaboration d'un logiciel qui permet, à partir d'une photo satellite, d'étudier en quelques jours une zone de



L'oiseau fou signé Andrew Berends, de la société Computer Film Company (GB). 3 600 kilomètres carrés ; avant la conception de ce programme, deux ans de travail étaient nécessaires à un ingénieur agronome pour faire les mêmes recherches. Il faudrait encore parler des lunettes trois D, qui devraient permettre aux étudiants en médecine de pratiquer, via un écran, les opérations les plus complexes... Cependant ne rêvons pas : même si les progrès enregistrés d'une année sur l'autre en infographie sont considérables, les coûts de développement des logiciels sont encore

énormes, les capacités et la rapidité des machines encore largement insuffisantes pour permettre d'envisager des réalisations trop ambitieuses. Un film entier en images de synthèse exigerait un pile de « camemberts » plus haute que l'Empire State Building ! Cependant, il est à cet égard intéressant de noter que les techniques de l'infographie cohabitent avec les techniques traditionnelles du dessin animé voire de la sculpture ou de la peinture : bien souvent, la première étude d'un objet que l'on va animer passe par une modélisation en terre ou en plâtre. Sculpteurs, peintres, infographistes, informaticiens font partie de la même chaîne... D'autre part, le cinéma, longtemps rebelle aux images informatiques s'ouvre peu à peu à cette nouvelle technologie et cherche à l'utiliser davantage. Ainsi Luc Besson, pour « Le grand Bleu » a tenté de faire reconstituer une séquence hyper-réaliste où l'on verrait un dauphin pourchasser un banc de poissons pour son petit déjeuner. Le projet n'a pas abouti, non parce que l'infographie ne pouvait répondre à cette demande mais parce que la scène a finalement été tournée réellement grâce à un stupéfiant concours de circonstances. *Firefox*, *La folle histoire de l'espace* sont autant d'exemples de collaboration fructueuse.

Et nos micros, dans tout ça ?

Ils sont totalement absents, ignorés, méconnus. Et pourtant : bien sûr, nos logiciels ne peuvent rivaliser avec des softs tel *Keyaloo* qui, outre une sortie digitale directe, permet, grâce à l'emploi de la technologie vectorielle de « zoomer » à l'infini sur un minuscule détail sans perdre de résolution ou au contraire d'agrandir, sans modification de sa définition, une image en la recalculant dans sa totalité. Il n'empêche. Les techniques de base de l'animation sont les mêmes, que l'on travaille sur gros système ou sur micro. Ainsi, la présence de Philippe Nottoli, chef de projet chez Infogrames n'est pas innocente : « Nous étudions la possibilité d'intervenir dans l'univers des images de

synthèse. La principale question : est-il possible de créer avec de petites machines, comme l'Amiga, un soft qui intéresse les professionnels ? Apparemment, personne ne soupçonne la capacité des micro-ordinateurs. La frontière entre les amateurs et les « pros » est encore complètement étanche ». Aucune raison pourtant de vous décourager si vous êtes passionnés par l'image de synthèse. Roy Hulsberger ne connaissait rien à la micro lorsqu'il était illustrateur « free lance » dans la publicité. Son premier contact avec

l'informatique eu lieu lorsqu'il lui fallut réaliser l'emballage du PET de Commodore. Il décida alors d'acheter un Vic 20 de 4 Ko de mémoire. Au Vic 20 succède bientôt un DAI, machine la plus performante graphiquement à l'époque. Il écrit un programme en Assembleur d'animation qui autorise l'intégration en vidéo. Trois mois plus tard il s'associe avec un programmeur professionnel et achète un Vax. Il est aujourd'hui président de Digital Arts, l'un des premiers producteurs de systèmes infographiques européens... Jean-Michel Blottière

Le CeBit de Hanovre: Kolossal

Gigantesque foire au kilo-octet où se côtoient plus de 25 000 exposants sur 320 000 mètres carrés, le CeBit a la réputation d'être le plus grand salon européen d'informatique. Peu de jeux cette année mais la confirmation de la puissance des ST et Amiga.

Située au nord-est de la RFA, Hanovre est une ville typiquement allemande : elle s'étale langoureusement sur de nombreux hectares et la banlieue n'en finit pas de s'étendre. Littéralement assaillie par une foule venue des quatre coins du monde, elle devient chaque année le point de rassemblement de nombreux amateurs de micro, gavés au kilo-octet et au disque dur, attirés par le CeBIT. Réputé comme étant le plus grand salon européen d'informatique, il accueille, sur 320 000 m² dont 218 100 m² de stands, plus de 2 500 exposants originaires d'une trentaine de pays. Le CeBIT est « Kolossal » en termes de retombées économiques pour Hanovre et pour l'industrie informatique mais aussi du fait des distances à parcourir entre les divers stands. Véritable marathon pour tout bon journaliste, la couverture de ce salon est une épreuve athlétique digne des plus grands travaux d'Hercule...

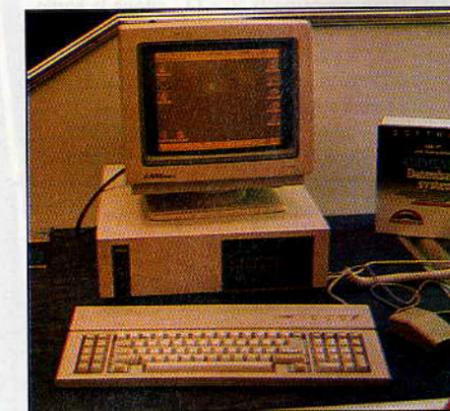
Jack Tramiel fait des siennes

C'est à l'occasion d'une conférence de presse que Jack Tramiel s'est plaint de la conduite des autorités américaines qui ont forcé la main aux Japonais pour qu'ils cessent de casser les prix des mémoires. Résultat, les circuits DRAM de 256 Ko par un bit sont passés de un dollar cinquante à six dollars ! D'autre part, Jack Tramiel a dénoncé « la soi-disant pénurie de DRAM » et a annoncé qu'Atari engageait une procédure judiciaire à l'encontre de Micron Technology, l'un des deux fabricants américains de DRAM. D'après Tramiel, cette société aurait en effet rompu son contrat avec Atari afin d'augmenter ses prix et de proposer un nouvel accord au fabricant des ST. Attendons donc l'avis de la cour fédérale de San José qui se charge de l'affaire. Notez qu'à l'heure actuelle Atari se fournit en mémoire au Japon à deux dollars cinquante par circuit mais espère acquérir, dans les douze prochains mois, un fabricant de mémoire afin de maîtriser dans son ensemble la production et les coûts de revient des circuits essentiels à l'élaboration de tout ordinateur.

Autre annonce importante : la station de travail à base de 68 030 sur laquelle Atari planche sera présentée en exclusivité mondiale en France, probablement en septembre 1988 à l'occasion du Sicob d'automne. Mais, plutôt que d'exposer les projets d'Atari, parlons de ce qui était présenté à Hanovre.

ATARI Un grand absent : le jeu

Fort fréquenté, le stand Atari réunissait, comme de coutume, de nombreux éditeurs et fabricants de périphériques pour les ST et Mega ST mais était aussi l'occasion rêvée pour la firme de Jack



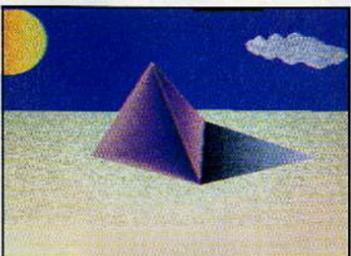
Un PC au design proche de celui des 286 et 386... Tramiel de présenter en avant-première son futur PC 386. Architecturé autour d'un 80386 cadencé jusqu'à 20 MHz, il dispose d'une carte graphique VGA, de ports série, parallèle et souris, d'un lecteur cinq un quart de 1,2 Mo formaté et, première mondiale, de Windows intégré. Aucun prix n'a été avancé mais la machine devrait voir le jour courant 88, ainsi que le PC à base de 80286. Donc, Atari devrait à terme disposer d'une gamme complète de PC lui permettant de s'imposer aux U.S.A. et de créer quelques soucis à des fabricants européens tel Amstrad... Malgré tout, les efforts d'Atari se concentrent sur la gamme 16/32 et on estime qu'un peu moins



Écran A4 économique (un SM 124 pivoté à 45°) et un oscilloscope : le ST ne fait pas que jouer ! de 200 000 ST (dont 10 000 Mega) n'ont trouvé acquéreur en RFA. La répartition des ventes entre 520 et 1040 s'avère cependant plus favorable à ce dernier qu'en France. Cela s'explique par une divergence culturelle de la perception de l'ordinateur familial. En France, comme au Japon ou en Grande-Bretagne, on considère que la première application d'un ordinateur familial est le jeu. L'acheteur allemand, lui, désire aller plus loin avec sa machine. Les publications de groupes tels Data Becker ou Markt & Technik le montrent bien. Mais, de là à boudier le jeu à ce point : seuls les produits Cocktel Vision étaient présentés sur le stand Atari ! En ce qui concerne les nouveautés ou bien les produits encore inconnus en France, trois grands types étaient discernables. Le premier concerne le matériel : nombreuses sont les sociétés qui proposent en RFA diverses extensions du genre programmeur d'Eprom, co-processeur arithmétique, ports analogique/digitaux et inversement, disques durs, etc. La plus attendue, présentée sous forme de prototype par Perihelion Software, se nomme *Transputer* ! Rappelons que le *Transputer* est un micro-processeur développé par la société anglaise Inmos dont l'architecture est aussi originale que puissante. Vrai 32 bits, il intègre une petite quantité de mémoire et possède des nœuds de communication qui permettent l'échange de données entre plusieurs *Transputer* connectés en réseau. Les démonstrations illustraient mal la puissance de calcul de ce système mais les résultats restent malgré tout impressionnants : la résolution culmine à 1280 par 960 points en 4096 couleurs. Signalons aussi le mode 1024 par 708 en 16 millions de couleurs ainsi que les modes 640 par 480 et 512 par 480 avec une palette codée sur 32 bits. L'avantage de ces derniers réside dans la possibilité d'utiliser un écran courant et relativement peu coûteux, ce qui n'est pas le cas des deux premiers.

Les graphistes du mois

Ce mois-ci, la diversité des machines accompagne la variété des styles. Pierre Feligioni, âgé de 14 ans, a utilisé *Néochrome* et un Atari 520 ST pour réaliser son bouc psychédélique, tandis que « Torpedo » de Damien Grand (20 ans) doit ses couleurs vives, à Kaola Painter sur C64. Quant à la sobre pyramide qui arrive en troisième position, elle est le produit des circuits d'un Amiga 500 et de l'imagination de Gabriel Hiriart (14 ans). Continuez à nous faire parvenir vos réalisations, accompagnées du bon à découper que vous trouverez dans la rubrique TAM-TAM SOFT !



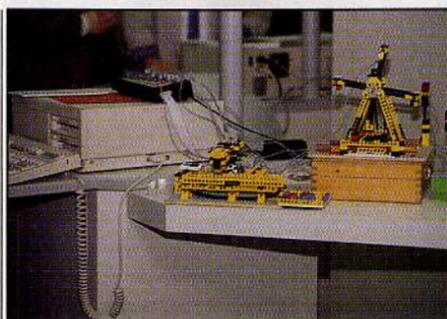


Autres particularités du *Transputer* : un accès direct à la mémoire par l'intermédiaire de canaux DMA rapides, un interface simple pour le pilotage d'un lecteur de CD Rom. Autres extensions : celles destinées à la P.A.O. Produit par Daten Systeme, le *MatSreen/M110* est un écran A3 pour *Mega ST*. Il propose une résolution de 1280 par 1024 pixels grâce à 256 Ko de Ram dédiée et un co-processeur vidéo Hitachi *ACRTC HD 63484 W* et est compatible avec des programmes comme *Calamus* ou *3D-CAD*. Le prix de cette merveille est d'environ 20 000 F. Deux scanners *400 DPI* existent : le *Hawk 432* et *FS 2 ST*. Acceptant tous deux des feuilles A4, ils restituent seize niveaux de gris et coûtent environ 12 000 F. Bref, le *ST* dispose de tous les éléments matériels et logiciels (*Publishing Partner*, *Fleet Street*, *Calamus*, *Timeworks*, *Becker Page*) pour en découdre avec les *PC* et *Mac* sur le marché de la P.A.O.

Pour mémoire citons aussi l'extension oscilloscope *ST-Oszillograph* ainsi que le système de pilotage d'un rayon laser pour animations lumineuses proposés par Microcomputer Abor, un réseau local nommé *Industrial-Net* et la présence de la société française Octet d'Azur qui présentait son digitaliseur d'images.

Second type de nouveautés : les langages. La sortie surprise du *Turbo C* Borland démontre que certains grands éditeurs surveillent le marché *ST* qui n'est finalement pas si négligeable que ça... De son côté, GFA Systemtechnik annonce *GFA-Basic 3.0*, *GFA-Assembler* ainsi que *GFA-Raytrace* et tente de conserver son avance. La venue de Basic tels le *Stos*, *True Basic* ou *Omikron Basic* commence à entamer sérieusement le leadership du GFA. D'autant plus qu'Omikron dispose désormais d'une ligne de produits similaire à celle de GFA Systemtechnik et compte bien poursuivre sur sa lancée...

Dernier type de nouveautés ou de produits non importés en France : les applications bureautiques et assimilables. Ces logiciels traversent rarement le Rhin et c'est regrettable, compte tenu de la qualité globale et du nombre de représentants de cette intéressante famille de produits. Citons tout de même, *Standard Base III* de Knupe Software. *Compatible Dbase III* qui dispose d'un générateur de masques ainsi que du célèbre mode *Assist*. Capable de gérer jusqu'à 63 méga en ligne, il requiert un *1040* (la présence d'un disque dur est fortement conseillée) et coûte moins de 2 500 F. Côté traitements de texte, signalons l'existence de *Textverarbeitung* de Kettler EDV-Consulting



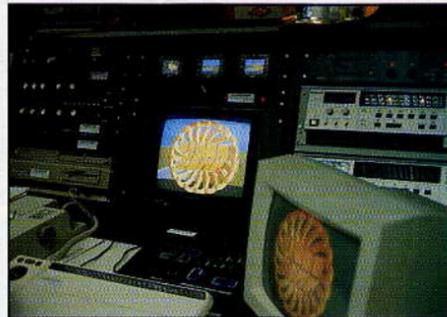
De plus en plus soutenu par les fabricants d'extensions, l'Amiga attire les foules grâce à des applications originales tel le *Com Hair* ou ce studio de montage vidéo complet proposé par Videocomp.

directement concurrent du célèbre *Signum* dont une nouvelle version vient d'arriver sur le marché français. Enfin, notez l'existence de *Literat* édité par Basis, société célèbre en son temps grâce au compatible *Apple II Basis 108*. Ce traitement de texte complet permet la création de petites bases de données et facilite les opérations de publipostage. En ce qui concerne la P.A.O., citons la sortie de *Becker Page*, puissant mais simple. Pour conclure, signalons que *PC Ditto* possède désormais un concurrent nommé *Supercharger*. Cet ensemble matériel/logiciel émule le fonctionnement d'un *PC* à base de 8088 ou de 8086 cadencé à 8 MHz et celui de la carte

Gagnez une montre TILT



... en répondant à notre faramineuse enquête, pages 35 et suivantes. Les cinquante premiers à nous répondre recevront chacun une superbe montre *Tilt* d'une valeur de 200 F, introuvable dans le commerce. N'oubliez pas, pour que nous puissions vous envoyer votre cadeau, de bien préciser votre nom et votre adresse à la fin de l'enquête. Foncez...



CGA. Nous le voyons, le monde Atari est fort dynamique en RFA et le sérieux des programmes n'a d'équivalent que celui dont font preuve les logiciels pour *Amiga*...

COMMODORE Attractions spectaculaires

Très couru des amateurs de micro familiale et personnelle, le stand Commodore était fort animé du fait de la présentation de nouveautés majeures et d'attractions spectaculaires. Disposant de trois gammes de produits (*C 64/128*, *Amiga* et *PC*), Commodore dispose d'un parc installé très important en RFA. Ainsi, environ 50 000 *PC* ont trouvé preneur entre juillet 1987 et février 1988 et on compte plus d'un million de *C 64* et environ 100 000 *Amiga* de tous types dont 60 000 modèles *500* en RFA. Il est d'ailleurs intéressant de comparer les rapports entre *ST* et *Amiga* au niveau du parc installé : deux contre un en RFA, au moins quatre contre un en France (plus de 80 000 *ST* et environ 20 000 *Amiga*). Cela s'explique par le prix relativement élevé du *500* pour le niveau de vie français et aussi parce qu'en RFA Commodore est considéré comme un fabricant « relativement » allemand. C'est des usines et bureaux d'étude installés de l'autre côté du Rhin que sont sortis les premiers *PC*, *Amiga 500* et *2000*. Rien d'étonnant donc à ce que Commodore réserve à la RFA la primeur de certaines nouveautés. Le nouveau *PC 60* de Commodore est un classique *PC* à base de 80386 à 16 MHz avec 3 Mo de Ram et dispose d'un disque dur de 60 ou de 40 Mo. Moins originale que celle d'Atari, cette machine inspire confiance car elle n'utilise que des solutions largement éprouvées. Il en est de même des *PC 10-III* et *PC 20-III* qui ne sont en fait que des évolutions mineures des précédents modèles : processeur 80882-2, 640 Ko de mémoire, sorties série et parallèle, intégration plus poussée, etc. Toujours dans le domaine du *PC*, signalons que Commodore propose désormais avec tous ses *PC* un « *MS-Dos Tutorial* » facilitant l'utilisation du Dos. Enfin, une gamme de logiciels couvrant la majorité des applications bureautiques est disponible. D'autre part, signalons l'arrivée d'une nouvelle imprimante : la *MPS 1250*. Les annonces les plus importantes concernaient cependant plus directement les *Amiga*. Dénommé *A 2024*, le nouveau moniteur monochrome de quinze pouces pour gamme *Amiga* propose trois modes écrans non-interlacés. La résolution maximale atteint 1008 par 1024 et deux modes intermédiaires sont disponibles : 704 par 256 et 704 par 512.

De telles résolutions sont bien entendu accessibles grâce à la présence d'un nouveau co-processeur vidéo mais un nouveau système est nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de l'ensemble. C'est pourquoi la compatibilité avec l'ensemble des programmes n'est pas garantie par Commodore... Dernière précision : bien que compatible avec tous les *Amiga*, le *2024* nécessite au minimum 1 Mo de Ram. Autre annonce importante, la carte *A 2620* pour *Amiga 2000* dope cet ordinateur au 68020 cadencé à 14 MHz. Augmentant dans le meilleur des cas (c'est-à-dire en présence d'un co-processeur arithmétique sur la carte d'extension) les performances du *2000* de l'ordre de 400%, cette carte possède 64 Ko de Rom ainsi qu'une petite quantité de Ram extensible. Le prix n'est pas encore fixé mais la commercialisation devrait intervenir courant 1988. Toujours pour *Amiga 2000*, soulignons la sortie de la carte *Genlock A 2300* connectable à une source de vidéo PAL quelconque et l'annonce d'un *Transputer*, histoire de contrer les projets d'Atari... D'autre part, un accord entre Commodore et le Centre Allemand de Recherche en Biotechnique (*Gesellschaft für Biotechnologische Forschung*, GBF) en vue de développer une station de travail à base d'*A 2000* afin de contrer les projets d'Atari en ce domaine a été annoncé. Deux applications particulièrement spectaculaires étaient présentées

sur le stand Commodore. Le *Comhair*, de Brend und Torsten Keller, est un ensemble destiné aux coiffeurs qui permet de montrer au client la tête qu'il aura. Il s'agit en fait d'un système de digitalisation avec lequel on superpose une coiffure sur la tête du client : résultats garantis en quelque sorte... La seconde attraction de taille prenait la forme d'une régie vidéo complète structurée autour d'un *Amiga 2000* et respectant les normes Broadcast. Digitalisation, superposition, pilotage de magnéto-scope ou d'autres sources vidéo sont possibles et l'ensemble peut s'acquérir élément par élément. Réellement professionnel, cet ensemble proposé par Videocomp est idéal pour les télévisions locales et dément les soi-disants connaisseurs en vidéo qui, du haut de leur tour d'ivoire d'ignorance, comparent les capacités vidéo d'un *Amiga* avec celles d'un *MSX Philips* ! Moins coûteux mais tout aussi amusant, un système de commandes de mini-robots construits en Lego étaient présentés par IST. Constitué d'une interface, d'un logiciel et de quatre feux rouges, le système de base est proposé aux alentours des 900 F et d'autres modèles de robots existent. En ce qui concerne les logiciels, rares étaient les réelles nouveautés. Signalons tout de même la présence de *Maxiplan Plus*, de *Word Perfect* et de *Professional Page* sur *Amiga*, *Geos*, *Superscript* et *Superbase* en mode natif pour *C 128* et

quelques jeux Kingsoft d'un niveau assez déplorable. Enfin, notez l'apparition du GFA Basic pour *Amiga*. Il sortira dès le départ en version 3.0 et est tout-à-fait comparable à la version *ST*. Enfin, pour conclure, citons le *Bodylog Step-in-Time* de Commodore. Intégrant un *C 64* et 192 Ko de programme en Rom, ce châssis de jeu propose un écran couleur, deux haut-parleurs et une sorte de planche sensible aux mouvements des pieds. Similaire au *Family Fun Fitness* de la console *Nintendo*, ce système vous propose de faire du sport sans sortir de chez vous !

Les autres...

Outre Atari et Commodore, les deux véritables ténors de la micro familiale en RFA, de nombreux fabricants exposaient leurs produits au CeBIT. Laisant tomber le *MSX*, Philips présentait son *NMS 9100* : un compatible *PC* similaire aux autres... Le modèle bas de gamme (*NMS 9105*) est architecturé autour d'un 8088-2 cadencé à 4,77 MHz commutable 8 MHz. Il dispose de 512 Ko de Ram en version de base et d'une carte graphique compatible Hercules, CGA et Plantronics. Relativement bien équipé au niveau des interfaces (série, parallèle, cinq slots *PC* et emplacement pour co-processeur de calcul), il offre en version de base un lecteur de disquettes 3 et demi de 720 Ko formaté. Signalons qu'une configuration est livrable avec en plus, un disque dur et un

Abonnez-vous au premier "Canard" digital



un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA - Jeux - Potins - Trucs astuces - Initiation - Petites annonces - Graphismes - Musiques.

CONCOURS PERMANENTS

Rémunération et nombreux lots. Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

Finis les listings interminables à taper ! ENFIN des Jeux et Utilitaires de qualité qui tournent !

REVENDEURS NOUS CONSULTER

FLOOPY est un produit INFOMEDIA

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 n°	6 n°	9 n°
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	350 F 328 F
TOTAL			

* FLOOPY 64: Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inclus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

NOM

Prénom

Adresse

Type de machine

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

INFOMEDIA - B.P. 12
66270 LE SOLER - Tél.: 68.34.23.03



lecteur de disquettes cinq un quart. Enfin, notez que la machine est livrée avec MS-Dos 3.21, GW-Basic 3.10, Tutor et un programme d'apprentissage à MS-Dos et que le NMS 9105 sans écran coûte l'équivalent de 6 500 F.

Autre fabricant d'importance, Amstrad exposait pour la première fois au CeBIT sous

son nom. Jusqu'à présent distribué en RFA par Schneider, la société d'Alan Michael Sugar s'est séparée de son ancien partenaire afin de s'implanter directement en Allemagne.

Pourquoi un tel choix ? Cette décision correspond à une redéfinition globale de la stratégie des circuits de distribution d'Amstrad : ainsi, Amstrad a acheté récemment ses distributeurs espagnol et américain. Ne pouvant le faire en RFA, la société a donc décidé de mettre en place une structure similaire à celle d'Amstrad-France, par exemple.

Les PPC 512 et 640 étaient les seules machines récentes mais nous les connaissons déjà depuis un certain temps. Les PC 1512 s'effaçaient au profit des 1640 qui correspondent plus au marché germanique : plus coûteux, ils s'avèrent aussi bien plus performants et là-bas, l'acheteur est prêt à payer la différence. Enfin, signalons aussi la présence de quelques CPC et d'un Spectrum +2.

Au vu de la fréquentation du stand, la nouvelle stratégie d'Amstrad est loin d'avoir atteint son but. D'autant plus que Schneider annonce clairement la couleur : 1988 sera pour cette marque une année d'offensive ! D'où la présentation d'une gamme complète et homogène de quatre PC dont le bas de gamme est confié à une machine baptisée Euro PC et porteuse de nombreux espoirs. Première particularité : le boîtier intègre tous les éléments (un peu comme un ST ou un Amiga), le lecteur de disquettes trois et demi 720 Ko est situé sur sa face avant. Du point de vue électronique cet ordinateur ne se distingue pas de la masse des compatibles. Structuré autour d'un 8088 cadencé à 9,54 MHz commutable 7,16 et 4,77 MHz, il dispose de 512 Ko de Ram en standard ainsi que d'une horloge/calendrier. Il supporte les modes écrans Hercules et CGA, et intègre les interfaces parallèle, série, souris/joystick, drive externe et disque dur. Il ne propose qu'un seul slot mais cela vaut mieux compte tenu des maigres vingt-sept Watts délivrés par l'alimentation. Outre ce que nous venons d'exposer, la configuration de base comprend MS Dos 3.30, l'intégré Works de Microsoft et un écran monochrome qui n'est pas sans rappeler le SM 124 d'Atari... Le tout est commercialisé aux alentours de 4 500 F.

L'Euro PC est donc assez compétitif et, compte tenu de l'image de Schneider en RFA, il ne serait pas étonnant qu'il y rencontre un certain succès. Disposant d'un stand modeste, Thomson était aussi présent et présentait ses cartes graphiques pour PC et compatibles ainsi

que sa gamme de moniteurs. C'est d'ailleurs sur ce marché que Thomson parie et ceci explique que la décision de lancer ou non le PC Thomson en RFA ne soit pas encore prise. Tout ceci montre bien une certaine uniformisation des produits présentés par la majorité des exposants. On comprend donc mieux l'engouement suscité pas les stands présentant performances technologiques et produits originaux. Et dans ce domaine, on peut faire confiance aux géants japonais de l'électronique. Du côté de chez Casio l'on pouvait voir en avant-première les derniers perfectionnements en matière de Pocket : 64 ou 128 Ko de Ram dans la poche, extension de lecteur de disquettes, interface pour moniteur. Mêmes performances chez Sharp mais avec en prime des écrans LCD monochromes de grande qualité mis en œuvre sur des compatibles PC portables.

Mais c'est NEC qui s'est réellement distingué en présentant deux modèles de Telecom Station (voir Tilt d'avril 88). Le plus séduisant était le IST 1000D, car occidentalisé à souhait. Il s'agit en fait d'un simple compatible PC auquel on a greffé un modem et un combiné téléphonique. Certes, l'intégration est moindre que celle des modèles spécifiques au marché japonais tel le MLT 5100 mais l'esprit est le même. Autre grande nouveauté NEC : le visiophone à écran LCD compatible RNIS monochrome. Capable de transmettre des informations à la vitesse de 64 Kbps, cet appareil possède une bonne résolution et l'écran de 4,3 pouces s'avère largement suffisant. Signalons pour la petite histoire que la caméra est logée dans le boîtier au niveau de l'écouteur du combiné téléphonique. Décrocher met en marche le



Visiophone à écran LCD et Telecom Station : les géants japonais de l'électronique conjuguent le futur technologique au présent. De son côté, Thomson expose sa gamme de moniteurs.

système de prise de vue. Signalons que Sony présentait un appareil similaire mais de moindre qualité. Le stand le plus intéressant reste malgré tout celui de Hudson Soft. Connue des amateurs de MSX pour ces fameuses Bee Card

Suite page 24.

Le créateur du mois : David Joiner



David Joiner, vingt-neuf ans, né en Californie, a appris les rudiments de la programmation dans l'US Air Force. Auteur de Faery Tale (FT), il occupe une place à part dans le monde de l'informatique : c'est un « artiste ». Musicien et créateur de costumes, son rêve est de faire un clip musical et de se lancer sérieusement dans la musique. Espérons tout de même qu'il ne délaissera pas la création de jeux, où il a fait preuve d'un indéniable talent artistique.

— La programmation, est-ce également un hobby ?

— Tout ce que je fais est en réalité des « hobbies » et il m'arrive de gagner de l'argent avec certains d'entre eux, dont la programmation (silence). En fait, mon ambition est d'arriver à ne plus travailler (rires). Mais plus sérieusement, je suis, dans tout ce que j'entreprends, obsédé par la créativité. J'ai programmé pendant un certain temps pour des entreprises mais j'ai laissé tomber au bout d'un moment car ils m'empêchaient d'être créatif.

— Comment ?

Par exemple, ils voulaient que je travaille sur un programme de gestion de stocks. A chaque fois que je proposais des améliorations, toute tentative dans ce sens était refusée. D'où mon changement d'orientation vers la micro-informatique de loisir où je me sens plus libre de faire ce que je veux.

— Faery Tale est-il votre premier jeu ?

— Non, avant j'ai fait Discovery, qui est un jeu éducatif.

— Comment vous est venue l'idée de réaliser Faery Tale ?

— C'était à l'époque où je travaillais pour Datasoft, qui a dû cesser subitement ses activités. Tout le monde s'est retrouvé au chômage et nous cherchions le moyen de gagner de l'argent. Nous avons alors pensé faire un jeu dont l'idée de base partait d'une grande carte représentant le pays. Quand Datasoft a pu

reprendre ses activités, tout le monde a été réengagé, sauf moi. J'ai donc pris sur moi de faire ce jeu : Faery Tale a vu le jour.

— Cela a pris combien de temps ?

— En gros six mois. J'ai fait le scénario, les musiques et bruitages ainsi que la programmation.

— C'est plutôt rare de voir un seul concepteur sur un jeu de cette qualité de nos jours.

— Oui (rires), je n'avais pas le choix, les autres avaient leurs projets et leurs idées. Dans ces conditions, c'est dur de mettre plus d'une personne sur un projet... (silence). Cela vient du fait que Micro-Illusions est une « boîte » très conciliante. Nous sommes libres de faire ce qui nous plaît et c'est dur de créer une équipe dans ces conditions.

— Qu'est-ce qui motive le plus dans la création d'un jeu, l'aspect commercial donc financier ou la créativité ?

— En ce qui me concerne (pour FT), l'argent n'était pas la motivation majeure malgré le fait que j'en avais besoin. Si vous essayez de créer une œuvre avec uniquement l'argent en tête, le résultat est médiocre. En revanche, si vous tentez l'expérience sans cette préoccupation, vous ne le terminerez jamais... (silence). Faery Tale pour moi c'était également une façon de dire « OK les mecs, j'ai vos jeux de rôle ou

d'aventure, voilà comment ils doivent être faits ».

— Et l'origine du scénario de FT ?

— Je voulais que ce soit un conte de fée typique, comme ceux de Grimm.

— Vous ne développez que sur l'Amiga ?

— Oui, c'est une machine qui fait à peu près tout ce que j'attends d'un ordinateur. L'Amiga est une bonne machine, mais il ne satisfait pas toutes mes exigences. Cela dit, je ne suis pas comme certains programmeurs qui s'intéressent sérieusement au matériel, aux possibilités de programmation etc. Ce qui retient mon attention, c'est le résultat de ma création et peu importe les problèmes de programmation ou les capacités de la machine. Je me laisse aller à mon désir de création et si je dois apprendre la programmation et devenir un as pour parvenir à mes fins, je le fais et c'est tout.

— Avez-vous une idée définitive du jeu avant de commencer la programmation ?

— Non, j'improvise beaucoup en cours de route. J'ai quand même une base de départ.

— Y aura-t-il un Faery Tale II ?

— J'ai deux projets : le premier sera une suite de Faery Tale, le second une grande aventure spatiale.

Je ne sais pas quand je les terminerai, je cherche actuellement des programmeurs capables de m'aider mais ici aux U.S.A. les bons professionnels sont débordés. Dans Faery

Tale II, j'aimerais que les trois frères soient actifs simultanément ; le joueur pourrait aller d'un frère à l'autre pour les contrôler. Mais je voudrais également que les frères non contrôlés par le joueur fassent, entre temps, quelque chose de constructif pour la quête. Le jeu ne sera pas aussi grand que FT I mais plus riche en situations. J'espère pouvoir y intégrer une dynamique des objets obéissant aux lois de la physique. Par exemple une pierre qui dévale une colline et prend de la vitesse. Quant à l'autre jeu ce sera une saga de l'espace car il sera inspiré des travaux de Ed Klyne. Il a créé un monde galactique, cela lui a pris vingt ans, avec des personnages et des scénarios. Le jeu s'appellera Unity. Je précise quand même que je ne sais pas si je serai capable de réaliser tout ce que j'ai dit, mais j'essaierai.

— Des adaptations de FT sur d'autres machines sont-elles prévues ?

— On pense aux C 64, Apple II GS, PC et Mac II ; probablement pas sur le ST qui pose des problèmes techniques que nous tentons de résoudre sans résultats.

— Comment voyez-vous l'évolution de l'informatique de loisirs dans les années à venir ?

— Je pense que l'on verra davantage de jeux multi-joueurs, de deux à quatre partenaires, avec ou sans modem.

Propos recueillis par Dany Boolauck

Vivez les intrigues de la cour.



VERSAILLES STORY

Votre unique ambition, être présenté au Roi Soleil. Pour y parvenir, une seule solution : devenir gentilhomme. Enrichissez-vous de petits trafics et offrez-vous l'habit de cour, car s'il ne fait pas le moine, avec un jabot, dentelles et perruque... il fait le courtisan ! A travers les allées du parc vous rencontrez Colbert, Turenne, des malfaiteurs et enfin la charmante duchesse de Chaulnes. Sachez la séduire... Louis XIV s'avance !

Prix public généralement constaté (PC Compatibles, Atari ST, Disquette, 245 F).



Les prix FIL sont imbattables

C'est arrivé (après) demain

De retour des quatre coins du monde, nos plus fins limiers ont déniché, au nez et à la barbe de services de sécurité, les projets des plus grands laboratoires secrets de développement.

Adaptations de hits d'arcade ou logiciels basés sur un personnage célèbre, qualité des graphismes et de l'animation, musiques et bruitages digitalisés :

Tilt vous dévoile en avant-première le résultat de cette enquête périlleuse et de longue haleine...



Verminator (ST)



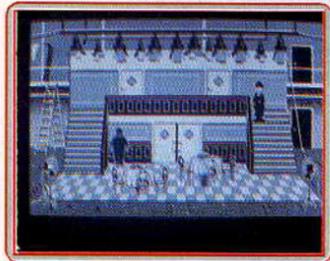
Mickey (ST)



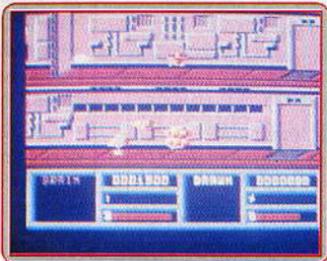
Eatherneck (ST)



Starglider II (ST)



C. Chaplin (PC)



Brains and Brawn (C 64)



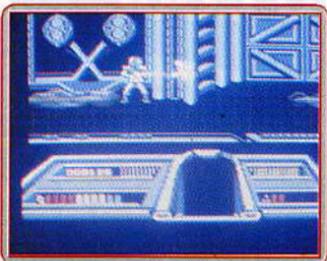
Goldrunner II (ST)



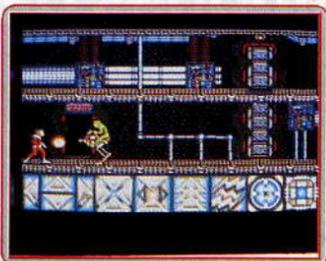
Rimrunner (ST)



Thundercats (ST)



Dream Warrior (C 64)



Obliterator (Amiga)



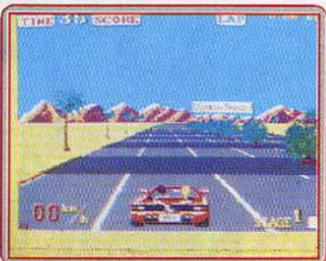
Gauntlet II (ST)



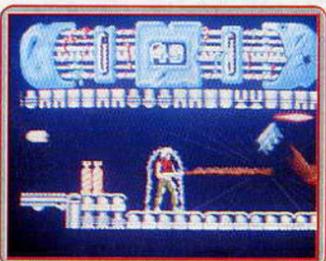
Samurai Warrior (C 64)



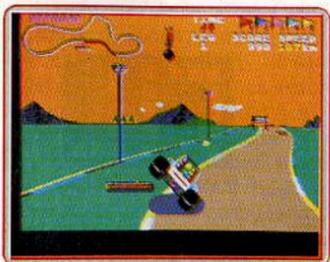
Beyond the Ice Palace (ST)



Outrun (ST)



Trantor (ST)



Buggy Boy (ST)



Barbarian (Amiga)



I.O (C 64)



Ikari Warriors (ST)



ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS

149 Frs*
toute version cassette
199 Frs*
toute version disquette

* Prix moyen constaté



En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac Auchan CONFORAMA TANDY



N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

81 rue de la procession 92500 RUEIL MALMAISON

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télélex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Nom _____ Prénom _____ Adresse _____
Joindre 2 timbres à 220 F pour participation aux frais d'envoi

Certains titres seront déjà disponibles à la sortie de ce numéro de *Tilt*.

• **British Telecom (Rainbird/Firebird)** propose des titres chocs!

Carrier Command, il s'agit d'un jeu en temps réel qui allie ingénierement stratégie et action en 3D avec des graphismes détaillés. Vous êtes aux commandes d'un porte-avions du futur équipé des chasseurs et des chars amphibies. L'objectif est de prendre le contrôle d'un archipel de soixante-quatre îles et détruire le porte-avions ennemi. Vous avez le contrôle des chasseurs, chars et du porte-avions. Votre adversaire est équipé comme vous et sera sans pitié. L'animation et le bruitage sont très convaincants. Des versions sont prévues pour ST en mars, Amiga, Amstrad CPC et PCW, PC, Mac, Spectrum 48/128 et +3.

Starglider II nous offre un scénario différent du premier. Il s'agit d'empêcher les Egrons (les envahisseurs) de construire une machine infernale. Le principe du jeu est similaire à celui du précédent épisode mais il y a plusieurs améliorations. D'abord les graphismes sont pleins et toujours en 3D, d'autre part plusieurs planètes doivent être explorées. L'animation est fluide et le bruitage est meilleur. On rencontre de nouvelles créatures telle la baleine de l'espace et son cri plaintif. Le jeu sera livré sur une disquette qui possèdera en même temps les formats ST et Amiga! Sortie en juin?

Verminator est un jeu d'action/aventure qui se déroule dans un gigantesque chêne (250 tableaux). *Verminator* est un sympathique humanoïde « tripède » chargé par le Conseil de l'Arbre de tuer toute la vermine du coin. L'argent est le moteur du jeu, ainsi une banque et un casino sont à votre disposition. Riche en couleurs, ce jeu est servi par de superbes graphismes. Le décor, les créatures et l'humour qu'on y trouve méritent le détour.

Des versions sont prévues pour ST en mai et Amiga par la suite.

I.O.: un excellent « shoot them up » avec scrolling horizontal. Votre vaisseau parcourt différents niveaux avec, à la fin de chaque, un alien monstrueux. Des disques scintillants parsèment les parcours et vous donnent bonus ou armes supplémentaires. Animation, graphismes et bruitages sont excellents sur C 64. Sortie en avril.

Samurai Warrior met en scène les combats de Usagi Yojimbo. Ce petit samouraï qui ressemble beaucoup à un lapin est un héros de BD américaine. Le jeu est une aventure/action où Usagi désire se venger de son maître assassiné (prétexte tout désigné pour une série de combats). Sortie mars/avril sur C 64.

• **U.S. Gold** attaque avec de nombreuses adaptations de coin-ops.

Out Run arrive bientôt sur ST et Amiga!

On espère que les adaptations seront à la hauteur de ces machines...

Shackled est une aventure/action comparable à *Gauntlet*: vous devez sauver des hommes enfermés dans un donjon et les prisonniers sauvés peuvent parfois vous aider. Gardes et monstres sont très agressifs, certains sont même géants! On peut y jouer à un ou deux joueurs. Sortie en avril sur ST, C 64, Spectrum et Amstrad.

Desolator, autre adaptation d'un coin-op Sega, est un jeu d'action où vous combattez contre des lutteurs. Des... bébés apparaissent à l'écran et vous transforment en superman si vous les prenez. D'autres objets peuvent être récupérés mais leurs effets sont aléatoires. De multiples pièges et huit niveaux en tout. Prévu pour C 64, ST, Amstrad et Spectrum.

Bionic Commando: encore une adaptation de coin-op. Le héros, un super-lanceur de grappins, doit parcourir six niveaux aux décors variés.

Ça tire dans tous les sens et c'est prévu pour ST, Amstrad, C 64, PC, Spectrum vers mai.

Trantor est un jeu d'action où le héros n'a que quatre-vingt-dix secondes pour quitter une planète avant qu'elle n'explose

(il est bien sûr possible de retarder l'échéance).

En outre, il doit trouver huit mots de passe pour quitter la planète. A vos chronos! Prévu pour Amiga, ST, Spectrum, Amstrad, C 64 et PC.

Gauntlet II sur ST présente de nettes améliorations par rapport au I. L'objectif est identique à ce dernier mais scrolling et animation sont en nette progression. Une voix digitalisée agrément le jeu et les graphismes sont très réussis. En outre, le jeu est un peu plus fidèle à la version arcade: le programme accepte jusqu'à quatre joueurs! Un grand bravo à Kevin Bulmar, son programmeur. L'option à quatre joueurs nécessitera l'usage d'une interface à mettre dans le port imprimante. Vendue séparément, elle coûtera aux alentours de 60 F. Sortie vers fin avril.

Rolling Thunder est un jeu d'action. Vous incarnez un agent secret en mission et devez sauver une de vos collègues prisonnière d'une organisation secrète. Un jeu qui renferme les aspects classiques du jeu d'action. Prévu pour Amiga, ST, C 64, Amstrad, Spectrum.

Wizard Warz, un jeu action/aventure où vous devez combattre quatre mages. Sortie en mars pour C 64, Spectrum et avril pour ST et Amiga.

• **Gremlin Graphics** n'est pas en reste, cette société produit *Gauntlet II* qui sortira sous le label U.S. Gold. Mais ce n'est pas tout. Mickey, la souris de Disney, sera le héros d'un superbe jeu d'action aux graphismes et animation remarquables. Mickey devra vaincre quatre sorcières qui ont élu domicile dans le château de Fantasy Land.

Des fantômes et des Trolls sont les sbires de ces sorcières. Mickey devra désintégrer les fantômes grâce à un pistolet... à eau magique et les Trolls à l'aide d'un marteau. Pour atteindre les sorcières, il devra investir quatre tours.

A chaque étage d'une tour un jeu d'arcade dans le style échelles ou plates-formes vous attend. Affûtez vos joysticks!

Sortie en avril/mai sur ST,

Spectrum, Amiga, C 64 et Amstrad.

Ramrod, un autre bon jeu d'arcade aux graphismes superbes. Le décor du premier niveau ressemble beaucoup à ceux de *Marble Madness*.

Le jeu est basé sur la recherche de pièces qui permettent au personnage d'écouter de la musique pour ne pas s'ennuyer. Il y a bien sûr des méchants. Sortie prévue pour septembre sur ST, C 64, Spectrum et CPC.

Pink Panther viendra « squatter » vos petits écrans dans le rôle d'un majordome malhonnête qui tente de voler son patron.

Sortie en avril sur ST, Amiga, Spectrum +3, C 64 et Amstrad.

• **Psygnosis**, fidèle à sa réputation, présente ses nouveautés telles que *Obliterator* qui devrait déjà être en vente à l'heure où vous lisez ce numéro de *Tilt*. Le système de jeu est identique à *Barbarian*. L'action se déroule dans un vaisseau spatial et vous êtes le dernier des obliterator. Rien à dire si ce n'est que le jeu est plus vaste que son prédécesseur et qu'il est superbe! Disponible sur ST et Amiga.

Draconia est un jeu d'arcade classique avec scrolling horizontal. Votre vaisseau traverse six niveaux très variés avec possibilité d'amélioration de son armement. Un monstre gigantesque vous attend à la fin de chaque niveau.

Les graphismes, l'animation et le bruitage sont exceptionnels. Amiga oblige!

Sortie en avril/mai sur Amiga et ST.

• **Microdeal** propose des titres très attendus. Commençons par *Goldrunner II* qui en étonnera plus d'un par la vitesse de son scrolling vertical. *Leatherneck* est un jeu d'action dans le style *Commando*. L'option quatre joueurs sera disponible, ce qui nécessitera l'utilisation de l'interface citée plus haut. Un jeu très prenant à deux, trois ou quatre joueurs.

International Soccer, une simulation de football, sera comme les autres titres, disponible fin avril.

• **Palace Software** va encore faire parler d'elle pour *Barbarian II*. Il se rapproche plus de l'aventure/action que son prédécesseur.

Les mouvements de combats du personnage sont identiques à *Barbarian I* mais il pourra également sauter en longueur, courir, entrer ou sortir d'une pièce. L'objectif est de sauver (encore!) une beauté explosive. Le lieu d'action est un donjon et les adversaires sont d'effreux monstres.

Graphismes, animation et bruitages sont identiques au premier épisode. Sortie prévue cet été sur ST. A noter que *Barbarian I* sort sur Amiga, décors et voix digitalisées le distinguent des autres versions.

Rimrunner, un jeu d'arcade pur. Un extra-terrestre dont la monture est un cousin du Tyrannosaure doit protéger les éléments électroniques qui protègent sa ville des envahisseurs.

Prévu pour C 64, ST, Amstrad et Spectrum.

Superthief est un jeu d'arcade où vous devez voler des objets de grande valeur dans un musée. Sortie en septembre pour ST, C 64, Amstrad, Spectrum.

• **Grand Slam** connue pour *The Hunt of the Red October*, aligne un jeu d'action où les Pierrafeu sont les vedettes.

• **Elite** sort *Beyond the Ice Palace*: un superbe jeu d'arcade vraiment digne du ST. *Buggy Boy* dont l'adaptation sur ST est réussie.

• Côté U.S.A., **Sierra on Line** annonce

Passions dangereuses!



de 145 F* à 195 F*

GAME OVER : Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT : Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER : Couché sur le guidon, debout sur

la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

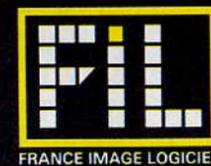
TOP GUN : C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE : New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

WIZBALL : Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT : La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

* Prix public généralement constaté. Thomson MO-10. Cassettes ou disquette.



La passion des défis

TILT JOURNAL

Manhunter, une aventure science-fiction où un détective se trouve dans un New York envahi par des extra-terrestres.

Gold Rush sera une aventure avec comme thème la célèbre ruée vers l'or.
Paragon publie une aventure/action, *Twilight's Ransom* qui a pour thème le terrorisme.
Micro Illusions, editrice du génial *Faery Tale*, récidive avec *Land of Legends*. C'est un jeu de rôle qui acceptera les personnages de *Bard's Tale* et *Ultima*.

Electronic Arts présente *Bard's Tale III, The Fate of the Thief*. Skara Brae a été détruit par Tarjan ! Il y aura 240 sorts. Il paraît que le jeu sera constitué de façon à ce que les joueurs ne puissent se donner des indices ! *Future Magic* est un jeu de rôle science-fiction plus percutant que *Starflight*.

Epyx nous présente une nouvelle édition de *Winter Games* qui marque l'événement olympique des sports d'hiver de Galgaly. Les différentes disciplines ont été développées avec les concours des titulaires de l'équipe olympique américaine. Le résultat est concluant : le réalisme qui se dégage des épreuves rendent ce logiciel très agréable. Disponible sur C 64, Apple, et PC.

Dernière minute

Nous avons enfin vu *Out Run* sur ST ! Le test que nous avons effectué sur une préversion nous laisse sur notre faim. Bon effet de perspective, bonne impression de vitesse, le décor rappelle celui de la version arcade et les couleurs sont bien rendues. Bref, la version finale promet d'être excellente si les divers problèmes d'animation, graphismes et de bruitage sont résolus. Sortie vers le 15 avril. *Dream Warrior* (label GO) nous propulse dans le monde des rêves où un combat acharné vous attend pour délivrer le monde de l'emprise des maîtres des songes. Un jeu d'arcade doté d'un scénario intéressant. Vous devez délivrer trois chercheurs qui possèdent les moyens d'annihiler les « méchants ». Sortie sur C 64 mi-avril. *Brain and Brawn* (label GO) : peu de renseignements sont à notre disposition concernant ce jeu d'arcade. Deux joueurs se partagent le contrôle des parties emboîtées (brain et brawn) d'un module. L'écran divisé en deux permet de suivre les évolutions solos de Brains et Brawn et forment un module unique. L'option joueur solitaire est disponible. Sortie fin avril sur C 64.

Thunder Cats (Elite), un superbe jeu d'action qui déchainera les fous du joystick. Sortie prévue sur ST pour avril/mai. *Ikari Warriors* présenté par Elite, qui « cartonne » en ce moment sur ST. Il s'agit d'un jeu d'action dans le style *Commando*, très riche en couleurs et doté d'un scrolling vertical. Disponible depuis mars dernier.

Hercules (Gremlin Graphics) une légende de la mythologie grecque où vous devez affronter le Minotaure. Sortie vers fin avril sur *Spectrum* et *MSX*, les versions sur *ST*, *C 64* suivront. *Impossible Mission II* (Epyx) garde le même système de jeu que l'épisode précédent. Sortie prévue vers la mi-avril sur *C 64*, *CPC*, *PC*, *ST* et *Amiga*.

Charlie Chaplin (US Gold) auquel nous

souhaitons la bienvenue sur nos petits écrans. Vous pourrez mettre en scène ce monstre sacré du cinéma dans des scénarios de votre choix ! Sortie fin avril sur *Spectrum*, *C 64*, *CPC*, *PC* et *ST*.

Explora (Infomédia), un jeu d'aventure aux graphismes superbes dont l'intrigue vous mènera aux quatre coins de l'Histoire. Bientôt disponible sur *ST*. Attention, les dates de sorties des jeux sont purement indicatives. De même, certains jeux subiront des modifications avant leur sortie. Les renseignements donnés sont donc à prendre au conditionnel.

De notre envoyé spécial Dany Boolauck.

Le CeBit de Hanovre : Kolossal

Suite de la page 18.

(sorte de cartouches au format carte de crédit), cette société est à la base de la conception de la console NEC, nommée *PC-E*. Commercialisée depuis environ six mois au Japon, cette console est déjà diffusée à plus de 600 000 unités et ce n'est pas fini. Les périphériques sont pour bientôt (interface CD ROM et châssis écran LCD courant 88) et de nouvelles cartouches seront prochainement commercialisées. Signalons que, d'après Hudson, cette console devrait prochainement arriver en Europe. En attendant, je l'ai testée brièvement avec le jeu *R-Type* : fabuleux, on se croirait vraiment en présence du jeu d'arcade original ! Sega et Nintendo n'ont qu'à bien se tenir...

Conclusion

Le CeBIT a été fort constructif cette année. Les nouveautés ludiques y étaient rares mais il a confirmé la montée en puissance des *ST* et *Amiga*. A la limite complémentaires, ces machines excellent dans certains domaines. Ainsi, le *ST* semble de plus en plus convaincant au niveau bureautique et personnel grâce à une logithèque de qualité et qui tend à se développer. Il dispose aussi de plus en plus d'atouts pour séduire les amateurs de bidouilles ou de programmation et se place en bonne position pour de nombreuses applications marginales tel que le pilotage de rayon laser pour animation lumineuse, par exemple. Moins imaginaire, le monde *Amiga* possède une dynamique propre principalement axée sur le graphisme et applications dérivées. Toutefois, le parc installé en RFA, porteur de développements futurs similaires à ceux de l'Atari, permettrait à Commodore de surmonter son retard au niveau bureautique et personnel. En tout cas une chose est sûre : le *ST* se pose en RFA comme concurrent direct du *Mac* qui ne dispose pas là-bas d'une aussi bonne réputation qu'en France et l'*Amiga* peut aussi parvenir à ce stade.

Ce n'est qu'une question de temps ! Dernier type de machines, les *PC* et compatibles se portent relativement bien mais souffrent d'une très grande uniformité par rapport aux 16/32 bits qui sautent, sans crier gare, de la P.A.O. au jeu d'arcade ou d'aventure...

Mathieu Brisou

COMMENT VOUS PROCURER LA CASSETTE AMIGA VIDEO-DÉCOUVERTE

Tout simplement en vous adressant à l'un des distributeurs agréés mentionnés ci-dessous, qui vous la remettra en échange d'un chèque de caution de 100 F, chèque que vous récupérez en rendant la cassette après l'avoir visionnée ; ou en envoyant votre demande et votre chèque directement chez Commodore France. Ce chèque vous sera renvoyé dès le retour de la cassette.

02 SI-QUENTIN - PICARDIE TELEMATIQUE 19, Place des Oriels - 03 DOMERAT MONTLUCON - CONFORAMA - MONTLUCON - TECHNIBURO, 41, Tbg St-Pierre - MOULINS - TECHNIBURO, 4, rue Gambetta - 04 MANOSQUE - MANOSQUE INFORMATIQUE CONSEIL, 5, Pl. d'En Gouch - 06 ANTIBES - CARREFOUR - CANNES - SORBONNE INFORMATIQUE, 7, rue des Belges - LA TRINITE VICTOR - AUCHAN - NICE - ARAL INFORMATIQUE, 22, Av. Mal Foch - CNEFOTO, 24, Av. Notre-Dame - FNAC - SORBONNE INFORMATIQUE, 40, rue Goffredo - SORBONNE INFORMATIQUE, 2, rue Massieu - 08 CHARLEVILLE MEZIERES - CONFORAMA - 10 TROYES - CONFORAMA - 12 RODEZ - CONFORAMA - 13 AIX-EN-PROVENCE - MEDITERRANEE INFORMATIQUE, 18 bis, rue de la Couronne - ARLES - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, Fourchon Tertre - AUBAGNE AUCHAN - MARSEILLE - AMIE, Cours Lieutaud - CARREFOUR - FNAC - INFOLIS, 41, Bd Baile - MARTIGUES - AUCHAN VITROLLES - CARREFOUR - 14 MONDEVILLE - CONFORAMA - 16 ANGOULEME - AUCHAN 17 TONNAY CHARENTE - CONFORAMA - 18 BOURGES - MIP, 37, rue Marx-Dormoy - 19 BRIVES-LA-GAILLARDE - CONFORAMA - 21 DIJON - MICRO MUST, Nouvelles Galeries, 41, rue de la Liberté - FNAC - QUETIGNY-LES-DIJON - CONFORAMA - 22 LANGUEUX - BOULANGER - 24 PERREUX - AUDITION 4, 15, rue Wilson - 25 AUDIN - COURT M.C.B., 2,1, rue Adolphe - BESANCON - MONNOT, 21, rue de Ballant - REOUL, 72, rue Tréguier - MONTRELLARD - QUAIEST, 30, rue de Ballant - 26 - MONTLIMAR - CONFORAMA VILLARD, 2, rue Pierre Julien - PORTES-LES-VALLENCE - CONFORAMA - ROMANS - MICRO BOUTIQUE, 3, rue Victor-Hugo - VALENCE - JANAL, 54, rue Faventine - 27 VERNON - VERNON MICRO, 11, rue Riquier - 29 BREST - BOULANGER - KEMPER INFORMATIQUE BREST, 4, rue George Sand - QUIMPER - CONFORAMA - KEMPER INFORMATIQUE QUIMPER, 72/74, Av. de la Libération - 30 AIGUES-VIVES - CONFORAMA - NIMES - AS INFO OCCAS, 66, Bd de la République - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 29, Av. G. Pompidou - 31 PORTEI-SUR-GARONNE - BOULANGER CANIF (+), LABARTHE-SUR-LEZ - CARREFOUR - CONFORAMA - TOULOUSE - SURBAUMATIQUE, 4, Promenade des Capitulés - FNAC PRIVAT, 14, rue des Arts - 33 BORDEAUX - AUCHAN - BOULANGER CONFORAMA - CRAZY EDDIE, 24, rue St-Rome - FNAC - PHILIPPE ELECTRONIQUE, 15, Cours de l'Argonne - GRADIGNAN - CONFORAMA - LIBOURNE - BOULANGER - MERIGNAC - BOULANGER TALENCE - UNIVERSITE DE BORDEAUX 1 - 351, Av. de la Libération - 34 BALARUC-LE-VIEUX MONTLAUR - BEZIERS - SORO, 22, Av. du 22 Août - LATTES - MONTLAUR - MONTPELLIER INFORMATIQUE 2000, Le Triangle - FNAC - 35 RENNES - CONFORAMA - FNAC - REL, 48, Bd de la Liberté - MICRO-C, 16, rue des Fossés - SAINT-MALO - PUBLIC ELECTRONIC GALTON, 27, Av. de l'Espérance - 37 TOULON - STE PERFORMANCES, 44, Pl. Robelin - 38 CHARENTU-LES-ABRETS - CONFORAMA - ECHIROLES - KERUEL, 25, Allée Maurice Rivet - GRENOBLE - FNAC PONT-DE-BEAUVISONS 3, rue Neuvasson - SAINT-EGREVE - BOULANGER - 42 ROANNE - BOULANGER - LA BOTE A IMAGES, 31, rue E. Maunet - SAINT-ETIENNE - JANAL, 25, rue Combarthe - VILLARS - AUCHAN 44 NANTES - MICRONAUTE, 9, rue Urvozy-de-St-Bedan - NANTES ORVAULT - CONFORAMA - NANTES REZE - BOULANGER - CONFORAMA - SAINT HERBLAIN BOULANGER - MICROMANIE, Le Sillon de Bretagne - TRIGNAC - 45 OLIVET - AUCHAN ORLEANS - FNAC - ST-JEAN-DE-LA-RUEILLE - AUCHAN - 46 CAHORS - CONFORAMA - 49 ANGERS - BURHELO, 22, rue de Letourbe - CONFORAMA - CHOLET - BURHELO, Résidence de la Paix, Rue Jean-Jourès - 51 REIMS - CIE DE SOU, 2 bis, rue de l'Europe - C.I.I., 114, Av. de Lon - 54 ESSEY-LES-MEY - ELEC 3, 140, Av. du BP - NANCY - BURD PLOTE, 21, rue Strasbourg - CONFORAMA - 56 LAMESTER - PROLOG INFORMATIQUE, C.C. RALLYE, Route d'Hennebont - 57 ARS-SUR-MOSELLE - CONFORAMA - METZ - FNAC - IFELI, 57 bis, rue St-Ely - TESCOF, 19, rue du Pont-des-Morts - MONDELANGE - CONFORAMA - MONTIGNY-LES-METZ - TEDI, 75, rue de Pont-à-Mousson - SAINT-AVOUD - JUNGMANN, 50, rue Hirschouer - THIONVILLE - ELECTRONIC CENTER, 16, rue de l'Ancien-Hôpital - 58 VARENNE VAUZELLES - CONFORAMA - 59 ANZIN - AUCHAN - CAMBRAI - BOULANGER - DOUAI - BOULANGER - CONFORAMA - DUNKERQUE - BOULANGER - M.C.S., 24, rue L. Lamotte - EMMERIN - BOULANGER - ENGLOS - BOULANGER - ESCALOUVEUX - AUCHAN - GRANDS-SYNTHE - AUCHAN - HAUBOURDIN - AUCHAN - LEERS - AUCHAN - LILLE BOULANGER - CANIF (+), BOUCHAIN, Rue Sadi-Carnot - FNAC - LOUVROIL - AUCHAN - MONS-EN-BAROEUL - BOULANGER - PETITE-FORET - BOULANGER - RONCQ - AUCHAN - BOULANGER - ROUBAIX - BOULANGER - SAINT-ANDRE - BOULANGER - VALENCIENNES - MICROFOX, 40, rue Deleaux - VILLENEUVE-D'ASCQ - AUCHAN - BOULANGER - DIGIT CENTER, Centre Col VZ MICROPUCE, 87, Bd de Volmy - 60 BEAUVAIS - CONFORAMA - COMPIEGNE - CONFORAMA - 62 ARMENTIERES - BOULANGER - BETHUNE - AUCHAN - BOULANGER - BOULOGNE-SI-MARTIN AUCHAN - BOULANGER - CALAIS - BOULANGER - LENS - BOULANGER LENS MICRO-INFORMATIQUE, 96, Av. Alfred Moos - MOTELLES GODOLLY - AUCHAN - BOULANGER - 63 CLERMONT-FERRAND BOULANGER - NEURAL CENTER, 3, Bd Desnos - FNAC - 64 ANGLET - CONFORAMA - B.L., Résidence du Centre - MICROVISION, 18, rue Jean-Bapt - SOUMOLOU - CONFORAMA - 66 PERPIGNAN AUCHAN - INFOMEDIA, 8, Av. de Grande-Bretagne - 67 FEGERSEHEIM - CONFORAMA - HAGUENAU - C.B. CENTER, 11 Grand Rue - MUNDOLSHEIM - PALAIS DE LA TELEVISION, 13, rue Vauban - STRASBOURG - AUCHAN - FNAC - MICRO CENTER, Place des Halles - M.P.S., 23, Bd de l'Orangerie ZOOM, 1, rue Déserte - 68 MORSCHWILLER - LE-BAS - CONFORAMA - COLMAR - FNAC - MULHOUSE - FNAC - 69 CALUIRE ET CUIRE CONFORAMA - LIMONEST - BOULANGER - LYON BOULANGER - CLEMENT INFORMATIQUE, 216, rue de Grégoire - FNAC - GELAIN, 22, Av. de Saxe - JANAL, 1, Place Clément - LYON-5^e-PRIEST AUCHAN - BOULANGER - CONFORAMA - 71 CHALONS-SUR-SAONE - CONFORAMA - MACON BOURGOGNE INFORMATIQUE, 182, Rue de Paris - CONFORAMA - 72 LA CHAPELLE-SI-AUBIN AUCHAN - LE MANS - CONFORAMA - 73 CHAMBERY - B.B.F., 4, rue Ste-Bebe - BOULANGER 74 ANNEY - FNAC - JANAL, 12, rue de la Paix - ANNEMASSE - SAGESI INFORMATIQUE, 18, rue Léonide Vallont - LA-BALME-DE-SILLINGY AUCHAN - THONON-LES-BAINS - GHISMO INFORMATIQUE, 23, Av. Jules-Ferry - 75 PARIS - CONFORAMA - FNAC - INFOMANIE, 3, rue Perreault - VIDEO SHOP, 50, rue de Richelieu - V. - COMPUTER CONCEPT, 21, rue Tournalet - VI - FNAC VIII - FNAC - X - GENERAL VIDEO, 10, Bd de Strasbourg MICRO VIDEO, 8, rue de Valenciennes - XI - AMIE, 11, Bd Voltaire - CAPE (+) (+) (+) (Centre d'Adaptés pour Etudiants) 28, rue du Chemin Vert - CONFORAMA - MAGRA DISTRIBUTION, 55, rue St Sébastien - XII MICRO STORE, 172, rue Jeanne d'Arc - RUM INFORMATIQUE, 62, rue Gérard - XIV - JBG ELECTRONIC, 143, Av. du Maine - MICRO-CHIP, 25, rue Saint-Yves - VIDEO SHOP, 251, Bd Raspail - XVII - ELECTRON, 12, place de la Poste Champertier - 76 LE HAVRE - AUCHAN - 4^e DIMENSION, 7, place de Gillou - ROUEN - CONSEIL COMPUTER, 20, quai Cuvellier-de-la-Salle - SERVICE COMPUTER, 52, av. Jacques Carier - FNAC - 77 RESSON - AUCHAN MELUN - CONFORAMA - I.B.R., 17, rue Gallardon - 78 LES ESSARTS LE ROI - CONFORAMA MANTES LA JOLIE - AUCHAN - ORGEVAL - CONFORAMA - PLAISIR LES CLAYES - AUCHAN ST GERMAIN EN LAYE - ORZE, 88, rue Léon Desrozier - VELIZY VILLACOUBLAY - AUCHAN 79 NIORT - CANIF (+) - TREVIN DEBIAUFRAY - 80 AMIENS - CONFORAMA 81 ALBI - CONFORAMA - 82 MONTAUBAN - MUSEO MATOS, 14, rue de la Comédie - 83 TOULON - PHOENIX, C.C. GRAND VAR SHD - 84 AVIGNON - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 17, rue St-Ruf - MONTLAUR - LE PONTET - AUCHAN - SER DIFFUSION, 129, Av. d'Avignon - ORANGE SER DIFFUSION, 9, rue de Strossart - 86 JAUNAY CLAN - CONFORAMA 87 LIMOGES - BOULANGER - CONFORAMA - MEMOIRE VIVE, 30, Bd Louis-Blanc - 88 EPINAL A.V.M., 13, rue du Boudon - 89 AUXERRE - CONFORAMA - 90 BELFORT - FNAC - 91 BRETAGNY SUR ORGE - AUCHAN LES ULIS - CONFORAMA - 92 LEVALLOIS PERRET - ITI, 14, rue Cova - NEUILLY S/SEINE RUM INFORMATIQUE, 7, rue de l'Eglise - PUTEAUX - AUCHAN 93 AULNAY-SOUS-BOIS - BOULANGER - BONDY - CONFORAMA - SURRY, 140, Av. Gallieni LE RAINCY - SURRY, 30, Av. de la Résistance - SAINT DENIS - SCAP INFORMATIQUE, 62, rue Edouard Péti - SAINT OMER - CONFORAMA - 94 CHENNEVIERES - CONFORAMA - FONTENAY SOUS BOIS - AUCHAN - BOULANGER MAISON ALFORT - CONFORAMA - VITRY SUR SEINE CONFORAMA - 95 CERGY - AUCHAN ENGHEN LES BAINS - EYS LECOMTE, 31, rue du Gal de Gaulle - GARGES LES GONNESSE - CONFORAMA - HERBLAY - CONFORAMA - L'ISLE ADAM AGORA INFORMATIQUE, 4, 6, rue Nouvelle MC 98 MONACO - GLORIA, 7, rue de Milla - M.C.C., 2, Bd Rainier III.

(+) Révisé aux adhérents de la CANIF (+) Révisé aux étudiants

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____

Ci-joint chèque de caution de 100 F.

IGOR ET GRICHKA BOGDANOFF VOUS PRÉSENTENT AMIGA LE MICRO-ORDINATEUR PHÉNOMÈNE

...Une vidéo pour les découvrir!
 Des possibilités inimaginables...



Procurez-vous vite la cassette qui vous fera vivre les plaisirs et les émotions de l'utilisateur AMIGA.

En visionnant "Amiga Vidéo-Découverte", la cassette éditée par COMMODORE, comme Igor et Grichka, vous serez émerveillé par les possibilités de l'Amiga. Vous comprendrez comment ce micro-ordinateur peut transformer votre vie, dans tous les domaines : études, activité professionnelle, jeux et loisirs. Et tout cela simultanément si vous le désirez parce qu'il est multitâche.



Avec AMIGA vous êtes artiste-peintre et graphiste,
 Avec AMIGA vous êtes gestionnaire,
 Avec AMIGA vous êtes chef d'orchestre, et composez en stéréo,
 Avec AMIGA vous êtes prof et élève,
 Avec AMIGA vous êtes créateur vidéo,
 Avec AMIGA vous êtes designer,
 Avec AMIGA vous êtes écrivain et éditeur,
 Avec AMIGA vous êtes un joueur passionné, un aventurier.

Alors pas une seconde à perdre. Aujourd'hui la cassette... et demain le phénomène chez vous.



Commodore

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
 TEL. (1) 46 44 55 55

SICOB: STAND BC 30 54

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

COUP D'OEIL



Basket Master

Basket Master est un bon programme de basket qui oppose deux joueurs. A part le jeu d'équipe, cette simulation sportive est assez complète et réaliste. Le graphisme et les animations sont de qualité, de plus la fonction « replay » donne la possibilité de revoir les meilleures actions, vous permettant ainsi d'améliorer votre jeu. (K7 Imagine pour Amstrad) A.H.-L.
Type _____ sport
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Side Arms

Tirez sur tout ce qui bouge ! Pas la moindre idée originale, des graphismes souvent confus. Les bruitages et l'animation n'appellent ni les critiques ni l'admiration. Des armements hétéroclites tirent dans toutes les directions. Side Arms est un logiciel qui

donne une irrésistible impression de déjà trop vu. (K7 Capcom/Go! pour Amstrad CPC) D.S.
Type _____ action
Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ B



Bard's Tale sur PC

Le célèbre jeu de rôle (voir Ludic en page 101), bénéficie d'une adaptation de grande qualité sur compatibles IBM. La carte graphique EGA donne la mesure de ses possibilités. Votre équipe d'aventuriers chasse le sorcier Mangar dans un superbe univers. Attention à ne jamais jouer avec les disquettes originales ! (Disquettes Electronic Arts pour PC) D.S.
Type _____ jeu de rôle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



Pengy

Ce petit jeu d'arcade est une reprise de Pengo. Vous tenez le rôle d'un pingouin qui doit se débarrasser de ses ennemis en les écrasant sous des blocs de glace. Graphisme et animation très moyens pour ce petit jeu sympathique, mais qui a quelque

peu vieilli. Son principal attrait repose dans son prix de vente peu élevé. (Disquette Red rat pour Atari ST) A.H.-L.
Type _____ arcade
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Gryzor

Si vous vous sentez l'âme d'un Rambo ce logiciel d'action des plus primaires devrait vous plaire. Le carnage est incessant et pour survivre il faut être impitoyable. C'est un jeu plaisant, mais on peut regretter que les graphismes soient nettement inférieurs à ceux de la version Amstrad, dommage ! Pour les amateurs du genre. (Disquette Océan pour Commodore 64) A.H.-L.
Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Winter Olympiad 88

Un programme multi-épreuves qui vous propose cinq disciplines différentes. Il n'est pas inintéressant mais présente de grandes similitudes avec le Winter Games d'Epyx. Les graphismes et l'animation sont réussis, mais supportent mal la comparaison avec

son illustre prédécesseur. Une bonne simulation, mais du déjà vu. (Disquettes Tyne-soft pour Amiga) A.H.-L.
Type _____ multi-épreuves
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



Sunburst

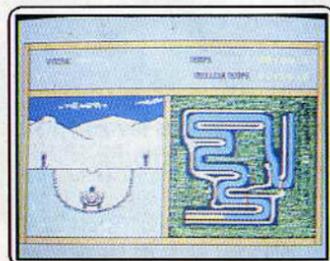
Aux commandes de votre vaisseau vous traversez différents systèmes solaires en affrontant des aliens agressifs. Vous devez ramasser au passage des containers d'énergie qui vous permettront de passer au niveau suivant. Cet honnête shoot them up bénéficie d'un excellent scrolling multi-directionnel. (K7 Rack-it pour Commodore 64) A.H.-L.
Type _____ shoot them up
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A



Battle Ships

Tous les cancre se rappelleront du jeu qui leur a valu de nombreuses heures de piquet. Le jeu de bataille navale est désormais adapté sur micro. Audiovisuellement parfait, il manque totalement d'originalité (en termes de combinaisons possibles, il

n'utilise pas le potentiel de la machine). Malgré tout, il est très amusant à plusieurs. (Disquette Elite pour ST) E.C.
Type _____ stratégie
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Tout schuss

Ce programme fait étrangement penser à Winter Games d'Epyx par sa présentation et le type d'épreuves proposées : biathlon, saut à ski, slalom. La qualité des graphismes et des animations varient selon la discipline, il faut constater cependant que le logiciel n'est pas globalement d'une esthétique foudroyante. (Disquette Fil pour TO8, TO9, TO9+) E.C.
Type _____ action sportive
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Mask II

Cette suite de Mask est nettement inférieure à la précédente. Il s'agit d'un « shoot them up » dans lequel vous formez une équipe pour effectuer l'une des trois missions proposées à bord d'engins qui peuvent se transformer. Les graphismes sont très moyens

et l'action guère excitante. Un jeu moyen. (Disquettes Gremlin Graphics pour Commodore 64) A.H.-L.
Type _____ shoot them up
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Terramex

Vous tenez le rôle d'un explorateur parti à la recherche d'un savant qui, seul, peut encore sauver le monde. C'est un programme d'arcade/aventure relativement classique, qui bénéficie, hélas, d'une réalisation très moyenne. Mais l'action reste prenante et on a envie de progresser dans le jeu. (Disquette Quicksilva pour Commodore 64) A.H.-L.
Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Survivors

Dans ce programme qui s'inspire de Boulderdash vous disposez de trois robots pour sauver des hommes, victimes d'un holocauste nucléaire. La grande nouveauté c'est que les robots ont des fonctions différentes, l'un creuse, le second pousse les rochers et

le dernier libère les hommes. Malgré une réalisation bâclée c'est un jeu passionnant. (K7 Atlantis pour C 64) A.H.-L.
Type _____ réflexion
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

PARIS OUEST PARIS EST

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret
75017 Paris M° Champerret Bus PC

Tel: 42 27 16 00
Ouvert Dimanche
de 14h à 18h

MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

Tel: 42 01 83 66
Tel: 42 01 24 30

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi de 14h à 19h,

ATARI
520STF
2990 Frs

Payez en 4 fois: 747,50 F

JEUX! JEUX! JEUX! JEUX!
Plus de 300 Titres en
Stock
Nombreuses nouveautés
import USA et UK



AMIGA
500
4700 FRs

Payez en 4 fois: 1175 Frs

TRACK BALL ST
290 Frs

ATARI PC
Version Dble Lecteur
512 k Ram + Carte EGA
Souris, Monit. Mono HR
Logiciels GEM + MS DOS + 2 Jeux
5490 F HT
Idem avec 1 lecteur +
Disque dur 30 Méga
8490 F HT

CADEAU!

*Pour tout achat d'un ST+Monit.

3 Jeux
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels
Valeur Cadeau: 810 Frs

* Dans la limite des stocks disponibles

CADEAU!

*Pour tout achat d'un Amiga 500
2 JEUX
10 Disquettes vierges

Valeur 600 Frs

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

SONY

11 Frs*

* Prix unitaire par 100

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité

9 Frs*

* Prix unitaire par 100
99 Frs les 10

ATARI
520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs

Payez en 4 fois:1247,50F

Carte Aurore/Carte Bleue
Pour tout paiement par mensualités
accord immédiat après acceptation
du dossier par CREG/CETEM

ATARI
1040STF
Monit Coul
LE REDACTEUR
6990 Frs

Payez en 12 mois:650,18F

COUP D'OEIL



Nitroglycérine

... où la mort du héros! Bien décevante, cette aventure... Cinq épisodes assez disparates : de très simples épreuves de tir (rien à voir, dans le même genre, avec Blueberry...), des phases d'aventure/animée que l'on résout en deux ou trois minutes, il ne reste que la renommée du personnage pour passionner les plus jeunes! (Disquette Coktel Vision pour PC.)

O.H. Type _____ aventure et action
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Zombi

Morts vivants contre PC! Sélectionnés à la manette, vingt icônes lancent quatre personnages dans les salles d'un supermarché... Très beaux graphismes 3D, stratégie individuelle pour chaque combattant, un soft « ambiance » dont le seul défaut réside

dans la platitude des apparitions et attaques des terribles mangeurs de cerveau. (Disquette Ubi Soft pour PC.) O.H. Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★
Prix _____ C



Defender of the Crown

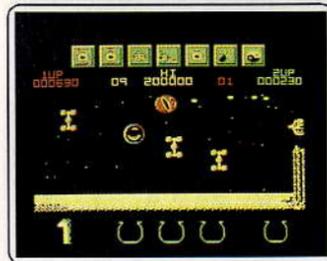
L'adaptation PC de ce titre fera sourire les possesseurs d'Amiga ou de ST... Et pourtant! Respectant à la lettre toutes les étapes de cette superbe épopée (cf. Tilt 40), nos chevaliers tirent un profit maximum des possibilités graphiques de la machine. Les



Rings of Zilfin

Un jeu de rôle/action très accessible (cf. Tilt 34). L'aventure ouvre trois tableaux de jeu : la carte, la route et la ville. Le chevalier doit tirer sur l'ennemi, dialoguer ou collecter des indices, soit encore visiter les maisons d'une cité pour dormir, gagner de l'or et acheter des armes. Une quête tout aussi simple que logique. (Disquette SSI pour PC et compatibles.)

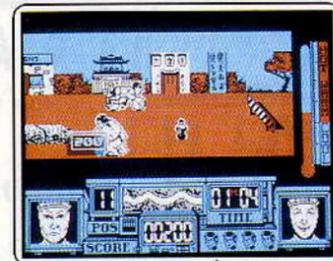
O.H. Type _____ rôle et action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ C



Wizball

Une boule mystérieuse qui rebondit sur le sol, tourne sur elle-même, s'engouffre dans des tuyaux et tire sur tout ce qui bouge... L'inertie à laquelle est soumis ce module est très bien rendue sur PC. Animation souple et précise, graphisme précis, un soft qui brise la monotonie des éternels combats/laser. (Disquette Océan pour PC.)

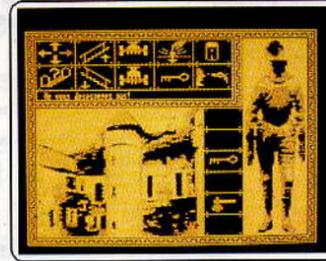
O.H. Type _____ action et inertie
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Tour de force

Votre but est de gagner chaque étape d'un grand prix de cyclisme international. Chaque épreuve prend place dans un pays différent. Vos adversaires n'emploient pas que des méthodes orthodoxes puisqu'ils n'hésitent pas à user de moyens déloyaux. Gra-

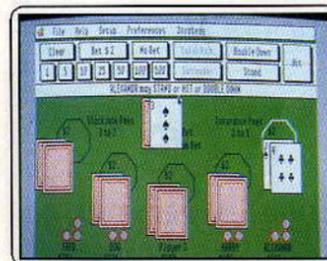
phismes horriblement confus, animations et bruitages médiocres. (K7 Gremlin pour Amstrad CPC.) E.C. Type _____ action
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A



Forteresse

Les atouts de Forteresse : graphisme digitalisé et maniement d'icônes. Que reste-t-il de tout cela sur PC? Rien à faire côté décor, les pages-écran sont trop imprécises et confuses. Quant à l'aventure, elle passe par une progression « clef/porte » maniable mais très classique qui ne séduira certainement que les plus jeunes aventuriers. (Disquette Loriciels pour PC.)

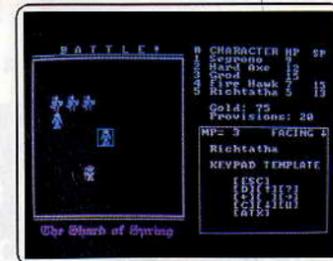
O.H. Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Black Jack Academy

L'intérêt de cette simulation de black jack vient de la qualité de sa réalisation (graphismes colorés, choix de la vitesse d'exécution, règles variant suivant le casino choisi, aide plus ou moins détaillée...). Ce logiciel performant est à conseiller aux passionnés de ce jeu. Les autres risquent d'être lassés rapidement... (Disquette Micro-Illusion pour Apple II GS.) F.H.

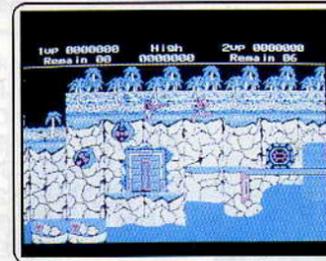
Type _____ réflexion/stratégie
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C



Shard of Spring

Choix et équipement de vos personnages, vision « aérienne » de la carte, un jeu de rôle très classique mais d'une maniabilité exemplaire (cf. Tilt 37). Diverses fenêtres détaillent l'action. Les ordres sont directement accessibles à l'écran et choisis par l'ordina-

teur en fonction de votre position. Convaincant et accessible à tous. (Disquette SSI pour PC.) O.H. Type _____ jeu de rôle
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ —
Prix _____ C



Gryzor

L'adaptation PC de Gryzor ne décevra pas les amateurs d'action. Rochers, passerelles ou couloirs d'une base secrète, votre personnage saute en tout sens, mitraille l'ennemi et slalome entres les obus. Le graphisme est varié, l'animation très vive et le joystick indispensable! Le mode deux joueurs développe enfin la stratégie de la partie. (Disquette Océan pour PC.)

O.H. Type _____ action/échelle
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



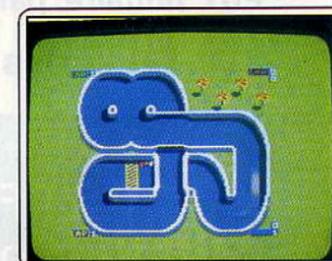
Knight Orc

Trois aventures distinctes (cf. Tilt 49) qui misent toutes sur de complexes descriptions textuelles rédigées en anglais... Le graphisme des scènes est fouillé mais du même coup peu précis sur PC. L'analysteur syntaxique est puissant, le scénario complexe...



Champion Ship Sprint

Ce logiciel propose deux programmes : l'un est la copie conforme de Super Sprint, plus jeu d'action que simulateur de pilotage auto ; l'autre permet de définir ses propres circuits de jeu (choix des incidents, portions de route, sens de la circulation). Graphisme



précis, animation souple mais stratégie relativement restreinte. (Disquette Electric Dreams pour Amstrad CPC.) O.H. Type _____ course de voiture/action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

C'est mieux d'avoir tout de suite ce qui est bien, et ce qu'il y a de bien c'est que pour la suite c'est mieux.



100% compatible, rapide, puissant, pour 3371F (hors taxe)*

C'est tout de suite bien! Mais le mieux, c'est qu'il est aussi: compact, silencieux, livré avec un câble péritel pour connexion T.V., facilement transportable et très agréable d'emploi! Et ce qu'il y a de bien, ce sont ses possibilités d'extension: deuxième station de disquette 3 1/2 intégrée au clavier, station de disquette 5 1/4, écran couleur, souris, joystick, mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb. Avec sa vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHz et l'immense bibliothèque des logiciels MS-DOS, le Nouvel Olivetti PC 1 a en plus la dimension d'un professionnel: pour la suite, c'est mieux! Pour toute information complémentaire tapez 3615 code OLIVETTI.

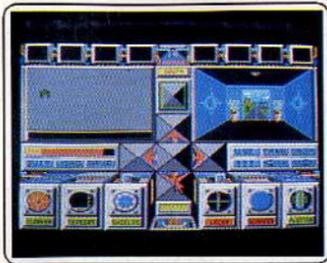
olivetti-logabax NOUVEL OLIVETTI PC1

Tout de suite mieux et bien mieux pour la suite



*3998F TTC. HORS ÉCRAN.

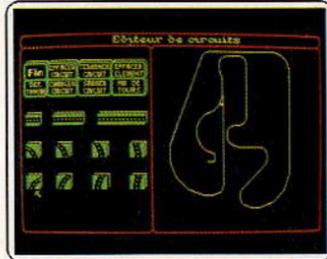
COUP D'OEIL



Slaygon

Aucune différence notable entre la version Amiga et celle du ST. Un jeu d'aventure graphique qui ne suscite pas un intérêt enthousiaste. Le scénario est trop léger pour ce type de jeu déjà peu interactif. Des graphismes moyens, une animation et bruitage médiocres. Bref, un jeu qui n'accroche vraiment pas. (Disquette Microdeal pour Amiga). D.B.

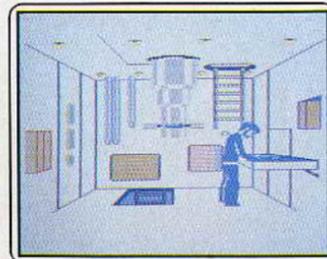
Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C



Turbo Driver

Simulation auto et moto sur PC, sortie après Crazy Cars et Test Drive et qui n'a pas été retravaillée pour passer correctement sur PC. Un éditeur de circuits, deux fenêtres simultanées, le choix des concurrents, c'est excellent. Ce programme aurait été dans la course il y a un an. Graphisme CGA décevant même sur une carte EGA! (Disquette Fil pour PC). D.S.

Type _____ course auto/moto
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

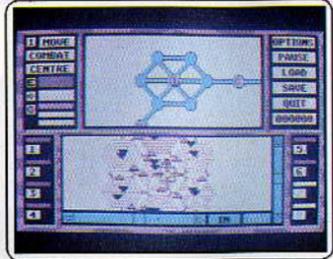


Silent Service

Après de nombreuses adaptations sur les différentes machines, voici la version Thomson. Le résultat n'est pas très convaincant. Malgré une trame toujours pleine de suspens (simulation de guerre sous-marine), le logiciel est graphiquement peu réussi (les caractéristiques graphiques de la machine ne peuvent tout expliquer). (Disquette Fil pour TO 8, TO 9, TO 9+). E.C.

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

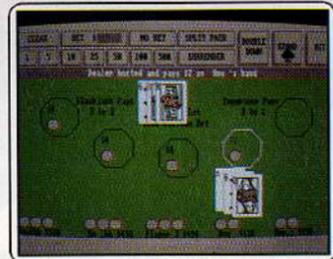
Tracker
Planète Calibos envahie par les Cycloïds... Vous contrôlez huit Skimmers à travers un complexe labyrinthe. Stratégie subtile (encerclement de l'ennemi, utilisation d'armes savantes) et phases de combat 3 D bien rendues sur PC, le jeu est très mania-



ble (joystick, souris...). A noter enfin la traduction française de la notice. (Disquette Rainbird pour PC). O.H.

Type _____ stratégie et action
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

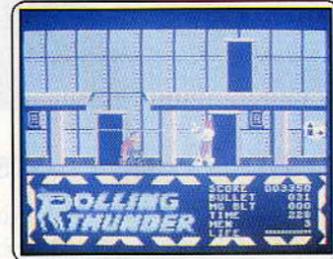
Black Jack Academy
Voici un logiciel moyen de gamme, de bonne qualité, conçu pour les passionnés du fameux Black Jack. Toutes les variantes de ce jeu sont disponibles et cinq joueurs peuvent tenter de battre le dealer. Les graphismes et bruitage sont corrects. De plus,



le système de jeu est d'une grande simplicité. (Disquette Micro-Illusions pour Amiga). D.B.

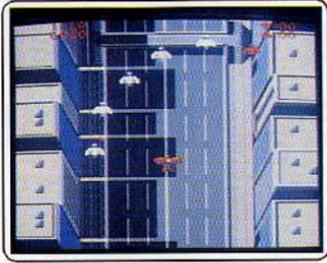
Type _____ réflexion
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Rolling Thunder
Vous êtes un agent secret chargé de pénétrer le repaire d'un groupe de conspirateurs, afin de libérer les otages qui s'y trouvent. Ce logiciel peut être considéré comme une des formes les plus achevées des jeux de plate-formes. Il souffre cependant d'une



relative médiocrité graphique, par rapport à la version des cafés. (Disquette Namco pour C 64). E.C.

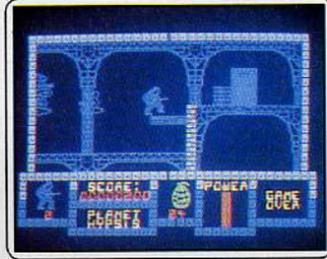
Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Scramble Formation

Un scénario banal pour un shoot'em up classique. La réalisation est, dans son ensemble, d'assez bonne qualité: décor varié aux graphismes fins et agréables, scrolling fluide. On pilote un vaisseau en tâchant de détruire un certain nombre d'attaquants. Malheureusement, ceux-ci sont très simplifiés et ont tendance à cliqueter sur l'écran. (Cartouche Taito pour MSX 2). M.B.

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



Game Over

Révolté par la cruauté de votre souveraine, vous décidez de la mettre en « retraite anticipée ». Vous affrontez ses sbires. L'adaptation sur Thomson respecte la trame des précédentes versions, cependant les graphismes monochromes (noir et bleu) nuisent beaucoup à l'ensemble, malgré une bonne animation. (Disquette Fil pour TO 8, TO 9, TO 9+). E.C.

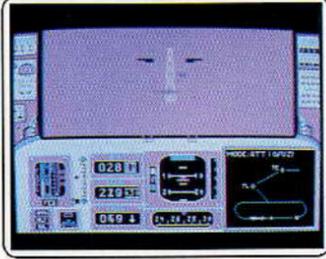
Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Frank

Vous êtes un savant ou plutôt un « apprenti-sorcier » qui s'est mis en tête de poursuivre l'œuvre de son aïeul: recréer un être humain. Pour cela il lui faut trouver tous les constituants et ingrédients nécessaires. Le logiciel est graphiquement moyen, les animations sont correctes, mais trop peu

Missions en Rafale
La sortie sur PC de ce logiciel, sans concurrence sur Thomson, révèle de l'inconscience. Il ne fait pas le poids face aux vrais simulateurs de vol. Seulement son accessibilité et la grande qualité de l'animation pourront contenter ceux que rebutent



l'apprentissage d'un avion complexe. Le logiciel est agréable à pratiquer. (Disquette Fil pour PC). D.S.

Type _____ simulateur de vol
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Roadwar Europa
Suite de Roadwar 2000 (cf. Tilt 38), ce wargame propose une carte écran détaillée et de très nombreuses fenêtres de textes, descriptifs de combats ou de la situation de votre gang. Le graphisme mis en place sur PC est convaincant. La stratégie du jeu est,



quant à elle, aussi complexe qu'accessible. Un seul défaut: le jeu est en anglais... (Disquette SSI pour PC). O.H.

Type _____ wargame
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

Frank
Vous incarnez un savant qui s'est mis en tête de parachever l'œuvre de son aïeul: recréer un être humain. Pour cela il lui faut trouver tous les constituants et ingrédients nécessaires. Le logiciel est graphiquement moyen, les animations sont correctes, mais trop peu



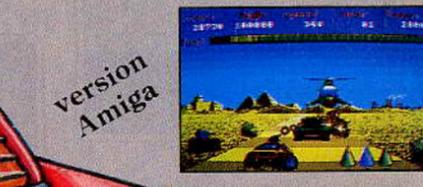
nombreuses (relative absence de créature animée). Ce qui rend le logiciel monotone. (Disquette Invent'ere pour CPC). E.C.

Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Fire & Forget



Le futur est entre vos mains, tirez puis oubliez, ne regardez jamais derrière vous n'en auriez pas le temps. Vous êtes notre dernière chance...



TOP SECRET
Bientôt pour Amstrad CPC K7 et disquette



TITUS

28 ter, Avenue de Versailles
93220 GAGNY
(1) 43.32.10.92

COUP D'OEIL



Terramex

Le docteur Eyestrain a disparu. Lui seul dispose du moyen d'éviter que la terre n'entre en collision avec un astéroïde baladeur. Vous disposez d'un choix de plusieurs personnages pour le retrouver. Ce logiciel reprend l'allure générale d'un jeu de plateaux, avec des graphismes fins et colorés, mais ne parvient pas à susciter l'enthousiasme. (Disquette GSE pour ST.) E.C.
Type action/aventure
Intérêt 11
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



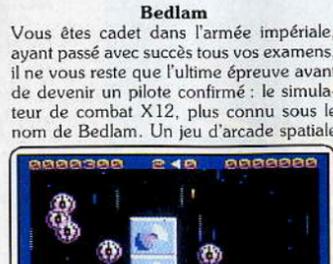
Terramex

Pour sauver la Terre de la destruction totale, vous devez impérativement retrouver un curieux personnage qui se cache dans une région pleine de dangers. Les décors sont variés, le graphisme assez fin et l'animation correcte. Une musique sur plusieurs voix, pas toujours jolie, accompagne l'action. Un classique aventure-action. (Cassette Grand Slam pour Spectrum.) J.H.
Type aventure/action
Intérêt 12
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Shiloh

Nordistes contre sudistes, cette guerre de Sécession utilise exactement la même mise en place stratégique et graphique que le programme Mech Brigade testé en Tubes de ce numéro. Carte complexe mais lisible, maniement des touches du clavier pour la sélection des actions, un bon programme réservé aux passionnés, non traduit en français. (Disquette SSI pour PC.) O.H.
Type wargame
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix D

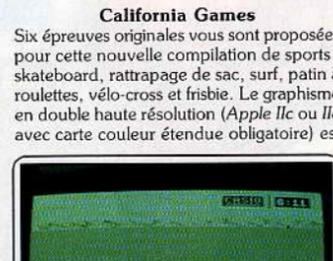


Bedlam

Vous êtes cadet dans l'armée impériale, ayant passé avec succès tous vos examens, il ne vous reste que l'ultime épreuve avant de devenir un pilote confirmé : le simulateur de combat X12, plus connu sous le nom de Bedlam. Un jeu d'arcade spatiale



classique, haut en couleurs, avec des animations rapides. Pas original mais efficace. (Disquette GO pour CPC.) E.C.
Type action
Intérêt 10
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



California Games

Six épreuves originales vous sont proposées pour cette nouvelle compilation de sports : skateboard, rattrapage de sac, surf, patin à roulettes, vélo-cross et frisbee. Le graphisme en double haute résolution (Apple IIc ou IIe avec carte couleur étendue obligatoire) est

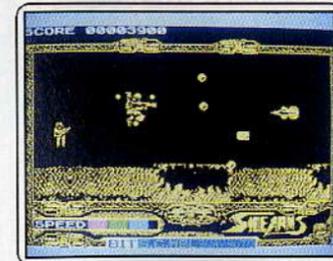


superbe et l'animation excellente. Les bruitages sont moyens. (Disquette Epyx pour Apple II.) J.H.
Type sports
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix D



Side Arms

Défendez la Terre, seul ou à deux, contre l'invasion des Aliens de toutes sortes. A mesure de votre progression, vous acquérez des armes de plus en plus puissantes. Les graphismes sont fins et les décors variés. L'animation est rapide et le scrolling régulier.

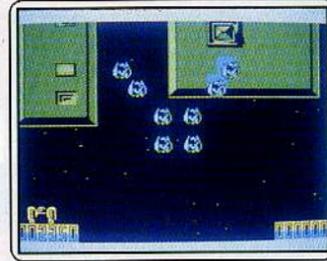


lier. Les bruitages, en revanche, ne sont que moyens. Un classique Shoot them up. (Cassette Go pour Spectrum.) J.H.
Type shoot them up
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



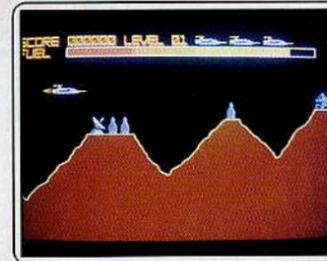
Crash Garret

Une sorte de bande dessinée animée et interactive fort bien réalisée. La version PC séduisait par la coloration sobre de ses dessins évoquant les premières BD. Ici, les images, un peu plus bariolées, collent moins à l'esprit « années trente » du scénario mais restent de bonne qualité. (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC 464/664/6128.) J.-P. D.
Type aventure
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



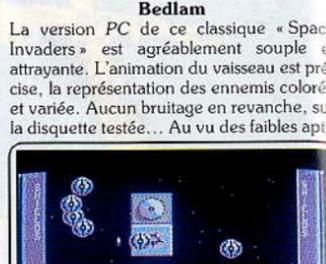
Bedlam

Pilotant votre vaisseau spatial, vous entrez chez l'ennemi. Les dangers sont multiples mais vous pourrez accroître vos possibilités en récupérant certains objets. Après chaque tableau, l'écran laisse la place à un flipper pour les bonus. Les graphismes sont fins et variés, l'animation rapide et fluide et les bruitages excellents. (Cassette Go pour Spectrum.) J.H.
Type shoot them up
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Deathstrike

Vous guidez votre vaisseau et détruisez sur votre passage les différentes cibles. Cette version de Penetrator n'est guère attrayante et l'on se croirait revenu cinq ans en arrière. Les décors sont d'une lamentable platitude, l'animation est correcte sans plus et les bruitages s'avèrent moyens, accompagnés d'un leitmotiv fatigant. (Disquette Talent pour ST.) J.H.
Type action
Intérêt 5
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Bedlam

La version PC de ce classique « Space Invaders » est agréablement souple et attrayante. L'animation du vaisseau est précise, la représentation des ennemis colorée et variée. Aucun bruitage en revanche, sur la disquette testée... Au vu des faibles ap-
tudes graphiques du PC, un programme qui comblera les amateurs de tir à go-go ! (Disquette Go! pour PC.) O.H.
Type action
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

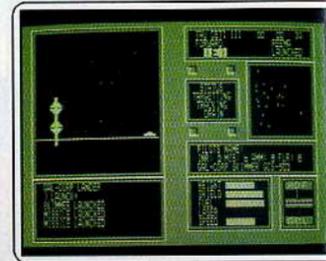


tudes graphiques du PC, un programme qui comblera les amateurs de tir à go-go ! (Disquette Go! pour PC.) O.H.
Type action
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Tau Ceti

Un excellent jeu de stratégie/action (cf. Tilt 31) qui mêle de superbes phases de combat 3D et de complexes recherches à l'intérieur des bases. Le cockpit de l'appareil est très bien réalisé. L'animation des phases « action » profite d'une souplesse étonnante

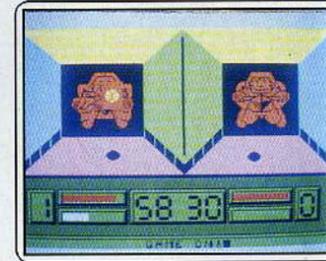


pour une version PC. Les bruitages sont en revanche bien trop rares... (Disquette CRL pour PC.) O.H.
Type action et stratégie
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Galactic Games

Ce logiciel vous propose cinq épreuves sportives délirantes : vers courant le 100 mètres, hockey spatial, judo psychique, jet de tête et marathon métamorphique. L'intérêt est très inégal. Le hockey spatial jouit d'une bonne animation et le mara-



thon est assez amusant. D'autres épreuves sont insipides. Un logiciel moyen. (Cassette Activation pour Spectrum.) J.H.
Type sports
Intérêt 11
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



LE CLUB TILT vous propose toute l'année des réductions sur toute la micro-informatique.

Dans toutes les boutiques partenaires du CLUB TILT vous obtiendrez sur présentation de votre carte de membre des réductions sur vos achats en micro-informatique :

- 5% de réduction sur le matériel, unités centrales, moniteurs, drives, claviers, imprimantes, consoles, cartes, modems et souris.
- 10% de réduction sur tous les logiciels.
- 10% de réduction sur les accessoires, joysticks, disquettes vierges, câbles, boîtes de rangement etc.

Le CLUB TILT vous propose également des réductions sur les places de cinéma dans toutes les salles UGC et pour de nombreux autres spectacles.

PALAIS : Centre Commercial, Place des Halles 67000 Strasbourg.

UN NOUVEAU PARTENAIRE DU CLUB TILT :

SOFTAGE : 46 rue Diderot 62100 Calais qui vous consentira les réductions citées plus haut, soit sur présentation de votre carte de membre à la caisse, soit par correspondance en inscrivant votre numéro de carte sur le bon de commande.

LES PARTENAIRES DU CLUB TILT :

- PARIS ET REGION PARISIENNE**
- AMIE : 11 bd Voltaire 75011 Paris
 - ELECTRON : 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris
 - ESPACE MICRO : 32 rue de Maubeuge 75009 Paris et 234 bd Voltaire 75011 Paris
 - JBG ELECTRONICS : 163 av. du Maine 75014 Paris
 - MASTER VIDEO 7 : Centre Commercial Rosny 2, face à la Fontaine 93110 Rosny-Sous-Bois
 - MICROFOLIES : 4 rue André Chénier 78000 Versailles et 13 rue des Louviers 78100 St Germain-en-Laye.
- EN PROVINCE**
- CONSEIL COMPUTER 20/21 quai Cavalier de la Salle 76100 Rouen
 - LOISIR INFORMATIQUE : 39 rue de l'Oratoire 14000 Caen



Regardez bien cette carte : c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion, vous la recevrez avec votre dossier. Gardez-la toujours sur vous, ne l'égariez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.

BON A DECOUPER

Pour devenir membre du CLUB TILT il vous suffit d'envoyer le bulletin d'adhésion ci-contre dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT à : CENTRE DE GESTION et CLUB TILT 9 rue de la Gare 92137 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

OUI, je désire adhérer au CLUB TILT pour un an et bénéficier de tous les avantages que m'offre le Club.

Je joins mon règlement de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT par chèque C.C.P.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ___/___/19___

Vous recevrez sous 3 semaines votre carte de membre (numérotée et strictement personnelle) ainsi que votre dossier Club qui vous donnera en détail tous les avantages du Club.

3615 CODE TILT

NOUVEAU

COUP DE CŒUR, COUP DE GUEULE

Une première appréciation par la rédaction des nouveaux logiciels avant la parution du test complet dans le prochain numéro de TILT.
Une longueur d'avance pour tout savoir sur les nouveautés.

TOUJOURS PLUS

Les Bidouilles.

Nos spécialistes sont là pour répondre à toutes les questions que vous vous posez sur votre matériel. Amstrad, Atari, Apple, Commodore et Amiga n'ont aucun secret pour nos bidouilleurs.

DEBAT

Virus informatiques.

Donnez votre avis, répondez aux commentaires des autres minitélites et donnez vos tuyaux pour les éviter.

INFOS

Les news de la micro-informatique par un certain *BRISTOO de la rédaction.

JEUX

Le jackpot TILT continue à faire rage. Chaque semaine une console SEGA et chaque jour une mini radio FM à gagner.

**7 jours sur 7, 24 h sur 24 h
3615 CODE TILT.**

Tilt en question

Lecteurs de Tilt qui êtes-vous? Comment avez-vous évolué depuis deux ans?

Autant de questions auxquelles vous pouvez nous aider à répondre.

Comment réagissez-vous à l'arrivée de nouveaux titres?

Nous vous remercions de bien vouloir retourner ce questionnaire à Tilt Enquête lecteur 2, rue des Italiens 75009 Paris. Une magnifique montre Tilt sera gracieusement offerte aux cinquante premiers d'entre vous à nous retourner ce questionnaire.

I. QUI ETES-VOUS?

1-Vous êtes de sexe:

Masculin.....| | 1

Féminin.....| | 2

2-Nom de la localité dans laquelle vous vivez:

Département:

3-Vous habitez une ville:

De moins de 20 000 habitants.....| | 1

De 20 000 à 100 000 habitants.....| | 2

De plus de 100 000 habitants.....| | 3

Paris ou région parisienne.....| | 4

4-Vous avez:

Moins de 8 ans.....| | 1 De 9 à 11 ans.....| | 2

De 12 à 14 ans.....| | 3 De 15 à 17 ans.....| | 4

De 18 à 20 ans.....| | 5 De 21 à 24 ans.....| | 6

De 25 à 34 ans.....| | 7 De 35 à 49 ans.....| | 8

De 50 à 64 ans.....| | 9 65 ans et plus.....| | 10

5-Etes-vous chef de famille?

OUI.....| | 1 NON.....| | 2

Si oui, répondez à la question 6, puis passez à la question 8

Si non, répondez dans l'ordre normal des questions

6-Profession du chef de famille:

Agriculteur.....| | 1 Petit patron, commerçant.....| | 2

Sans profession.....| | 3 Profession libérale.....| | 4

Cadre moyen.....| | 5 Employé.....| | 6

Fonctionnaire.....| | 7 Enseignant.....| | 8

Contremaître.....| | 9 Ouvrier.....| | 10

Cadre supérieur, industriel.....| | 11

7-Pour vous-même, précisez en toutes lettres votre profession, ou situation universitaire ou bien scolaire:

8-L'ordinateur que vous possédez est-il:

Le premier.....| | 1

Le second.....| | 2

Le troisième.....| | 3

Le quatrième.....| | 4

Autre.....| | 5

II VOUS ET TILT

9-Depuis quel numéro lisez-vous Tilt?

10-Lisez vous Tilt:

Tous les mois.....| | 1

De 6 à 10 fois par an.....| | 2

De 3 à 4 fois par an.....| | 3

De 1 à 2 fois par an.....| | 4

11-Vous arrive-t-il de relire d'anciens numéros de Tilt?

Souvent.....| | 1

Parfois.....| | 2

Jamais.....| | 3

12-Parmi les 6 derniers numéros, lequel vous a le plus intéressé?

13-Comment vous procurez-vous le Tilt que vous lisez habituellement?

Abonnement personnel.....| | 1

Achat personnel.....| | 2

Achat par autre personne.....| | 3

Emprunt- Don.....| | 4

Abonnement d'une autre personne.....| | 5

14-Eprouvez-vous parfois des difficultés à vous procurer Tilt?

OUI.....| | 1 NON.....| | 2

15-A partir de quelle année avez-vous découvert Tilt?

16-Combien de personnes (vous mis à part) lisent également "votre" Tilt ?

17-De qui s'agit-il?(plusieurs réponses possibles):

Parents.....| | 1

Autres adultes.....| | 2

Enfants de la famille.....| | 3

Autres jeunes.....| | 4

18-Les logiciels présentés dans les publicités de Tilt vous intéressent-ils:

Beaucoup.....| | 1

Moyennement.....| | 2

Pas du tout.....| | 3

Tilt en question

19-Indiquez si les rubriques suivantes vous plaisent "beaucoup (1), assez (2), peu (3), pas du tout (4)".

- 19.1 Tilt Journal|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.2 Coup d'oeil|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.3 Tilt parade|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.4 Tubes|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.5 Dossier|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.6 Kid's school|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.7 Challenge|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.8 Ludic|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.9 Banzai|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.10 SOS Aventure|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.11 Tam Tam Soft|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.12 Cher Tilt|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.13 Livres et micros|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.14 Petites annonces|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.15 Actuel|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.16 Banc d'essai|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.17 Télématilt|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.18 La leçon de dessin|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.19 Sésame (listings)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 19.20 Sésame (Abdul Alafrez)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4

20-Existe-t-il des rubriques que vous ne lisez pas?

- OUI|1|1 NON|1|2
Si oui, précisez lesquelles:
Pourquoi ?

21-Quelle est la rubrique que vous préférez?

Pourquoi?

22-Indiquez si les sujets suivants vous plaisent "beaucoup (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout (4)".

- 22.1 Le créateur du mois (T/J)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.2 Le graphiste du mois (T/J)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.3 Edgar Pixel (N° 51 p. 26)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.4 Imagina (N°54 p. 12)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.5 Enquête sur l'Est (N° 46...)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.6 Enquête Japon (N° 53 p. 14)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.7 Actuel - Cinéma et micro (N° 39 p.60)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.8 Les mémoires optiques (N° 41 p.66)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.9 Pleins feux sur la RFA (N° 42 p. 64)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.10 L'invention de l'ordinateur (N° 45)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.11 Cité des sciences (N° 47 p. 76)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.12 L'histoire de Tilt (N° 50 p. 70)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.13 "Simulateurs de vol" (N° 40 p. 102)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.14 "Joysticks" (N° 41 p. 106)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.15 "Softs de création musicale" (N° 43)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.16 "PAO" (N° 45 p. 80)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.17 "Création graphique" (N° 46 p. 82)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.18 "Space Invaders" (N°49 p. 82)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.19 "Softs de combat" (N° 52 p. 76)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.20 "Jeux de rôles" (N° 53 p. 78)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.21 "Logiciels d'animation" (N° 54 p. 80)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 22.22 "Le marché aux puces" (N° 44 p. 102)|1|1 |1|2 |1|3 |1|4

23-Appréciez-vous que Tilt continue à chroniquer les logiciels qui tournent sur toutes les machines ?

- OUI|1|1
NON|1|2

24-Préférez-vous que nous traitions uniquement les softs qui tournent sur:

- 8 bits|1|1 16/32 bits|1|2
Archimedes|1|3

25-Préférez-vous les articles traitants uniquement:

- Du ST|1|1 De l'Amiga|1|2
Des deux machines|1|3

26-Ces aspects de Tilt vous semblent-ils "très (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout agréables (4)" ?

- 26.1 La présentation|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 26.2 Les illustrations|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 26.3 Le ton|1|1 |1|2 |1|3 |1|4
- 26.4 Le rapport qualité/prix|1|1 |1|2 |1|3 |1|4

Commentaires:

27-Programmez-vous les listings proposés dans la rubrique "Sésame" ?

- OUI|1|1 NON|1|2

28-Quels sont les autres magazines "micro" que vous lisez régulièrement (1) ou assez régulièrement (2)?

- 28.1 L'ordinateur individuel|1|1 |1|2
- 28.2 SVM|1|1 |1|2
- 28.3 Soft et Micro|1|1 |1|2
- 28.4 Micro-systèmes|1|1 |1|2
- 28.5 Arcades|1|1 |1|2
- 28.6 Game|1|1 |1|2
- 28.7 ST Mag.|1|1 |1|2
- 28.8 First|1|1 |1|2
- 28.9 Atari Magazine|1|1 |1|2
- 28.10 Am(disquette)mag.|1|1 |1|2
- 28.11 Amstar|1|1 |1|2
- 28.12 Amstrad 100 pour 100|1|1 |1|2
- 28.13 CPC|1|1 |1|2
- 28.14 Ampro|1|1 |1|2
- 28.15 Génération 4|1|1 |1|2
- 28.16 Amstrad PC|1|1 |1|2
- 28.17 P Compatible Magazine|1|1 |1|2
- 28.18 Compatible PC mag.|1|1 |1|2
- 28.19 Commodore Revue|1|1 |1|2

29-Lisez-vous Hebdogiciel ?

- Régulièrement|1|1
De temps en temps|1|2
Hebdoloquoï?|1|3

30-Regrettez-vous sa disparition ?

- OUI|1|1
NON|1|2

31-Trouvez-vous que Tilt soit, à l'égard des logiciels:

- Trop critique|1|1
Pas assez critique|1|2
Suffisamment critique|1|3

32-Appréciez-vous la formule actuelle du guide de fin d'année

(le numéro de l'année dernière était le 48 S)?

- J'apprécie beaucoup|1|1 J'apprécie moyennement|1|2
J'apprécie peu|1|3 Je n'apprécie pas du tout|1|4

33-Lisez-vous les Hors-séries de Tilt?

- Régulièrement|1|1 De temps en temps|1|2
Jamais|1|3

34-Achetez-vous nos numéros spéciaux consacrés aux listings (MICRO-JEUX):

- Régulièrement|1|1 De temps en temps|1|2
Jamais|1|3

35-Jouez-vous aux jeux des salles d'arcades:

- Plusieurs fois par semaine|1|1 Plusieurs fois par mois|1|2
Une fois tous les trois mois|1|3 Jamais|1|4

36-Dans un concours, préférez-vous gagner(1 le plus, 5 le moins):

- 36.1 Un voyage|1|1 |1|2 |1|3 |1|4 |1|5
- 36.2 Un ordinateur|1|1 |1|2 |1|3 |1|4 |1|5
- 36.3 Des périphériques|1|1 |1|2 |1|3 |1|4 |1|5
- 36.4 Des logiciels|1|1 |1|2 |1|3 |1|4 |1|5
- 36.5 Des bons d'achat|1|1 |1|2 |1|3 |1|4 |1|5

III. VOUS ET LA MICRO-INFORMATIQUE

37-Possédez-vous une console? OUI |1|1 NON |1|2

Si oui, laquelle?

- Sega|1|3 Nintendo|1|4
Autre|1|5

Si non, avez-vous l'intention d'en acheter une? OUI |1|6 NON |1|7

Si oui, laquelle?

- Sega|1|8 Nintendo|1|9
Autre|1|10

38-Possédez-vous un micro? OUI |1|1 NON |1|2

Si oui, lequel?

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| Amstrad 464 1 3 | Amstrad 664 ou 6128 1 4 |
| Commodore 64 ou 128 1 5 | Atari 400, 800, 130 XE 1 6 |
| Apple IIe ou IIc 1 7 | Apple II GS 1 8 |
| Atari 520 ST 1 9 | Atari 1040 ST 1 10 |
| Atari II méga 1 11 | Amiga 500 1 12 |
| Amiga 1000 1 13 | Amiga 2000 1 14 |
| Compatible PC 1 15 | Macintosh 1 16 |
| Spectrum 1 17 | Amstrad PCW 1 18 |
| Thomson (tous) 1 19 | MSX 1 ou 2 1 20 |
| Autre (précisez) 1 21 | |

39-Envisagez-vous d'acheter un autre micro dans les six prochains mois ?

- OUI|1|1 NON|1|2

Si oui, lequel ?

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Amiga 500 1 3 | Amiga 2000 1 4 |
| Atari 520 ST 1 5 | Atari 1040 ST 1 6 |
| Archimedes 1 7 | Macintosh 1 8 |
| Apple II GS 1 9 | Compatible PC 1 10 |
| Autre (précisez) 1 11 | |

40-Un membre de votre famille (parent, frère,soeur) souhaite t-il acquérir prochainement un ordinateur?

- OUI|1|1 NON|1|2

Si oui, lequel ?

- | | |
|-----------------|--------------------|
| Amiga 1 3 | Atari ST 1 4 |
| PC 1 5 | Autre 1 6 |

41-Quelle marque de calculette possédez-vous?

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| Programmable | Non-programmable |
| Sharp 1 1 | Sharp 1 2 |
| Texas Instrument 1 3 | Texas Instrument 1 4 |
| Hewlett Packard 1 5 | Hewlett Packard 1 6 |
| Autre 1 7 | Autre 1 8 |

42-Possédez-vous un pocket?

- OUI|1|1
NON|1|2

Si oui, de quelle marque :

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| Canon X07 1 3 | Sharp PC 1500 1 4 |
| Casio PB 1 5 | Autre 1 6 |

43-Vous servez-vous de "votre" ordinateur?

- Pour programmer|1|1 Pour jouer|1|2
Pour étudier|1|3 Dans le cadre de votre travail|1|4

44-Si c'est pour programmer, indiquez les langages que vous pratiquez

- | | |
|----------------------|-----------------|
| Assembleur 1 1 | Basic 1 2 |
| C 1 3 | Forth 1 4 |
| Pascal 1 5 | Autre 1 6 |

45-Utilisez-vous les périphériques suivants (plusieurs réponses sont possibles):

- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| 45.1 Lecteur de K7 1 1 | 45.2 Lecteur de disquettes 1 2 |
| 45.3 Imprimante 1 3 | 45.4 Moniteur 1 4 |
| 45.5 Modem 1 5 | 45.6 Tablette graphique 1 6 |
| 45.7 Handy Scanner 1 7 | |

46-Envisagez-vous de vous équiper dans les six prochains mois en (plusieurs réponses possibles):

- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| 46.1 Lecteur de K7 1 1 | 46.2 Lecteur de disquettes 1 2 |
| 46.3 Imprimante 1 3 | 46.4 Moniteur 1 4 |
| 46.5 Modem 1 5 | 46.6 Tablette graphique 1 6 |
| 46.7 Handy scanner 1 7 | |

Tilt en question

47-Combien de logiciels possédez-vous?

- 0 à 10 1
 10 à 25 2
 25 à 50 3
 50 à 100 4
 100 à 250 5
 250 à 500 6
 500 à 1000 7
 Plus de 1000 8

48-Combien de logiciels avez-vous acheté au cours des six derniers mois?

- 0 à 5 1
 5 à 10 2
 10 à 20 3
 20 à 50 4
 50 à 100 5
 Plus de 100 6

49-Comment vous procurez-vous vos logiciels? Classer importance: 1 est le plus, 4 le moins.

- 49.1 Achat 1 2 3 4
 49.2 Echange 1 2 3 4
 49.3 Copie 1 2 3 4
 49.4 Prêt 1 2 3 4

50-Indiquez si les sujets suivants vous intéressent "beaucoup (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout (4)"

- 50.1 Logiciels d'action 1 2 3 4
 50.2 Logiciels éducatifs 1 2 3 4
 50.3 Simulateurs de vol 1 2 3 4
 50.4 Softs de création graphique 1 2 3 4
 50.5 Softs de création musicale 1 2 3 4
 50.6 Jeux d'aventure 1 2 3 4
 50.7 Wargames et stratégie 1 2 3 4
 50.8 Emulateurs 1 2 3 4
 50.9 Périphériques 1 2 3 4
 50.10 Digitaliseurs 1 2 3 4
 50.11 Initiations aux langages 1 2 3 4
 50.12 Comment créer un jeu 1 2 3 4
 50.13 Initiation au Videotex 1 2 3 4
 50.14 Trucs de programmation 1 2 3 4

51-Indiquez si vous utilisez "souvent (1), de temps en temps (2), jamais (3)" les utilitaires suivants:

- 51.1 Traitement de textes 1 2 3
 51.2 Gestion de fichiers 1 2 3
 51.3 Tableurs 1 2 3
 51.4 Comptabilité 1 2 3

52-Quel est le coût global de votre matériel ?

- Moins de 1 000 francs 1 De 1 000 à 2 500 francs 2
 De 2 500 à 5 000 francs 3 De 5 000 à 7 500 francs 4
 De 7 500 à 10 000 francs 5 De 10 000 à 20 000 francs 6
 Plus de 20 000 francs 7

IV VOUS ET LE MINITEL

53-Possédez-vous un minitel? OUI 1 NON 2

Si non, avez-vous la possibilité d'en utiliser un ? OUI 3 NON 4
 Si oui, c'est:

- Sur votre lieu de travail ... 5 Chez des amis 6
 Autres 7

54-Utilisez-vous un minitel:

- Tous les jours 1 Plusieurs fois par semaine 2
 Une fois par semaine 3 Moins souvent 4

55-Utilisez-vous le service Tilt? OUI 1 NON 2

Si oui, indiquez si c'est:

- Une fois par jour 3 Une fois par semaine 4
 Plusieurs fois par sem 5 Une fois par mois 6
 Plusieurs fois par mois 7 Moins souvent 8

56-Etes-vous très (1), assez (2), plutôt (3) ou pas du tout satisfait (4) par les rubriques suivantes:

- | | |
|--|---|
| 56.1 Jackpot <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.2 Débat piratage <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| 56.3 ST/Amiga <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.4 Débat virus <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| 56.5 Crypto <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.6 Rally <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| 56.7 Forum <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.8 Bidouilles <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| 56.9 Catalogue <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.10 P.A <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| 56.11 SOS <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.12 Adresses <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |
| 56.13 Hit-parade <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 | 56.14 Infos <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 |

57-Classez par ordre de préférence (de 1 à 6) les rubriques que vous souhaiteriez voir créées:

- | |
|---|
| 57.1 Jeux interactifs <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| 57.2 Téléchargement <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| 57.3 Vente par correspondance logiciels <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| 57.4 Vente par correspondance matériel <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| 57.5 SOS matériel et programmation <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |
| 57.6 Rendez-vous avec les créateurs <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 |

58-Parmi ces radios, laquelle écoutez-vous régulièrement?

- | | |
|--|--|
| RTL <input type="checkbox"/> 1 | RMC <input type="checkbox"/> 2 |
| FRANCE INTER <input type="checkbox"/> 3 | FUN FM <input type="checkbox"/> 4 |
| CHIC FM <input type="checkbox"/> 5 | SKYROCK <input type="checkbox"/> 6 |
| EUROPE 1 <input type="checkbox"/> 7 | NRJ <input type="checkbox"/> 8 |
| HIT FM <input type="checkbox"/> 9 | NOSTALGIE <input type="checkbox"/> 10 |
| KISS FM (95.2) <input type="checkbox"/> 11 | RADIO LOCALE <input type="checkbox"/> 12 |

59-Avez-vous des observations particulières à formuler concernant Tilt ?

FACULTATIF

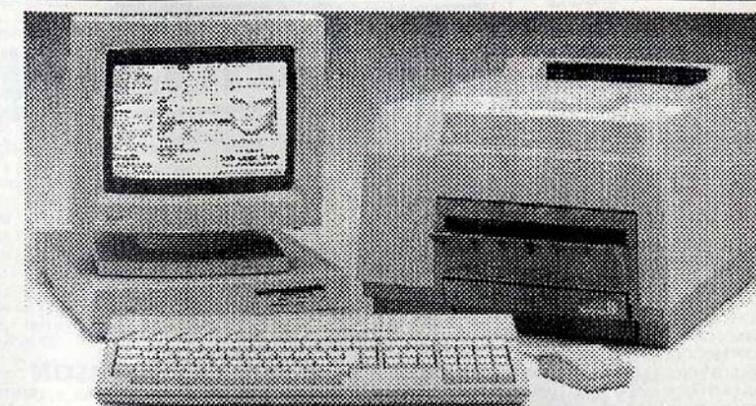
NOM: _____
 PRENOM: _____
 ADRESSE: _____

ESPACE MICRO

PARIS NORD :
 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS
 TEL : 42852520 - M° : CADET

PARIS EST :
 243 BVD. VOLTAIRE 75012 PARIS
 TEL : 40242996 - M° & RER : NATION

**DEUX ANS D'EXPERIENCE SUR ATARI
 SPECIALISTE PAO & BUREAUTIQUE
 DEMO LIBRES ET SUR RENDEZ VOUS
 SERVICE LASER & SCANNER
 MISE EN MAIN & FORMATION**



LA PROMO

**MEGA PAO
 21900 F ht.**

Mega 2 + laser +
 Timework + un an
 de maintenance sur site
 + formation

**Avec Mega 4 :
 24900 ht**

LES COMPATIBLES ATARI

PC 2 : 5490 F HT - PC2 HD : 8490 F HT

COMPATIBLES XT 8088 à 4.77 & 8 Mhz - 512 k ram extensible
 EGA,CGA & HERCULE EN STANDART - RAM VIDEO : 256 K
 DOUBLE LECTEUR 5 1/4 DF/DD où D.DUR 30 MEGA
 Moniteur Monochrome PCM124 (720 * 348)
 Livrés avec : GEM WRITE & PAINT,MS DOS 3.2 & GW BASIC

RESERVEZ LES DES MAINTENANT

SUPER

**TUNER PAL
 SECAM
 1390 F**

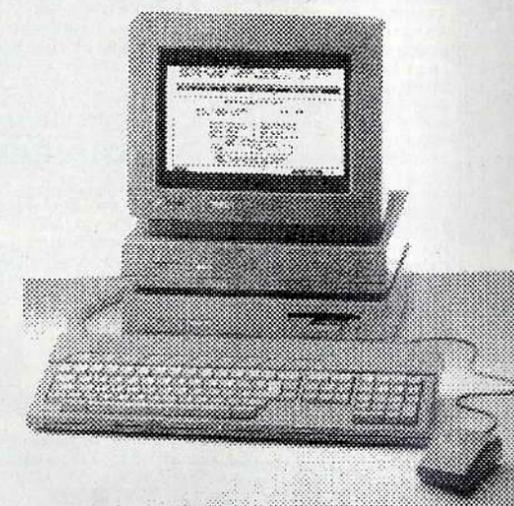
Transforme votre mo-
 niteur en téléviseur
 couleur multistandard
 compatible canal +

GAMME MEGA

MEGA 2 - MEGA 4
 DISQUE DUR
 LASER SLM 804
 EPSON LQ500 (24 aig.)
 STAR LC 10
 NEC P6 - P7
 DIGITALISEUR
 T.TRAÇANTES
 SCANNERS

**DEMOS PERMANENTES
 PRIX ? APPELEZ NOUS**

**CONFIGURATIONS
 SPECIFIQUES
 TEL : 42852520**



**PAO ? GESTION ? DESSIN ?
 BUREAUTIQUE ?
 MEDECIN ? ARCHITECTE ?**

LES REPONSES ATARI

FLEET STREET - PUBLISHING PAR-
 TNER - EVOLUTION - SYGNUM -
 SOLUTION - MEMCOMPTA - COMPTA
 JAGUAR - MEMPAYE - SUPERBASE -
 INDUCTION - MEDI ST - MEDI COM-
 PTA - VIP - MASTERPLAN - CALCO-
 MAT II - DEGAS - ZZ ROUGH - ZZ 2D
 - ZZ VOLUME - EASY DRAW...

**ILS SONT PRESENTS ET EN DEMOS
 CHEZ ESPACE MICRO**

ATARI ? DES ORDINATEURS GRAND PUBLIC HAUT DE GAMME

520 STF : 2990 F - 520 STFC : 5490 F - 1040 STFM : 5990 F - 1040 STFC : 7490 F - STAR LC10 : 2690 F
 CITIZEN 120 D : 1990 F - EPSON LX 800 : 2990 F - ST REPLAY : 800 F - REALTIZER : 1750 F
 FSII : 490 F - GAUNTLET : 199 F - CHESS 2000 : 349 F - ASTERIX : 245 F - BLUEBERRY : 245 F
 UMS : 250 F - WESTERN GAMES : 250 F - BLACK LAMP : 249 F - MASQUE : 250 F - MISSION : 220 F
 BARD TALES : 390 F - RIPOUX : 199 F - D.OF CROWN : 295 F - RAMPAGE : 220 F - BACKER ST : 220 F
 S.QUEST II : 390 F - PRESIDENT ELECT : 230 F - C.GARRET : 250 F - BLOOD : 249 F - TWIST : 450 F
 DEJA VU : 390 F - DUNJO : 390 F - MASTER : 390 F - CALCOMAT 2 : 890 F - FLEET STREET : 990 F
 SUPERBASE : 990 F - EASY DRAW : 850 F - FIRST WORD + : 990 F **NEWS PERMANENTES.....**

CADEAU: LE REDACTEUR (Tt. de Texte) pour tout achat d'un 1040 où d'un Méga

**PAGE REALISEE SUR MEGA LASER 4 AVEC FLEET STREET - IMAGES: SCANNER CANON
 CONDITIONS SPECIALES ETUDIANTS -ECOLES -UNIVERSITES -COLLECTIVITES -ADMINISTRATIONS
 FINANCEMENTS : CREDIT PERSONNALISES - CREDIT CREG - LEASING - CARTE BLEUE
 RENSEIGNEMENTS : TEL : 42852520**

TILT-PARADE



Première attaque des flammes vivantes.



Attention, les clairvoyants en veulent à votre énergie!

ATARI ST

Warlock's Quest

Parviendrez-vous à sauver le monde du chaos originel? Pour vaincre le Diable il vous faudra trouver les huit objets magiques qui essaient les vingt tableaux de ce magnifique jeu d'aventure/action...

Ere Informatique nous gâte depuis quelques temps, après *L'Arche du Capitaine Blood* et *Crash Garret*, voici *Warlock's Quest*. Vous devez aider un mage à sauver une fois de plus le monde du chaos originel. Le maître terrifiant des forces obscures a dérobé aux hommes le Karna, symbole de puissance. Vous avez pour objectif de vaincre le Diable et récupérer le Karna. Malgré vos pouvoirs de magicien, vos chances de réussir sont nulles si vous ne récupérez pas, en cours de route, huit objets magiques capables de venir à bout de Satan. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté et la victoire se trouve au bout d'une vingtaine de tableaux.

Le haut de l'écran affiche des renseignements indispensables tels que les points de vie, l'énergie de votre bâton magique, les objets récupérés, les monstres présents à l'écran, etc. La partie inférieure de l'écran présente le terrain d'action. Doté d'un scrolling horizontal, le jeu se déroule sur deux plans qui représentent la surface de la terre et un souterrain. Votre personnage, un petit mage vêtu de bleu, rappelle un peu celui de



La perle magique.



Pas de pitié pour le Golem.

Solomon's Key. Il peut sauter, s'accrocher aux lianes et descendre des escaliers ou échelles. Son arme, un bâton magique, lance des boules de feu. Attention, vous pouvez tirer coup sur coup deux boules de feu mais impossible ensuite de recommencer tant qu'elles sont présentes à l'écran.



Méfiez-vous de l'œil!



L'araignée veille.

vitesse effarante, ce qui est inquiétant dans la mesure où le mage n'a qu'une vie! Notons que les monstres du souterrain sont les plus meurtriers. Pour corser le tout, il vous faut être attentif aux détails de chaque tableau car des objets récupérables parsèment le parcours. Par exemple, empres-

sez-vous de récupérer les fioles de vitalité, de protection ou encore les fameux objets magiques pour le final. Restez tout de même prudent car certains objets sont des pièges mortels. La difficulté du jeu est accrue par le fait que vous devez souvent descendre dans le souterrain (niveau particulièrement truffé de pièges machiavéliques) pour récupérer un objet... Fait curieux, une partie du jeu se déroule exclusivement dans le souterrain vous privant ainsi de la joie de « dégommer » les monstres de la surface. Après avoir récupéré le sixième objet, le programme vous ramène quelques tableaux en arrière pour vous permettre d'affronter lesdits monstres. Cependant, sachez que cela ne vous laisse aucune chance de survie s'il ne vous reste que mille points de vie.

Les points forts de ce logiciel tiennent dans sa grande variété de monstres et de situations et surtout son souci du détail. En effet, chaque tableau est féru de détails et de clins d'œil qui donnent le ton humoristique. Il faut souligner également l'ingéniosité des pièges. Certains joueurs pourraient regretter l'absence de vies supplémentaires mais, à notre avis, cela diminuerait le challenge que propose le jeu. Servi par des graphismes et une animation de qualité, un bruitage correct, ce logiciel a tout pour devenir un hit... (Disq. Ere Informatique pour Atari ST.)

Dany Boolauck

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

ATARI ST

Gunship

Microprose vous propose de revivre les héroïques missions des pilotes d'avions lors de la Seconde Guerre mondiale. *Gunship* atteint sur ST un degré de perfection rare dans la simulation. Bravo!...

Chaque guerre possède ses vaisseaux de guerre vedettes. Par exemple, pour la Seconde Guerre mondiale, ce furent les tanks, les avions (chasseurs ou bombardiers) et les sous-marins. Au fur et à mesure que s'écoulent les années, les noms et l'apparence de ces engins perdent leur connotation guerrière pour entrer dans la légende. Jeux de simulation ou d'arcade nous font revivre les moments héroïques des pilotes d'avions ou de capitaines de sous-marins de cet engagement. Maintenant que la guerre du Viêt-nam a été lentement « digérée » par l'Histoire, nous héritons d'un nouvel engin d'une terrible efficacité : l'hélicoptère de combat. Rapide dans ses interventions, mobile et doté d'un armement d'une très haute technologie, ce

disquette. Attardez-vous longuement sur les chapitres clairs et précis consacrés au pilotage d'hélicoptère. Un autre bon point, un carton perforé à placer sur votre clavier vous indique les touches utiles et leurs fonctions. La première mission s'effectue dans un camp d'entraînement américain. Votre objectif : décoller, prendre de l'altitude et aller attaquer une base factice. Les ennemis tirent à blanc. On se rend bien vite compte qu'un hélicoptère et un avion ont autant de points communs qu'une vache et un puceron! Il vous faudra oublier les réflexes acquis en jouant à *Flight Simulator II*. Tout d'abord la force ascensionnelle est indépendante de la force directionnelle. Autrement dit, entre trente et quarante-vingt-dix nœuds, une poussée du



Un décollage parfait.

type d'appareils est un atout précieux dans les combats tactiques pour l'appui des éléments d'interventions terrestres ou encore dans l'attaque des positions stratégiques ennemies.

Microprose vous propose de tenir les commandes d'un engin spécialement conçu pour ce type de combat : le AH-64 A APACHE. Ce jeu de simulation reproduit fidèlement les commandes de vol, l'armement et les performances d'un véritable hélicoptère. Le logiciel est accompagné d'une excellente documentation en anglais qui comporte une foule de renseignements sur l'Apache et son armement. Nous vous recommandons de le lire sérieusement avant de tenter un chargement de



Pleins feux sur la base ennemie!

joystick vers l'arrière ne fera pas grimper votre engin mais reculer! Poussez le joystick vers l'avant, l'engin ne descend pas mais avance tout en prenant de l'altitude! Entre cent et cent cinquante nœuds l'hélicoptère réagit un peu plus comme un avion. Simple n'est-ce pas? En fait, le jeu



Mission réussie. Vous allez prendre du galon...

est très abordable malgré les apparences. Il suffit de s'entraîner avec la documentation sur les genoux et le carton sur le clavier pendant les premières tentatives. Une fois les vols maîtrisés vous pouvez vous familiariser avec l'armement; rockets, missiles, canons... rien ne manque. Un gadget utile, le TADS (une caméra à fibres optiques équipée de laser) qui permet au pilote lui-même équipé d'un casque connecté au TADS, de diriger canons

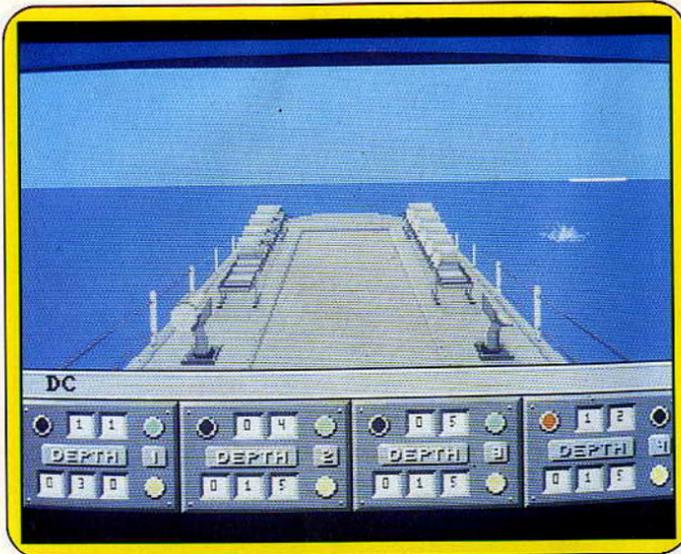
sion terminée vous devez impérativement revenir à la base où une évaluation de vos performances est effectuée. En cas de succès, vous montez de grade, voire, vous êtes décoré! Les choses sérieuses commencent quand il s'agit de remplir une mission « réelle ». Notez vos objectifs, repérez-les sur la carte et adoptez une tactique en fonction du terrain. Ces préliminaires sont utiles car les radars et les défenses anti-aériennes ennemis sont efficaces. Les approches en basse altitude sont payantes et utilisez le brouillage radar si vous êtes repéré! Une autre tactique consiste à se placer derrière une colline et utiliser le vol stationnaire et ascensionnel pour attaquer sans être tout de suite repéré. Gare aux missiles à têtes chercheuses, vous les évitez grâce aux leurres thermiques ou le vol en zigzag.

Gunship est un logiciel d'une excellente qualité, il atteint un degré de perfection rare dans la simulation. On prend un réel plaisir à piloter cet hélicoptère dans un décor bien restitué.

Les graphismes sont suffisamment nets et l'animation est une des meilleures dans ce type de jeu. Le bruitage et le confort de jeu sont bons. La création d'un ramdisk est conseillée pour éviter les manipulations de disquettes. Un must! (Disquette Microprose pour ST, bientôt disponible sur Amiga et Apple IIGS. Manuel d'utilisation en français.) Dany Boolauck

Type _____ simulation
Intérêt _____ 17
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ D

TILT PARADE



Un soft très riche qui offre un grand choix de situations différentes.

AMIGA / APPLE II ET II GS

Destroyer

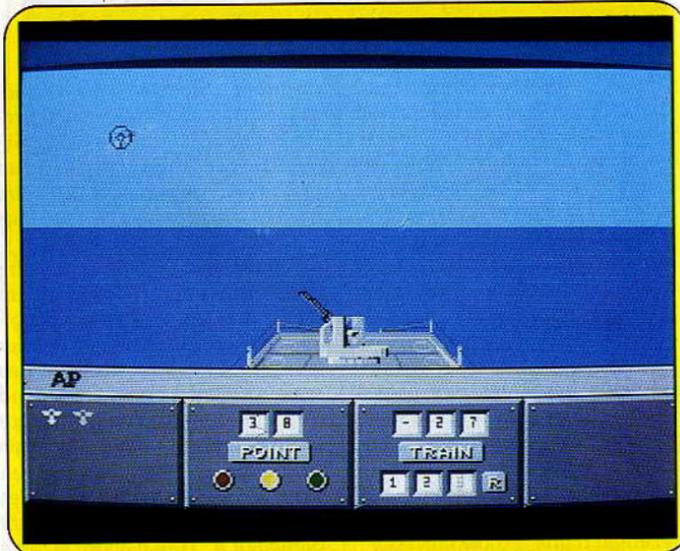
Les ennemis attaquent, avions à abattre, navire à couler, sous-marin à anéantir, capitaine de destroyer n'est pas une sinécure...

Le nouveau programme d'Epyx sur Amiga est une excellente simulation dans laquelle vous prenez le commandement d'un destroyer. Le rôle de capitaine n'est pas une sinécure, il faut avoir l'œil à tout si vous voulez vraiment contrôler la situation. Mais, avant tout, familiarisez-vous avec les différents postes de commandes. Commençons d'abord par le centre nerveux du navire qui se trouve sur le pont. Celui-ci est représenté sur l'écran par un panneau de contrôle divisé en cinq sections qui vous permettent de diriger votre vaisseau manuellement ou en utilisant l'un des systèmes automatiques, de recevoir des rapports et de mettre en état d'alerte les différentes équipes de combat. C'est de là que vous dirigez le plus souvent votre navire en cours de mission et vous ne quittez ce poste de commandement qu'à l'approche de l'ennemi. La navigation peut se faire de façon manuelle ou automatique, vous avez la possibilité de passer de l'une à l'autre quand vous le désirez. Avant de partir en mission, il est conseillé de passer à la salle de navigation afin d'établir un itinéraire. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre étapes successives qui sont alors suivies scrupu-

leusement par l'homme de barre, ce qui vous permet de vous concentrer sur d'autres tâches. Ce plan de route est modifiable à chaque instant, en reprenant les commandes manuelles, en donnant des nouvelles coordonnées. Deux autres systèmes de navigation automatique, accessibles à partir du pont, sont parfois utilisables. Lorsque vous découvrez un sous-marin, passez en mode « poursuite », ce qui vous permet de vous concentrer sur sa destruction. Ou bien quand votre navire est trop endommagé pour continuer le combat, sélectionnez le mode de fuite afin de quitter la zone dangereuse en zigzagant pour éviter les tirs ennemis. Toute approche suspecte vous est signalée par l'équipage s'il s'agit d'avions ou de navires ; consultez le radar ou le sonar dans le cas d'un sous-marin. De ces deux postes, il vous est possible également de modifier le cap et la vitesse du destroyer afin de bien vous positionner avant d'engager le combat. Vous disposez d'un armement puissant et varié qui vous permet de faire face à toute éventualité : canons contre d'autres vaisseaux ou des cibles à terre, canons anti-aériens, torpilles contre les bâtiments

lourds et de charges sous-marines. Rien n'a été oublié dans cette simulation très complète. Par exemple, si vous maintenez trop longtemps une équipe en alerte, son efficacité diminue, ou bien, quand votre navire est endommagé, affectez au poste de votre choix les équipes de réparation qui sont d'une rapidité inégale. Sept missions différentes vous

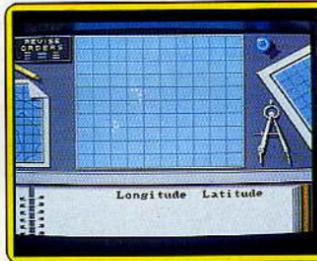
appel qu'à la navigation, à la surveillance radar et aux canons anti-aériens, ou bien la chasse aux sous-marins qui concerne la navigation, le sonar et les charges de profondeur. Cette dernière devrait particulièrement intéresser les nombreux fans de *Silent Service* car, ici, les rôles sont inversés et il est très intéressant de voir l'autre côté du combat. Les affronte-



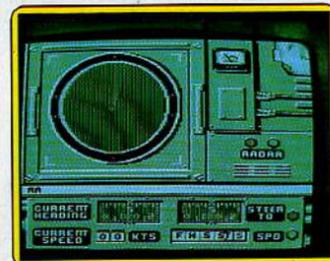
Toute approche suspecte est signalée par l'équipage, le radar ou le sonar.



Le panneau de contrôle



La salle de navigation



Le radar sur Apple II



Les avions attaquent sur II GS

sont proposées. Les premières, assez simples, vous permettent de vous familiariser avec un équipement particulier. En revanche, les dernières vous amènent à faire face à une grande variété de situations qui nécessitent une maîtrise parfaite de toutes les possibilités de votre bâtiment. Commencez donc par les premières : la protection d'un convoi de troupes menacé par un bombardement ne fait

ments sont passionnants et le plus spectaculaire est la lutte anti-aérienne qui est proche de l'arcade. Vous tentez d'abattre les avions ennemis grâce à un viseur que vous déplacez et, lorsque l'un d'eux est touché, il s'enflamme avant de tomber dans la mer. Après quelques expériences, vous acceptez des missions difficiles : escorter un convoi ou tenter de briser le blocus d'une de vos bases

encerclées par l'ennemi. Seuls, les capitaines les plus aguerris survivront aux combats de toutes sortes qu'ils devront livrer. *Destroyer* est un programme très riche qui offre un grand choix de situations différentes. On s'y croirait, parfois il ne se passe rien et l'on a beau consulter sonar et radar, l'ennemi n'apparaît pas, mais d'autres fois c'est l'enfer et on ne sait vraiment plus où donner de la tête. C'est une nouvelle réussite d'Epyx à laquelle on ne peut adresser qu'un reproche : la notice en anglais n'a pas été traduite, ce qui est vraiment regrettable pour un programme de ce type. Si vous aimez *Silent Service*, vous découvrirez avec plaisir cette simulation réaliste mais pas trop complexe. (Disquette Epyx pour Amiga.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ simulation
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Difficulté _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version Apple

La version Apple est particulièrement réussie compte tenu des possibilités de la machine. Les graphismes sont fins et hauts en cou-

leur, du fait de l'adoption de la double haute résolution (*Apple IIc* ou *Apple IIe* avec carte couleur étendue indispensable) et l'animation fluide. En revanche, les bruitages ne sont pas fantastiques, en dehors d'une agréable musique de présentation. Un excellent logiciel (Disquette Epyx pour *Apple II*.) J.H.

Type _____ simulation de sous-marin
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

Version Apple II GS

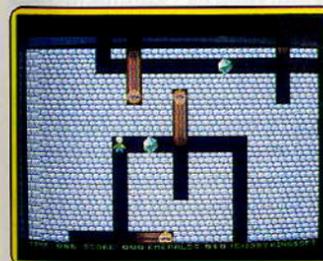
La version *Apple II GS* est fort bien réalisée. En effet, les graphismes sont devenus superbes et l'animation est plus rapide. Mais l'amélioration la plus spectaculaire se situe dans les bruitages qui ponctuent l'action. Ainsi on peut dire qu'avec un scénario et des commandes identiques, la version *II e/c* et la version *GS* n'ont plus grand chose à voir. (Disquette Epyx pour *Apple II GS*.) F.H.

Type _____ simulation/arcade
Intérêt _____ 17
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ E

AMIGA

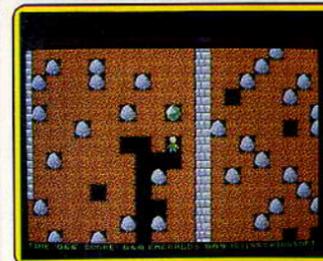
Emerald Mine

Indispensable à tous les amateurs d'arcade ! Plus de cent tableaux qui requièrent rapidité, adresse et réflexion. Un must...



Difficulté croissante et...

Amateurs de *Boulderdash*, si vous ne disposez pas d'un *Amiga*, ne lisez pas ces lignes. Vous risqueriez de vous sentir frustrés car *Emerald Mine* n'est hélas disponible que sur cette machine. Or, cette version est de loin la meilleure de toutes celles qui ont repris ce thème. Plus de cent tableaux sont proposés ici, certains n'exigent que de l'adresse et de la rapidité, tandis



parfaitement dosée.

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois



Merveilleuse adaptation du grand classique qu'est Boulderdash.



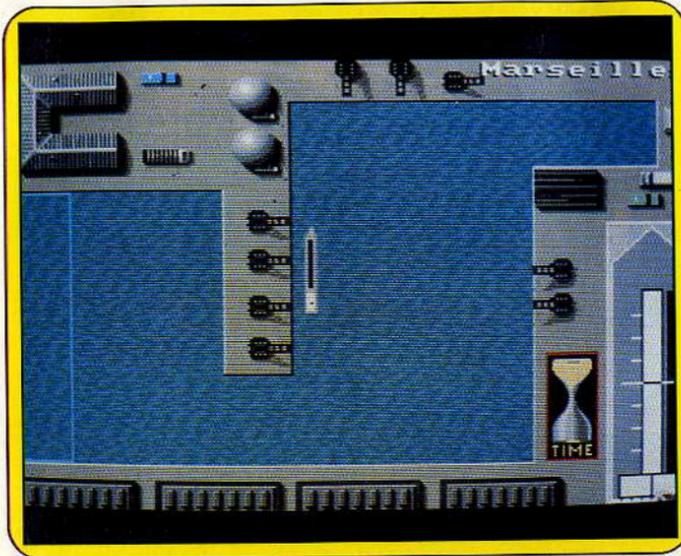
Après les croqueuses de diamants, les « crackers » d'émeraudes !

que vous commencez une nouvelle partie, vous avez la possibilité de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez quitté. Cette sauvegarde se fait automatiquement, sans aucune manipulation de votre part. Vous pouvez ainsi mettre en mémoire les parties de dix joueurs différents, ou bien d'équipes, car ce programme peut être joué simultanément par deux personnes. Ce logiciel bénéficie d'une réalisation irréprochable. Les graphismes sont agréables, les effets sonores de qualité, l'animation rapide et précise et surtout le scrolling multidirectionnel est d'une fluidité remarquable. Le même soin a été apporté à l'élaboration des tableaux, le niveau de difficulté de chacun est parfaitement dosé. L'action est souvent difficile, mais ne devient

jamais frustrante. Nous retrouvons tous les ingrédients qui ont fait le succès de ce grand classique auxquels viennent s'ajouter — et c'est bien agréable — de nouveaux éléments qui relancent l'intérêt de jeu. Depuis que l'*Amiga* triomphe outre-Rhin, des firmes allemandes comme Kingsoft ou Rainbow Arts produisent d'excellents jeux d'arcade pour cette machine et ce programme est l'un des meilleurs. *Emerald Mine* est un chef-d'œuvre indispensable aux amateurs d'arcade. (Disquette Kingsoft pour *Amiga*.)

Alain Huyghues-Lacour

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



Manœuvres de sortie du port



Carte météorologique



Bureau de la compagnie

AMIGA Port of Call

Brav les tempêtes, les pirates, les rats, les épidémies, vous, capitaine et armateur, devez mener à bon port le fret de vos cargos.

Le succès que connaît le logiciel de simulation tient à plusieurs facteurs. Tout d'abord il réunit les ingrédients qui font le succès des autres types de jeu. Par exemple, la simulation peut avoir des séquences proches du jeu d'action et en même temps présenter certains aspects du jeu d'aventure (ex : *Silent Service*). Ensuite plus le jeu colle à la réalité plus il est apprécié par le joueur, on peut citer *Flight Simulator II*. Ne négligeons pas non plus le côté « rêve » : piloter un avion, une Ferrari (*Test Drive*). Reste enfin l'enrichissement que peut apporter la simulation car certains jeux sont de véritables cours de pilotage (*Gunship*) ou de science politique (*Balance of Power*). *Port of Call* fait également partie de cette sorte de jeu de simulation et il nous plonge dans un monde très fermé : celui des armateurs. Vous

êtes à la fois capitaine et armateur, c'est-à-dire maître du bateau et de l'équipage. En tant qu'armateur vous réalisez le maximum de bénéfices possible en gérant votre société de transport de fret (marchandises). En tant que capitaine vous faites preuve d'une grande dextérité pour manœuvrer votre cargo. Quatre joueurs au total peuvent jouer simultanément sur trois niveaux de difficulté (débutant, expert et génie). L'écran principal vous présente une carte du monde où vous suivez le trajet de vos cargos. Les chiffres qui apparaissent et disparaissent en divers points de la carte représentent la force des vents ou des tempêtes. A droite de l'écran se trouvent des icônes qui vous permettent de jeter un coup d'œil sur vos comptes. On peut également se rendre chez le « ship broker » pour acheter ou vendre un bateau.

Votre capital de départ est de cinq millions, ce qui est vraiment peu pour un tel milieu où l'on brasse des milliards. Une visite au « Ship Broker » et vient la première décision délicate : le choix du type de bateau. Bateaux neufs et étincelants, cargos d'occasion, rafiot presque croulants ? Etudiez bien les caractéristiques de chaque bâtiment : la consommation de fuel, le tonnage, le coût de l'entretien,

joueurs qui possèdent une connaissance du commerce international ainsi que des lois de l'offre et de la demande n'auront pas de problèmes pour entrer dans le vif du sujet, les autres devront se documenter un peu pour apprécier le jeu à sa juste valeur. Le rôle du capitaine est important, il évite l'utilisation onéreuse du remorquage pour l'entrée et la sortie des ports, évite les récifs, bancs de



Vue du port depuis la cabine de navigation



Centre d'achat des cargos



Choix des bâtiments

etc. puis prenez votre décision finale en fonction de la stratégie que vous désirez adopter. Ces problèmes résolus, vous voilà armateur et capitaine de cargo(s). Le jeu proprement dit commence avec votre premier fret. Toute la finesse de cette phase consiste à toujours choisir le fret qui couvre vos frais fixes (ex : entretien) et variables (ex : fuel) tout en dégageant une marge bénéficiaire. Les

sable et les cargos. Ces séquences sont des jeux d'action qui agrémentent le programme et lui donnent une dynamique appréciable. Méfiez-vous des réactions tardives du bateau ! Quant aux déboires exogènes, ils sont nombreux : tempêtes, rats, épidémies, grèves de remorques dans les ports et piratage de cargo. Tous ces... réjouissances entament vos ressources. Evitez de trop faire de contrebande : une amende peut atteindre deux cent mille dollars. De plus, être à court de fuel en pleine mer vous coûtera un million de dollars de remorquage ! Le plaisir de jouer à *Ports of call* (mis à part la simulation) vient de la qualité des graphismes et surtout de leur abondance, ce qui est inhabituel pour ce type de jeu. Le bruitage est correct, l'animation satisfaisante. Le dialogue avec l'ordinateur est agréable grâce à la souris. Pour amateurs uniquement. (Disquette Aegis pour Amiga.) Dany Boolauck

Type _____ simulation
Intérêt _____ 15
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ D

AMIGA Jet

Ce fabuleux logiciel de simulation de vol et de combat aérien s'adresse aussi bien aux amateurs du genre qu'aux passionnés de jeux d'action « intelligents ». Plus ludique que *Flight Simulator II*, un vrai chef-d'œuvre !

Après *Flight Simulator II* qui reste longtemps après sa sortie l'un des meilleurs simulateurs de vol sur micro-ordinateur, Sub Logic nous propose *Jet*, un nouveau simulateur de vol et de combat aérien. Vous prenez les commandes d'un F16 ou d'un F18 (avions à réaction) et différentes missions vous

de missile et d'alerte ennemie. Les jauges ADF et DME vous informent de la direction et de la distance de votre base. La position du manche à balai est repérée sur un cadran. Altimètre et compteur de vitesse sont au rendez-vous, ainsi que le classique compas. On note encore



Le décollage s'effectue simplement



Vue de la tour de contrôle



Affichage complet et pratique

sur proposées : combat aérien contre des MIG-21 et 23 (contrôlés par le programme ou par un ami si vous jouez en réseau), tir sur cible, vol libre ou encore attaque combinée pour le F16. Différents niveaux de jeu sont offerts (9), fonction de la difficulté de pilotage, de l'habileté des pilotes ennemis et de l'importance des tirs anti-aériens. Si vous êtes novice dans le domaine de la simulation de vol, je vous conseille fortement le mode « practice », le temps de vous familiariser avec les commandes et les réactions de l'avion. Examinons d'abord les instruments de bord. Sur le pourtour de votre cockpit se trouvent les alertes lumineuses de train d'atterrissage, d'accélération ou de décélération trop brutale, de crash imminent, de fuel,

la présence d'une pendule, d'indicateurs de poussée et de combustion, de fuel et de nombre de missiles. Mais la majeure partie de l'écran est dévolue à la représentation 3D en formes pleines de la vue du cockpit ou d'ailleurs. Cette représentation est extrêmement diversifiée. L'utilisateur a ainsi accès à des vues dans l'une des huit directions, sous l'avion, de la tour de contrôle, de l'arrière, d'un avion d'accompagnement qui suivrait toutes vos évolutions et de deux modes supplémentaires où l'image est calée dans un cas sur l'avion ennemi localisé et dans l'autre sur ce que « voit » le ou les missiles. Toutes ces vues peuvent être « zoomées » à loisir. Il est possible aussi de combiner plusieurs vues ensemble librement ou en appelant l'une des neuf configurations proposées. Radar et carte sont au rendez-vous pour compléter cet affichage particulièrement complet et pratique. Passons maintenant à la mission proprement dite. L'avion se contrôle au clavier avec une disposition très ergonomique des touches qui rend l'apprentissage facile en dépit de la multiplicité des commandes, ou encore en conjonction avec la souris et éven-



Une simulation réaliste : décors 3D, animation rapide et fluide

tuellement la manette de jeu. Le décollage s'effectue très simplement en mettant pleine poussée puis en sélectionnant la post-combustion. Quelques secondes suffisent à acquérir la vitesse nécessaire.

Il ne vous reste plus qu'à tirer sur le manche (inclinaison de dix degrés), puis à rentrer le train d'atterrissage et à stabiliser l'avion dans un vol horizontal.

La simulation est particulièrement bien rendue que ce soit pour le bruit du réacteur croissant en fonction du régime, des décors en trois dimensions environnant la piste de décollage (montagnes, rivière) ou de l'animation qui est d'une rapidité et d'une fluidité surprenante. De plus une fois la nuit tombée, le paysage s'assombrit tout en restant visible et vous pouvez même contempler la lune et les étoiles.

Votre jet est extrêmement maniable car ses capacités de poussée sont très nettement supérieures au poids de l'avion. Aussi, vous réussirez sans problème chandelle, looping, grand huit, piqué et autres figures aériennes. En fait la principale difficulté viendra plutôt de votre corps qui ne peut supporter plus de 9G en accélération et 3G en décélération (les témoins d'alerte sont d'ailleurs là pour vous le rappeler). Entraînez-vous bien car vous aurez besoin de toute votre habileté de pilote dans les combats aériens. Pour cette première sortie, vous pouvez envisager de rentrer directement à la base.

Guidez-vous sur les indicateurs ADF et DME pour vous rapprocher. Une fois en vue, alignez-vous sur la piste, réduisez la pous-

sée à 30 % et sortez le train d'atterrissage. Descendez progressivement et réduisez éventuellement votre vitesse grâce au frein aérien. Une fois au sol, faites précéder aux éventuelles réparations, et refaites le plein de carburant et de munitions. La prochaine mission risque d'être plus périlleuse. Une fois en vol, guidez-vous sur le radar pour repérer vos ennemis. A petit niveau, il n'est déjà pas évident de les toucher, mais à haut niveau cela tient de la gageure. Les avions ennemis se dégagent très vite et sont prêts quelques instants après à vous canarder. Conservez en permanence à l'écran une vue sur l'arrière pour ne pas vous faire surprendre. Retournement ou piqué vous permettront parfois d'en sortir. N'oubliez pas cependant de suivre les règles élémentaires de pilotage. Quant aux batteries anti-aériennes, elles ne chôment pas, c'est le moins que l'on puisse dire. Les bruitages très réussis de missiles et de tir ajouteront à l'ambiance déjà chaude. Si la situation est désespérée, vous avez encore la possibilité de sauter en parachute avant que votre avion ne s'écrase ou n'explose.

Ce fabuleux logiciel, plus ludique que *Flight Simulator II*, s'adresse tout aussi bien aux amateurs de simulation de vol qu'à ceux de jeux d'action « intelligents ». Un must. (Disquette Sub Logic pour Amiga.)

Jacques Harbnon

Type _____ simulateur de vol
Intérêt _____ 18
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

TILT PARADE



Préparez-vous à affronter le monstrueux gardien.



Quel niveau choisir ?



Raquette blindée.

AMIGA Giganoid

La société Swiss Computer Arts nous offre un casse-briques réglé comme une horloge !

Ce programme créé pour l'Amiga tire parfaitement parti des capacités de la machine.

Un résultat étonnant, voire détonant...

Enième représentant de la désormais grande famille des casse-briques, *Giganoid* est probablement l'un des meilleurs spécimens du genre. Visiblement, ses concepteurs de Swiss Computer Arts n'ont rien laissé au hasard et le résultat est étonnant, si ce n'est détonant. Pensez donc : un casse-briques sur Amiga s'avérant supérieur en tous points à la version arcade d'*Arkanoid* !

Après quelques instants d'attente dus à la légendaire célérité du lecteur de disquettes de la machine, on se trouve face au menu. Paramétrages du nombre de joueurs, du niveau de jeu ainsi que de l'organe de commandes (souris ou joystick) sont proposés. Notez que l'utilisation de la souris est plus que



Deuxième tableau.

recommandée car elle permet une amplitude de mouvement et une vitesse de réaction impossibles à atteindre avec une manette. A la suite de la saisie de ces divers paramètres de jeu, on se trouve alors directement dans le vif du sujet. L'organisation à l'écran des divers éléments du jeu est classi-

que. La raquette est située en bas de l'écran et se meut horizontalement et non verticalement (comme dans *Traz*, par exemple). Bref, la prise en main s'effectue sans problèmes.

Globalement, les graphismes sont assez classiques et même parfois un peu trop simplistes sauf, bien évidemment, dans les tableaux où l'on doit détruire un monstre. Toutefois, la qualité du rendu n'est jamais prise en défaut grâce aux performances graphiques dont font preuve les Amiga. Comme il se doit, l'animation se caractérise par une grande célérité et une grande concentration est souvent nécessaire pour ne pas se trouver pris en défaut par cette balle que l'on a parfois du mal à suivre. Enfin, soulignons l'utilisation de sons digitalisés pour les

bruitages. Tout en s'exprimant sur un autre registre, la bande sonore de *Giganoid* équivaut à celle d'*Impact*. Il est clair que les auteurs de ce programme ont pleinement su tirer parti des capacités de la machine. Ce qui est en fait rassurant pour l'avenir car, qui sait, peut-être est-ce là prélude à l'apparition de logiciels réellement créés pour l'Amiga. Bref, vous l'avez compris : *Giganoid* nous a convaincu. Ceci bien que nous n'ayons eu pour test qu'une préversion. (Disquette Swiss Computer Arts pour Amiga.)

Mathieu Brisou

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

ATARI ST Wargame Construction Set

Ce kit de construction s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux passionnés et permet de créer ses propres tableaux de jeu, gérer des armées, définir un scénario...

Le *Wargame Construction Set* (WCS) fait partie des jeux dits « constructibles », comme il en existe pour les logiciels d'aventure, les flippers, les *Pac Man*, etc., avec plus ou moins de réussite. Ne nécessitant aucune connaissance préalable en programmation, ils permettent de créer ses propres tableaux de jeu.

S.S.I. avait jusqu'à maintenant délaissé les wargames sur Atari ST, malgré ses réussites sur d'autres machines. Elle innove donc avec ce kit de construction. WCS s'adresse à tous, débutants ou passionnés, puisqu'il permet, de manière simple, de dessiner un champ de bataille, de créer et de gérer des armées, donc de définir un scénario, de le modifier en conséquence, de jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur.

Signalons que WCS contient huit scénarios prédéfinis qui vont de la libération d'otages à la simulation de la bataille de la Meuse. Il est conseillé de les essayer avant de se lancer dans la création de son propre scénario. Une fois familia-

risé avec les règles, vous pouvez accéder à l'éditeur de jeux : choix entre modes tactique ou stratégique, choix de l'échelle de la simulation, tracé du terrain. Un véritable éditeur graphique propose quinze types de végétations, dix modèles de bâtiments, des sprites de rivières, routes, ponts... Vous sélectionnez tel type de terrain et, grâce à la souris, vous le placez où bon vous semble sur la carte. Le contrôle à la souris est très agréable et l'on voit peu à peu le décor se mettre en place au gré de son imagination : un château médiéval en pleine forêt, une île servant de repaire à des pirates, une infrastructure autoroutière pour courses de motos... Vous pouvez également modifier la palette de tel ou tel sprite.

Attention, outre les considérations purement esthétiques, il vous faut garder en mémoire les conséquences militaires du choix du terrain. En effet, les armées se déplaceront plus vite sur route qu'à travers bois et il vaut mieux se trouver à couvert lors des combats.



Un wargame paramétrable à volonté.



Choix des mouvements



Archers prêts à l'attaque.

Le décor étant planté, vous pouvez choisir les protagonistes de cette simulation : divisions blindées, robots tueurs, régiments de hussards, archers, elfes, voiture de course, etc. Une unité est caractérisée par douze critères : puissance de feu, potentiel de défense, potentiel d'assaut, capacité de mouvement, résistance, portée de tir, mode de tir, type et quatre indicateurs sur la possibilité de l'unité à pouvoir être transportée par une autre, à s'enterrer, à posséder un blindage et à pénétrer un blindage adverse. Chaque paramètre est à quantifier dans une plage de valeurs prédéfinies. Ces paramètres sont vitaux pour la cohérence de votre jeu.

Une fois l'unité définie, vous lui associez une icône parmi celles préexistantes. Pour chaque camp, vous créez jusqu'à trente et une armées différentes. Pour les troupes de l'ordinateur, il faut fournir un autre critère : l'agressivité de l'unité. Afin de faciliter votre tâche, WCS permet de dupliquer automatiquement des unités si elles sont peu dissemblables. Il vous faut maintenant placer ces unités sur la carte. Ceci fait, vous avez terminé un scénario complet, sauvegardez-le. Il ne prendra que six Ko sur disquette, et est modi-

fiable ultérieurement. Lors du jeu, l'essentiel de l'écran est occupé par une partie de votre carte sur laquelle figurent vos unités. Celles de l'ennemi sont visualisées au fur et à mesure que vous les repérez ou qu'elles vous attaquent. Pour connaître l'état d'une de vos pièces, pointez le curseur-souris dessus : les caractéristiques de l'unité s'affichent en bas de l'écran.

Le jeu se compte en tours. Chaque tour comporte plusieurs phases : déplacements puis tirs de vos pièces, déplacements puis tirs de votre adversaire, calcul du score. En solitaire, l'ordinateur se révèle être un piètre adversaire : le manuel, en anglais, conseille d'ailleurs lors de la création des armées d'avantager nettement la machine ! Malgré ce défaut, et quelques autres imperfections, WCS par sa simplicité d'utilisation et sa quasi-universalité de thèmes est incontournable. En conclusion, même si les fanatiques de wargames font la fine bouche, WCS a les moyens de séduire le grand public. (Disquette SSI pour Atari ST.) Olivier Rogé

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

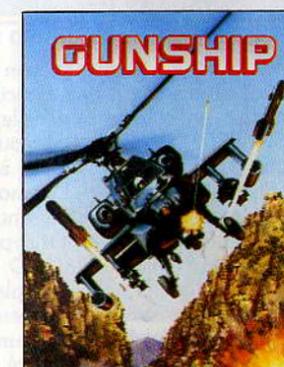


AVEC GUNSHIP

Après une dure journée de labeur sur votre PC, décollez avec *Gunship*, la simulation d'hélicoptère de combat de Microprose !

Vous pouvez voler sur votre PC au dessus de cinq zones de combat totalement différentes ayant chacune leurs spécificités. La simulation de l'Apache AH-64 étant compatible EGA et CGA et ayant un graphisme en 3D, elle se rapproche ainsi complètement de la réalité du vol de cet hélicoptère.

Acclamé dans le monde entier pour sa haute technologie et l'attention apportée aux détails, *Gunship* est reconnu comme le must des simulateurs de vols pour Compatibles.



Gunship est vendu pour seulement 349 Francs*, il est disponible chez votre revendeur professionnel habituel, vous pouvez aussi nous téléphoner au 45 26 44 14. *Prix Maximum conseillé.

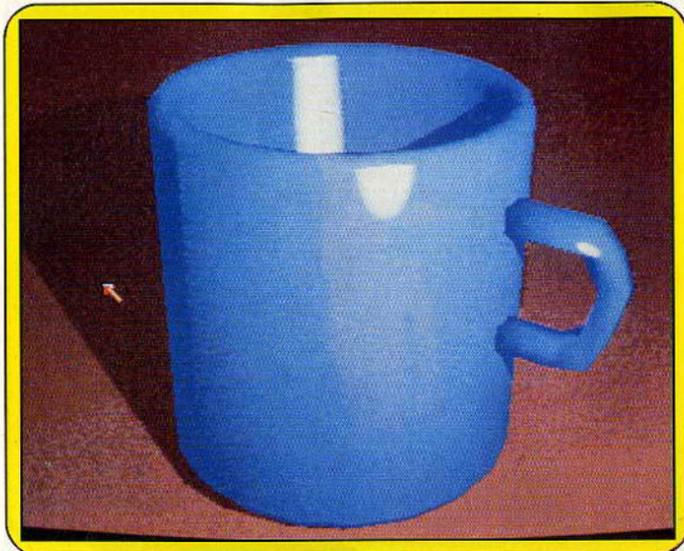
Disponible aussi sur: Atari ST, C64.



MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, PARIS.
Tel: (1)45 26 44 14 Fax: 45 26 54 12 Tx: 281 871F

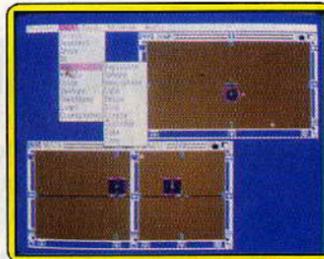


Absence d'arête, perfection du lissage, effet de matière...

AMIGA 2000 Sculpt 3D

Un logiciel prometteur et complet qui permet la réalisation d'images de qualité grâce, entre autres, à sa fonction de lissage et à son choix entre trois aspects de surface.

Sculpt 3D est un programme extrêmement ambitieux qui se sent un peu à l'étroit sur un *Amiga 500*. Il le manifeste soit par des plantages, soit par un refus obstiné d'exécution de certaines fonctions. La gestion des erreurs n'est pas satisfaisante, et le risque d'une perte de l'image en mémoire centrale est fréquent lors de l'utilisation des fonctions les plus sophistiquées du programme.



La présentation rappelle CAD 3D

quelconque. Cette fonction est malheureusement plus difficile à mettre en œuvre que celle de *CAD 3D*, qui permet, en outre, un travail plus précis grâce à un affichage plein-écran. Les modes de visualisation des objets sont, en revanche, beaucoup plus sophistiqués que ceux de *CAD 3D*. On retrouve la possibilité de placement de sources lumineuses d'intensité réglable, mais l'ombrage des surfaces est amélioré par une fonction de lissage qui atténue le caractère anguleux des objets. On peut également leur donner un aspect de surface mat, satiné ou brillant, minimiser l'« aliasing » (l'allure « en dents de scie » des diagonales), choisir la couleur de fond et l'aspect du sol. La visualisation des objets s'apparente à une prise de vue photo

graphique : on définit sur les fenêtres de travail un point d'observation et un point de visée, on choisit la « focale » de son « objectif » (la longueur focale détermine le rendu des perspectives), puis on prend un « instantané », selon les termes mêmes des menus déroulants. Le mode « photo » qui permet la visualisation des ombres portées n'est pas utilisable sur l'*Amiga 500* par manque de mémoire. Le calcul et l'affichage des images peuvent prendre plu-

sieurs heures, mais la qualité est à ce prix. *Sculpt 3D* est un programme prometteur et complet qui souffre encore de quelques défauts de jeunesse. (Disquette Byte by Byte pour *Amiga 2000*. Notice en anglais, traduction prévue..) Jean-Philippe Delalandre

Type _____ création graphique
Intérêt _____ 15
Présentation _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ F

COMMODORE 64 / APPLE II GS

Instant Music

Finie l'horreur des cours de solfège ! Laissez libre cours à votre créativité musicale et tâtez de la flûte, du saxo, de la basse... ou les trois à la fois !

Vous rêvez depuis longtemps de devenir un compositeur émérite, seulement les cours de solfège vous décourageaient totalement. Dans ce cas ne vous morfondiez plus en jérémiades, car avec ce programme votre créativité pourra s'exprimer sans pour autant subir un « dressage » musical. Le but du

différents instruments sont symbolisés par des petits pavés de couleur (chaque instrument dispose d'une couleur qui lui est propre). La sortie audio du *C 64* dispose de trois voies, ce qui permet donc d'utiliser trois instruments différents simultanément. La palette d'instruments disponibles est



Représentation graphique des notes jouées par le C 64 sur 3 voies.

logiciel est simple : réussir à introduire de manière harmonieuse dans une rythmique de fond les informations musicales que vous introduisez via le joystick, il s'avère donc impossible de faire un « couac ». Le logiciel se présente de manière simple et abandonne toutes notations musicales classiques propres à faire fuir les néophytes : donc pas de portée, de clef de Sol ou autre dièse. Les

considérable (guitare, flûte, basse, saxophone, etc.) et accessible à tout moment et permet donc sans même passer en mode composition, d'accompagner de manière tout à fait cohérente un des nombreux airs présents sur la disquette. Il suffit, une fois la séquence musicale chargée, d'orienter le curseur de couleur vous symbolisant dans une direction ou dans une autre pour



Instant Music n'utilise que 4 des 16 voies du GS.

qu'aussitôt se dégage chez vous, l'impression d'être musicien. Vous pouvez — si vous êtes en quête de fantaisie — modifier le rythme de fond, l'accélérer ou lui faire prendre plus de liberté par rapport aux évolutions de votre joystick (*free rythm*), inutile de dire que les résultats sont spectaculaires. Vous pouvez aussi créer de toutes pièces vos propres compositions, l'ordinateur se charge alors de leur faire suivre un rythme prédéterminé que vous aurez choisi. Grâce aux nombreuses icônes de fonctions présentes, il est possible d'avoir accès à toutes les possibilités du logiciel sans se séparer du joystick (passage instantané d'un bout à l'autre d'une composition, contrôle du volume). Si vous souhaitez laisser votre production musicale en héritage à l'humanité, il est possible de sauvegarder toutes vos œuvres sur disquettes. *Instant Music* est, de manière générale, très simple d'accès pour le non-musicien. Il dispose cependant de fonctions plus complexes : par exemple vous transférez la séquence musicale d'une piste à une autre, ce qui permet, tout en gardant les mêmes instruments, d'accéder à un nombre considérable de combinaisons. Autre intérêt du logiciel : l'approche très pédagogique des notions de rythme. Le manuel s'avère être un véritable cours d'initiation à la musique rythmique, avec un grand nombre de références à l'importante bibliothèque de musiques sur disquettes (*rythm'nd blues*, *reggae*, *classique*), dont la plupart font partie des grands succès des trente dernières années. Rêvons un peu, il serait tout à fait possible pour un habile bricoleur

de fabriquer une interface qui relierait l'ordinateur à un ensemble de capteurs (ultrasons ou infrarouges). Ces capteurs auraient pour tâche de détecter les mouvements et évolutions de n'importe quels objets mobiles. A supposer que quelqu'un se mette à danser devant ces capteurs, les informations seraient aussitôt transmises à l'ordinateur et *Instant Music* pourrait traduire en notes harmonieuses ces mouvements. Ce serait bien la première fois que la musique suivrait le danseur et non le contraire. Un superbe logiciel pour que s'épanouisse votre créativité. (Disquette Electronic Arts pour *Commodore 64*.)

Eric Cabéria

Type _____ création musicale
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version Apple II GS

Cette adaptation est la copie conforme de la version *Amiga*, la seule différence vient de la présence de l'interface utilisateur *Apple*. Mais si l'on retrouve toutes les possibilités du logiciel, on en retrouve aussi les faiblesses, et particulièrement celles liées à la pauvreté des capacités sonores de l'*Amiga* (quatre voies) : *Instant Music* utilise quatre instruments alors que le *GS* (seize voies) en autoriserait quinze. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II GS*.)

François Hermellin

Type _____ création musicale
Intérêt _____ 14
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ F

APRES VOS PAPIERS, A VOS VOILES

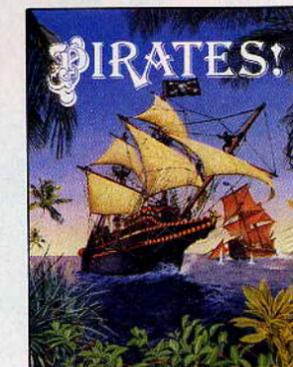


AVEC PIRATES!

Après une dure journée de labeur à votre bureau, faites un break : Partez sur votre PC pour les Caraïbes avec *Pirates!* la nouvelle simulation de *Microprose!*

Vous serez boucanier au 17^e siècle, vous vous battrez en duel, vous naviguerez, vous combattrez au canon, à la recherche de la renommée et de la fortune dans une des plus excitantes simulations d'aventures jamais créée sur PC!

Afin d'accentuer le réalisme de ses scénarios, *Pirates!* est compatible carte EGA et CGA.



Pirates! est le must des simulations d'aventures pour Compatibles, pour seulement 249 Francs*. Pour plus de détails, contactez votre revendeur professionnel habituel ou téléphonez-nous au 45 26 44 14. *Prix Maximum Conseillé.



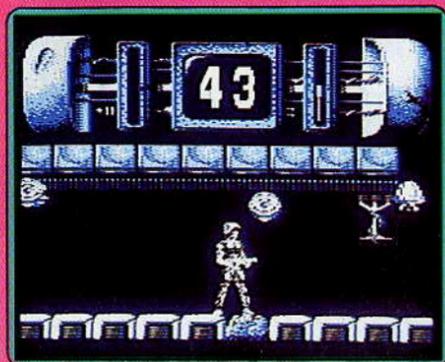
MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, PARIS.
Tel: (1)45 26 44 14 Fax: 45 26 54 12 Tx: 281 871F

Disponible aussi sur: Amstrad CPC (en français), C64, APPLE II.

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



TRANTOR

L'exile

Le dernier guerrier de l'espace a été exilé sur une planète inconnue. Pour s'en échapper il doit activer l'ordinateur central caché au fond d'un complexe souterrain gardé par des robots agressifs. Il dispose heureusement d'un lance-flammes pour se débarrasser d'eux mais il lui faut refaire le plein de combustible, sous peine de se retrouver sans défense. A chaque étage se trouve un terminal qui renferme une des lettres du mot de code qu'il doit rentrer dans l'ordinateur principal avant de pouvoir s'échapper. Il faut faire vite, car le temps vous est compté, mais ne tirez pas à tort et à travers car vos munitions ne sont pas intarissables. Les graphismes et l'animation sont réussis mais la bande sonore laisse quelque peu à désirer. *Trantor* est un bon programme d'action mais on peut lui reprocher d'être un peu trop facile et as-

sez répétitif. En revanche, on se laisse prendre facilement dès la première partie et l'on n'a de cesse de parvenir au bout de la mission. (Disquette Go pour Commodore 64.) A.H.-L.

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

DESTRUCTION PROGRAMMÉE

Ordinateur en révolte

Quand les ordinateurs se mettent à avoir des états d'âme, on peut déjà s'inquiéter, mais quand ils se croient supérieurs à l'espèce humaine et que, par conséquent, cette dernière doit être éliminée, cela devient carrément catastrophique. C'est ce



que vivent les êtres humains en l'an de grâce 2405, quand le plus puissant des ordinateurs de l'époque se met à chanter : Napoléon ! Napoléon... Pour échapper au génocide, l'humanité n'a plus que vous, le plus grand des « pirates ». Votre mission est simple, mais difficile à réaliser : pénétrer le système informatique fou afin d'y trouver les huit disquettes qui sont à l'origine de son délire. On peut regretter que les concepteurs n'aient pas jugé utile de faire des meilleurs graphismes. Les animations et déplacements de votre personnage sont corrects, il au-

rait été cependant souhaitable qu'il y ait davantage de créatures animées. Les bruitages, quant à eux, sont trop discrets. Issu d'une nouvelle société française, ce logiciel simple représente une bonne initiation aux jeux vidéo pour les plus jeunes (pas trop d'agressivité ni de morts). (Disquette Invent'ère pour Amstrad CPC.) E.C.

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

FIRETRAP

Soldat du feu

Pompier sans peur, vous escaladez un gratte-ciel en feu pour sauver la jeune fille qui se trouve bloquée tout en haut. Mais outre les flammes qui s'échappent des fenêtres, évitez aussi d'être touché par les nombreux objets de toutes sortes que les gens dans leur affolement jettent par les fenêtres. Vous disposez de deux moyens pour y remédier : les éviter en changeant tout simplement de direction ou en vous protégeant sous les hampes de drapeaux



ou bien les faire disparaître à l'aide d'une puissante giclée de votre canon à eau. Au cours de votre ascension, vous trouvez de nombreuses personnes et bêtes aux fenêtres qui n'attendent que votre aide pour être sauvées. Il suffit de vous en rapprocher pour qu'elles puissent récupérer un parachute et sauter sans danger. Votre escalade ne peut s'effectuer que par l'intermédiaire des fenêtres ouvertes, aussi surveillez bien votre progression pour ne pas vous fourvoyer. Les bâtiments sont de plus en plus difficiles à escalader et dès le troisième, les objets tombent à un rythme soutenu et par paquets de deux ou trois. Le graphisme des immeubles, des objets et des êtres est bien fait et le relief bien rendu mais le jeu se déroule en monochrome. L'animation est fluide et votre pompier réagit rapidement à toutes vos sollicitations. Les bruitages sont un peu succincts en dehors de la petite musique de présentation. Un jeu sans prétention qui peut cependant vous faire passer de bons moments. (K7 Data East pour Spectrum.) J.H.

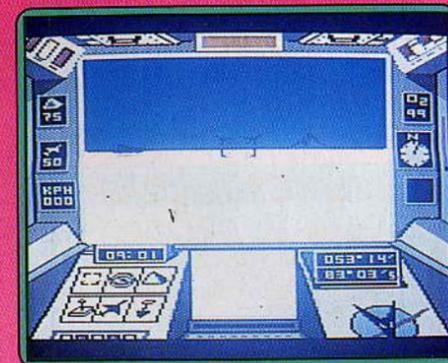
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

ARCTICFOX

Terre glacées

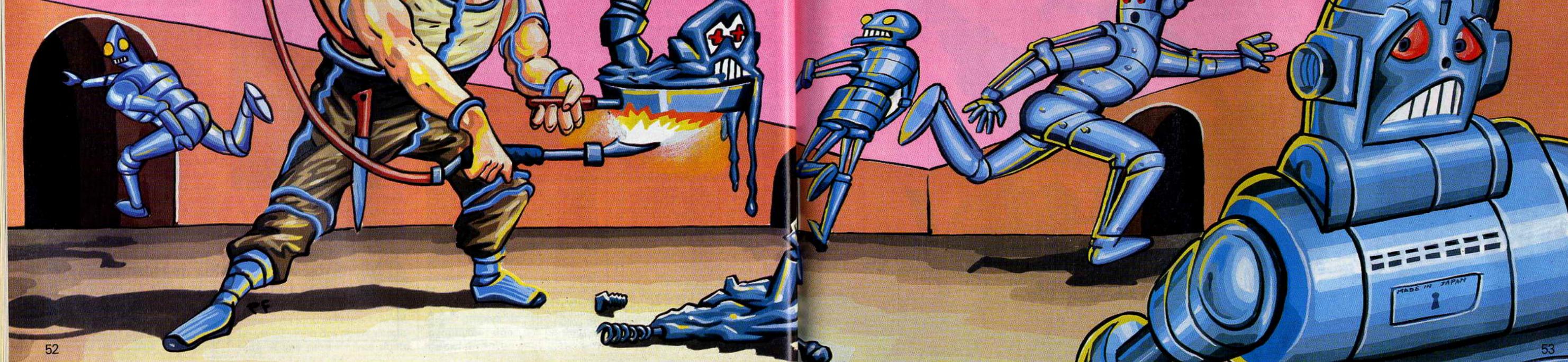
Les champs de bataille se mettent à l'heure de l'exotisme et du dépaysement. En effet, avec ce programme c'est dans le froid glacial de l'arctique que vous livrez bataille aux commandes d'un tank ultra moderne. Votre tâche, comme à l'accoutumée, consiste à

pacifier la zone à coups de canons et de missiles. Vous disposez de multiples instruments de détection (radar longue portée) et d'une vue du champ de bataille au travers



de la tourelle de votre tank. Les agresseurs sont extrêmement nombreux et variés (avions, missiles, tanks). L'innovation qu'apporte ce logiciel vient principalement du fait que sa représentation en 3D est réaliste. Le revers de la médaille est cependant lourd de conséquences, car le traitement de toutes les évolutions (vous par rapport à votre environnement) est extrêmement vorace en temps de calcul (le C 64 ne dispose que d'un huit bits), ce qui nuit beaucoup au confort d'utilisation. (K7 Electronic Arts pour C 64.) E.C.

Type	action/stratégie
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A



TIME FIGHTER

Cent pour cent action

Un excellent simulateur de combat qui doit sa qualité au réalisme de son animation. *Time Fighter* est un produit cent pour cent action. Aucune recherche en ce qui concerne la logique du scénario, des graphismes agréables mais très statiques, les concepteurs de ce soft ont porté toute leur



Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

attention sur l'animation du personnage, le réalisme et la richesse de ses mouvements. Les combattants de cette aventure sont représentés par leur simple silhouette. Couleur uniforme pour tout le corps, aucun détail mis en évidence mais une précision de mouvement digne du dessin animé. Sur un décor « plat » et peu fouillé qui dévoile, par scrolling, un long enchaînement de rochers et de sentiers, le personnage s'élanche d'une foulée souple et réaliste, s'accrou-

pit pour ramasser des pierres et les lance d'un geste large vers ses assaillants. Deuxième tableau, le tir à l'arc et au pistolet contre les Tuniques Bleues, la course-poursuite sur le toit d'un train, puis le tir à gogo dans les rues de Chicago... Une suite ininterrompue d'épisodes dédiés au combat ! Qu'il s'agisse de manier des grenades, des flèches ou ses propres poings, l'action est captivante. Tantôt accroupi à l'abri d'un rocher, suspendu sur des échelles ou cactus, le joueur découvre chaque minute de nouvelles stratégies. Le maniement joystick est très bien conçu. Un exemple : vous armez la mitraille en pressant la gâchette puis vous la dirigez de haut en bas... Simple mais oh combien efficace ! *Time Fighter* est à coup sûr l'un des plus convaincants logiciels d'action du mois ! (K7 CRL pour C 64.) O.H.

PLATOON

Mission dans la jungle

Enfin un programme qui respecte l'esprit du film dont il s'inspire et qui est une totale réussite. Pendant la guerre du Viêt-nam, une patrouille de cinq jeunes soldats américains part en mission dans la jungle, à la recherche d'un village qui sert de base aux Vietcongs. Là, ils découvrent l'entrée d'un réseau de tunnels ennemis qu'ils doivent explorer, mais ils ne sont pas au bout de leurs peines. De retour à la surface ils passent une nuit dans la jungle, encerclés par les Vietcongs. Au matin il leur faut quitter au plus vite cette zone, prochainement bombardée par leur propre aviation, avant de livrer un dernier combat contre leur ser-

gent qui est devenu fou. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel il faut trouver son chemin dans des labyrinthes et se procurer des objets indispensables au succès de la mission. Mais l'action joue un rôle prépondérant dans l'aventure car vous êtes constamment attaqué par les partisans et seuls des réflexes ultra-rapides vous permettent de survivre. C'est un jeu très riche et qui demande beau-



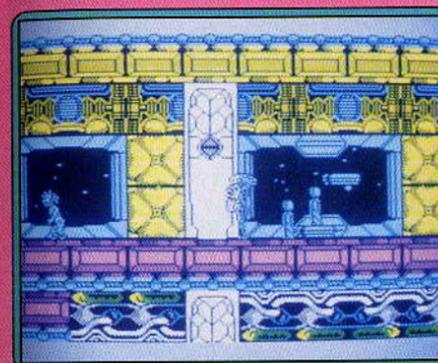
coup de tenacité pour venir à bout des quatre épisodes passionnants proposés. La version Amstrad bénéficie d'une parfaite réalisation, d'excellents graphismes et une animation souple et rapide. Les décors, très soignés, dégagent une atmosphère oppressante d'un grand réalisme. Ce programme original et envoûtant est un chef d'œuvre indispensable. (Disquette Océan pour Amstrad.) A.H.-L.

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

SURVIVOR

Couveuse

Vous incarnez un extra-terrestre dont le but est de perpétuer une race en voie de disparition. Pour cela, il faut introduire un à un les dix « germes » dans les incubateurs. Le navire comprend la bagatelle de cent quarante-deux salles réparties en quatre plans réunis les uns aux autres par des portes et des conduits de ventilation. Chaque plan est lui-même fragmenté en niveaux reliés par des ascenseurs. Votre alien dispose d'une énergie limitée qui ira en s'amenuisant à mesure que le temps passe. La seule manière de le faire remonter est de déposer un germe dans un incubateur ou



de croquer l'un des délicieux ingénieurs chargés de la surveillance du vaisseau. Mais les robots gardiens sont là et vous devez les éviter en vous échappant ou en projetant de l'acide. La portée de votre tir dépend du temps d'appui sur le bouton de tir avant de le relâcher, ce qui nécessite un certain entraînement avant de parvenir à le maîtriser. Vos capacités de saut vous permettent de franchir certains obstacles et vous pouvez même accroître ces capacités en vous accroupissant au préalable. Le graphisme des salles est attrayant et haut en couleur mais assez monotone. Les créatures sont bien dessinées et

l'animation de votre alien très bien rendue. En dehors d'une jolie musique de présentation sur plusieurs voix, les bruitages sont réduits à de simples bips. (K7 Topo pour Spectrum. Notice en espagnol.) J.H.

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



PINBALL WIZARD

Flipper

Ce flipper, distribué par Accolade, est strictement identique à *Macadam Bumper* de Ere Informatique, testé dans *Tilt n° 40* sur ST. L'adaptation PC est de bonne qualité. Le tableau de jeu utilise la moitié de l'écran. Après avoir réglé les diverses composantes qui gèrent les mouvements de la balle (vitesse, inertie, etc.), vous insérez les pièces dans la machine et en avant pour le « tilt » du siècle ! Le jeu est très souple, l'animation très réaliste sur PC. Il est de plus possible de secouer la machine pour décrocher la « super balle »... Il reste ensuite à modifier votre tableau de jeu. A l'aide de la souris ou du joystick, vous pouvez faire place nette sur l'écran et composer votre propre terrain de manœuvre. La richesse des options de jeu a de quoi séduire les amateurs du gen-

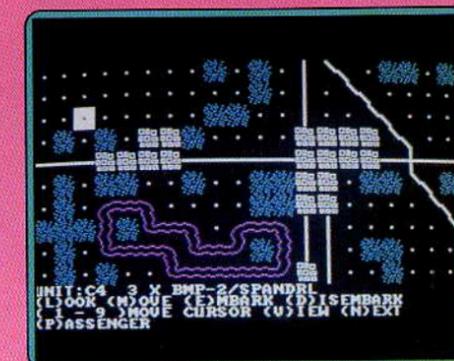
re. *Pinball Wizard* est, avec *Macadam Bumper*, le meilleur flipper disponible à ce jour sur PC... (Disquette Accolade pour PC et compatibles.) O.H.

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

MECH BRIGADE

Guerre de Titans

Aussi austère que réaliste, ce wargame oppose les deux Grands de ce monde pour



une lutte complexe. Le joueur novice sélectionne tout d'abord l'option de jeu « computer contre ordinateur » et prend note des principales techniques de combat. Votre propre épopée pourra ensuite prendre comme schéma l'un des quatre scénarios pré-programmés, ou encore laisser libre cours à l'imagination. Terrain de manœuvre plus ou moins vaste et plus ou moins encombré (rivières, forêts, etc.), choix des armes, difficulté et durée de la partie, un jeu personnalisé qui facilite la prise en main du programme. Le graphisme de la carte/écran est bien entendu assez terne. Sa simplicité permet en revanche de

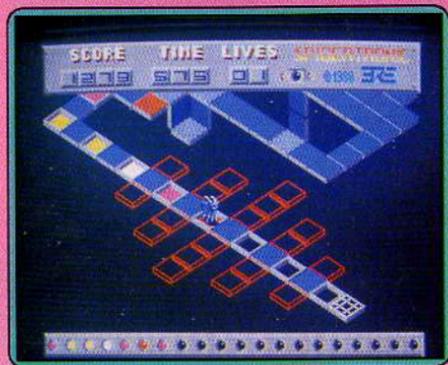
mémoriser au plus vite les multiples symboles employés. Le maniement du jeu reste quant à lui complexe : une vingtaine d'options gérées par les touches du clavier... Une simple question de mémoire et d'entraînement. *Mech Brigade* est sans aucun doute un programme réservé aux adeptes du genre. Il est cependant regrettable qu'aucun des fameux softs stratégiques développés par la société SSI ne soit encore traduit en français... (Disquette SSI pour PC.) O.H.

Type wargame
Intérêt 15
Graphisme ★★★
Animation -
Bruitage -
Prix D

SPIDERTRONIC

Le bon ordre

On s'entend souvent dire que les nouveaux concepts en matière de jeux informatiques sont désormais du passé ; pourtant certains



innovent et lorsque l'on aperçoit les résultats de leurs cogitation c'est le choc. Le principe de *Spidertronic* est assez simple : il s'agit de récupérer des carrés colorés et de les mettre

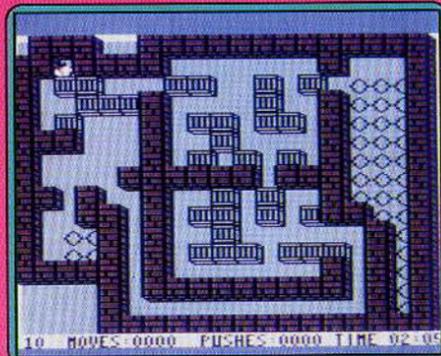
dans le bon ordre et à la bonne place afin de parvenir à la porte qui mène au niveau supérieur. D'autres facteurs entrent en compte tels le temps, la présence de balles au contact desquelles on explose ou la complexité du parcours. C'est d'ailleurs ce dernier élément qui joue le plus sur la difficulté du jeu car il correspond aussi au nombre de carrés à récupérer et à replacer. Du point de vue réalisation le jeu est un peu décevant car les graphismes sont souvent trop sommaires. Mais, ne faisons pas la fine bouche... Le point le plus réussi réside dans la bande sonore basée sur des sons digitalisés du plus bel effet. En conclusion, *Spidertronic* est un grand original de bonne facture et qui dose intelligemment course contre la montre et réflexion. Il fera date dans les annales du jeu micro ! (Disquette Ere pour Atari ST.) M.B.

Type action/réflexion
Intérêt 15
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B

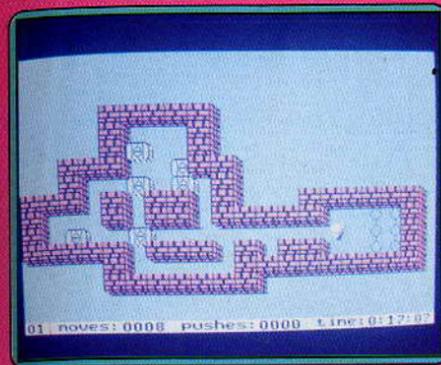
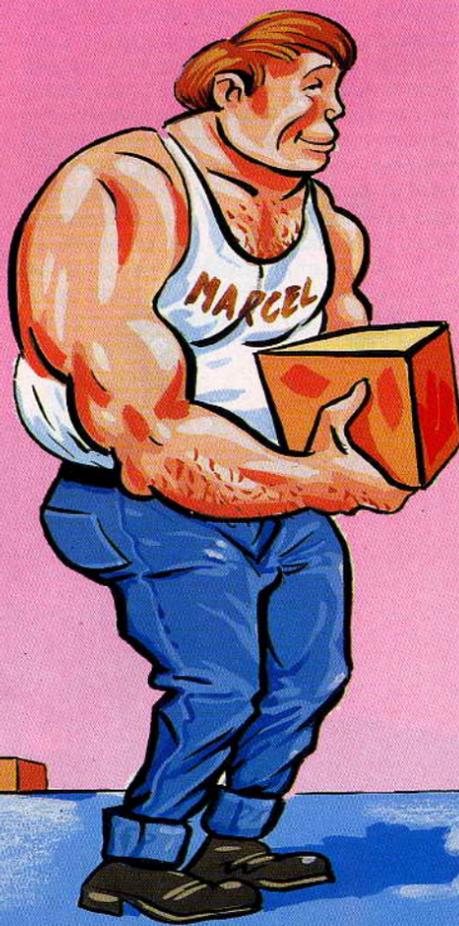
SOKO-BAN

Labyrinthe stratégique

En matière de gastronomie, c'est souvent les plats les plus simples qui sont les meilleurs. Cela semble devenir aussi le cas des logiciels de jeu, puisqu'en l'absence de thèmes réellement novateurs, les concepteurs de programmes produisent des logiciels tels que *Soko-Ban*. Reprenant le thème classique du labyrinthe, il est ici agrémenté d'une dimension stratégique. Vous êtes sensé vous trouver au sein d'une usine dont



les multiples couloirs sont obstrués par des caisses de marchandises. Votre tâche consiste à acheminer toutes les caisses, les unes après les autres, en un lieu prédéterminé. Ces actions doivent être réalisées (c'est là tout l'intérêt du jeu) en un temps et un nombre de déplacements limités. D'autre part, il faut prendre garde à ne pas provoquer un goulot d'étranglement en plaçant une caisse en un lieu qui rendrait le puzzle insoluble. Le logiciel dispose de cinquante labyrinthes prédéterminés. Quarante-neuf autres peuvent être créés par vous et sauvegardés. Les graphismes du logiciel sont simples, à la limite du rustique. On note cependant un semblant de 3D pour la représentation des labyrinthes. L'aspect réflexion du programme semble avoir mis au second plan les animations et les brui-



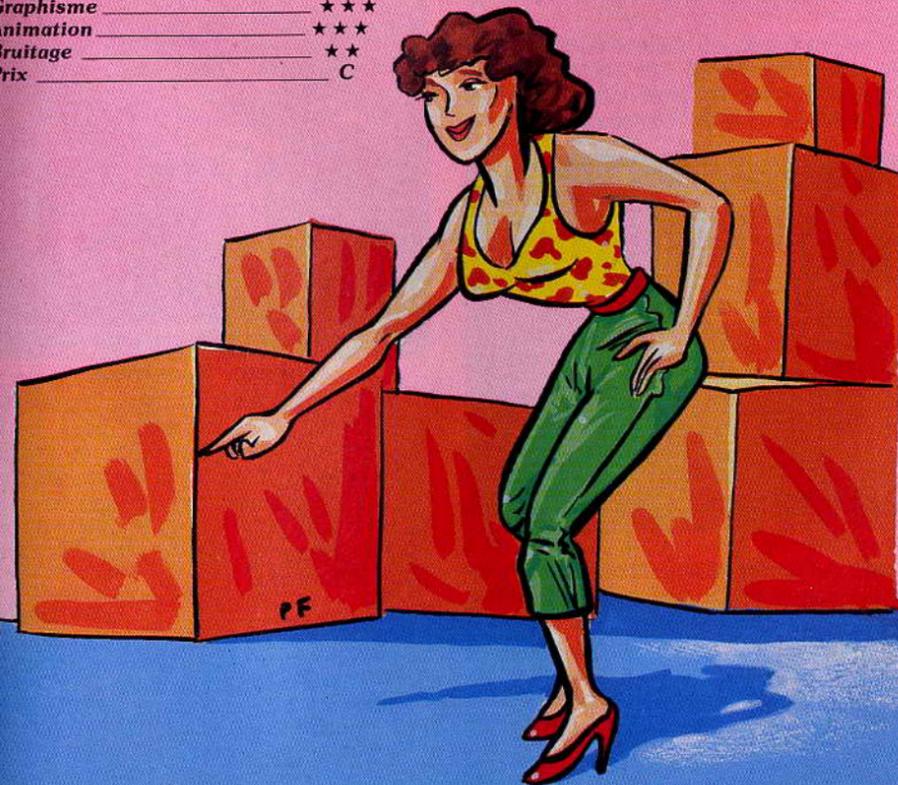
tages qui s'avèrent plutôt médiocres. Malgré une esthétique relativement rude ce programme n'en est pas moins un fabuleux stimulant de l'esprit. (Disquette Spectrum Holobyte pour C64.) E.C.

Type stratégie
Intérêt 14
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★
Prix B

Version PC

La version PC garde toutes les potentialités du logiciel. De plus on peut y jouer au clavier. Les couleurs sont un peu moins nombreuses (mode CGA oblige). Les animations et les bruitages n'étant pas une dimension du programme qui avait été particulièrement exploitée sur la version C64, il est conseillé de préalablement se pourvoir en café et en Aspirine avant d'affronter les différentes situations que proposent *Soko-Ban*. (Disquette Spectrum-Holobyte pour PC et compatibles.) E.C.

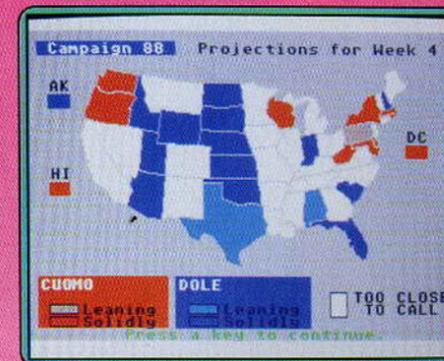
Type stratégie
Intérêt 14
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★
Prix C



PRESIDENT ELECT

Campagne électorale

Le financement des campagnes électorales est à l'ordre du jour ; une élection nécessite un budget considérable. Sans oublier les inévitables sondages qui fleurissent en telles périodes. Mais tous ces investissements sont-ils bien nécessaires ? *President Elect* vous propose pour moins de 250 F d'élire le prochain locataire de la Maison Blanche ! Profitant de la campagne pour la



présidence des Etats-Unis, SSI sort une version réactualisée de ce jeu (édité en 1981 pour Apple). Le jeu est toujours aussi intéressant, mais on peut regretter que la version Atari ST soit la stricte adaptation de la version Apple. Certes, le programme ne réfléchit plus pendant de longues minutes, 68 000 oblige, mais pourquoi ne pas avoir tiré profit des possibilités plus étendues du ST. Il n'en reste pas moins que *President Elect* est un très bon jeu de simulation assez difficile, original et d'une durée de une heure environ : il vous permet de faire s'affronter

des candidats historiques ou fictifs, après avoir « étalonné » ces derniers grâce à un questionnaire. Le jeu accepte jusqu'à trois candidats : démocrate, républicain et indépendant. Chacun peut être géré par l'ordinateur. Chaque semaine de simulation comprend une phase financière, médiatique (débat entre candidats) et une phase de résultats visualisés sur une carte des USA... Et voilà la nuit des résultats... Qui de Hart, Dukakis, Jackson ou Bush va gagner ? (Manuel en anglais, disquette SSI pour Atari ST.) O.R.

Type simulation politique
Intérêt 15
Graphisme ★★★
Animation -
Bruitage -
Prix C

CHRYSTAL HAMMER

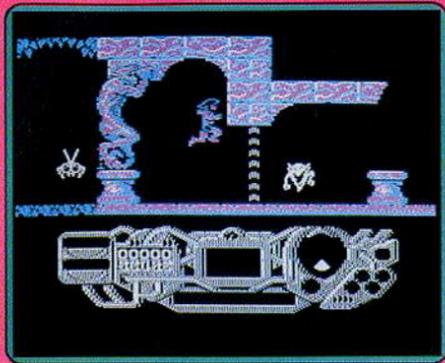
Casse-briques pour Amiga

Décidément, les casses-briques ne semblent pas prêts de passer de mode, chaque



mois de nouvelles versions arrivent sur nos micros. Celui-ci est un clone d'*Arkanoid*, dont il s'inspire visiblement. Les tableaux sont différents mais les tuiles présentent les mêmes fonctions à l'exception de la grise qui détruit la raquette. Mais enfin, à défaut d'originalité, les concepteurs de ce programme ont joué la carte d'une réalisation irréprochable. *Crystal Hammer* est le plus beau des casse-briques, tous micros confondus. Les graphismes sont très fins, l'animation rapide et précise, quant aux bruitages ils utilisent bien les grandes possibilités sonores de l'Amiga. C'est un jeu réussi et très prenant qui est bien plus difficile que celui dont il s'inspire. En effet, la balle a des accélérations époustouflantes qui mettront vos nerfs à rude épreuve, et les tableaux, bien conçus, offrent vraiment un challenge de taille. Un jeu classique mais efficace qui réjouira les possesseurs d'Amiga, le seul micro qui ne dispose pas d'une version de l'*Arkanoid* original. (Disquette Blizzard pour Amiga.) A.H.-L.

Type casse-briques
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix C



RAD WARRIOR

L'armure sacrée d'Antiriad

Adaptation sur PC de l'Armure sacrée d'Antiriad, Rad Warrior met en scène un personnage très bien dessiné. De grande taille, ce dernier évolue entre les différentes plates-formes de ce labyrinthe avec une souplesse remarquable pour le contexte graphique du PC. Votre but : découvrir et revêtir la première des armures sacrées pour entrer en contact avec l'ordinateur et accéder du même coup aux bonus énergétiques, aux armes diverses et, plus généralement, au succès futur de l'aventure... Les écrans de jeu dévoilent ici de très petits espaces de terrain. Trois ou quatre adversaires surgissent alors à chaque tableau. Bien sûr, si leur contact épuise votre énergie, des jets de pierres précis vous permettent de libérer les premières issues. La logique de ce labyrinthe, enchevêtrement de plates-formes, arbres et rochers qui s'élèvent vers le but suprême, est passionnante. Les ennemis ressurent systématiquement à chacune de vos apparitions sur un tableau et seule une stratégie précise permet de ne pas succomber avant d'avoir découvert l'armure. Difficile à vaincre, assez répétitif dans l'action mais mis en valeur par un terrain de jeu complexe et une animation réaliste, un programme qui tire un profit maximum des possibilités du PC en la matière. (Disquette Epyx pour PC.)

O.H.
Type _____ action/échelles
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★★ ★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

IMPACT

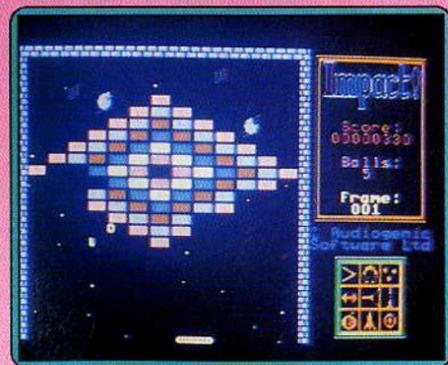
Casse-briques bis

La reprise de ce programme (vu sur ST dans Tubes n° 49) sur C 64 reste tout à fait à la hauteur de la précédente version. Pour l'essentiel ce casse-briques est d'une impressionnante sophistication technique et peut être considéré comme l'un des meilleurs du genre sur la machine. Comme à l'accoutumée, il s'agit de contrôler avec à-propos une raquette fluorescente afin de renvoyer la balle sur un mur multicolore. De



manière aléatoire et en fonction du lieu d'impact, des items tombent, que vous devez récolter. Leur accumulation vous permet d'améliorer les caractéristiques de votre raquette. En cliquant vous activez les nouvelles possibilités de celle-ci, ce qui passe de la bombe à retardement à la balle d'anti-matière détruisant tout sur son passage.

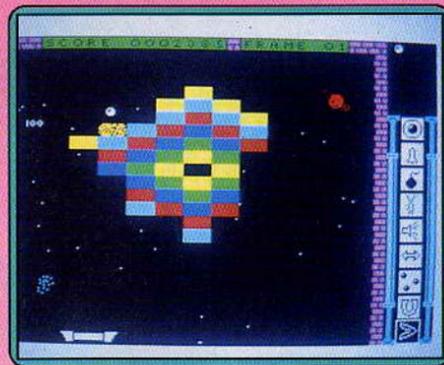
Le graphisme du jeu a une tonalité très spatiale (sur fond étoilé). Les couleurs y sont vives et variées. On peut noter cependant un léger manque de finesse par rapport à



la version ST. Des petites planètes, des « ovni » et autres étrangetés peuvent modifier la trajectoire de votre balle. Les animations sont rapides et lisses. Les bruitages constituaient déjà le clou du programme sur ST, dans le cas du C 64, c'est l'apothéose. Une fois de plus les possibilités sonores du C 64 sont mises à contribution. Ne mettez

pas trop fort le volume de votre moniteur, vos voisins risquent de penser qu'on tire chez vous ou qu'il y a une bombe dans l'immeuble. Fabuleux. (Disquette ASL pour C 64.)

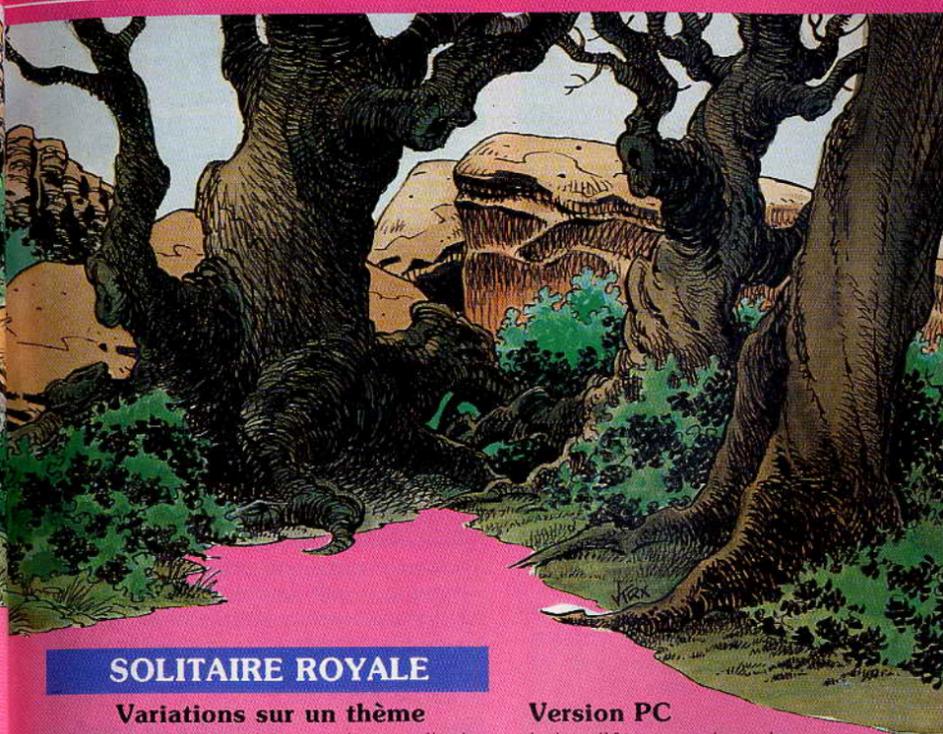
E.C.
Type _____ action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★ ★★
Prix _____ B



Version Spectrum

La version Spectrum est bien réalisée. Les graphismes sont corrects pour cette machine et l'animation fluide et rapide. Votre raquette réagit instantanément à toutes vos sollicitations. Les bruitages ne sont pas très bons mais cela vient surtout du faible processeur son de la machine. (K7 ASL pour Spectrum.)

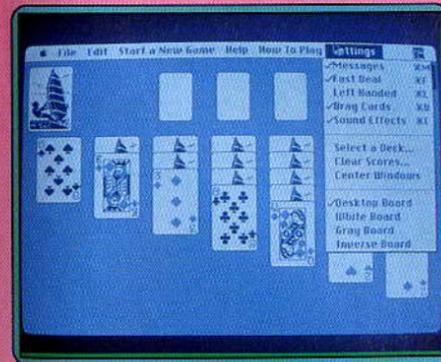
J.H.
Type _____ casse-briques
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



SOLITAIRE ROYALE

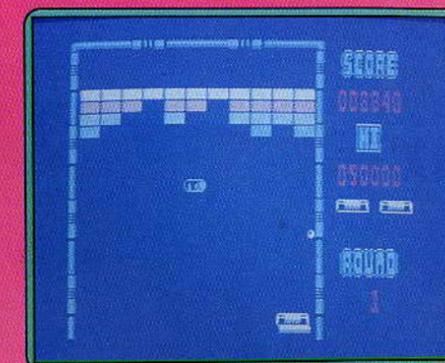
Variations sur un thème

Ce programme propose une bonne dizaine de variations sur le thème du jeu de réussite. Il est donc nécessaire de se familiariser avec ses diverses méthodes avant de pouvoir pleinement l'exploiter. Heureusement, l'épais manuel livré expose clairement les principes de jeu ainsi que leurs méthodes de résolution. Bien entendu on peut sauvegarder une partie en cours, demander de l'aide à l'ordinateur, paramétrer l'écran, etc. Le tout fort simplement : le Mac n'y est certainement pas étranger.



Du point de vue réalisation, Solitaire Royale est irréprochable. Les graphismes sont agréables, la présentation claire. L'animation des cartes est de plus fort bien réalisée et des bruitages discrets agrémentent le jeu. Dernier point : ce programme est parfaitement compatible Multifinder. Alors entre deux articles... (Disquette Spectrum Holobyte pour Macintosh.)

M.B.
Type _____ réflexion
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★ ★★
Prix _____ B



ARKANOID

A tout casser

Issu des salles d'arcade, adapté sur quasiment tous les micros de la génération, Arkanoid ne profite pas vraiment de sa version PC et compatibles. Les tableaux de jeu sont par exemple trop uniformes. Un mur rouge vif accueille le joueur novice : briques toutes semblables et de même couleur, fond de l'écran statique, seule l'animation des sprites mérite que l'on prenne la raquette ! La stratégie utilise les classiques bonus et briques spéciales (accélération, multiplication ou blocage de balle, tir laser, etc.). Les amateurs de « casse-briques » auront de toute façon plaisir à détruire ce mur, aussi terne soit-il... Je leur conseille cependant un programme bien plus performant à mon goût, à savoir Impact disponible également sur PC. (Disquette Océan pour PC et compatibles.)

OH
Type _____ casse-briques
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

ZYBEX

Les fous de la gachette

Zeppelin Games, une toute nouvelle firme anglaise, fait un début très prometteur avec ce « shoot them up », original et efficace. Vous devez traverser seize mondes différents en affrontant des escadrilles d'aliens agressifs. La partie commence toujours au premier niveau mais ensuite vous pouvez choisir celui que vous désirez. La destruction de certains ennemis vous permet d'améliorer votre armement : cinq types d'armes sont disponibles et chacune d'elles présente quatre niveaux de puissance. Leur emploi est aisé car le tir est automatique et vous passez de l'une à l'autre d'une simple pression sur le bouton de tir. Mais attention les armes les plus spectaculaires ne sont pas nécessairement les plus efficaces. Les graphismes sont très réussis, surtout les décors, le scrolling en parallaxe fluide et l'animation rapide et précise. L'action est très prenante grâce à un niveau de difficulté très bien dosé. Comme dans tous les programmes de ce type, le début de partie est



quette Spectrum Holobyte pour PC et compatibles.)

M.B.
Type _____ réflexion
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★★ ★★
Animation _____ —
Bruitage _____ —
Prix _____ B

TUBES



loin d'être facile mais dès que l'on parvient à se procurer quelques armements supplémentaires, les choses s'arrangent. Un excellent « shoot them up » qui passionnera les fous de la gachette. (Cassette Zepelin Games pour C64.) A.H.-L.

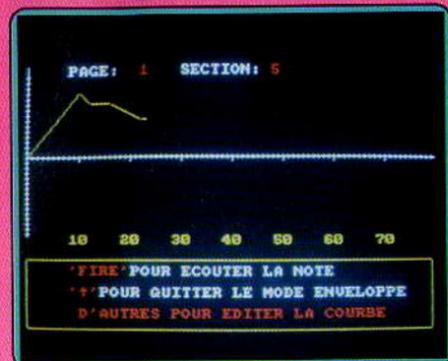
Type _____ shoot them up
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

SYNTHE

Création musicale

Le CPC, bien que n'étant pas une machine aux possibilités sonores exceptionnelles, semble susciter l'apparition de nombreux logiciels de création musicale, dont *Synthé*. Vous pouvez créer vos œuvres musicales en vous servant du clavier ou du joystick. Le programme dispose d'un éditeur musical, vous permettant d'éditer vos notes directement à même la portée (très pratique). De nombreuses options sont accessibles grâce à un système d'icônes. On peut ainsi obtenir des rythmes pointés, faire un essai en écoutant une séquence, changer de page d'édition, changer d'instrument en cours de lecture d'un air, changer le tempo (durée relative des notes)

et bien sûr charger ou sauvegarder les œuvres. Autre caractéristique intéressante : vous réalisez des instruments personnalisés par définition graphique des enveloppes de ton et de volume. On regrette cependant une certaine austérité du logiciel, concernant sa présentation. Les



icônes sont nombreuses et pas suffisamment explicites, ce qui oblige à d'incessants allers-retours entre le manuel et l'ordinateur. Un logiciel réservé aux amateurs avertis. (Disquette Invent'ere pour CPC.) E.C.

Type _____ création musicale
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ B

WORLD SERIES BASE-BALL

Lanceur et batteur

Judicieuse mais classique adaptation de base-ball sur micro, ce programme accepte un ou deux joueurs. L'écran montre le terrain vu de face. Une fenêtre « zoom » va permettre de suivre l'évolution particulière du lanceur et du « batteur ». La silhouette des personnages et l'animation de leurs mouvements sont assez grossières. Les récupérations de balles sont très précises et si l'orientation des passes est toujours trai-



tée par l'ordinateur, le jeu permet de choisir — entre lanceur et batteur — le joueur actif, ce qui accentue le réalisme de la simulation. Très pauvre au niveau des bruitages, *World Series Base-ball* ne parvient cependant pas à mettre en place une ambiance de jeu convaincante. Il est heureusement suffisamment maniable pour intéresser les novices du genre et initier à ce sport encore mal connu en France. (Disquette Imagine pour PC et compatibles.) O.H.

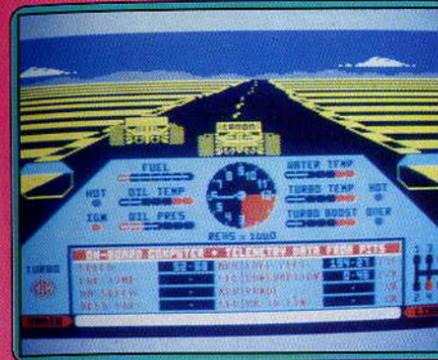
Type _____ simulation de base-ball
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B

GRAND PRIX

Bolides en folie

Vous voici promu pilote de Formule 1. Votre bolide (une Williams) dispose des derniers perfectionnements : boîte de vitesse six rapports, indicateurs de niveau d'essence, de température d'eau, d'huile et du turbo, de pression d'huile, taux de compression dans le turbo variant dans un rapport de 1 à 4 (ce qui permet des accélérations foudroyantes) et deux rétroviseurs pour voir les voitures prêtes à vous dépasser. Seize circuits sont à votre disposition. La

simulation est excellente. Le bruitage suit parfaitement bien les variations de régime du moteur. La piste est représentée en 3D (très bien rendue, bien que le décor soit peu varié). L'impression de vitesse est donnée par les bandes noires et blanches qui défilent sur

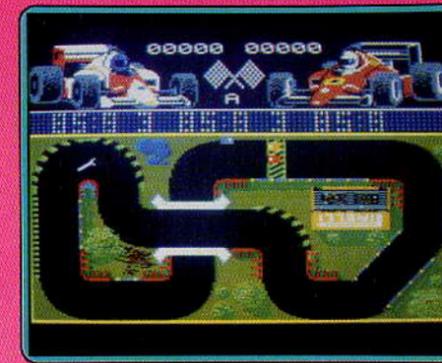


le bord de la piste d'une manière parfaitement réaliste. Contrairement à la plupart des courses de voitures, il ne s'agit pas ici d'aller le plus vite possible en évitant les obstacles. Vous devez parfaitement maîtriser votre véhicule, tant en ce qui concerne la conduite elle-même que pour les contraintes techniques.

Ainsi, il n'est pas du tout recommandé de maintenir votre moteur trop longtemps en sur-régime ou de laisser la compression dans le turbo à son maximum. A intervalles réguliers, faites halte à votre stand pour refaire le plein, changer les pneumatiques et autres.

La meilleure simulation de course automobile sur cette machine. (K7 Martech, pour Spectrum.) J.H.

Type _____ course de voitures
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Version Amstrad CPC

La version CPC de ce logiciel de course automobile reste correcte mais par rapport à l'ensemble de la ludothèque du CPC en ce domaine, d'aucuns préféreront vraisemblablement la souplesse de *Crazy cars* ou le réalisme de *Out Run*. (K7 Martech pour Amstrad CPC.)

Type _____ course de voitures
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

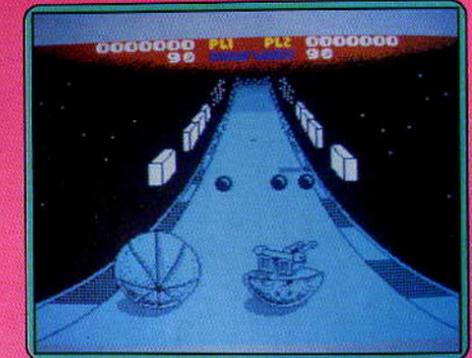
ROADWARS

Voie sans issue

A la suite de défaillances de l'ordinateur de contrôle dues à la guerre, la voie express, qui est le seul lien entre les lunes d'Armageddon, est devenue impraticable. Votre mission consiste à guider un robot pour dégager la route.

Vous dirigez et l'un de ses pairs contrôlé par le programme ou par un ami, tentent l'aventure. Ils disposent d'un bouclier de protection, d'une tourelle de tir mobile qui ne peut être activée qu'en l'absence du bouclier et d'une grande mobilité latérale. Tout ceci est indispensable car les dangers sont nombreux. Tout d'abord, il faut élimi-

ner les obstacles qui se trouvent sur votre chemin et contourner ceux qui ne peuvent être détruits. Ensuite certaines des plaques latérales qui maintiennent les véhicules sur la route sont devenues défectueuses et envoient des décharges électriques. Vous devez donc les anéantir mais prenez

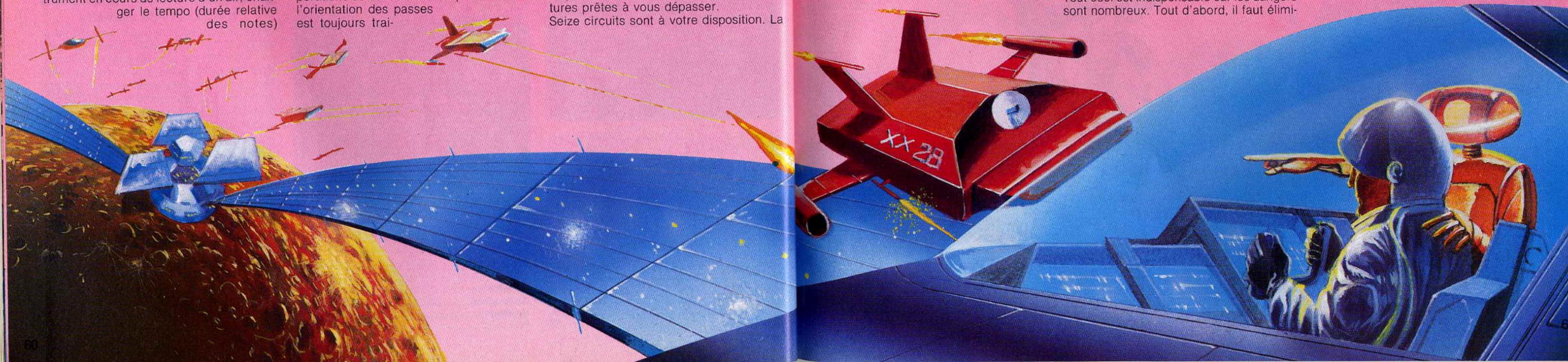


garde à ne pas détruire trop de plaques en état car vous seriez projeté dehors. Une fois un parcours débarrassé des plaques endommagées vous serez propulsé sur une autre route, aux dangers multipliés. Ainsi les satellites bordant la route ne manqueront pas de faire feu sur vous. Mais tout n'est pas négatif. Si vous roulez sur certaines flèches, votre puissance de feu s'en trouvera augmentée.

Le graphisme est superbe, que ce soit celui des robots ou de la route où l'impression de profondeur et de vitesse est parfaitement rendue. L'animation est un modèle de fluidité et de rapidité.

Les bruitages sont moyens mais ce jeu reste un must. (K7 Melbourne pour Spectrum.) J.H.

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



ROCKFORD

Façon Boulderdash

Après un *Boulderdash* construction kit, quelque peu décevant, et le grotesque *Skull Diggery*, voici enfin un bon *Boulderdash* sur ST. Sans atteindre, toutefois, la quasi-perfection d'*Emerald mine* sur Amiga (voir Tilt Parade), on retrouve ici l'intérêt de jeu qui a fait le succès du programme original. Cinq séries de tableaux vous sont proposés dans lesquels Rockford est tour à tour explorateur, cuisinier, cow boy, astronaute ou docteur. Chaque tableau reprend le thème choisi et présente des éléments particuliers. La recette est toujours la même : un subtil dosage entre l'adresse et la réflexion et on se laisse prendre avec plaisir à ce principe de jeu classique qui n'a pas pris une ride. Certains tableaux sont faciles tandis que d'autres posent des problèmes insurmontables... Tant que l'on n'a pas trouvé la solution.



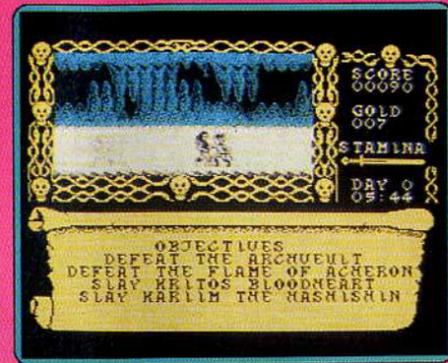
Les graphismes sont clairs et colorés mais hélas, le scrolling se déroule par à-coups, ce qui est assez désagréable. Cela est assez surprenant lorsqu'on sait que ce programme est le troisième d'une série de jeux d'arcade développés sur Amiga dont les précédents, *Xenon* et *Road Wars*, figurent parmi les plus belles réalisations sur micro. Toutefois, ne boudons pas notre plaisir puisque la magie fonctionne et partons à la recherche des diamants sous une avalanche de rochers. Un jeu classique qui n'a rien perdu de son attrait. (Disquette Melbourne House pour ST.) A.H.-L.

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

BLOOD VALLEY

Duel de maître

La vallée de Gad est le royaume du plus cruel des despotes, l'Archveult. Ce dernier organise annuellement une chasse à l'homme, en libérant un de ses esclaves. L'enjeu est simple pour la « proie » : il faut trouver au plus vite la sortie de la vallée (à l'extrémité ouest du royaume) ou périr sous les coups des sbires de l'Archveult.



Le logiciel peut se jouer (c'est là, son principal intérêt) seul ou à deux simultanément (deux fenêtres graphiques sont alors ouvertes). Dans ce dernier cas, votre adversaire humain tient le rôle d'un de vos poursuivants. Les possibilités et l'intérêt ludique du jeu sont incontestables dans le mode duo. Au cours de votre fuite éperdue, vous pouvez trouver des items (potions magiques, trésors, nourriture) qui, utilisés avec à propos, se révéleront dans certains cas d'une grande aide.

Les graphismes de ce logiciel n'ont pas bénéficié dans sa version Spectrum d'une grande finition (les personnages sont trop petits et les couleurs bien pauvres).



En ce qui concerne les animations, il est indéniable que l'on a déjà vu mieux sur la machine (on constate une certaine confusion lors des duels). Absence remarquée : les bruitages sont totalement inexistant, exception faite des représentations. Un logiciel intéressant mais qui aurait mérité une réalisation plus soignée. (Cassette Gremlin pour Spectrum.) E.C.

Type	action / aventure
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	A

Version C 64

La version pour C 64 de ce programme nous laisse sur notre faim. Le graphisme et l'animation sont de qualité moyenne et ne sont guère convaincants. C'est dommage car le concept de ce jeu est intéressant, mais on ne se laisse pas prendre par l'action. Décevant. (Disquette Gremlin pour C 64.) A.H.-L.

Type	action / stratégie
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A



Version Amstrad

La version pour Amstrad n'est guère différente de la précédente et la réalisation n'est pas plus soignée. A lire la notice on pense que *Blood Valley* est un programme original et intéressant, mais une fois chargé c'est une grande déception. L'action est très répétitive et les combats sont loin d'être convaincants. Dommage. (Disquette Gremlin pour Amstrad.) A.H.-L.

Type	action / stratégie
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

CLEVER & SMART

Mortadel et Filémon

Ce jeu que nous avons déjà testé (voir Tubes n° 52) sur CPC est désormais adapté sur Amiga. En résumé, il s'agit de prendre en main les destinées et surtout l'enquête de deux agents très spéciaux, chargés de retrouver les traces d'un savant génialement fou, le Dr Bactérie. Les fans des bandes dessinées reconnaîtront sans difficulté les personnages de ce logiciel, dont les noms en France sont Mortadel et Filémon. La loufoquerie est l'un des éléments les plus cultivés dans ce logiciel (course d'escargots). Le programme consiste d'une manière générale en un habile compromis entre arcade et aventure. La version Amiga apporte de nombreuses améliorations graphiques (dessins plus fins et colorés). D'autre part la partie bruitage est désormais agrémentée de digitalisations comiques dans certaines situations (cri de douleur quand une voiture vous écrase). Néanmoins ce jeu qui pouvait être considéré comme une réussite sur CPC, prend sur l'Amiga une allure quelque peu désuète, ceci compte tenu des productions récentes sur cette machine. (Disquette Magic Bytes pour Amiga.) E.C.

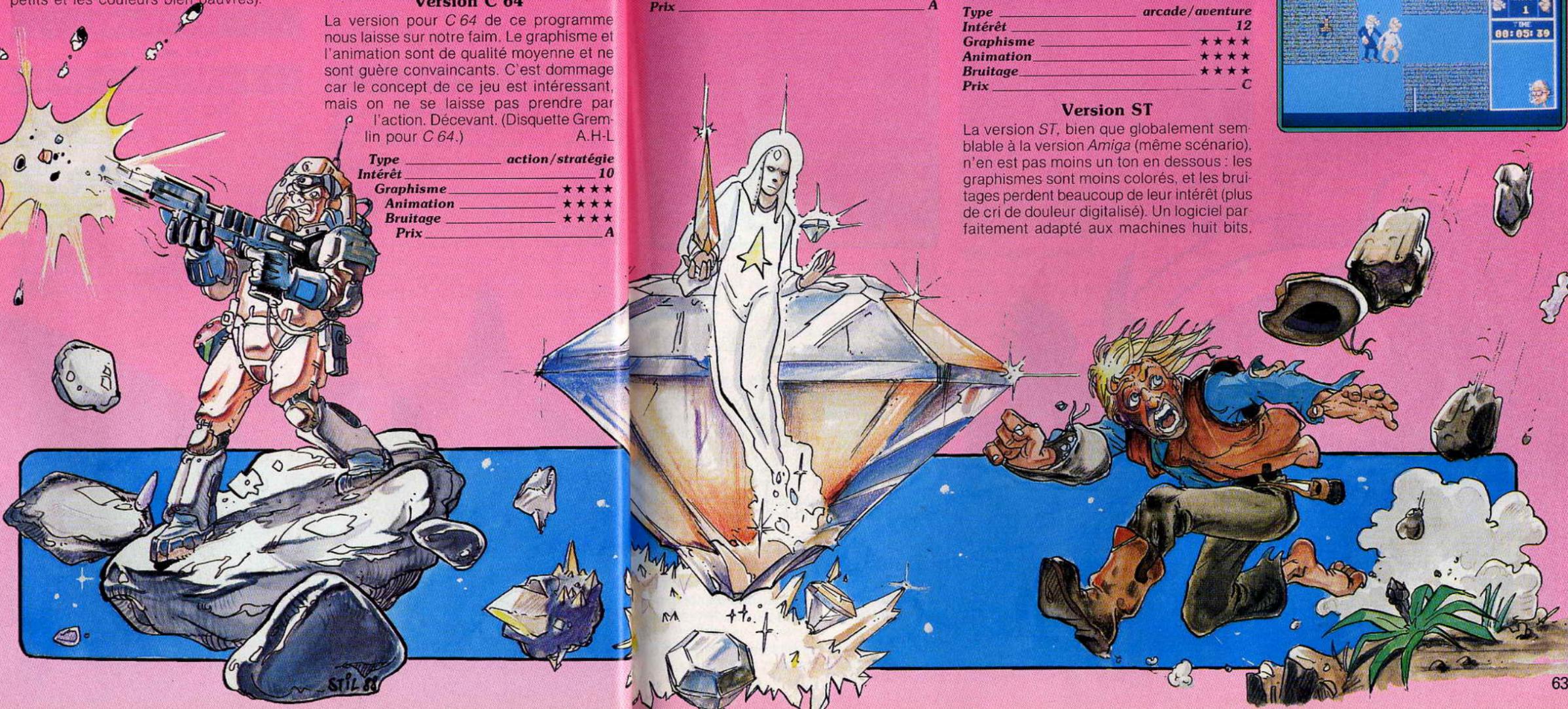
Type	arcade / aventure
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version ST

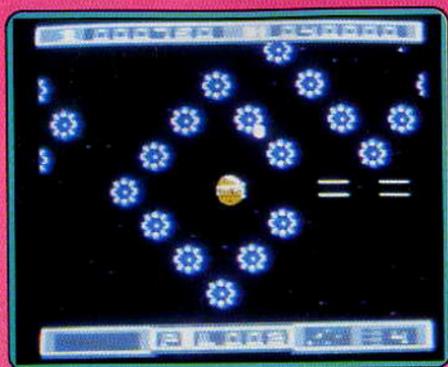
La version ST, bien que globalement semblable à la version Amiga (même scénario), n'en est pas moins un ton en dessous : les graphismes sont moins colorés, et les bruitages perdent beaucoup de leur intérêt (plus de cri de douleur digitalisé). Un logiciel parfaitement adapté aux machines huit bits,

mais qui perd un peu de son intérêt sur les ST et Amiga. (Disquette Magic Bytes pour Atari ST.) E.C.

Type	arcade / aventure
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



TUBES



HUNTER'S MOON

Au bord du gouffre

A la suite d'une erreur de pilotage votre vaisseau est passé à proximité d'un trou noir, ce qui l'a propulsé dans une étrange galaxie peuplée d'étoiles entourées de cellules. Le seul moyen de retourner dans votre monde d'origine est de détruire cet univers extra-terrestre. Dans chaque système vous devez faire une brèche dans le mur de cellules qui entoure une étoile afin d'y pénétrer pour la désactiver. Mais attention aux gardiens, indestructibles, qui circulent le long du mur en reconstruisant au passage, les cellules détruites. Le contact avec les gardiens, ou les spores qu'ils libèrent, est mortel. Lorsque vous triomphez des quatre niveaux qui composent un système vous passez alors à un tableau de bonus avant de repartir à l'attaque. *Hunter's Moon* bénéficie d'une réalisation de qualité : de bons graphismes, réhaussés

par une excellente utilisation des couleurs, une animation rapide ainsi que des effets sonores convaincants. Ce jeu, très bien conçu fait appel aux réflexes, mais dans les niveaux supérieurs il faut également faire preuve de stratégie. Ce « shoot them up » passionnant est très original, ce qui n'est guère fréquent. Un régal pour les nombreux amateurs du genre. (Disquette Thalamus pour C 64.) A.H.-L.

Type	shoot them up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

XR-35

Seigneur de la gachette

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous pénétrez dans une base ennemie gardée par des escadrilles d'aliens. Huit sec-



teurs vous attendent... si vous êtes un seigneur de la gachette, car sinon vous ne ferez pas de vieux os et vous risquez même de ne jamais atteindre le second niveau. Le décor défile en un superbe scrolling horizontal en parallèle

et dès le début de la partie les vaisseaux ennemis arrivent par vagues de trois, ne vous laissant que très peu d'espace pour vous glisser entre leurs tirs. Votre vaisseau est aussi rapide que maniable, il répond parfaitement à la moindre commande, ce qui vous oblige à être très précis sous peine d'aller vous écraser contre des structures. Il n'est vraiment pas facile de survivre à ce combat impitoyable car vos ennemis sont redoutables et il faut plusieurs tirs au but avant de les détruire. De très bons graphismes, une animation rapide et une bande sonore impressionnante sont autant d'atouts pour cet excellent shoot them up qui décoiffe. Pour ceux qui ne reculent pas devant la difficulté. (Disquette Anco pour Amiga.) A.H.-L.

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

I BALL

Au royaume des balles

Rien ne va plus dans le royaume des balles : *I Ball* doit partir à la recherche des qua-



tre membres de sa famille, capturés par un renégat. Vous dirigez la balle à travers seize secteurs qui défilent en un scrolling vertical. Ceux-ci sont parsemés d'obstacles métalliques inoffensifs pour la plupart, seuls ceux qui clignent vous font perdre une vie au premier contact.

Pas question de traîner en route car chaque parcours doit être réalisé en un temps limité. De plus, des créatures de toutes sortes se matérialisent autour de vous et tentent de vous détruire.

Au départ notre balle dispose d'un armement simplifié pour se frayer un chemin au milieu de ses agresseurs, mais hélas elle ne peut tirer que verticalement, ce qui la laisse vulnérable aux attaques de côté. Par la suite il est possible d'améliorer cette situation en ramassant des disques qui vous procurent des équipements divers comme des écrans protecteurs ou des bombes, et surtout un laser qui vous permet de tirer sur les côtés.

En passant des huit bits au ST ce jeu n'a rien perdu de son intérêt et on se laisse

séduire par l'action. Un seul reproche : le graphisme est pratiquement le même que celui des précédentes versions et n'utilise pas les possibilités de cette machine. Cela est hélas fréquent ces temps-ci, de nombreux éditeurs se satisfaisant d'une simple transposition d'un programme écrit sur un ordinateur beaucoup moins puissant. Il est dommage qu'ils choisissent ainsi la facilité. Malgré ce défaut ce jeu n'en est pas moins prenant. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.-L.

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

I BALL II

Rebondissement

La balle est à l'honneur ce mois-ci car Firebird sort simultanément la conversion



de *I Ball* pour Atari ST et la suite pour Commodore 64.

Cette nouvelle version se différencie nettement de la précédente puisqu'il s'agit d'un mélange entre un jeu de plates-formes et un shoot them up.

Vous guidez la balle à travers cinquante tableaux en la faisant rebondir tout en tirant sur les créatures qui vous barrent le chemin. Pour passer au tableau suivant il faut ramasser une clef et sauter jusqu'à la sortie. Comme dans le premier programme, vous pouvez vous procurer divers équipements, mais ils sont moins nombreux.

Le graphisme est assez simple et pauvre en couleur, mais cela n'est pas trop grave dans ce type de programme. La bande sonore, quant à elle, est de bonne qualité avec toujours une excellente voix digitalisée et des effets convaincants.

I Ball II présente un bon dosage entre deux styles de jeu différents, mais l'accent est mis sur la précision des rebonds plutôt que sur le tir.

Un programme intéressant. (Disquette Firebird pour C 64.) A.H.-L.

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



FRIGHTMARE

Cauchemars



Vous voici plongé au milieu de rêves tous plus terribles les uns que les autres. Les créatures les plus démoniaques y circulent librement, et vous — pauvre petite créature sans défense — devez sans cesse les éviter. Pour revenir à la réalité, vous devez tenir jusqu'à ce que la pendule marque 8 h 12, heure de votre réveil, et accroître le niveau de vos rêves en récupérant les calices dans les salles.

Au début, vous ne disposez d'aucun moyen de vous défendre et seules la fuite et vos remarquables capacités de saut vous en sortiront. Aussi vous avez tout intérêt à récupérer au plus vite pistolets et munitions. Ceux-ci ne sont actifs que sur certains monstres. Les plus coriaces supporteront douze impacts avant d'être tués, d'autres objets cachés de çà de là, vous seront utiles. L'eau bénite volatilise certaines créatures mais ne s'utilise qu'une fois, comme la pendule d'ailleurs qui les ralentit tous et le crucifix qui en fige quelques-uns. Les ailes augmentent encore vos capacités de saut, tandis que les anneaux vous appor-

tent des vies supplémentaires et les transporteurs vous changent d'écran. Le graphisme des salles et des monstres est varié et leur animation rapide et fluide. En revanche les bruitages sont limités à quelques « bip » peu évocateurs sans aucune musique de soutien. Un classique jeu d'aventure-action, sans grande originalité mais bien réalisé. (K7 Cascade Games pour Spectrum.) J.H.

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

AQUANAUTE

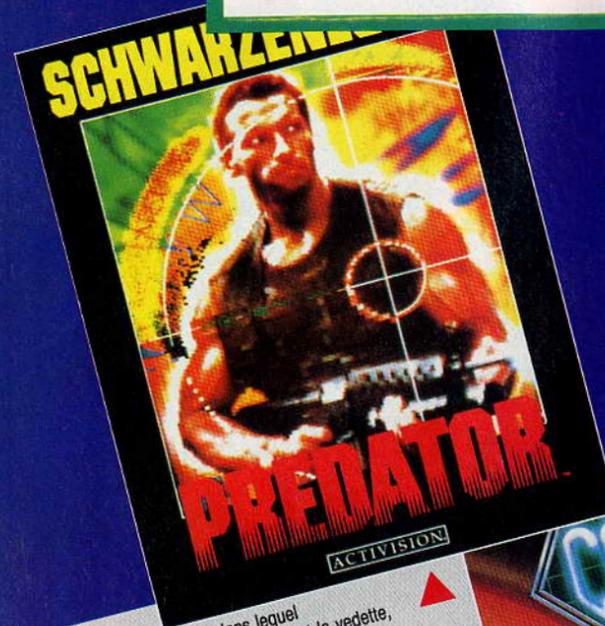
Odysée sous-marine

Revêtu de votre combinaison de plongée, vous êtes décidé à affronter les innombrables dangers qui vous séparent des nombreux trésors qui gisent dans cette partie de l'océan. Tout semble cependant se liguer contre vous, pour preuve les requins, murènes et autres méduses dont le simple contact est mortel. Des plongeurs ennemis armés de fusils-harpons peuvent aussi avoir le même but que vous et n'être pas prêts à partager (donc gare aux rencontres). Le logiciel dispose d'un aspect éducatif qui n'est pas négligeable, outre la faune sous-marine, il initie ses utilisateurs à la notion de palier de décompression : lors des remontées vous devez passer un certain temps à chaque palier, sans bouger et cela malgré les dangers. Si vous parvenez à atteindre un trésor à plus de quarante mètres de profondeur, vous risquez si vous vous attardez, d'être victime de l'ivresse des profondeurs.

Les graphismes de ce programme sont ▶



HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!



PREDATOR
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette. Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Prédator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre!
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.

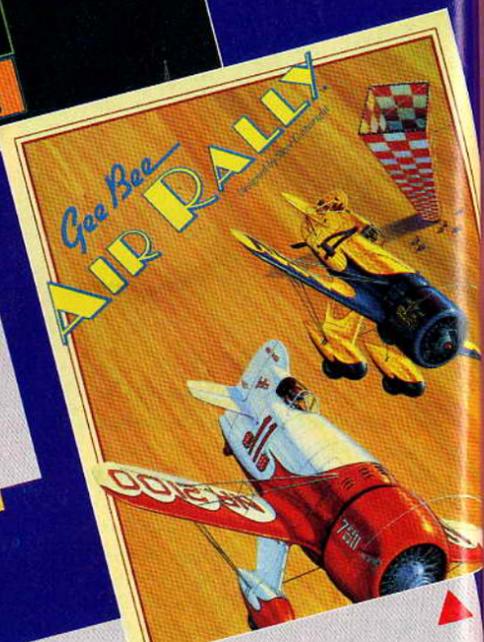
KARNOV
Vous êtes Karnov, un Russe cracheur de feu, à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courir, nager, voler mais aussi affronter une quarantaine d'horribles monstres : des dinosaures, des génies sur des tapis volants, des squelettes à dos d'autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'arcade plein d'action et de surprises.
© ELECTRIC DREAMS
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.



CORPORATION
En l'an 3026, le monde est régi par deux puissantes corporations. Soumis à l'une d'elle, vous aurez à accomplir une mission pour prouver votre valeur aux yeux de la corporation : extraire une quantité importante de pierres précieuses d'une planète. Attention, la corporation rivale recherche également ce minerai...
Un jeu de stratégie et d'action.
© ACTIVISION
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.



GEE BEE AIR RALLY
Devenez un as dans l'acrobatie aérienne. Aux commandes d'un vieux « coucou » volant du début du siècle, participez à une course folle (3 niveaux de difficulté) le long d'une piste tracée sur le sol ou encore à une épreuve spéciale où vous devez éclater des ballons. Attention, si vous heurtez vos concurrents, des surprises vous attendent!
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE DK - AMSTRAD K7 et DK - SPECTRUM K7 - AMIGA DK de 79 à 199 F.
* Prix public maximum



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGO
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex



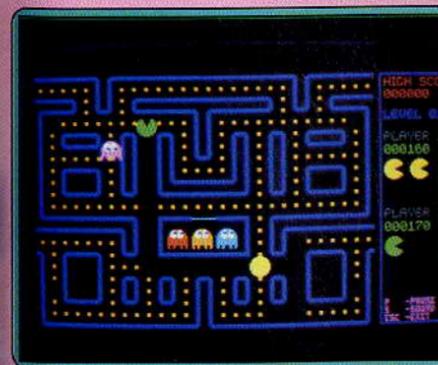
colorés et réussis en ce qui concerne les fonds marins (on aurait cependant souhaité un plus beau scaphandrier). Les animations sont rapides (est-ce bien réaliste en milieu aquatique?), mais manquent de fluidité. En définitive ce logiciel, malgré certains défauts, (dans vos évolutions sous l'eau), peut par le dépaysement qu'il provoque et sa tonalité agréablement éducative, être un bon logiciel pour les plus jeunes. (Disquette Fil pour T08, T09, T09+.) E.C.

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

FOOT MAN

Boulimie

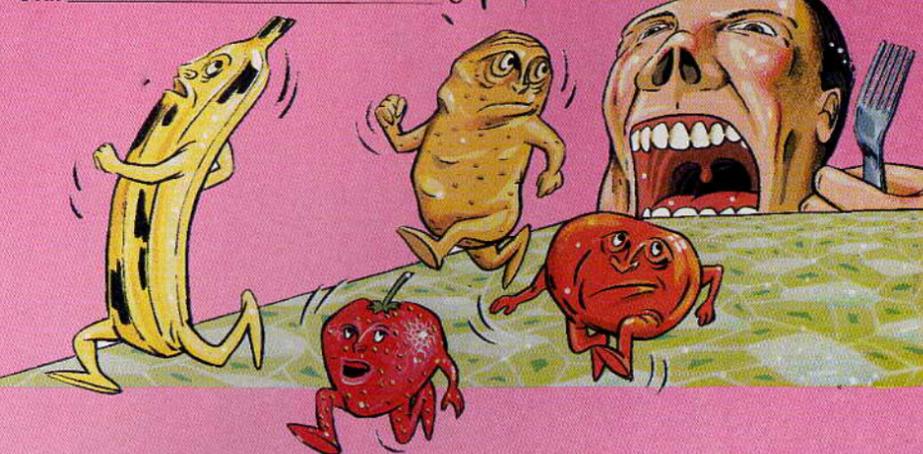
Pac Man, l'illustre glouton, ne vieillit pas, comme en témoigne ce nouveau programme sur Amiga. Pour être précis, cette version s'inspire plus de Mrs Pac Man par la disposition des tableaux ainsi que par la présence des fruits qui traversent des labyrinthes. Ce jeu, bien que très classique, présente néanmoins quelques innovations : d'une part il offre la possibilité de jouer à deux simultanément, d'autre part vous avez le choix entre un look classique ou nouveau style. Dans les deux cas les labyrinthes sont les mêmes mais la représentation graphique de Pac Man et des fantômes est différente. Une option éditeur vous est également proposée, celle-ci, d'une facilité d'emploi remarquable, vous permet de construire et de sauvegarder vos propres tableaux.



TUBES

Cette reprise, bien conçue, bénéficie d'une réalisation irréprochable dont le point fort est indiscutablement la précision des commandes. Oubliés les « Pac Man » qui se coinçaient souvent et rataient les virages ! Ici, il répond à la moindre sollicitation, le contrôle est d'une précision rarement atteinte. Toutes ces qualités font de ce programme la meilleure adaptation sur micro de ce grand classique que l'on prendra plaisir à redécouvrir. (Disquette Top Down pour Amiga.) A.H.-L.

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



TETRIS

Case-briques

Tetris est aussi simple qu'original et prenant. Il a l'évidente facilité du casse-briques, en un peu plus intelligent. Il s'agit non pas d'un casse-briques, mais d'un casse-briques. Il est fascinant de devoir se battre contre le temps pour caser sans perdre d'espace ces morceaux de puzzle qui tombent du ciel.



et comprendre instinctivement ce programme arrivé de Moscou. La partie centrale de l'écran est utilisée par l'espace de jeu stricto-sensu. L'information sur les scores et sur la forme du prochain conglomérat de briques à placer se déta-

che sur un décor de montagnes neigeuses, de dômes moscovites, etc. La version tournant sur les compatibles IBM présente la qualité encore trop rare d'être livrée en disquettes de cinq pouces et demi et en disquettes de trois pouces et demi dans la même boîte. De plus chaque carte graphique, chaque résolution a été spécialement programmée. Ainsi les heureux possesseurs de cartes EGA, CGA ou Hercules disposeront de la qualité maximale envisageable sur leur configuration. Les versions ST et Amiga ont été testées dans le n° 53. (Disquette Spectrum Holobyte/Mirrorsoft pour IBM-PC) D.S.

Type _____ adresse-action
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Version C 64

La version pour C 64 est une réussite. Le graphisme, sobre et efficace, permet une bonne visualisation du jeu et une bande sonore de qualité vient renforcer l'atmosphère envoûtante de ce programme. C'est un jeu qui prend la tête et il est très difficile de le quitter. Un chef-d'œuvre. (Disquette Mirrorsoft pour C 64.) A.H.-L.

Type _____ réflexion
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



JADE



JADE est un utilitaire de création de jeux ! Il simplifie la tâche du programmeur désirant créer son propre logiciel, à un tel point qu'il n'est plus nécessaire de connaître ni le basic, ni le langage machine.

Le système d'utilisation de **JADE**, permet même au débutant ou au programmeur confirmé, de créer leur propre jeux d'aventure en binaire.

fnac

MBC-s.a.r.l. - INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT - Rue de Louvroil 59330 HAUTMONT - R.C.S. en cours

TUBES

PREDATOR

Schwarzenegger

Vous reprenez le rôle de l'impressionnant Schwarzenegger pour une mission d'une difficulté insoupçonnable. Un hélicoptère contenant à son bord trois alliés du président s'est écrasé dans la jungle. Avec votre équipe, vous devez les retrouver avant que la guérilla locale ne leur fasse un triste sort et élimine les guérilleros qui se cachent et cherchent à vous descendre. Vous en viendrez facilement à bout en usant de votre mitraillette. Cependant ne tirez pas à tort et à travers car vos munitions sont comptées. Vous disposez aussi de trois grenades pour vous débar-



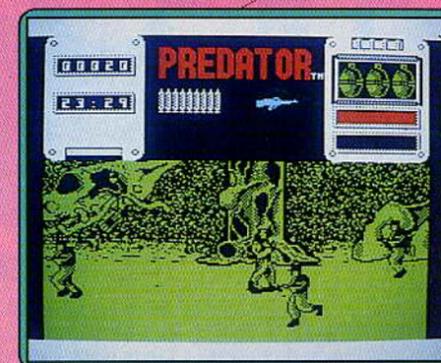
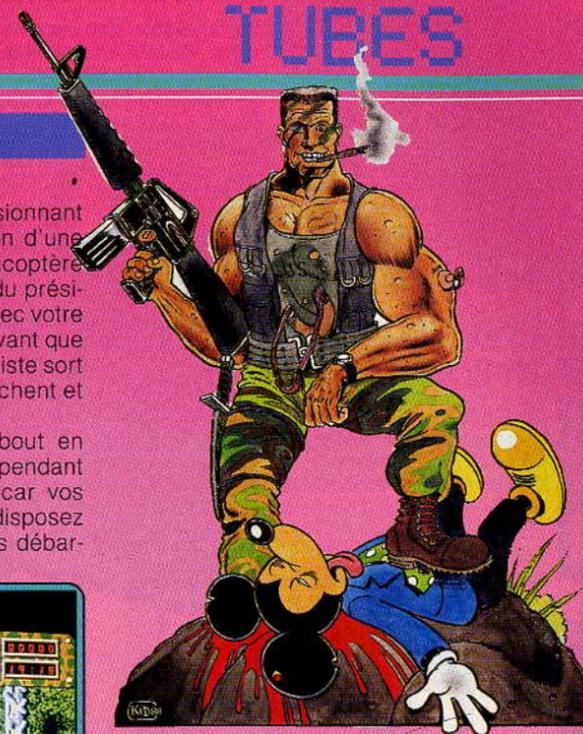
asser d'un seul coup d'un groupe d'attaquants. Vous retrouvez les membres de votre équipe morts et certains de leurs cadavres en très mauvais état. A leur côté se trouvent parfois leurs armes. Ne les récupérez que si leur puissance de feu est supérieure à la vôtre.

A mesure de votre progression dans la jungle, l'impression étrange d'être surveillé se renforce. Les vautours sentant la mort sont nombreux et agressifs. D'ailleurs par moment vous vous trouvez au centre de la mire de tir d'un inconnu et vous devez vous en dégager au plus vite. Le graphisme des décors est bien fait et varié et le scrolling latéral parfaitement régulier. Les créatures bénéficient d'une animation fluide et rapide. Les bruitages sont bien rendus mais aucune musique n'accompagne le jeu. (Disquette Activision pour Atari ST.) J.H.

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

Version Spectrum

L'adaptation sur Spectrum reste correcte. Les guérilleros sont plus nombreux et le jeu plus difficile. Les graphismes sont toujours de bonne facture mais en contrepartie, le jeu se déroule en monochrome. L'animation est fluide mais se ralentit vraiment trop à mesure que le nombre de créatures en mouvement augmente. Les bruitages sont médiocres mais une bonne musique sur



plusieurs voies présente le jeu. (K7 Activision pour Spectrum.) J.H.

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

Version C 64

La version C 64 est de très bonne facture, et dispose d'un graphisme fouillé et haut en couleurs. Les animations, comme à l'accoutumée sur cette machine, sont superbes (scrollings fluides). Les bruitages sont eux aussi de bonne qualité. Bien que



ce logiciel soit un jeu d'action et de guerre, le suspens y est prenant. (Disquette Activision pour C 64.) E.C.

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

STAR WARS

L'étoile de la mort

Tous ceux qui ont connu ce superbe jeu d'arcade, qui fit fureur il y a quelques années, seront ravis de découvrir cette fidèle adaptation. Vous êtes Luke Skywal-



ker, aux commandes de votre chasseur vous partez à l'assaut de l'étoile de la mort, l'impenable quartier général de l'Empire. Mais n'allons pas plus loin, vous connaissez l'histoire.

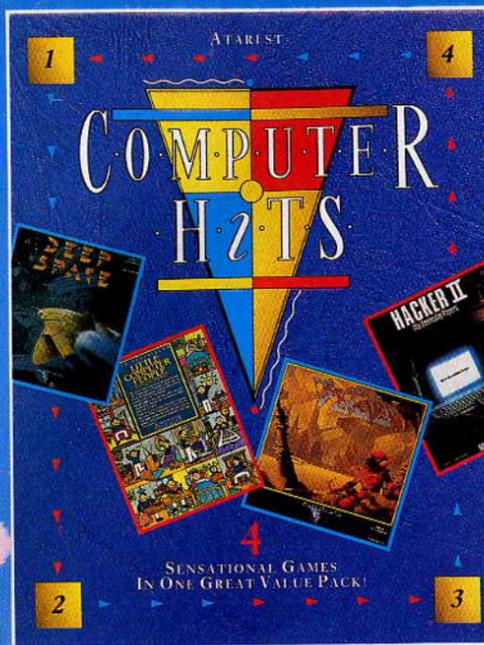
On retrouve dans ce programme le souffle épique du film, tout n'est qu'action et il n'y a pas de temps mort dans cette bataille galactique. L'animation rapide s'accompagne d'excellents effets sonores et de voix digitalisées tout droit sorties du film. Bien sûr on peut ne pas aimer les graphismes en vecteurs, mais il faut bien reconnaître qu'ils sont particulièrement bien utilisés dans ce programme. C'est un shoot them up passionnant, alors n'hésitez pas, partez combattre Darth Vader et que la force soit avec vous ! (Disquette Domark pour Amiga.) A.H.-L.

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

CARD SHARKS

Jeux de cartes

Si vous aimez les jeux de cartes et si vous ne trouvez pas de partenaire à votre taille, essayez Card Sharks (les requins des cartes). Vous pouvez choisir le poker (trois variantes), le blackjack ou hearts, un jeu peu connu en France. Ensuite vous sélectionnez trois adversaires parmi ceux qui vous sont proposés : Luigi, un paysan rou-

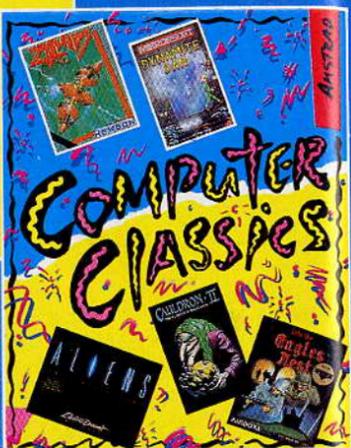


COMPUTER HITS (ST ET AMIGA)

Une fabuleuse compilation regroupant 2 hits de Psygnosis et 2 hits d'Activision. Deep Space, Brataccas, Hacker II, Little Computer People. Disponible sur Atari ST et Amiga.

COMPUTER CLASSICS

La compilation des compilations. Réunis ensemble, 5 classiques des jeux. Zynaps, Dynamite Dan, Aliens, Cauldron II, Eagles Nest. Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



LA SÉLECTION

5 STAR GAMES III

Compilation de 7 jeux dont 2 gratuits. Tous les styles sont présents.

Arcade, réflexion, simulation, etc. Tempest, The Way of Exploding Fist, Trap Door, Tau Ceti, Aliens, Firelord, Strike Force Harrier. Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.

10 COMPUTER HITS 4

Compilation de 12 jeux dont 2 gratuits en version k7, 7 jeux dont 1 gratuit en version disk. Rapport qualité/prix imbattable. Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



Tous ces produits sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne pouvez vous les procurer, commandez-les directement auprès de notre société. (Port gratuit. Règlement par chèque bancaire). Pour les produits Spectrum et C.B.M., nous consulter.

	ATARI ST	AMIGA	CPC K7	CPC DISK
Computer Hits	290	290		
Computer Classics			70	95
5 Star Games III			95	145
10 Computer Hits			95	145
Powerplay	195	195	95	145
Backlash	195	195		
Mercenary	195	195	140	170

— 10 % si vous commandez 2 jeux.
— 20 % si vous commandez 3 jeux et +.

Remplissez lisiblement votre bon de commande et retournez-le à : Sun-Soft, 10, rue Xavier-Bichat, 95150 TAVERNY. Tél. : (1) 39.60.87.04. Vous recevrez vos jeux sous 48 heures.

Nom
Adresse
CD Ville



blard, Lady, une belle jeune femme, Milton, l'intellectuel, Gorb, le Russe, Maggie, l'Anglaise ou bien Ronnie, l'Américain. Ces trois derniers présentent une ressemblance étonnante avec des chefs d'Etat bien connus.

La partie a lieu autour d'une table, les autres joueurs étant en face de vous. Les graphismes sont excellents et l'animation de qualité. Vos adversaires distribuent les cartes, ils clignent des yeux et changent d'expression.

Comme dans une bande dessinée, ils parlent dans des bulles pour annoncer leurs enchères ou lancer des plaisanteries dans le but de distraire votre attention. Les cartes posées sur la table sont très lisibles. Tout cela est très bien réalisé et pimente agréablement le jeu, contrairement à la plupart des programmes de ce type qui sont figés et manquent d'ambiance.

Card Sharks est un logiciel très soigné et bien conçu, qui de plus ne manque pas d'humour. Accolade, à son habitude, nous offre ici un programme de qualité. (Disquette Accolade pour C 64.) A.H.-L.

Type jeux de cartes
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

THUNDERBOY

Obstacles et ennemis

Rainbow Arts, la jeune et talentueuse firme allemande qui développe d'excellents jeux d'arcade sur Amiga, récidive. Après *Garrison*, le frère jumeau de *Gauntlet*, ce nouveau programme peut difficilement nier ses liens de parenté avec l'illustre *Wonderboy*. Mais qu'importe, puisque ces jeux sont réussis et ne souffrent pas de la comparaison avec leurs prédécesseurs. Le héros, un jeune blondinet, traverse de beaux paysages parsemés d'obstacles divers en évitant de nombreux animaux dont le contact est mortel. De temps à autre, il trouve des œufs qu'il brise afin de se procurer une hache bien utile pour se débarrasser de ses nombreux agresseurs.

Les personnages sont très mignons et se déplacent en un scrolling d'une fluidité remarquable. Cela s'accompagne d'une bande sonore sobre mais efficace qui

TUBES



ajoute beaucoup à l'ambiance de ce programme agréable. Ne vous laissez pas abuser par les jolis graphismes qui semblent tout droit sortis d'un dessin animé pour enfants car l'action est loin d'être facile. A partir, du deuxième niveau il faut vraiment s'accrocher pour progresser plus avant. C'est un jeu simple et très prenant qui réjouira les amateurs du genre. (Disquette Rainbow pour Amiga.) A.H.-L.

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

IKARI WARRIORS

Hélicoptère en péril

Annoncé depuis presque deux ans, *Ikari Warriors* était l'Arlésienne du jeu vidéo. Une version Amstrad était sortie depuis longtemps mais celle pour C 64 semblait abandonnée. Cette adaptation d'un jeu d'arcade n'est pas sans rappeler *Commando* : votre hélicoptère s'est écrasé derrière les lignes ennemies et il vous faudra faire un long chemin en affrontant des régiments entiers avant de revenir chez vous.

En route, vous combattez également des



tanks, des hélicoptères et des bunkers dont vous ne viendrez à bout que grâce à vos grenades. Prenez garde aussi aux mines dissimulées sur le chemin, elles ne deviennent visibles que lorsque vous arrivez dessus, vous laissant juste le temps de les éviter... si vous avez d'excellents réflexes ! A l'occasion, vous découvrirez des tanks qui clignent, vous signalant que vous pouvez monter à bord.

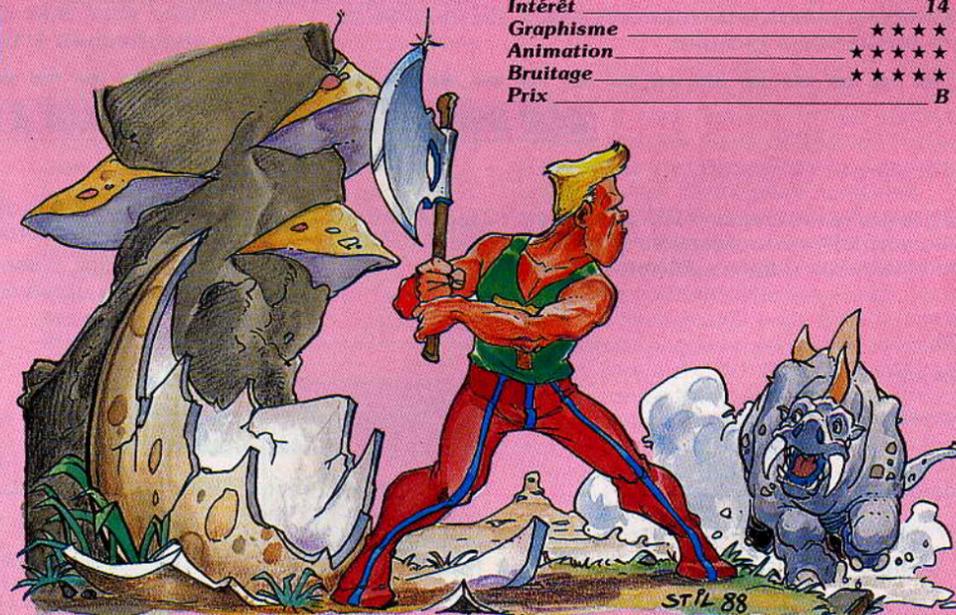
Une fois aux commandes de votre char, c'est la sécurité, vous écrasez tout sur votre passage et les tirs ennemis ne peuvent plus vous atteindre.

Votre véhicule ne peut être détruit que par une grenade ou bien par une panne de carburant, dans les deux cas il faut l'abandonner très vite avant qu'il n'explose.

Ce programme présente des sprites un peu grossiers et des décors moyens, mais l'ensemble n'est pas désagréable et le combat s'accompagne d'un thème musical tout à fait dans l'esprit du jeu.

L'action est prenante mais difficile lorsqu'on est seul. En revanche, si vous êtes deux, ce jeu prend alors sa véritable dimension et la progression devient plus aisée. *Ikari Warriors* est une réussite. (Disquette Elite pour Commodore 64.) A.H.-L.

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



TILT

MICROLOISIRS

**VOUS OFFRE
EN CADEAU UN ABONNEMENT
GRATUIT DE 6 MOIS**

**SI VOUS DEVENEZ LE
PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ**



**POUR VOTRE
AMI**

198 F. SEULEMENT



**POUR
VOUS**

GRATUIT

La meilleure publicité, c'est celle que nous font nos lecteurs. Vous appréciez TILT, alors faites-le découvrir à un ami qui vous ressemble. Vous y trouverez tous les deux un avantage important :

Vous d'abord : Pour vous remercier de votre collaboration, nous serons heureux de vous offrir un abonnement (ou une prolongation de votre abonnement si vous êtes déjà abonné) de six numéros à TILT. Six mois de lecture entièrement gratuite.

Votre ami lui, bénéficiera d'un tarif exceptionnel et recevra TILT pendant un an pour 198 F seulement au lieu de 249 F.

Alors transmettez-nous vite le bulletin d'abonnement d'un nouveau lecteur accompagné de son règlement. Nous ferons immédiatement le nécessaire pour que vous receviez tous les deux TILT dès le prochain numéro (et si vous êtes déjà abonné nous prolongerons votre abonnement actuel de six numéros.)

BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

OUI, je désire m'abonner à TILT pour un an (12 numéros dont un hors série) au prix exceptionnel de 198 F au lieu de 249 F. Prix de vente au numéro. J'économise ainsi 51 F.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] [] []

Ville :

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Cette offre n'est valable que pour un nouvel abonné.

à remplir par vous

Je suis le parrain d'un nouvel abonné à TILT dont vous trouvez ci-contre les coordonnées.

Veuillez m'adresser mon abonnement cadeau de six numéros à :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] [] []

Ville :

Je suis déjà abonné à l'adresse ci-dessus. Veuillez prolonger mon abonnement de six numéros. Ci-joint mon étiquette adresse qui porte mon numéro d'abonné.

A retourner à TILT - ABONNEMENTS 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09

TUBES

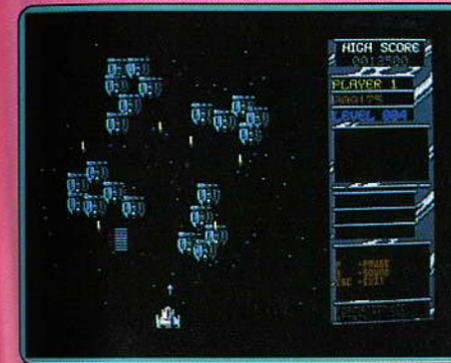
VYPER

Un déluge de bombes

Top Down, nouveau venu dans le monde des éditeurs de softs, démarre avec deux programmes, très classiques, mais qui bénéficient d'une réalisation de qualité. Après *Foot Man*, le second logiciel, *Vyper*, est un « shoot them up » dans la lignée de *Galaxian*. Vous affrontez des hordes d'aliens qui descendent inexorablement vers vous à une vitesse incroyable en vous noyant sous un déluge de bombes. Rien de bien original donc, mais la réalisation fait la différence et rend l'action d'autant plus passionnante. Les graphismes sont très réussis, les couleurs bien utilisées, le bruitage impressionnant et, surtout, l'animation est un modèle du genre. Les vaisseaux, variés, se déplacent à une vitesse folle en un mouvement particulièrement fluide, et chaque vague vous attaque d'une manière différente. Une animation extraordinaire qui laisse loin derrière ses concurrents sur



Pas de panique, un mouvement du joystick et le bouclier magnétique nous évite le pire. Puis vient la séquence délicate : atterrir en douceur pour récupérer les Oids après avoir détruit les installations Biocrètes. L'adversaire, quant à lui, ne se laisse pas faire, missiles à tête chercheuse, mine flottante et téléporteurs sont des dangers permanents. En outre, le fuel est un souci constant. Voilà donc un jeu d'action sympathique qui, sans être très complexe, donne beaucoup de fil à retordre à celui qui ose



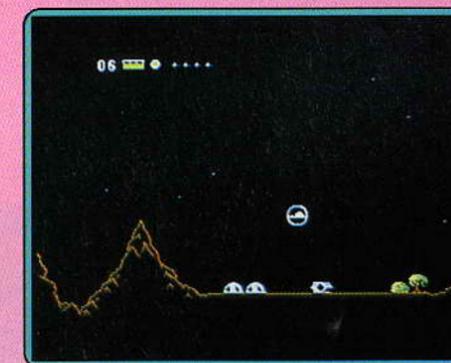
micro et n'a rien à envier aux réalisations pour salles d'arcade. De plus les scores sont sauvegardés sur la disquette, ce qui est appréciable dans ce type de jeu. Un « shoot them up » efficace et passionnant. (Disquette Top Down pour Amiga.) A. H.-L.

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

OIDS

Transformations

Un thème très classique pour ce jeu d'action qui n'est pas un « shoot them up ». Vous devez libérer les Oids des pinces mal intentionnées des Biocrètes. Ces derniers les transforment en distributeurs automatiques ou en appareils électro ménagers ! Vous avez le choix entre plusieurs planètes, de difficulté croissante. Un paysage à la *Defender*, un vaisseau qui est le frère jumeau de celui d'*Asteroids*. Le jeu débute par une soucoupe qui libère un de vos vaisseaux : les effets de la gravité se font aussitôt sentir. On met les gaz pour compenser... trop tard, on va percuter une paroi !



s'aventurer sur une des planètes. Les graphismes sont très corrects ainsi que l'animation et le bruitage. Une option très intéressante : le « Oids Construction Set » qui vous permet de créer vos propres planètes avec une facilité déconcertante. A vos joysticks ! (Disquette FTL pour Atari ST) D.B.

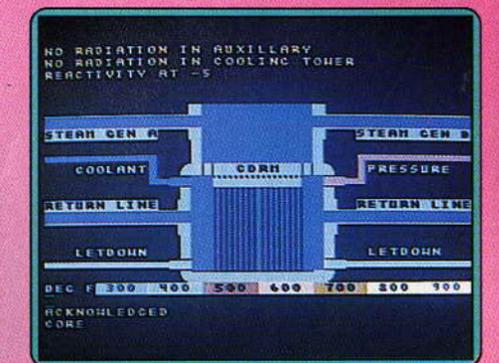
Type _____ action
Intérêt _____ 14
Graphisme _____
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ D

THE CHERNOBYL SYNDROM

Scénario catastrophe

Cette simulation de pilotage de centrale nucléaire est une retombée imprévue de la catastrophe de Tchernobyl. Le sort de millions de personnes est entre vos mains. L'ordinateur de contrôle de la centrale vous

renseigne en permanence sur l'état du moindre robinet et vous permet, à l'aide d'une cinquantaine de commandes, de maîtriser et de surveiller tous les paramètres de fonctionnement du réacteur : mise en



service des circuits de refroidissement, chargement ou vidange du cœur, contrôle de la réaction par réglage des barres de commandes, etc.

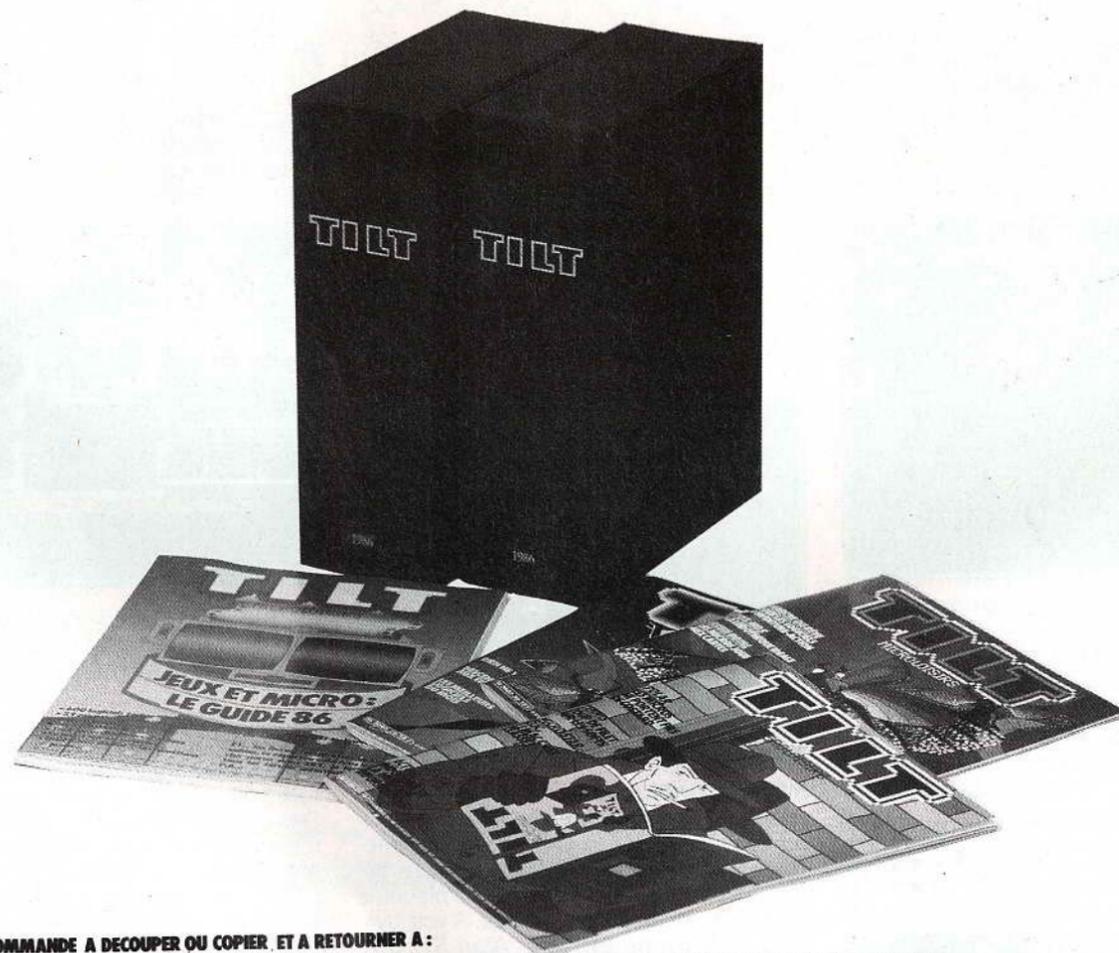
Le très large éventail d'actions nécessaires à la mise en service rend indispensable une bonne connaissance du principe de fonctionnement des centrales atomiques. Des schémas vous aident à repérer les éléments constitutifs du réacteur et à en comprendre le rôle. Pourtant, à tout moment pèse la menace d'une défaillance technique dont les conséquences peuvent être aggravées par des erreurs humaines.

Parviendrez-vous à éviter le pire en gardant votre sang-froid lorsque retentiront les alarmes ? De caractère statique et d'apparence terne, plus vraisemblable que réaliste (cela vaut d'ailleurs mieux pour nous !), cette simulation, unique en son genre, parvient malgré tout à distiller un sentiment d'angoisse permanent, lié au présage d'un accident imminent. De là à avoir avec elle des atomes crochus... (Disquette U.S. Gold pour Commodore 64. Notice partiellement en français.) J.-P. D

Type _____ simulation
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★
Prix _____ n.c.

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



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

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

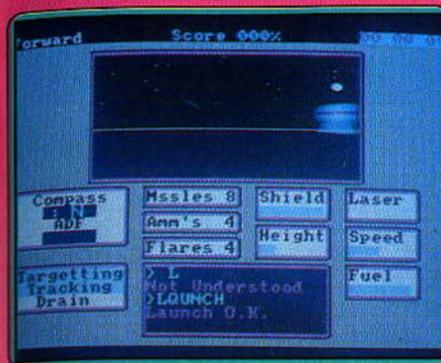
JE DESIRE RECEVOIR... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus) et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM..... PRÉNOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE.....

TUBES



ACADEMY (TAU CETI II)

Stratèges en action

Dans les bureaux de la Galcorp Academy, le jeune pilote choisit son vaisseau, en modifie les composants puis sélectionne sa première mission. Invasion de robots sur la planète Eventide, un simple « launch » pour lancement et c'est parti ! Un décor 3D très dénudé met en place le cockpit de l'engin. L'ordinateur signale bientôt une horde de kamikazes, petits points qui grossissent à l'horizon pour ensuite larguer leurs missiles. Tir laser, envoi de bombes ou de mines, il faut sans cesse tourner sur place pour localiser l'adversaire puis avancer au plus vite vers la prochaine offensive. Le but de cette mission : réunir 90 % de taux de réussite et rentrer à la base pour réparer les dégâts et accéder à une mission plus complexe encore... *Academy* possède deux atouts majeurs : la continuité de son jeu (sauvegardes, missions de difficulté croissante) et la souplesse de son animation. Les phases action sont bien sûr assez répétitives mais la difficulté du combat suffit largement à tenir le joueur en haleine... (Disquette CRL pour PC et compatibles.) O.H.

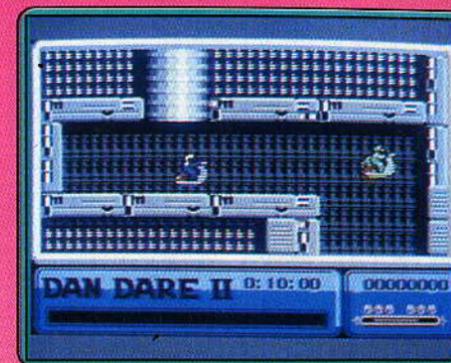
Type	action et stratégie
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

DAN DARE II

Pilote de l'espace

Voici le retour de Dan Dare, l'un des plus grands héros de la bande dessinée anglaise. Le premier programme était un excellent jeu d'arcade/aventure, mais avec le second nous changeons de genre pour passer à un shoot them up. Le pilote de l'espace affronte une fois de plus son ennemi de toujours : le Mekon. Celui-ci dispose d'un gigantesque vaisseau spatial dans lequel il crée artificiellement une nouvelle race de super-guerriers avec laquelle il compte envahir la terre. Chevauchant une moto volante vous pénétrez dans le navire de votre éternel ennemi afin de déjouer ses plans de conquête. Pour y parvenir vous devez détruire toutes les créatures que vous découvrirez au hasard

des couloirs de ce labyrinthe. Vous explorez chaque niveau en affrontant les troupes de votre ennemi, mais attention, il faut faire vite car vous avez activé un mécanisme d'auto-destruction. Avant qu'il n'explose vous devez nettoyer tout ce secteur et passer dans le suivant.



Si vous êtes fatigué de jouer les héros, choisissez d'être le méchant. Vous tenez alors le rôle du Mekon et votre tâche consiste à empêcher Dan Dare de remplir sa mission. Les amateurs d'action apprécieront, mais on peut toutefois regretter que ce programme ne laisse pas plus de place à la stratégie. (Disquette Virgin pour C64.) A.H.L.

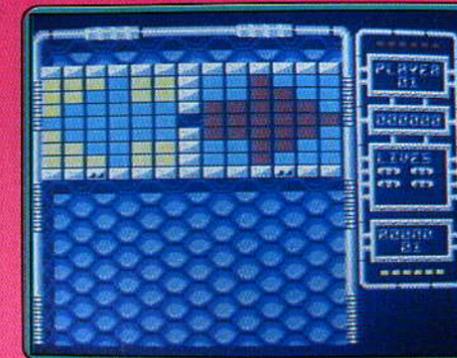
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



ARKANOID REVENGE OF DOH

Le passe-muraille

Après les nombreux clones d'*Arkanoid* qui ont envahi nos micros, voici la suite officielle de ce grand classique. A l'aide d'un nouveau vaisseau spatial, le Vaus II, vous affrontez à nouveau Doh. Mais laissons à ce scénario peu convaincant qui n'apporte rien à ce casse-briques traditionnel. Cette nouvelle version est tout à fait dans la lignée de la précédente. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de l'original sont au rendez-vous des pouvoirs nouveaux. Certaines vous donnent une seconde



raquette ou crée un fantôme qui vient à la rescousse, tandis que d'autres permettent à votre balle de traverser les briques sans rebondir ou de se scinder en cinq. En revanche l'une d'elles réduit de moitié la taille de votre batte, ce qui vous met dans une position très inconfortable.

Ce programme, bien réalisé, est proche de la version originale tant par les graphismes que par l'esprit du jeu. Imagine a visiblement choisi de jouer la carte de la continuité avec ce nouvel *Arkanoid*. Cela devrait satisfaire les incondionnels du genre, mais on pourra lui reprocher de ne pas se distinguer de ses innombrables concurrents. (K7 Imagine pour C64) A.H.L.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

JINKS

La balle et la batte

Ce programme offre la particularité d'être le premier casse-briques à scrolling horizontal. L'objectif consiste à guider la balle, jusqu'à un but situé à l'extrémité droite du terrain. Au passage, vous rencontrez des obstacles divers : des barrières, des objets mobiles qui peuvent détruire votre batte ou la faire rétrécir, ainsi que des blocs qui vous procurent une balle ou une raquette supplémentaire.

Lorsque vous parvenez à introduire la balle dans le but vous passez alors à un écran intermédiaire avant de repartir dans une autre zone. Une fois traversé les quatre premiers secteurs, vous recommencez une nouvelle série rendue plus difficile par la présence de créatures dont le contact est mortel et qui tentent d'entraver votre progression.

La réalisation de ce programme est de bonne qualité : les décors sont très soignés et le scrolling fluide. Le tout agrémenté par d'excellents effets sonores.

L'action, quant à elle, est assez déconcertante. En effet, la balle est difficilement contrôlable car elle se déplace plus rapidement que votre batte. Parfois, elle vient frôler le but pour repartir ensuite à l'autre bout du terrain. Ce logiciel, au concept original, est assez prenant mais, toutefois, il souffre,

VIDEOSHOP L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES SUR TOUTE LA GAMME 16/32 BITS AMIGA et MEGA STF



Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- **DEMONSTRATION**
Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente. Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- **CREDIT**
Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- **FORMATION**
Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
Service formation : 45 38 71 00
- **VENTE PAR CORRESPONDANCE**
La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock. Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500



CONSOLE SE

CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux!!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (Course de motos)

En option :

- LE PHASER
- 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF	2990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	4990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	5490F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124	
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	5990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	6990F

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER 6490F
Gamme MEGA ST disponible; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF	4490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique	5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique	7490F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124
+ Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT)
+ Imprimante CITIZEN 120 D 7490F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 8990F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124
+ Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D 9990F
Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Caméscopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme. Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente. Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

GAMME 64-128

Un peu essouffé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS	1450F
COMMODORE 128 + JANE	2190F
COMMODORE 128D + JANE	3990F

OFFRES SPECIALES
COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + MONITEUR COULEUR 4490F
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901 5990F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500	4490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084	6990F
AMIGA 2000	11490F

OFFRES SPECIALES
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 6490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 7990F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084 13990F

Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises), port et prestations en sus (100F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+2	990F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS
CPC 464 MONOCHROME + ADAPTEUR PERITEL 2290F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTEUR PERITEL 3290F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000 5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

SD MONOCHROME
SD COULEUR
DD MONOCHROME
DD COULEUR
Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible. Plus de 200 périphériques en stock permanent!!!

THOMSON

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré)	2990F
TO8 D + MONITEUR COULEUR	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme. La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP Département VPC, BP 105
75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur : _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je possède un micro ordinateur :

- Je choisis la formule de règlement :
- Au comptant À crédit*
 - Je vous joins mon règlement par :
 - Chèque bancaire CCP
 - Contre remboursement (100 F en sus).

* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

- Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
- Montant achat - Apport comptant
 - Nombre de mensualités 1^{er} versement à 90 jours OUI NON
 - Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC

Remise club 10%
Carte n°.....

PORT 100 F.

Montant total TTC



AMSTRAD 6128



THOMSON TO8



ATARI 520 STF

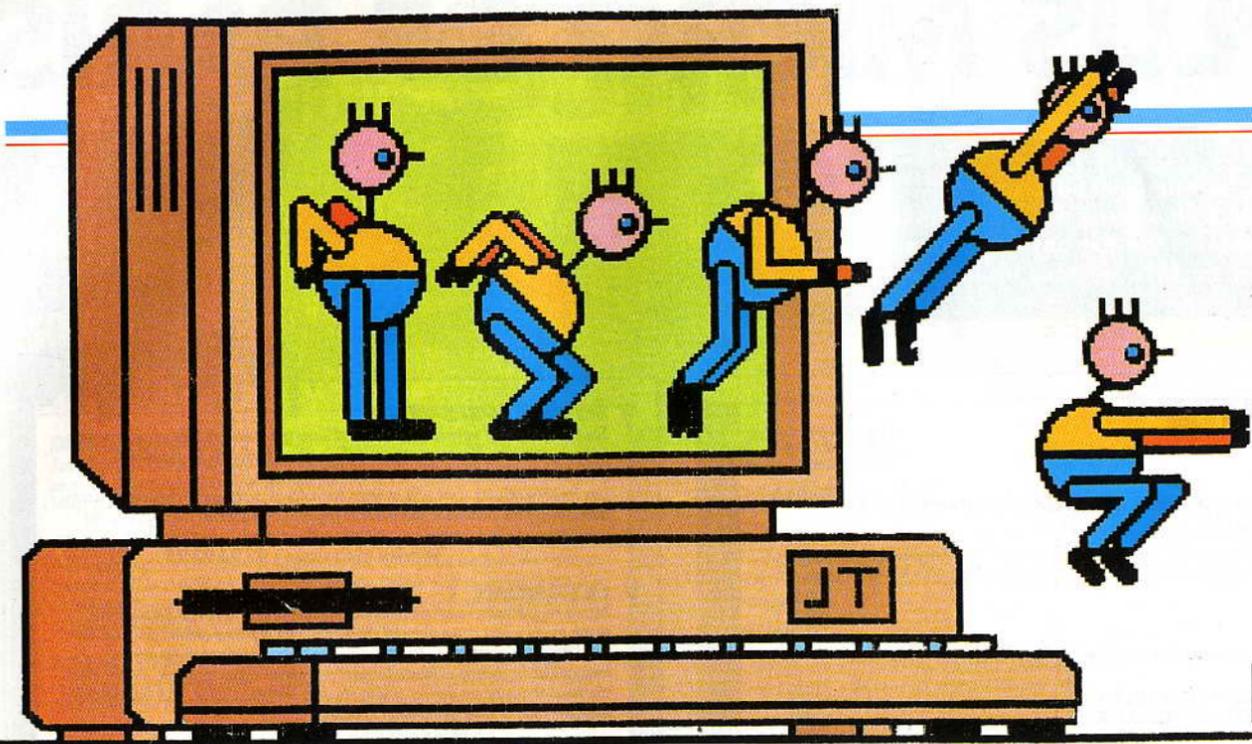
GARANTIE 2 ANS
PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

- **SERVICE APRES-VENTE**
Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat. Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
Service technique : 42 96 93 95
- **OCCASIONS**
Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.
- **LES COLLECTIVITES**
Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées. Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

ATTITUDES

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1.02.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. * Sous réserve des stocks disponibles.



Pixy Symphonies

Comment insuffler la vie à vos créations graphiques, animer un jeu ? Deux questions qui appellent deux réponses distinctes. Le premier volet de notre enquête vous aide à choisir les meilleurs logiciels d'animation. Le mois prochain, les plus grands programmeurs vous révéleront leurs « trucs » et leurs méthodes de travail...

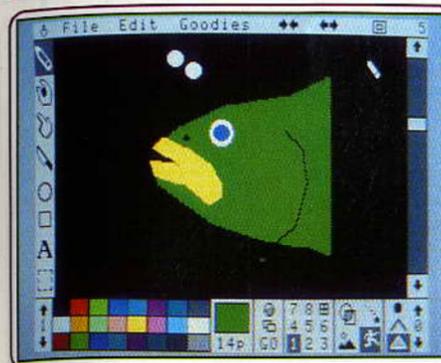
Les jeux informatiques sont de plus en plus fréquemment animés par une sorte d'idée fixe : ressembler à des films ou à des dessins animés. Cinemaware en a même fait, avec un certain succès, le concept de base de ses jeux, et d'autres créateurs s'engouffrent dans cette voie. Mais l'animation d'images sur micro-ordinateurs ne concerne pas seulement les jeux. Les progrès accomplis par les logiciels d'animation leur permettent désormais d'aborder des applications plus professionnelles, comme la réalisation de petits films publicitaires, ou de génériques pour les émissions de stations de télé locales par exemple. Ces progrès logiciels mettent naturellement en évidence les insuffisances du matériel. Les capacités de stockage requises sont énormes (il est impossible de descendre au-dessous d'une vingtaine d'images par seconde sans nuire à la fluidité du mouvement) et la puissance de calcul nécessaire à la réalisation d'animations en temps réel

d'objets en trois dimensions est encore hors de portée des micro-ordinateurs. Les résultats obtenus avec les logiciels examinés dans le cadre de ce dossier sont donc loin d'égaliser les fascinantes réalisations présentées à l'occasion de salons professionnels tels qu'Imagina. Mais grâce à des techniques diverses, par le déplacement de lutins ou par des transformations vectorielles, il vous permettront d'insuffler la vie à vos créations graphiques.

Fantavision GS : avec *Fantavision*, Broderbund reste fidèle à sa tradition d'éditeur de logiciels conciliant performances, simplicité et convivialité. Ce programme d'animation existait déjà sur *Apple II e/c* mais il a été totalement réécrit pour le *GS* afin de tirer parti de ses capacités graphiques et sonores. Le principal intérêt de *Fantavision* vient de sa technique d'animation bien particulière : l'animation vectorielle. En effet, la quasi-totalité des softs de ce

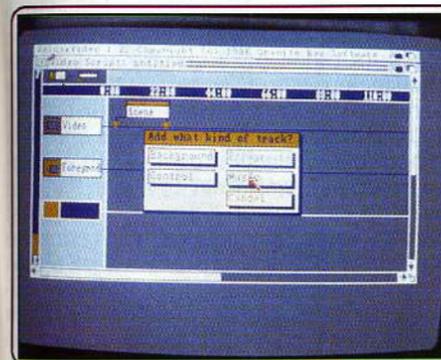


D O U S U H U E



Fantavision utilise le procédé vectoriel...

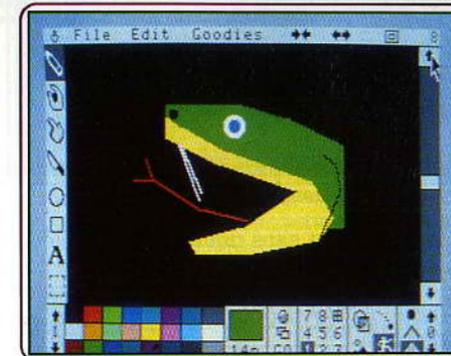
genre ont recours à des animations en « bitmap » : l'utilisateur dessine la « forme », le sprite qu'il souhaite animer. Il doit ainsi dessiner par étapes l'animation d'un sprite ; le programme se contentant d'afficher le premier, de l'effacer puis d'afficher le second... et ainsi de suite. Ce procédé a l'avantage de permettre des animations réussies car il est possible de réaliser des sprites très soignés mais demande, en contre partie, beaucoup de travail car chaque étape de la séquence doit être dessinée (et souvent au point par point). A l'inverse, le procédé vectoriel réalise des animations moins fouillées, tout en restant satisfaisantes, avec une facilité déconcertante.



Deluxe Vidéo : schéma réglant le découpage.

Il s'agit de dessiner l'élément de départ de votre séquence, à l'aide de formes simples (lignes, cercles, rectangles...), puis de faire de même pour la dernière image et *Fantavision* se charge de calculer toutes les évolutions intermédiaires entre ces deux images. L'écran est divisé en quatre parties. Le haut est occupé par des menus déroulants qui

gèrent les accès disques (sauvegarde, chargement...), les fonctions d'édition (couper/coller, dupliquer...) et des options permettant de faire pivoter, d'étirer, de modifier un objet ou d'utiliser le zoom. Il est possible de sonoriser ses animations et de modifier les divers paramètres de chaque



... et génère les images intermédiaires.

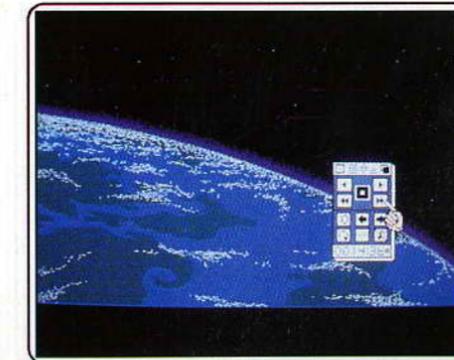
« bruitage ». La droite de l'écran est constituée par une représentation d'un film qui permet de savoir quel est le nombre de « poses » que comporte votre animation, d'en modifier ou d'en sélectionner une rapidement. A gauche de l'écran, des icônes permettent de créer les objets (formes élémentaires, pinceau, insertion de texte...). Le dernier menu, situé au bas de l'écran regroupe sous forme d'icônes, la palette de couleurs, une zone donnant le statut de l'objet et le nombre d'objets à l'écran. Une case de contrôle permet de sélectionner les différentes animations disponibles (normale ou avec des effets spéciaux) et celles-ci sont limitées à huit objets par écran. *Fantavision* est un formidable outil d'animation par sa simplicité et son côté intuitif. Mais il n'en demeure pas moins que l'animation vectorielle peut se révéler un peu frustrante pour qui privilégie le côté « artistique », car elle ramène tout à des formes géométriques aisément manipulables et procure ainsi une animation fluide, mais dont la simplification se fait parfois au détriment de la beauté des objets animés. (Disquette Broderbund pour *Apple II GS* et *Apple II*)

Deluxe Vidéo : quatre disquettes, un manuel de deux cents pages... L'ambition de ce programme, qui va au-delà de l'animation graphique au sens strict, pourrait presque se mesurer au poids de la boîte. Les icô-



La simplicité d'emploi rejoint celle des dessins.

nes du logiciel — une caméra vidéo, un magnétoscope ou des cassettes — donnent le ton : l'analogie avec les techniques vidéographiques est poussée à son paroxysme. La construction d'une « vidéo » commence par la définition d'un schéma général, d'un découpage temporel réglant l'apparition des scènes et des illustrations musicales. Sur les traits horizontaux représentant l'écoulement du temps sont alignés des carrés correspondant aux différentes scènes qui composent la vidéo. Deux pointeurs mobiles associés à chacun des carrés permettent de déterminer avec précision le début et la fin de chaque scène. Il suffit de



Deluxe Vidéo : noter la boîte de commande.

cliquer sur un des pavés représentant les scènes pour accéder à un niveau inférieur de l'organisation de la vidéo, pour se rapprocher des détails élémentaires. La représentation graphique de l'organisation d'une scène est similaire à celle qui décrit la structure générale de la vidéo : on retrouve donc, sur ce deuxième écran, les lignes représentant l'écoulement du temps pour

Tagada, tagada... Oumff! Oumff! Plop, plop, plop...

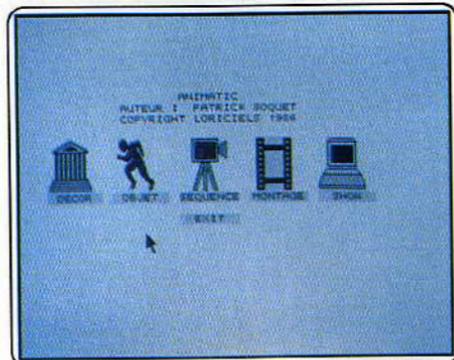
chacun des éléments de base (bruitage, image de fond, objet, textes, etc.), mais les carrés fléchés commandent cette fois-ci l'exécution d'un certain nombre d'opérations telles que le chargement ou l'effacement d'une image, le déplacement d'un objet au premier plan ou l'émission d'un bruit digitalisé. Des fenêtres de dialogue permettent un paramétrage précis de chacune des fonctions invoquées dans le schéma. Le programme se sert bien entendu d'images créées avec *Deluxe Paint*, mais la palette utilisable est limitée à huit couleurs. Les fichiers de musique peuvent quant à eux provenir des logiciels *Instant Music* ou *Deluxe Music Construction Set*. L'image d'une télécommande disposant d'un chronomètre, de touches d'avance et de retour rapide, de défilement à rebours ou d'arrêt sur image permet d'intervenir sur le déroulement de la vidéo. Si l'on s'en tient rigoureusement aux critères de qualité retenus pour ce dossier, *Deluxe Vidéo* est plutôt décevant : l'animation manque de fluidité, la palette de couleurs est limitée, les fonctions proposées ne



Outils graphiques déplace des bulles...

ordinateur est sans doute une voie pleine d'avenir, mais qui reste encore hors de portée de la micro d'aujourd'hui. (Disquettes Electronic Arts pour *Amiga*. Notice en anglais.) J.-P. D.

Outils graphiques : les adeptes du ST ont peut-être encore en mémoire les images du clip publicitaire d'Atari, dans lequel on pouvait voir un globe terrestre tournoyant et rebondissant à l'écran de l'ordinateur. C'est avec ce logiciel, sobriement intitulé « Outils graphiques », que Jean-Yves Corre a réalisé l'animation montrée dans la publicité. Cet ensemble de trois programmes qui travaillaient indifféremment avec des images



Le menu principal d'Animatic.

permettent pas la réalisation d'animations très complexes. Ce logiciel a plutôt pour vocation la création de petites séquences de présentation, d'information ou de publicité à l'aide de fonctions gérant l'animation des textes et des caractères, travail grandement facilité par son organisation claire et rigoureuse. Mais il vise trop haut et rate en partie sa cible : la réalisation de vidéo sur



Dans la fenêtre, l'objet à animer.

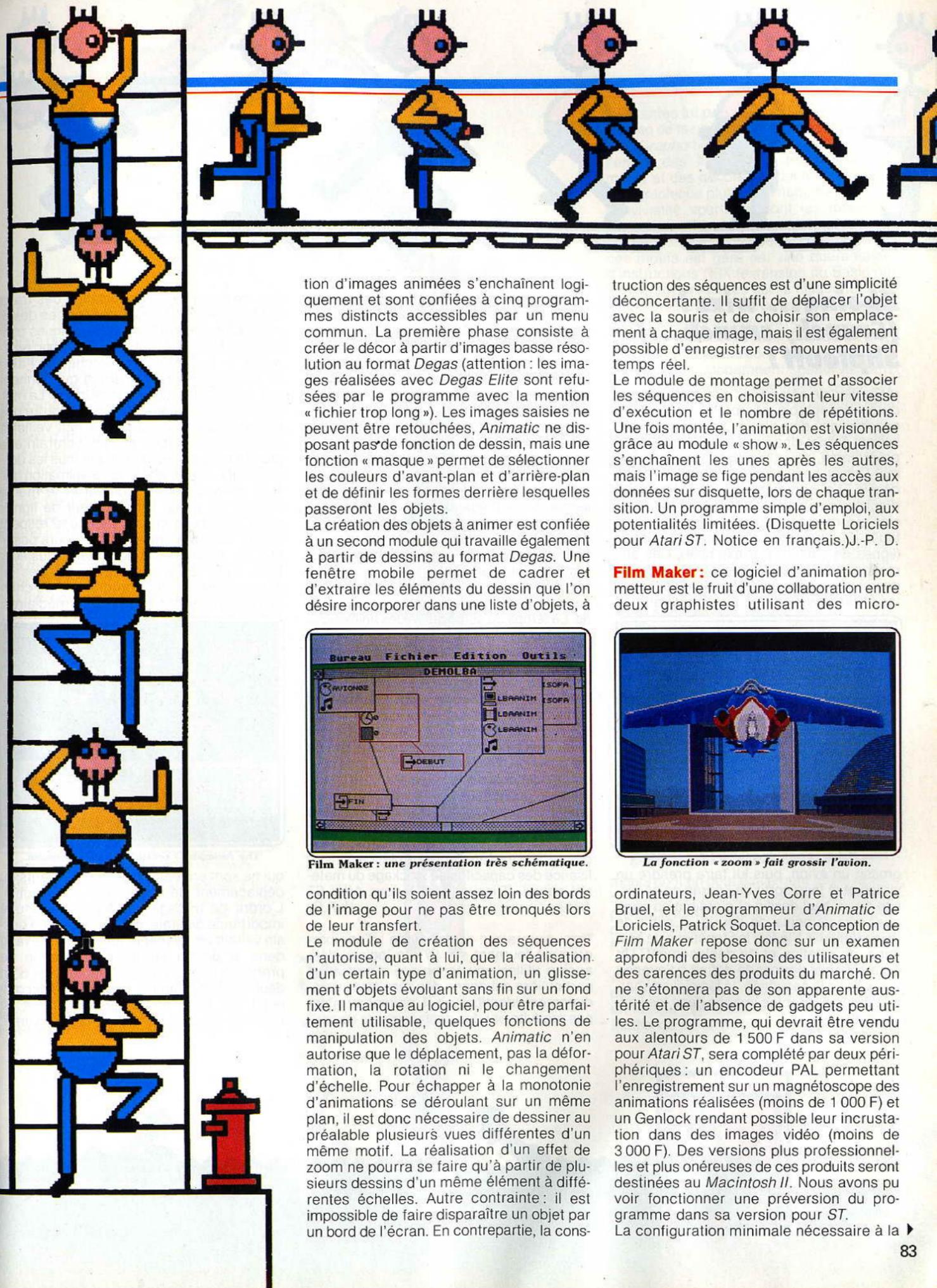
Degas ou *Néochrome* ne peut être considéré comme un logiciel d'animation graphique à part entière. Il s'agit d'un ensemble d'outils complémentaires capables d'exécuter certaines fonctions pointues que l'on trouve rarement dans les logiciels ordinaires. Le premier programme permet de simuler le déplacement d'une ou deux bulles de verre sur une image dessinée avec *Degas*



... et projette des images sur une sphère.

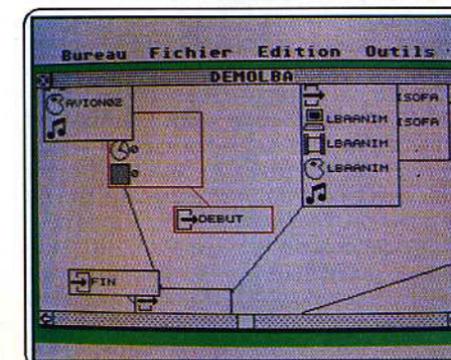
ou *Néochrome*. Une fois définie la taille de la bulle, il reste à tracer son parcours. La taille de la bille peut encore être modifiée grâce à une option « zoom », de sorte que l'animation paraisse se dérouler dans l'espace et non dans un seul plan. L'effet produit est très réaliste, et les déformations dues à la courbure de la bille (effet de loupe) sont bien restituées. Le second programme permet d'ouvrir jusqu'à seize portes dans un dessin préalablement chargé en mémoire. La construction de l'animation est aisée : définition des zones, du sens et du mode d'ouverture puis, éventuellement, chargement d'une image de fond. Le troisième effectue des projections d'images planes sur des surfaces sphériques dont il gère la rotation et le déplacement selon un parcours défini par l'utilisateur. L'image choisie peut-être plaquée en totalité ou en partie sur toute la sphère ou sur une ou deux hémisphères. Selon le mode choisi, la sphère est totalement opaque, ou en partie transparente, laissant apparaître l'image du fond (la couleur de transparence est dans ce cas automatiquement sélectionnée par le logiciel). Comme pour les deux autres programmes, chaque image est ensuite calculée et sauvegardée sur une disquette vierge (une disquette double face peut en contenir vingt-deux), la relecture étant assurée par un programme de visualisation. Conçus pour répondre à des besoins très particuliers, ces outils graphiques faciles à mettre en œuvre ne peuvent se substituer aux logiciels d'animation « généralistes ». (Disquette YLE pour *Atari ST*. Notice en français.) J.-P. D.

Animatic : saluons la simplicité d'utilisation de ce logiciel qu'un manuel de dix pages suffit à maîtriser. Les étapes de la réalisation



d'images animées s'enchaînent logiquement et sont confiées à cinq programmes distincts accessibles par un menu commun. La première phase consiste à créer le décor à partir d'images basse résolution au format *Degas* (attention : les images réalisées avec *Degas Elite* sont refusées par le programme avec la mention « fichier trop long »). Les images saisies ne peuvent être retouchées, *Animatic* ne disposant pas de fonction de dessin, mais une fonction « masque » permet de sélectionner les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan et de définir les formes derrière lesquelles passeront les objets.

La création des objets à animer est confiée à un second module qui travaille également à partir de dessins au format *Degas*. Une fenêtre mobile permet de cadrer et d'extraire les éléments du dessin que l'on désire incorporer dans une liste d'objets, à



Film Maker : une présentation très schématique.

condition qu'ils soient assez loin des bords de l'image pour ne pas être tronqués lors de leur transfert.

Le module de création des séquences n'autorise, quant à lui, que la réalisation d'un certain type d'animation, un glissement d'objets évoluant sans fin sur un fond fixe. Il manque au logiciel, pour être parfaitement utilisable, quelques fonctions de manipulation des objets. *Animatic* n'en autorise que le déplacement, pas la déformation, la rotation ni le changement d'échelle. Pour échapper à la monotonie d'animations se déroulant sur un même plan, il est donc nécessaire de dessiner au préalable plusieurs vues différentes d'un même motif. La réalisation d'un effet de zoom ne pourra se faire qu'à partir de plusieurs dessins d'un même élément à différentes échelles. Autre contrainte : il est impossible de faire disparaître un objet par un bord de l'écran. En contrepartie, la cons-

truction des séquences est d'une simplicité déconcertante. Il suffit de déplacer l'objet avec la souris et de choisir son emplacement à chaque image, mais il est également possible d'enregistrer ses mouvements en temps réel.

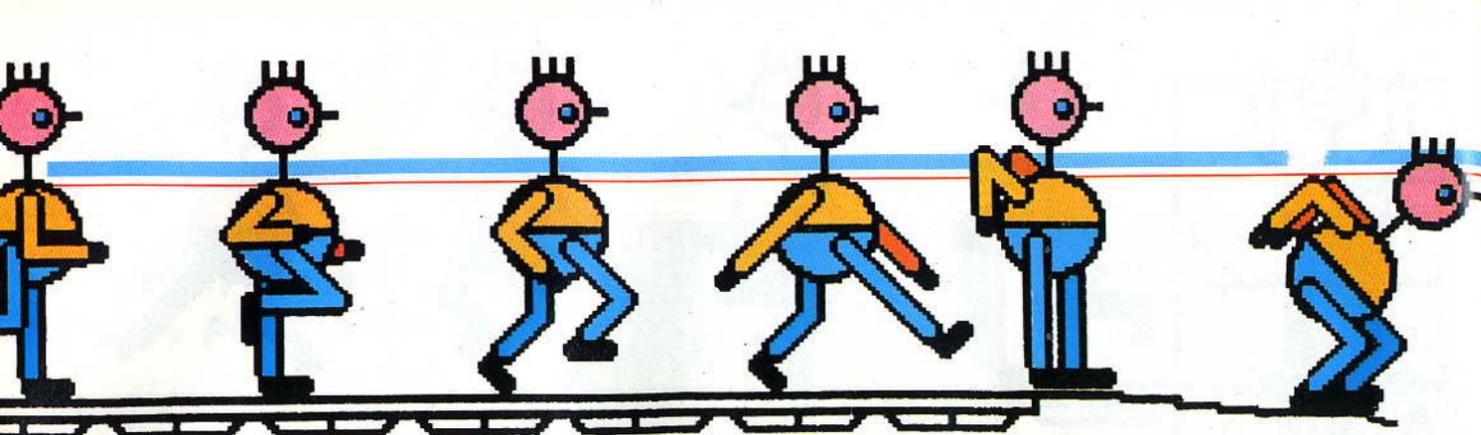
Le module de montage permet d'associer les séquences en choisissant leur vitesse d'exécution et le nombre de répétitions. Une fois montée, l'animation est visionnée grâce au module « show ». Les séquences s'enchaînent les unes après les autres, mais l'image se fige pendant les accès aux données sur disquette, lors de chaque transition. Un programme simple d'emploi, aux potentialités limitées. (Disquette Loricels pour *Atari ST*. Notice en français.) J.-P. D.

Film Maker : ce logiciel d'animation prometteur est le fruit d'une collaboration entre deux graphistes utilisant des micro-



La fonction « zoom » fait grossir l'avion.

ordinateurs, Jean-Yves Corre et Patrice Bruel, et le programmeur d'*Animatic* de Loricels, Patrick Soquet. La conception de *Film Maker* repose donc sur un examen approfondi des besoins des utilisateurs et des carences des produits du marché. On ne s'étonnera pas de son apparente austérité et de l'absence de gadgets peu utiles. Le programme, qui devrait être vendu aux alentours de 1500 F dans sa version pour *Atari ST*, sera complété par deux périphériques : un encodeur PAL permettant l'enregistrement sur un magnétoscope des animations réalisées (moins de 1000 F) et un Genlock rendant possible leur incrustation dans des images vidéo (moins de 3000 F). Des versions plus professionnelles et plus onéreuses de ces produits seront destinées au *Macintosh II*. Nous avons pu voir fonctionner une préversion du programme dans sa version pour *ST*. La configuration minimale nécessaire à la



Zboing... wizz! (Crunch, crunch...) Shplouff!

réalisation de séquences d'animation d'une durée acceptable comprend un 1040 ST accompagné d'un disque dur, le logiciel travaillant à vingt-cinq images par seconde. Le programme, qui utilise des images au format *Degas*, ne possède aucune fonction de dessin. La construction des séquences d'animation ne se fait pas à partir des dessins eux-mêmes, mais d'un schéma constitué de repères préalablement tracés (lignes de contour par exemple). Ces animations sont ensuite manipulées comme des objets, grâce à des fonctions puissantes et simples d'emploi. Faire apparaître et

Un autre menu sert à l'établissement, sous une forme arborescente, des liens entre objets devant se déplacer de manière identique. La gestion des variations de couleur est confiée à un programme spécifique doté de fonctions mises en œuvre à la souris, en temps réel. La version finale du programme devrait comporter une fonction d'interpolation assurant automatiquement le passage graduel d'une couleur à une autre. La phase suivante, la réalisation du montage des séquences, fait appel à un programme distinct. L'enchaînement des séquences est également présentée sous une forme arborescente, et il est possible de définir des conditions de passage ayant pour effet de rendre l'animation plus interactive. L'animation pourra suivre un chemin différent selon la touche frappée ou la zone de l'image sélectionnée avec la souris. Le temps de compilation des animations réalisées est fonction du nombre d'objets animés présents simultanément à l'écran. Le compactage d'une séquence de quatre secondes peut prendre près de deux heures ! Il est possible de limiter la taille du fichier en ne sauvegardant qu'une image sur deux ou sur trois, l'ordinateur faisant durer plus longtemps chaque image lors de la restitution. *Film Maker*, créé pour se plier aux exigences de la réalisation de petits « films » publicitaires ou didactiques sur ordinateur, prend place parmi les meilleurs programmes d'animation graphique sur micro et fait apparaître de manière flagrante, à la lumière de son ambition, l'insuffisance des capacités de stockage du matériel actuel. (Disquette LBA pour Atari ST 1040) J.-P.D.

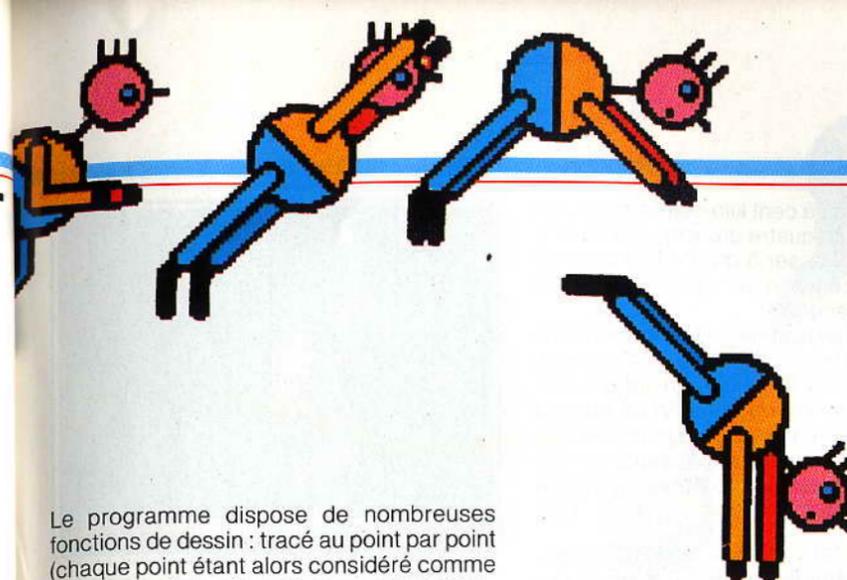
The Animator: homonyme d'un programme tournant sur ST, ce logiciel déjà ancien utilise une technique d'animation particulière qui donne des résultats immédiatement identifiables. L'animation n'est pas produite par des déplacements de spri-

tes, mais par simple translation des traits définissant les contours des formes dessinées. Cette méthode impose quelques contraintes. Les lignes courbes sont donc prosrites, et doivent être approchées à l'aide de petits segments de droite qui donnent aux dessins une allure géométrique. La multiplication des segments pose en outre des problèmes de mémoire, et il faut veiller à en limiter le nombre. Mais la contrainte la plus lourde provient du fait que tous les dessins d'une même séquence d'animation doivent obligatoirement comporter le même nombre de traits. Un compteur de lignes placé en bas de l'écran facilite le respect de cet impératif, mais il est toujours possible de tricher en superposant plusieurs traits. Une fois les principales étapes de l'animation créées, le programme se charge de générer des images intermédiaires,



The Animator : vectoriel mais sommaire.

qui ne sont en réalité que des moments du déplacement de leurs traits constitutifs. L'ordre de traçage des lignes revêt une importance capitale, chaque trait d'un dessin venant remplacer le trait du même rang dans le dessin suivant. L'animation ne prend donc pas a priori l'apparence d'un déplacement d'objets : le dessin se décompose, les traits dissociés bougent et se recomposent pour former l'image suivante.



Le programme dispose de nombreuses fonctions de dessin : tracé au point par point (chaque point étant alors considéré comme un segment), tracé de lignes ou de polygones, coloration des surfaces fermées (se méfier des débordements de couleur lors de l'animation !), duplication, déformation, réduction, agrandissement ou rotation de portions d'images... L'édition des séquences animées est facilitée par des options de duplication, d'insertion ou de suppression de planches. La vitesse d'affichage des images peut-être ajustée.

La longueur maximum des animations dépend à la fois de la complexité des dessins et de la taille de la mémoire centrale de la machine. Avec un CPC 6128, *The Animator* peut produire des animations près de cinq fois plus longues qu'avec les CPC 464 et 664. Un programme intéressant quoique

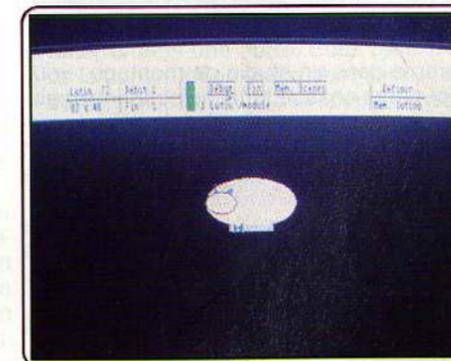


Grapho : écran de présentation de motifs.

limité, dont les résultats s'apparentent souvent plus à des effets spéciaux qu'à de véritables dessins animés. (Disquette Discovery pour CPC. Notice en anglais.) J.-P.D.

Grapho : plus ambitieux que *Animator* sur CPC, *Grapho* est aussi beaucoup plus difficile à maîtriser. Contrairement à la plupart des logiciels d'animation qui prennent l'utilisateur par la main grâce à des fonctions

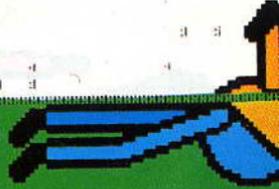
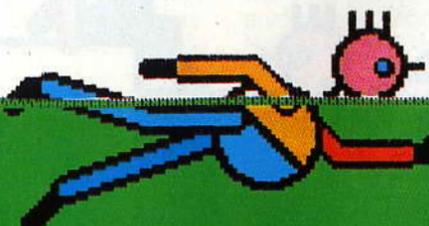
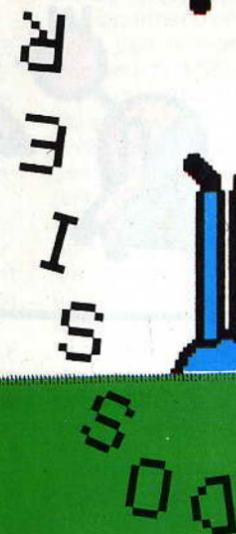
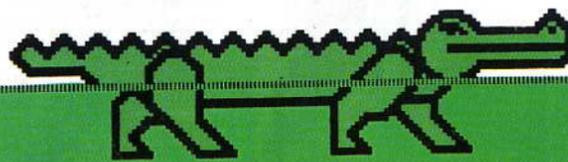
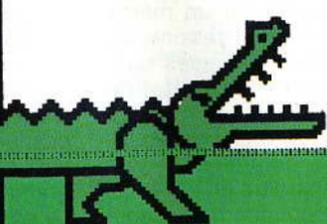
puissantes lui permettant d'intervenir tout au long de la chaîne de production des images, *Grapho* l'oblige à se salir les doigts à l'encre des listings. La réalisation des motifs et des décors est confiée à un éditeur graphique plutôt rudimentaire et d'une convivialité spartiate, dont les fonctions sont accessibles à partir des touches du clavier. Tout ce qui concerne l'animation de ces motifs est géré par une quarantaine d'instructions RSX (extension du Basic de l'Amstrad) présentes sur la disquette. Les inconvénients de ce procédé sont heureusement compensés par de nombreux avantages, dont on ne peut profiter qu'en programmant un peu. Alors que les logiciels d'animation condamnent généralement leurs utilisateurs au spectacle passif de démos, les images de *Grapho* peuvent être intégrées dans des jeux en Basic et bénéficier d'une animation interactive grâce aux paramètres acceptés par les commandes RSX. Il est ainsi possible de charger au cours d'un jeu des images présentes sur la disquette, d'afficher instantanément des motifs ou des décors stockés dans les quatre « écrans invisibles » (zones-mémoire utilisées comme espace de stockage d'images). Les RSX proposées couvrent l'essentiel des besoins des programmeurs de jeux : gestion des scrollings horizontaux, déplacement des motifs ou des séquences de



Artist : créer le lutin élément par élément.

motifs dont on peut également tester la rencontre ou l'entrée dans une zone de l'écran préalablement définie... (Disquette CTS pour Amstrad CPC 6128. Notice en français.) J.-P.D.

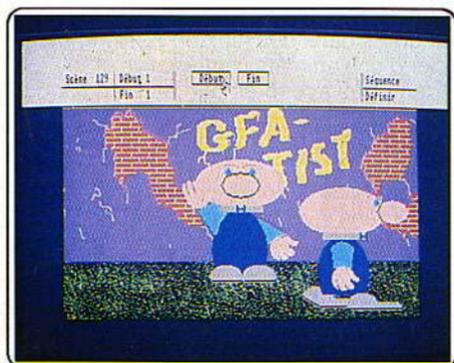
Artist : *Artist* est d'abord un logiciel de graphisme fantastique. Il est en même temps un logiciel d'animation. Inutile de se jeter sur la copie de la dis-



Splitch, splotch Hééé... Hop! Zou.

quette du copain : les fonctions animation d'Artist exigent de suivre attentivement le manuel. Car si certaines fonctions d'animation sont commandées par le menu graphique, elles se limitent à la création de lutins par déformations de fenêtres. A ce stade vous obtiendrez des résultats spectaculaires à souhait : déformations, rotations, cycle de couleurs.

Mais le travail sérieux commence avec le passage à un deuxième menu, entièrement consacré à l'animation. Vous agissez



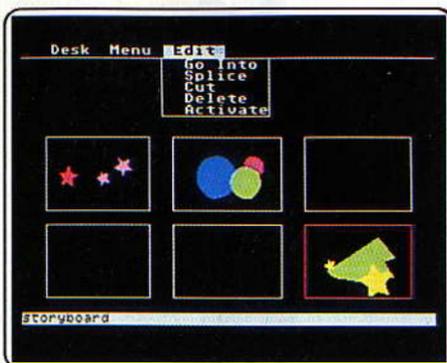
L'animation démarre devant un fond complexe.

comme dans un studio de montage : vous récupérez chaque lutin, sélectionnez celui qui vous intéresse, décidez de quand commence et finit l'animation en choisissant l'étape précise de son mouvement. Vous pouvez choisir un fond et décider du déplacement du lutin sur l'écran. Il est possible d'appeler plusieurs lutins sur le même écran. Les touches de direction commandent un « déroulement » image par image. En fait le lutin en mouvement est composé des étapes au nombre choisi par l'utilisateur, mais créées par la machine entre la forme d'arrivée et celle de départ. Au cas où le lutin se déplace, c'est le programme qui s'arrange pour rendre cohérent le mouvement et la transformation. Puis vous pouvez enchaîner les scènes et créer des films. Un seul ennui : les multiples sauvegardes à effectuer car le Méga ST « plante » souvent avec ce programme (quand on le surmène). Une seule limitation : la mémoire vive : avec 1 Méga octet de RAM Artist peut monter jusqu'à deux mille scènes, le film

occupera jusqu'à cent kilo-octets, mettra en œuvre soixante-quatre groupes et cinq cent douze lutins. Passer à quatre MO autorise huit mille scènes mais laisse les autres valeurs inchangées.

Un fichier annexe, appelé « Interpreteur Run Only », sait exécuter des films réalisés avec Artist sans l'aide du logiciel, un autre fichier se livre à la fusion de films. Vous buterez moins vite sur le manque de place en mémoire centrale que sur la capacité des disquettes. (Disquette Micro Application pour Atari ST 1040) D.S.

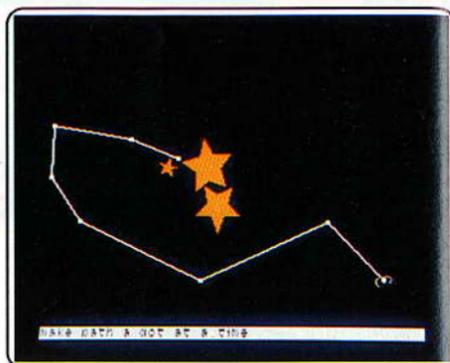
Aegis Animator : initie en douceur à l'animation. Sur Amiga ou sur ST réalisez des films, plan par plan. L'animation repose ici sur la déformation d'objets en deux dimen-



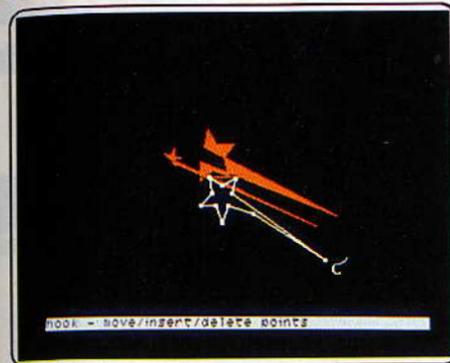
Aegis Animator ST : six animations ensemble.

sions. Principe différent de celui d'Artist où le mouvement provient de la déformation de fenêtres entières parfois plaquées sur des formes en relief, différent aussi des logiciels qui, comme Film Director, font gérer le déplacement de lutins par la machine, mais vous imposent de dessiner toutes les images correspondant aux étapes de leurs déformations. Aegis Animator ressemblerait plus aux animations des logiciels de « Conception Assistée par Ordinateur », la troisième dimension en moins.

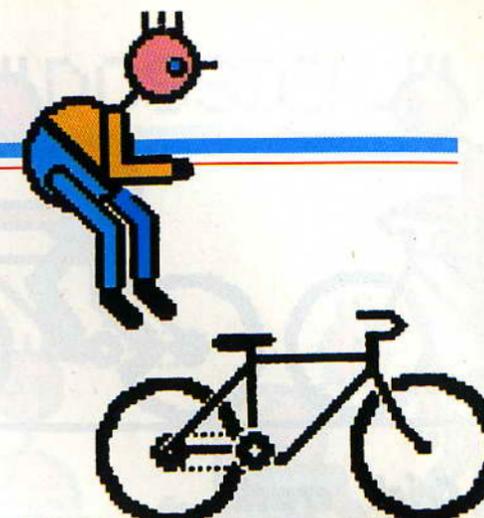
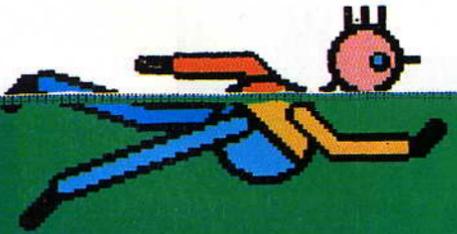
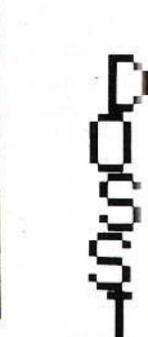
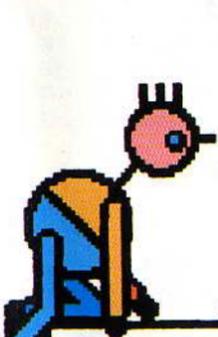
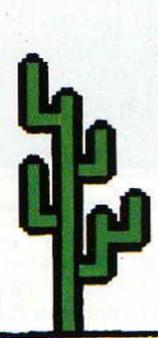
Le copieux manuel, cent cinquante pages en anglais pour la version ST, illustré de nombreuses photos d'écran est indispensable pour rentrer vite dans le logiciel.



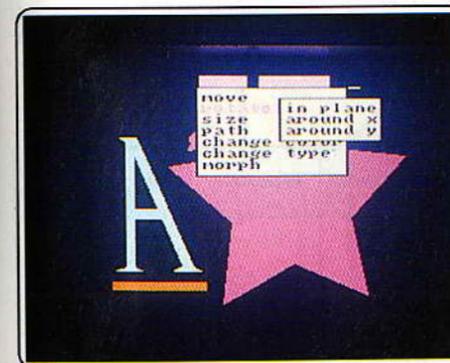
Sur ST : le sentier que suivront les étoiles.



Le crochet tire un des points des étoiles.



Animatix : les nombreuses icônes de l'écran de travail d'Animatix suggèrent une certaine simplicité d'emploi, impression immédiatement démentie par la pratique. L'écran affiche simultanément l'ensemble des dessins d'une animation, dont le nombre est inversement proportionnel à la taille. On ne dessine pas directement à l'intérieur des fenêtres à l'aide d'un curseur libre, mais par pointage au bas de l'écran d'une rangée de huit carrés contigus symbolisant les segments horizontaux de huit pixels sur lesquels travaille le logiciel. Chaque segment n'accepte que deux des seize couleurs proposées. Le poids de ces contraintes fait grandement apprécier la fonction qui permet de dupliquer le contenu d'une fenêtre dans une autre. Pour venir à bout de la construction d'une animation, il suffit donc le plus souvent de recopier le dessin initial et d'y apporter ensuite quelques modi-



Aegis Animator Amiga : le menu des mouvements.

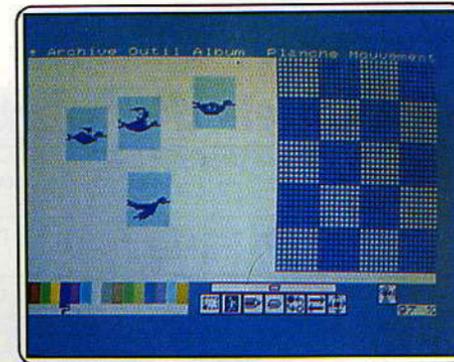
Le travail, très simple, se fait en plusieurs étapes : créez votre dessin à l'aide de polygones, cercles, étoiles et segments de droites. Puis décidez de l'animation du plan. Vous sélectionnez un élément, ou plusieurs, voire tous, et vous leur appliquez des transformations de deux natures. Premier cas, celui des transformations homothétiques (qui conservent les proportions) : ce sont des rétrécissements et agrandissements, des déplacements selon des sentiers rectilignes ou sinueux. Deuxième possibilité : les déformations, qui peuvent affecter tous les points, (comme les rotations dans l'espace), soit seulement certains d'entre eux. Les couleurs changent aussi. Choisissez le rythme d'exécution. Le

programme s'effectuera au choix une fois seulement ou en boucle continue.

Il est ainsi possible de transformer un polygone en un autre (un A et D), tout en le rétrécissant progressivement à la taille d'un point, et ceci alors que l'ensemble suit un chemin en spirale sur l'écran ! Un plan pourra être assez complexe, des objets disparaissent et apparaissent, la séquence peut durer. Le programme permet de maîtriser les cycles de couleur. Vous choisissez une couleur d'arrivée, celle de départ et la durée de la transformation. Pour le « montage », il sera plus agréable de disposer de séquences relativement courtes.

Aegis permet d'enchaîner les séquences en films. Les versions Atari et Amiga présentent peu de différences. L'écran de synopsis, du schéma du film, représente six petits écrans sur ST contre neuf sur Amiga. En revanche la version Atari peut capturer pour des fonds ou des décors, voire des objets, des images au format Néochrome, tandis que la version Amiga récupère les fichiers au format « pic » issus de Aegis Image. Un programme annexe intitulé joueur (player), sait seulement exécuter les animations. Aegis Development en recommande la copie et la diffusion !

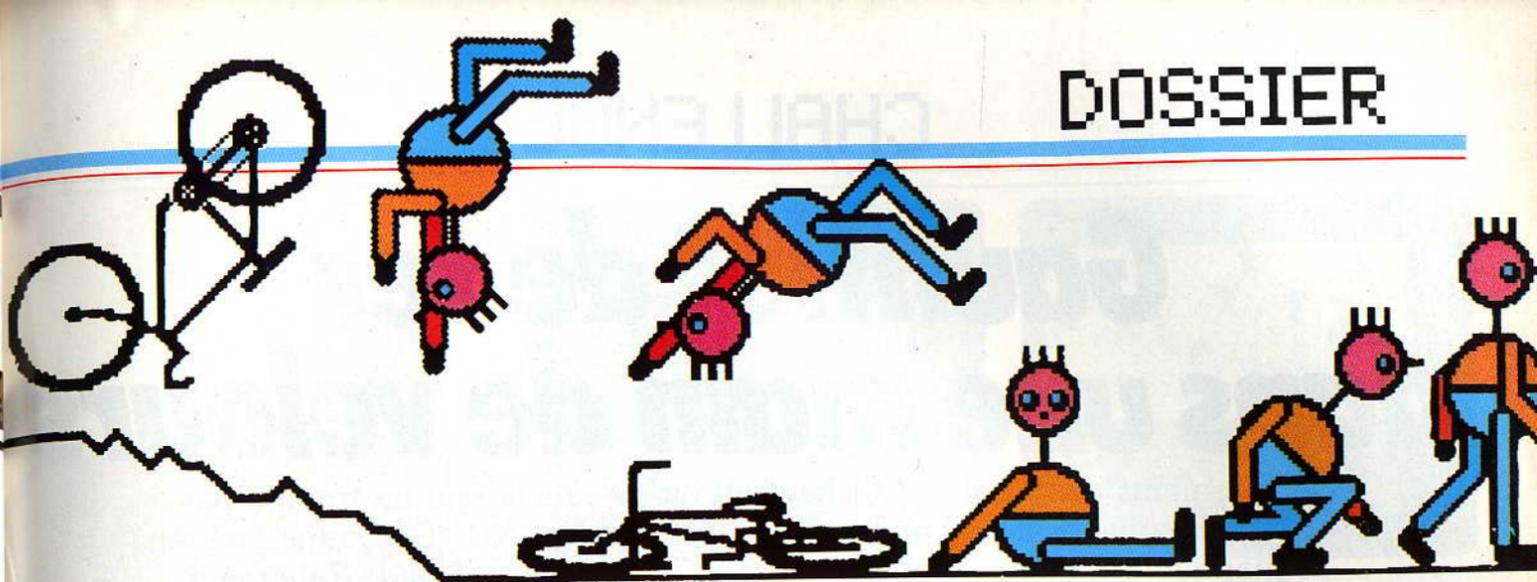
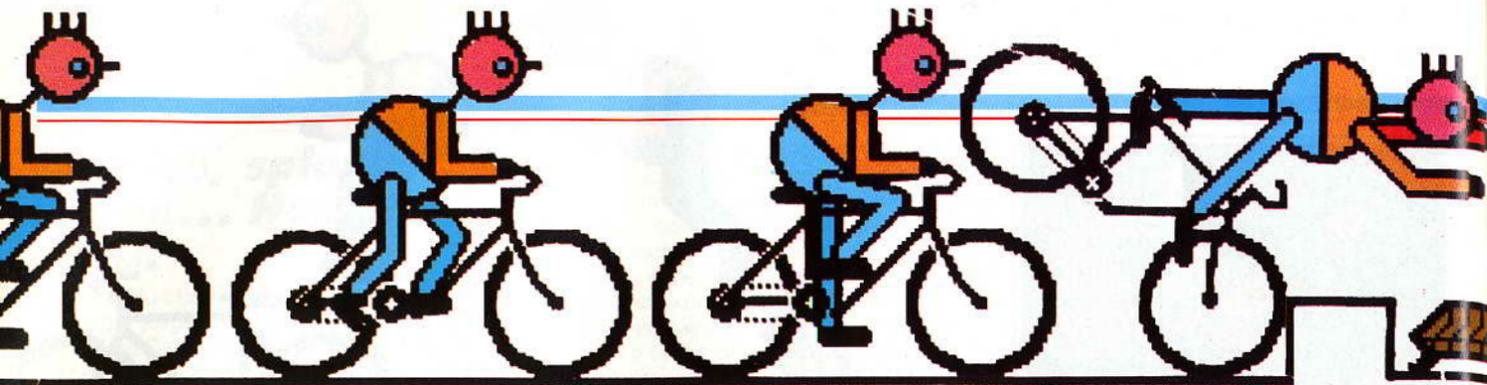
Aegis Animator peut faire des merveilles, à condition d'accepter ses limites. (Disquette Aegis Development pour Amiga et Atari ST) D.S.



Studio : décomposition du mouvement d'un objet.

fications. Le résultat peut-être visualisé instantanément en cliquant sur l'icône représentant un projecteur. Les choses se compliquent dès qu'il s'agit d'utiliser les animations créées avec Animatix, puisqu'il faut nécessairement s'en remettre à de petits programmes écrits en Basic. Animatix ne remplit pas sa mission jusqu'au bout, et le manuel trop succinct laisse parfois l'utilisateur perplexe. (Disquette ou cassette Info-grammes pour Thomson TO8, TO9 et TO9+. Notice en français). J.-P.D.

Studio : ce programme prend en charge toutes les étapes de la réalisation d'animations complètes, depuis le dessin du décor de fond jusqu'au tracé de la trajectoire des

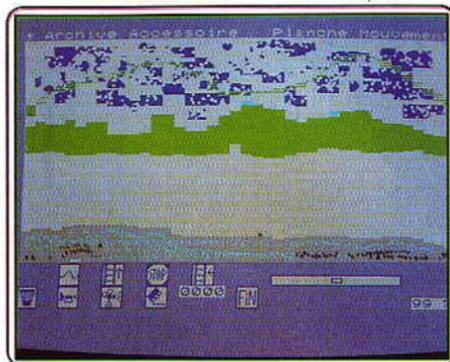


**Crick, crack...
Ouch!!
Zdoing... shplaaaaff!**

lutins animés. La répartition des multiples fonctions entre quatre « ateliers » disposant de leur propre écran clarifie et segmente le travail de construction des animations. Avec ses outils (loupe, pinceaux, gomme, etc.), sa palette de seize couleurs et de six motifs, ses fonctions de duplication de parties de l'image et de changement d'échelle, l'atelier de création des décors s'apparente à un logiciel de dessin ordinaire. Seul signe distinctif, une fonction gère le défilement horizontal d'une ou deux portions de l'image sans toutefois permettre le « scrolling » de l'ensemble du décor.

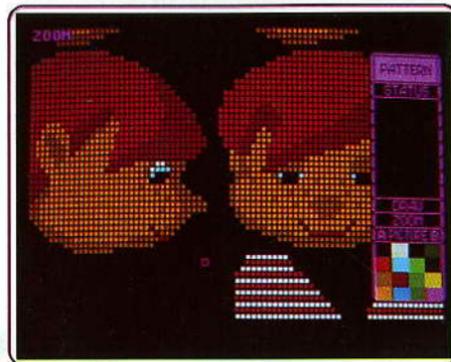
Il est également possible de créer les décors, avec *Colorpaint*, pour les réutiliser avec *Studio*.

L'atelier de création des sujets permet de dessiner des planches de « lutins » représentant différentes étapes du mouvement d'un personnage ou d'un objet. A cet effet, cette partie du programme reprend un certain nombre de fonctions de l'atelier « décor ». Le



Studio : traçage du parcours de l'objet animé.

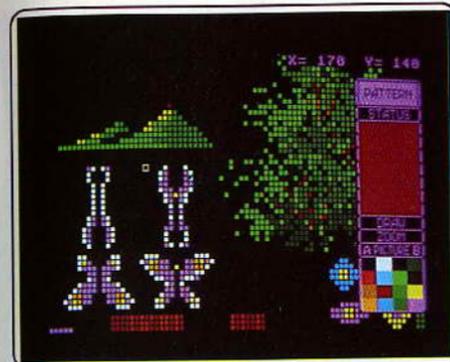
travail se fait point par point sur une grille où le dessin apparaît fortement grossi tandis que l'image en taille réelle s'inscrit simultanément dans un cadre. Il reste ensuite à définir un ordre d'apparition de ces dessins et à contrôler la cohérence du mouvement en cliquant sur l'image d'un projecteur. L'atelier d'animation permet de tracer les trajectoires des sujets animés sur le décor de fond et d'enregistrer leur mouvement. Ces plans peuvent ensuite être assemblés grâce à l'atelier de montage. Comme *Animatix*, *Studio*, fonctionne dans



Film Director : il faut tracer pixel par pixel...

un mode graphique du Thomson qui ne permet d'afficher que deux couleurs par segment de huit pixels.

Si l'on ne prend garde à restreindre le nombre de couleurs du décor aux endroits où passent les sujets mobiles (eux-mêmes impérativement monochromes), on s'expose à des débordements intempestifs de couleurs sur les pixels voisins. La contrainte est lourde, et les résultats sont souvent décevants. Clairement présenté et rigoureusement organisé, accompagné d'un manuel très bien fait et d'une bande des-



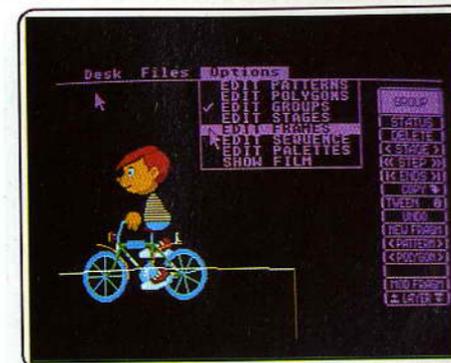
... chaque étape des lutins avec la loupe.

sinée explicative, *Studio* se maîtrise facilement mais ne permet pas de réaliser des animations d'une grande variété.

(Cartouche FIL pour Thomson TO7-70, TO8, TO9, TO9+. Notice en français.) J.-P.D.

Film Director: distribué par Mirrorsoft. *Film Director* est le fruit du travail des programmeurs hongrois d'Androméda Software. Lui aussi organisé comme un studio de montage, il diffère de *Artist* dans le principe de construction des lutins : vous dessinez, à l'aide d'une grille et pixel chaque étape du mouvement des lutins. Vous devez travailler très précisément pour donner l'impression de continuité dans les mouvements. Des fonctions graphiques vous aident à créer des fonds, tandis que d'autres gèrent les déplacements des lutins. La technique se rapproche donc beaucoup du *Studio* de FIL sur ST, et du dessin animé, et s'oppose à celle d'*Aegis Animator* et des animations vectorisées aux coordonnées calculées.

Avec *Film Director*, la réutilisation des mêmes éléments vous fera gagner beaucoup de place, ainsi le film de démonstration paraît très long, et compte près d'un millier d'images. Il explore une autre



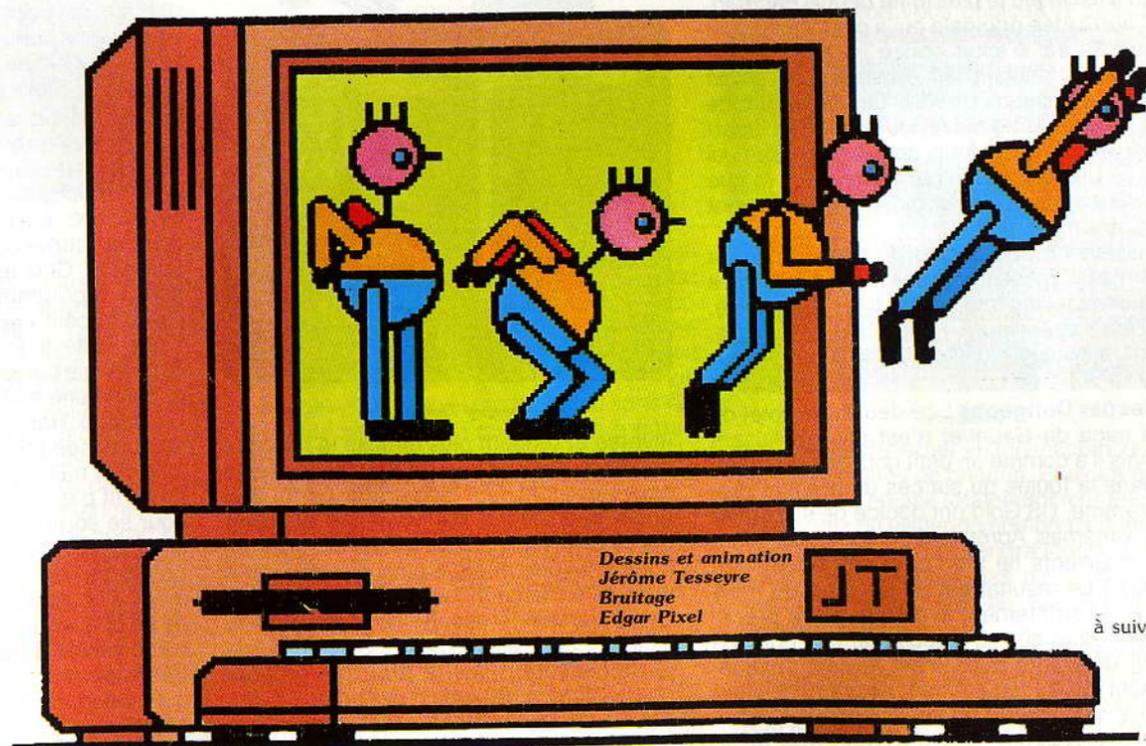
Le studio de montage pour des films longs.

voie que les logiciels concurrents sur ST, mais hélas, à la différence des logiciels purement graphiques, les logiciels d'animation ne sont pas compatibles entre eux.

D.S.
Dossier réalisé par Jean-Philippe Delalande, François Hermelin, Denis Schérier.

13 logiciels d'animation au Tiltoscope

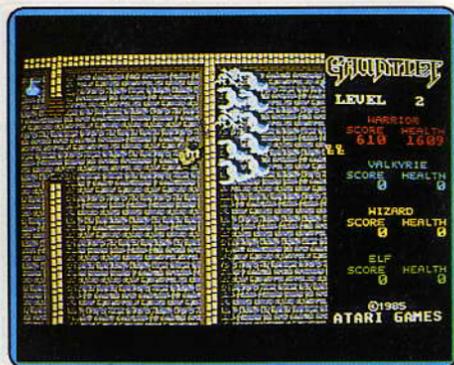
LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	ORDINATEURS	INTERPOLATION DE FORMES	ACCESSIBILITÉ	POTENTIALITÉ	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°
AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Disq.	Amiga	oui	★★★★★	★★★★	15	F	35 p. 60
AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Disq.	Atari ST	oui	★★★★★	★★★★	15	F	—
ANIMATIC	Loricels	Disq., K7	Atari ST	non	★★★★	★★★★	14	C	—
ANIMATIX	Infogrames	Disq.	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	non	★★★	★★	11	C	28 p. 43
ANIMATOR (THE)	Discovery	K7, Disq.	Amstrad CPC 464, 664, 6128	oui	★★★★	★★	12	E	35 p. 59
ARTIST	Micro Application	Disq.	Atari ST 1040	oui	★★★	★★★★	14	E	—
DELUXE VIDEO	Electronic Arts	Disq.	Amiga	non	★★★★★	★★★	14	F	38 p. 58
FANTAVISION	Broderbund	Disq.	Apple II GS (Apple II)	oui	★★★★★	★★★★	14	E	34 p. 66
FILM DIRECTOR	Mirror Soft	Disq.	Atari ST	non	★★★★	★★★★	14	F	—
FILM MAKER	LBA	Disq.	Atari ST 1040	non	★★★★★	★★★★★	17	F	—
GRAPHO	CTS	Disq.	Amstrad CPC 6128	non	*	★★★★	14	D	53 p. 55
OUTILS GRAPHIQUES	YLE	Disq.	Atari ST	non	★★★★★	★★★	12	E	—
STUDIO	Fil	Cartouche	Thomson TO7/70, TO8, TO9, TO9+	non	★★★★★	★★★	13	F	37 p. 69



à suivre...

Gauntlet de fer dans une main de velours

Les enfants de *Gauntlet* affichent un air de famille qui ne trompe pas et restent souvent dans l'ombre de leur illustre ancêtre. De bonne facture, ils manquent toutefois d'originalité sauf *Time Bandit*, *Druid*, *Ranarama*... qui, par la richesse de leurs scénarios et réalisations, gagnent haut la main !...



Gauntlet

Gauntlet : est-il encore nécessaire de présenter *Gauntlet*, le père spirituel de tous les programmes de ce challenge. Le formidable succès du jeu d'arcade est dû principalement à la possibilité de jouer à plusieurs simultanément. Depuis, ses clones ne se comptent plus et il faut reconnaître qu'il est le jeu le plus imité depuis *Pacman*. L'autre idée originale qui a contribué à son succès est d'avoir conçu un jeu d'action pure en utilisant les personnages et les décors des jeux de rôle. Les amateurs de donjons et dragons retrouvent ici la plupart des éléments qui leurs sont familiers, ce qui crée une ambiance particulière, alors que *Gauntlet* n'est en fait qu'un simple « shoot them up ».

La version pour *Atari ST*, très proche de l'original, présente d'excellents graphismes et un scrolling multidirectionnel de qualité. C'est la meilleure adaptation sur micro, une classique ! (Disquette US Gold pour *Atari ST*) A.H.-L.

Deeper Dungeons : ce deuxième volet de la saga de *Gauntlet* n'est pas déplaçant mais il a comme un petit goût de réchauffé. Dans la foulée du succès du premier programme, US Gold ont décidé de se plagier eux-mêmes. Après tout pourquoi pas, leurs concurrents ne s'en sont pas privés non plus ! Le résultat est un jeu plaisant mais qui est strictement le même que le précédent. Bien sûr, la disposition des donjons est différente mais c'est le seul changement car aucun élément nouveau ne vient relancer l'intérêt de jeu. On pouvait reprocher à *Gauntlet* d'être un peu trop facile

mais cette deuxième version l'est encore plus. On a vraiment l'impression de se promener en traversant la première douzaine de donjons. Ce défaut, ajouté à un manque total de nouveauté, décevra les fans du premier programme, sauf peut-être les plus jeunes. (Disquette US Gold pour *Commodore 64*). A.H.-L.

Gauntlet II : malgré son titre, ce programme est en fait le troisième de cette saga puisque le second était *Deeper Dungeons*. *Gauntlet II* nous propose cent autres donjons peuplés de nombreux monstres dont certains sont des nouveaux venus. Vous devez ramasser des clés ainsi que des amulettes qui ont le pouvoir magique de renforcer votre armure, d'améliorer votre armement, de vous rendre invulnérable ou invisible temporairement. N'oubliez surtout pas de prendre la nourriture ou les boissons qui remontent votre niveau d'énergie, mais attention, certaines jarres sont empoisonnées, elles ont sur vous un effet



Deeper Dungeons

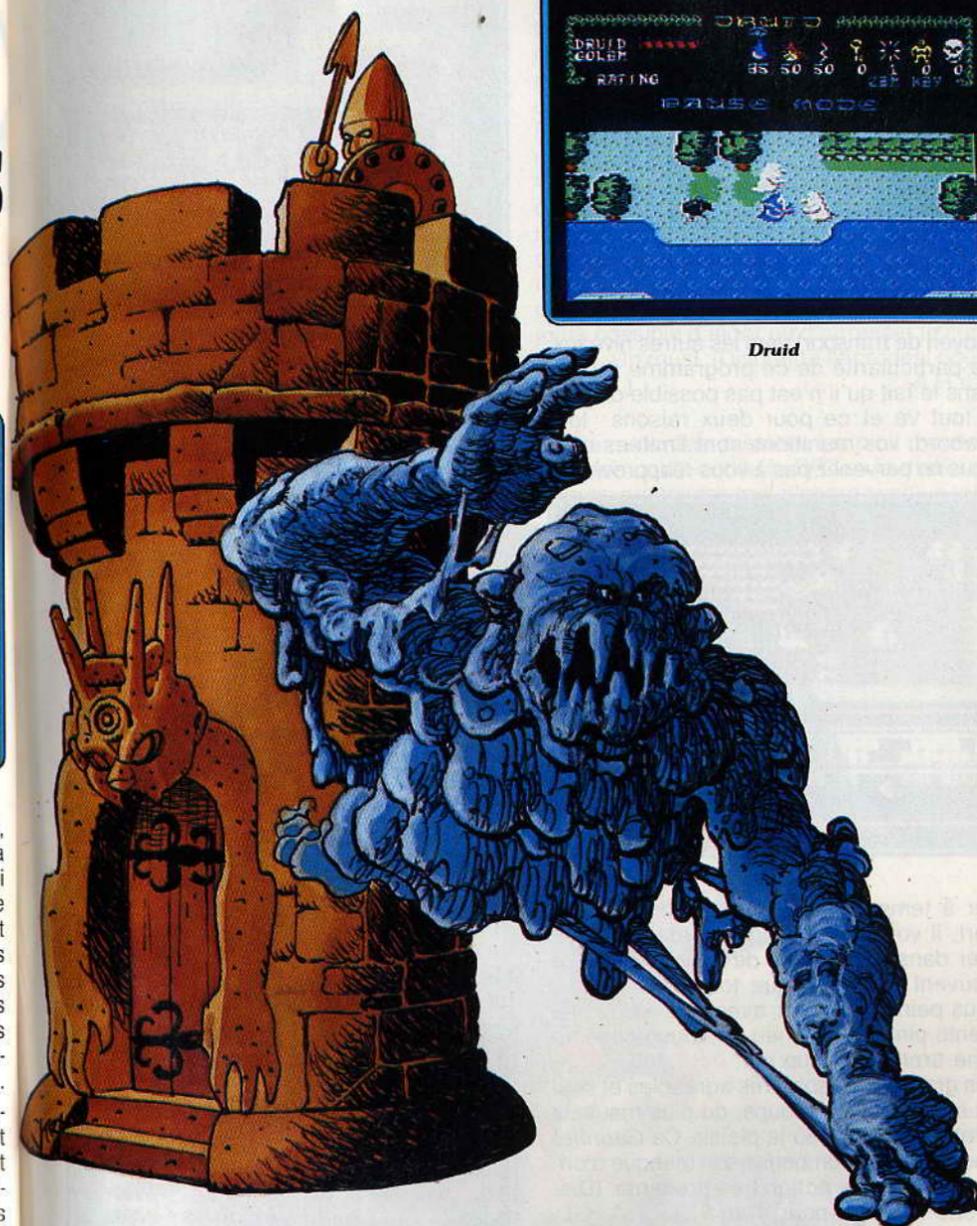
inverse et rendent plus difficile le contrôle de votre personnage. D'autres éléments nouveaux font leur apparition parmi lesquels des pièges qui vous immobilisent quelques instants, des champs de force qui pompent votre énergie ainsi que des murs mobiles qui risquent de vous emprisonner. Cette version présente des graphismes légèrement améliorés par rapport à ceux de la précédente, mais le principal progrès repose dans la disparition des bugs qui causaient fréquemment des problèmes lorsqu'on jouait à deux. Les nouveaux élé-



Gauntlet II

ments apportent un plus mais néanmoins, le jeu reste, pour l'essentiel, le même. La seule véritable différence est la difficulté qui offre un challenge sans commune mesure avec le trop facile *Gauntlet*. Cette fois, il faut vraiment s'accrocher et vous ne serez pas trop de deux pour affronter les multiples dangers qui vous guettent. Pas de grandes innovations donc dans ce *Gauntlet II*, mais les inconditionnels seront satisfaits. (Disquette US Gold pour *C64*). A.H.-L.

Druid : alors que *Gauntlet* faisait des ravages dans les salles d'arcade, on attendait avec impatience l'adaptation sur micro. Et c'est *Druid* qui est arrivé le premier. Firebird a donc réussi à battre ses concurrents dans la course de vitesse qui s'était engagée alors. Cela est d'autant plus méritoire que ce programme, loin d'être bâclé, n'est pas une pâle copie du jeu d'arcade. L'originalité de *Druid* repose sur l'utilisation de la magie qui joue ici un rôle déterminant et donne une autre dimension à l'aventure. Le druide Hasrinax est confronté à de nombreuses créatures différentes tout au long des huit étages d'une tour mais il ne lui suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge pour se sortir d'affaire. Encore faut-il utiliser les sorts correspondant à chacune des créatures rencontrées. De plus, contrairement à la plupart des autres programmes de ce challenge, les munitions ne sont pas inépuisables. La stratégie joue ici un rôle très important : le druide ouvre des coffres qui contiennent divers sorts, il ne peut en prendre qu'un seul, mais lequel ? Et quand l'utiliser ? Les concepteurs de ce logiciel



Druid

ont également fait preuve d'originalité en ce qui concerne le second joueur. En effet, l'un des sorts disponibles permet au druide de faire apparaître un Golem, sorte de brute épaisse, dont le rôle consiste à le protéger. Vous pouvez programmer son comportement par l'intermédiaire du clavier ou bien il peut être contrôlé par un second joueur. Celui-ci doit faire preuve d'abnégation car il n'a qu'un rôle d'appoint et ne dispose pas d'un score individuel. Néanmoins, il est amusant de diriger ce garde du corps, massif et maladroit, et cela permet de progresser très loin dans ce jeu. Ce programme, bien conçu, est l'un des plus originaux de ce challenge. Une réussite. (Disquette Firebird pour *C64*). A.H.-L.

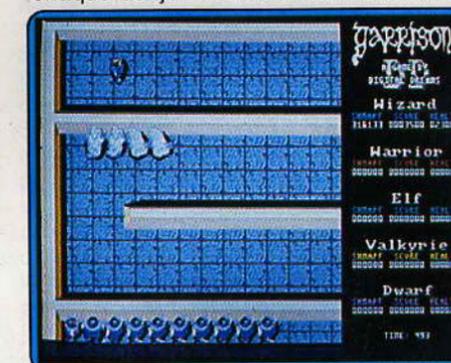
Druid II : le druide repart vers de nouvelles aventures dans la continuité des précédentes. Cette fois-ci il doit traverser diffé-



Druid II

rentes régions peuplées de créatures les plus agressives pour atteindre la tour de cinq étages où l'attend Arcamentor, le sorcier. Le rôle de la magie est toujours déterminant, d'autant plus que notre druide a fait de sérieux progrès en la matière et que maintenant il dispose de vingt-cinq sorts différents, ce qui n'est guère facile à gérer. De surcroît, il peut toujours faire appel au Golem mais aussi à trois autres personnages qui sont d'une efficacité inégale en fonction de la région dans laquelle ils sont utilisés. Comme dans le premier épisode, ceux-ci peuvent être contrôlés par un second joueur.

Druid II est un programme intéressant et bien réalisé mais on peut quand même lui reprocher de ne pas vraiment innover. C'est l'originalité du concept qui a fait le succès de *Druid* alors que cette nouvelle version se contente de le reprendre, en le dévelop-



Garrison

vous désirez incarner en tenant compte des caractéristiques de chacun. Et avant qu'ils n'aient tous épuisé totalement leur énergie vous aurez pu visiter de nombreux donjons. Ce programme vous tiendra longtemps en haleine car il n'offre pas moins de cent-vingt-huit salles qui se succèdent de manière aléatoire. *Garrison* est un programme qui manque d'originalité mais qui n'en est pas moins passionnant. Et puis, l'*Amiga* était bien le seul micro à ne pas disposer d'un *Gauntlet* dans sa ludothèque. Cet oubli est mainte-

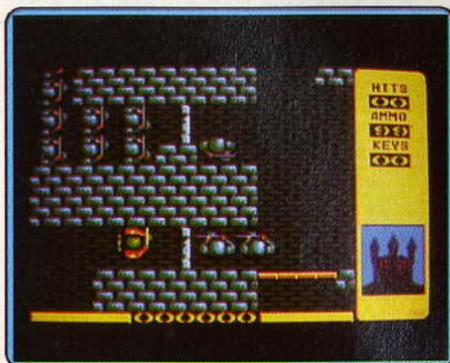
CHALLENGE



Garrison II

nant réparé pour le plus grand plaisir des amateurs d'arcade. (Disquette Rainbow Arts pour Amiga.) A.H.-L.

Garrison II: voici le retour de Garrison dans de nouvelles aventures qui, cela n'est pas vraiment une surprise, rappellent étrangement *Gauntlet II*. De nouvelles créatures se sont jointes à celles du premier épisode pour vous mener la vie dure. Heureusement, de temps à autre vous pouvez améliorer votre armement, temporairement, ce qui vous permet d'abattre certains monstres particulièrement redoutables. La seule véritable nouveauté de cette version est le niveau de difficulté élevé. *Garrison II* semble être conçu pour deux joueurs, car si vous êtes seul vous ne ferez pas de vieux os. Même si vous utilisez les cinq personnages, il vous sera très difficile de progresser. Pour vous en sortir la seule solution : ramenez un copain à la maison. Le jeu devient alors passionnant et offre un challenge de taille. En revanche, si vous aimez jouer en solitaire évitez ce programme sous peine de frustration.



Eagle's Nest

Comme le précédent, ce logiciel bénéficie d'une réalisation très soignée. Hélas, il présente le même défaut que la version antérieure, quelque soit le personnage que vous choisissez, la représentation graphique est la même, ce qui est particulièrement gênant lorsque vous jouez à deux. (Disquette Rainbow Arts pour Amiga.) A.H.-L.

Eagle's Nest: ce clone de *Gauntlet* transpose l'action dans une forteresse allemande lors de la dernière guerre mondiale. Un commando de trois hommes s'était infil-

tré dans le quartier général ennemi avec pour mission de le faire sauter. Ils ont été capturés alors qu'ils avaient réussi à placer des charges d'explosifs reliées à des détonateurs qu'ils n'ont pas eu le temps d'activer.

Selon l'option que vous choisissez vous devez trouver et déclencher ces détonateurs et éventuellement libérer les prisonniers. Vous explorez les quatre étages de la forteresse en affrontant des compagnies de soldats ennemis que vous abattez à la mitrailleuse. Dans chaque étage vous devez trouver un détonateur ainsi qu'un passe vous permettant d'utiliser l'ascenseur, seul moyen de transport vers les autres niveaux. La particularité de ce programme repose dans le fait qu'il n'est pas possible de tirer à tout va et ce pour deux raisons : tout d'abord, vos munitions sont limitées et si vous ne parvenez pas à vous réapprovision-



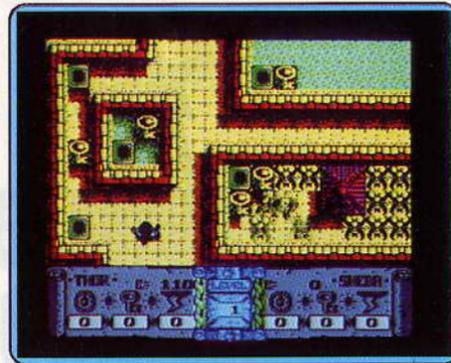
Duet

ner à temps, c'est, hélas, la fin. D'autre part, il vous faut prendre garde à ne pas tirer dans les caisses de dynamite qui se trouvent dans presque toutes les salles, sous peine de sauter avec. Ces deux éléments pimentent le jeu en vous obligeant à ne tirer qu'à coup sûr.

Les graphismes sont très agréables et seul un scrolling par à-coups, du plus mauvais effet, gâche un peu le plaisir. Ce *Gauntlet* très classique compense son manque d'originalité par une action très prenante. (Disquette Pandora pour Atari ST.) A.H.-L.

Duet: ce programme est un clone de *Gauntlet* avec un zeste de *Commando*. Pour la petite histoire : ce jeu avait été annoncé dans les publicités sous le nom de *Commando 86*, mais il ne sortit qu'en 87 et il fallut bien le rebaptiser. Vous êtes un mercenaire, armé d'une mitrailleuse, qui part à l'assaut des terrains militaires ennemis. Vous affrontez des soldats et des tanks, qui curieusement, sont plus petits que vous. Au passage, vous collectez toutes sortes d'armements, dont des pinces qui vous permettent de couper les barbelés vous barbant le chemin.

La réalisation n'est certes pas le point fort de ce logiciel ! La médiocrité des graphismes est tout à fait indigne d'un *Commodore 64*. Ce jeu banal est la lanterne rouge de ce challenge. (Disquette Elite pour Commodore 64.) A.H.-L.



Dandy

Dandy: tous les ingrédients de *Gauntlet* sont repris ici : les donjons infestés de monstres, les clefs et les réserves d'énergie qu'il faut ramasser. En revanche, aucun élément original n'a été rajouté à ce programme très classique. La réalisation est assez médiocre : les graphismes rappellent nettement le *Spectrum* et l'animation n'est guère convaincante.

Contrairement à l'usage, dans ce type de programme, il n'y a pas de scrolling multidirectionnel, ce qui pose parfois des problèmes lorsqu'on sort de l'écran pour passer à un autre tableau. Ce logiciel, guère soigné, qui souffre d'un manque d'originalité, supporte mal la comparaison avec ses concurrents. Toutefois, il faut bien reconnaître que malgré ses défauts on peut quand même se laisser prendre au jeu, le temps de quelques parties. (Disquette Electric Dreams pour C64.) A.H.-L.

Time Bandit: sorti en 1986, *Time Bandit* fut le premier programme développé par Microdeal sur ST. Pour un coup d'essai ce fut un coup de maître. Cet excellent logiciel



Time Bandit

n'a pas vieilli et il reste encore l'un des meilleurs jeux d'action sur cette machine. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de *Gauntlet* sont présents : les salles peuplées de monstres qu'il faut abattre ainsi que les bonus à ramasser avant de trouver la sortie. Mais, contrairement à la plupart de ses concurrents, il ne s'agit pas d'une copie servile du grand succès d'arcade. *Time Bandit* est un logiciel très original, d'une richesse incroyable. Il présente seize univers auxquels vous accédez par les portes du temps. Vous pouvez choisir de visiter



Stryfe

tous les lieux disponibles ou bien revenir toujours dans le même. A chaque fois que vous entrez à nouveau dans un édifice la disposition des salles n'est plus la même et de nouvelles créatures encore plus agressives, vous y attendent. Chacun des lieux différents peut être visité seize fois. De plus, ce superbe jeu d'action renferme un jeu d'aven-

ture. En effet, dans certains endroits vous êtes confronté à des énigmes et vous pouvez dialoguer par l'intermédiaire du clavier. Néanmoins, les amateurs d'action pure ont la possibilité d'ignorer cette partie du programme, s'ils le désirent. *Time Bandit* est un jeu bien réalisé avec des graphismes fins et seule l'animation saccadée des personnages laisse quelque peu à désirer. Vous pouvez jouer à deux simultanément, option qui présente deux particularités très inhabituelles : dans ce cas, chaque joueur dispose d'un écran et lorsque l'un meurt, il revient sous forme d'une ombre. Il ne peut plus marquer de points, mais il est toujours possible d'aider ou d'agresser le survivant. Un must. (Disquette Microdeal pour Atari ST.)

Stryfe: une des missions les plus mouvementées qu'ait connu le *CPC* en la matière. Parlons graphisme tout d'abord avec un terrain de jeu aussi joli que précis. Olaf, votre personnage, tour à tour parcourt les salles d'un château, les jar-

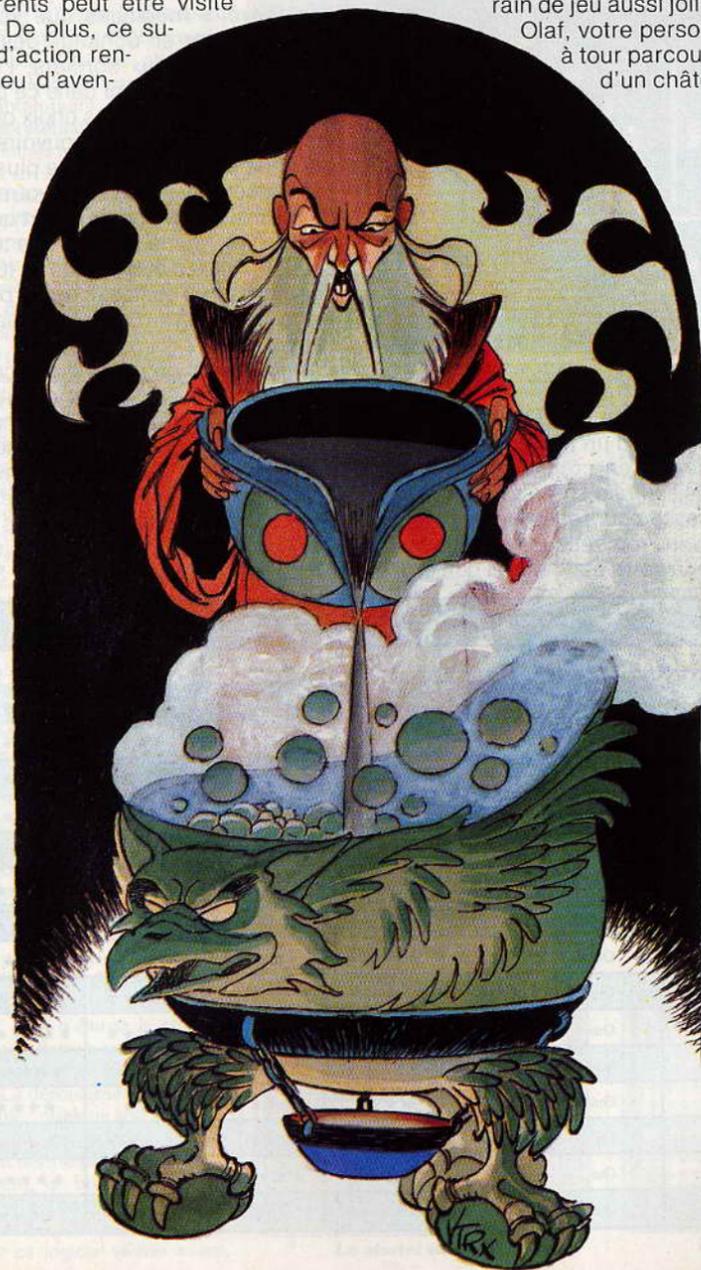


Storm sur PC

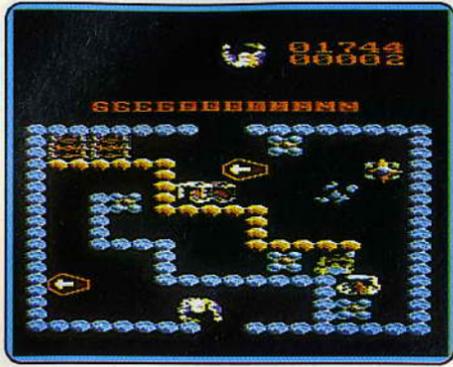
dins qui l'entourent, la forêt ou le désert, contenus dans ce vaste royaume. Le décor est très fouillé, soutenu par des couleurs vives et bien choisies. La vue aérienne profite d'un effet 3D superbe. Le joueur visualise une grande étendue de terrain. Le personnage est certes très petit mais cette disposition a l'avantage d'offrir un cocktail de dangers impressionnant...

Deuxième atout de l'aventure, son animation. Difficile de courir plus vite que ce petit gnome poursuivi par une kyrielle d'ennemis. Ces derniers quittent leurs repaires pour lutter contre votre quotient vital. Il faut tirer en tout sens mais surtout découvrir une stratégie de jeu susceptible de bloquer l'adversaire dans une voie sans issue : une technique particulièrement séduisante en mode « deux joueurs » ! La collecte des indices et la mémorisation simultanée de l'emplacement des diverses parties du décor obligent le joueur à une parfaite concentration. *Stryfe* profite alors au mieux de la précision graphique de ses décors. Impossible de compter sur la chance. La victoire dépend uniquement de votre entraînement au jeu ! Un très bon titre. O.H.

Storm: Storm l'invincible et son compagnon de lutte Agravaïn partent à la recherche de Corine, la femme de notre héros... Scénario classique pour un *Gauntlet* malheureusement mal adapté sur PC. Le graphisme de cette mission utilise bien sûr la vue aérienne. Les personnages sont assez grands et évoluent, pour chaque tableau, dans une seule et même salle. Pas de scrolling, Storm saute d'écran en écran par les portes latérales. Le décor de l'aventure est judicieux : Storm et Agravaïn passent sous des passerelles, tournent sans cesse le long des couloirs anguleux et ouvre enfin des issues secrètes en collectant certains indices. La difficulté de cette progression met en place une ambiance de jeu convaincante. L'ennemi surgit de chacun de ses repaires, encercle votre personnage et épuise lentement son énergie ! En réponse à ces assauts, le joueur est malheureusement handicapé par le manque de précision du maniement du joystick. Poussée latérale pour tourner sur place puis pression avant pour marcher sur l'adversaire, un mode de jeu difficile à prendre en main, notamment sur la version PC qui souffre, de plus, d'un



CHALLENGE



Storm sur C.P.C.

graphisme bien trop précaire. Couleurs fades, dessins grossiers qui ne favorisent jamais la reconnaissance des objets découverts, un handicap difficile à supporter... Le graphisme bien meilleur de la version CPC montre pourtant la cohérence de cette partie. La collecte des sortilèges ou bonus d'énergie, l'enchevêtrement complexe des salles et surtout le très plaisant mode « deux joueurs » restent finalement très séduisants sur CPC. (Disq. et K7 Mastertronic pour Amstrad CPC et PC.) O.H.

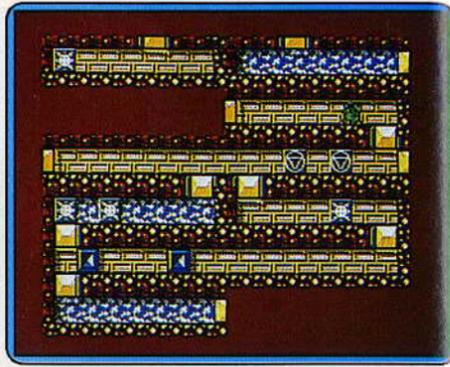
Demon Stalkers : traditionnellement les grands jeux entraînent l'apparition d'une foule de reprises généralement de moindre qualité. Dans le cas présent, ce logiciel s'inspire incontestablement de Gauntlet, mais en aucun cas il ne lui est inférieur, car de nombreuses fonctions et possibilités jusqu'alors inédites lui ont été apportées. Pour la petite histoire il s'agit de combattre une entité malveillante du nom de Calvrak qui a pour ancre un donjon disposant de cent niveaux superposés. Comme vous ne dédaignez pas les richesses, vous profitez de vos incessantes batailles pour ramasser les trésors traînant de-ci, de-là. En effet, un grand nombre de paramètres

sont contrôlables, vous pouvez ainsi créer vos propres tableaux, y mettre les objets de votre choix (murs, reliques, clés, amulettes, etc.), modifier les couleurs des tableaux, sélectionner différents types de monstres, leur vitesse de progression, leur résistance aux coups ou encore, ultime sophistication, visualiser chacun des niveaux dans sa totalité (utile lors de la création ou de la modification d'un niveau). Graphiquement le logiciel n'a rien d'exceptionnel, mais il reproduit avec efficacité chacune des situations. Le C 64 n'est plus à son coup d'essai en matière d'animations, ce que confirme les scrollings et multiples mouvements des protagonistes. Les bruitages sont le point faible de l'ensemble (trop rudimentaires). Un bon logiciel qui ne décevra pas les amateurs du genre. Détail important : on peut y jouer à deux simultanément. (Disquette Electronic Arts pour C 64.) A.H.-L.



Demon Stalkers

Ranarama : dans ce programme original, vous tenez le rôle d'un jeune magicien qui a été transformé en crapaud. Ne pensez pas qu'il vous suffira d'embrasser une charmante princesse pour redevenir humain, la réalité est moins romantique. Vous ne pourrez retourner à votre état naturel que grâce



Ranarama

à des pouvoirs magiques que vous obtiendrez en détruisant les nombreux sorciers qui hantent les huit étages d'un donjon. Ranarama s'inspire indiscutablement de Gauntlet mais il ne manque pas, pour autant, d'originalité. L'innovation repose sur les pouvoirs magiques que vous pouvez vous procurer en échange des runes que vous arrachez aux sorciers. La stratégie joue un rôle important dans ce programme et le succès dépend des choix que vous faites entre les différents pouvoirs magiques qui vous sont proposés. Le plus important est d'améliorer au plus vite votre puissance de tir ainsi que d'activer le sort qui vous permet de voir, sur la carte, où se trouvent les sorciers. Mais n'oubliez pas de toujours garder en réserve quelques runes pour remonter votre niveau d'énergie, quand nécessaire.

Ranarama est un jeu bien conçu qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Contrairement à la plupart de ses concurrents, il n'offre pas la possibilité de jouer à deux simultanément. Mais cet inconvénient est compensé par ses nombreuses qualités. C'est l'un des programmes les plus originaux de ce challenge. Un jeu passionnant. (Disquette Hewson pour Atari ST.) A.H.-L.

LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	ORDINATEURS	DEUX JOUEURS	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
DANDY	Electric Dreams	Disq.	C 64	Oui	10	***	****	****	****	B
DEEPER DONGEONS	US Gold	Disq.	C 64	Oui	11	****	*****	****	***	B
DEMON STALKERS	Electronic Arts	Disq.	C 64	Oui	15	***	*****	***	*****	B
DRUID	Firebird	Disq.	C 64	Oui	15	*****	*****	*****	*****	B
DRUID 2	Firebird	Disq.	C 64	Oui	13	*****	*****	*****	*****	B
DUET	Elite	Disq.	C 64	Oui	8	***	****	****	****	B
EAGLE'S NEST	Pandora	Disq.	ST	Non	12	*****	***	****	****	C
GAUNTLET	US Gold	Disq.	ST	Oui	15	*****	*****	****	****	C
GAUNTLET 2	US Gold	Disq.	C 64	Oui	12	*****	*****	****	*****	B
GARRISON	Rainbow Arts	Disq.	Amiga	Oui	15	*****	*****	*****	****	C
GARRISON 2	Rainbow Arts	Disq.	Amiga	Oui	12	*****	*****	*****	*****	C
RANARAMA	Hewson	Disq.	ST	Non	15	*****	*****	****	*****	C
STORM	Mastertronic	K7	Amstrad	Oui	12	****	****	***	****	B
STORM	Mastertronic	Disq.	PC	Oui	12	**	**	***	****	C
STRYFLE	Ere Inform.	K7	Amstrad	Oui	15	*****	*****	***	*****	C
TIME BANDIT	Microdeal	Disq.	ST	Oui	16	*****	****	****	****	C

KID'S SCHOOL



Partez à la découverte de la terre, de l'allemand, du pluriel et de l'histoire.

tout dans le confort d'utilisation qu'il met à notre disposition. En effet, pendant toute la durée des exercices, huit options restent en permanence affichées en haut de l'écran, permettant ainsi à tout moment de changer de direction de paramètres d'application ou de lire les résultats ou les explications, sans pour cela interrompre le programme. L'utilisateur n'est donc pas enfermé dans un carcan immuable et peut lui-même donner l'orientation qu'il désire à son travail. Ceci apporte une petite fantaisie non négligeable dans des logiciels qui demeurent, malgré tout, très scolaires. (Disquette Carraz Éditions pour PC et compatibles.)

Matière : géologie 4^e et 5^e
Contenu pédagogique : ***
Intérêt : 14
Prix : C-B

A la découverte de la terre

La sortie d'un éducatif de géologie n'est pas chose courante dans le domaine des didacticiels et peut constituer un événement en soi. Et de surcroît, lorsque l'on apprend que le dit logiciel tourne sur Atari ST, alors là, nous ne nous sentons plus de joie ! Quelle surprise nous réserve donc Coktel Vision avec A la découverte de la terre ?

Hélas, notre enthousiasme est de courte durée. Conçu sur le même mode que ses prédécesseurs A la découverte de la vie et A la découverte de l'homme, ce logiciel ne nous surprend guère. Il tente de couvrir de façon assez exhaustive et traditionnelle le programme de géologie de quatrième et de troisième, et ce, en proposant deux types d'approche.

Dans le premier cas, argile, granit, sables et grès, craie, roches volcaniques et métamorphiques, calcaire, sables et craie de la Région Parisienne sont passés au tamis. Après un court exposé illustré de schémas plus ou moins réalistes, le graphisme laissant à désirer, notamment en ce qui concerne la représentation parfois fantaisiste de certaines roches, vous avez à répondre à un certain nombre de questions. En fonction de la note obtenue, vous ajoutez une roche à votre collection. Important lorsque l'on sait qu'il en faut au moins six pour accéder à la deuxième partie. Cette dernière vous emmène dans quatre régions spécifiques du globe. De la Californie, en passant par l'Italie ou par les montagnes de l'Everest, les phénomènes sismiques, volcaniques et orogéniques sont étudiés de façon vivante et colorée, faisant somme toute de l'ensemble un outil cohérent et facilitant la compréhension des grands phénomènes terrestres. (Disquette Coktel Vision pour comp. PC et Atari ST, Thomson et Amstrad.)

Matière : français CE - CM
Contenu pédagogique : ***
Intérêt : 15
Prix : C

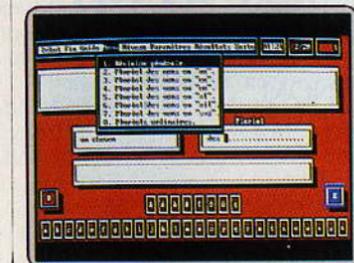
Le Pluriel des noms

Carraz Éditions arrive en force sur le marché de l'éducatif avec « PC Prim », une collection de logiciels tournant sur PC et compatibles et s'adressant aux élèves de primaire.

Le pluriel des noms représente l'un des volets de ce programme, et s'intéresse tout particulièrement à l'apprentissage des règles régissant le pluriel des noms français. Au menu, six règles sont proposées : pluriel des noms se terminant par « au », « eu », « ou », « ail » et par « s, x, z ». L'élève peut également travailler sur les pluriels des noms sans particularité. Afin d'élargir le champ des utilisateurs, deux niveaux de difficulté sont accessibles : niveau CE et niveau CM. Le déroulement des exercices est simple : quelque soit le choix, l'élève doit faire correspondre son pluriel à un nom donné par l'ordinateur. En cas d'erreur, un bref rappel de la règle apparaît à l'écran et la bonne réponse est redemandée. Mais le gros avantage de ce logiciel réside avant



A la découverte de la terre



Le pluriel des noms



Allemand volume 1



L'histoire et les jeux

très précisément comment écrire l'heure. Fort de ces explications, le travail peut alors commencer. Une pendule surmontée d'une girouette apparaît à l'écran. Ses aiguilles indiquent l'heure que l'élève doit écrire en toutes lettres. Un signal sonore valide les bonnes réponses, un signal lumineux les mauvaises. A la troisième erreur, la solution s'affiche. Même scénario, ou peu s'en faut, pour « Scheck ». On a ici le choix de remplir un chèque dont le montant est indiqué en chiffres ou de le lire et ce, en progressant dans la difficulté. Dans les deux cas un bilan donne le pourcentage de réussite. Voici donc un logiciel qui ne brille pas par son originalité et qui prouve encore une fois que l'apprentissage par la répétition semble être le parti-pris de bien des concepteurs d'éducatifs. (Disquette Cedic/Nathan pour Thomson TO 8, TO 8 D, TO 9, TO 9 +. et Nano Réseau.)

Matière : allemand 6^e et 5^e
Contenu pédagogique : ***
Intérêt : 13
Prix : B

L'Histoire et les jeux

Enfin une révolution de taille dans la sphère de l'éducatif, avec la venue de ce logiciel qui, non seulement représente l'un des premiers en la matière, mais en outre, prouve que ludique et pédagogique peuvent faire excellent ménage. Il était grand temps ! Avec L'Histoire et les jeux de Free Game Blot, nous assistons à l'abolition d'un certain traditionalisme auquel nous ne pouvons que souscrire.

Imaginez huit siècles d'histoire de France, et non parmi les moins fécondes en événements, répartis en cent trois jeux. Telle est la démarche de ce logiciel. Du Moyen Âge et le Graal à la Révolution Française, en passant par Louis XIV et le Grand Siècle, vous êtes tour à tour mis en situation de mener à bien une mission.

A chaque époque correspond une série de jeux. Si vous optez pour la quête du Graal, vous serez aussitôt plongé dans l'ambiance des châteaux forts et votre recherche ne pourra aboutir que si vous faites preuve de logique, de mémoire et de perspicacité. En effet, vous serez amené à résoudre des énigmes, à découvrir des anagrammes et des mots cachés, à vous sortir d'un labyrinthe, en même temps qu'il vous faudra répondre à une série de questions concernant la période considérée. Au départ, vous disposez d'un capital qui, s'il est bien géré, vous donne des atouts supplémentaires. A vous de le faire fructifier ! Voici donc un logiciel vivant, enrichissant et qui concilie subtilement apprentissage et amusement. Une épopée enthousiasmante à travers les âges ! (Disquette Free Game Blot pour Thomson TO 8, TO 9, TO 9 +. Nano Réseau MO 5, TO 7/70, MO 5, MO 6, cassette pour MO 5, MO 6.)

Matière : histoire
Contenu pédagogique : *****
Intérêt : 18
Prix : C

Brigitte Soudakoff

proposé par TILT - UBI SOFT - ELECTRONIC ARTS

NIGEL MANSELL'S

GRAND PRIX

**1^{er} prix : 1 WEEK END pour 2 personnes au GRAND PRIX DE FRANCE 2 - 3 juillet 88****2^e et 3^e prix : 1 TÉLÉVISEUR PORTABLE NOIR & BLANC****4^e au 10^e prix : 1 SWEAT SHIRT et 2 JEUX**

Question n° 1 : Quel âge aura Nigel Mansell au Grand Prix de France 1988

34 35 36

Question n° 2 : Quelle est la vitesse indiquée au compteur au dos de la jaquette Nigel Mansell's Grand Prix?

4 5 6

Question n° 3 : Depuis quelle année Nigel Mansell pilote-t-il une Williams?

1983 1984 1985

Question n° 4 : Quel est le temps de qualification pour le Grand Prix dans Nigel Mansell's Grand Prix?

67 secondes 78 secondes 83 secondes

Question n° 5 : Combien de fois Nigel Mansell a-t-il gagné le Grand Prix de France sur le Circuit Paul Ricard?

1 2 3 **BULLETIN RÉPONSE A RETOURNER AVANT LE 27 MAI 1988 MINUIT****à TILT - CONCOURS NIGEL MANSELL****2, rue des Italiens - 75009 PARIS**

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

ABONNE A TILT OUI NON

MARQUE DE VOTRE ORDINATEUR

Règlement du concours sur demande à TILT. 2 rue des Italiens 75009 Paris



Warrior

« Beaucoup de braves ont tenté de libérer Skara Brae. Certains sont perdus dans les catacombes, d'autres errent jusqu'à la mort dans la Tour de Kyrelean. A l'heure où je vous parle, des valeureux guerriers s'apprêtent à affronter le terrible sorcier Mangar et leur chance de vaincre est mince... très mince. Soyez patients bonnes gens de Skara Brae, ces héros ou demi-dieux que vous attendez viendront un jour ». Voilà comment pourrait se terminer le conte du Barde (The Bard's Tale), fleuron de la catégorie jeu de rôle produite par Electronic Arts.

L'objectif est simple, il faut délivrer Skara Brae du joug de Mangar le Mage. Les moyens d'y parvenir sont d'une assez grande difficulté. Le jeu est un challenge intéressant pour les aventuriers confirmés sans pour autant rebuter les débutants. Pour commencer, lisez attentivement la documentation fournie, elle possède des indices importants.

Pour la création des personnages, vous choisissez parmi sept races telles que les humains, les elfes ou les gnomes. Pour les classes, vos personnages peuvent se répartir entre quatre groupes. Dans le premier vous avez cinq types de combattants dont le guerrier, le paladin ou le chasseur. Le groupe de magiciens est constitué de l'illusionniste, le magicien, le sorcier et le mage. Quant au barde il représente à lui tout seul le troisième groupe. Ancien guerrier, il pratique la magie à travers ses chants. Il n'a pas besoin de points d'énergie pour chanter mais il lui faut régulièrement se rincer la glotte dans une bonne taverne ! Le rogue est également l'unique représentant du dernier groupe, celui des voleurs. Bien entendu, des attributs définissent vos personnages, ceux-ci sont classiques : force, intelligence, dextérité, etc. La définition de vos personnages est une phase qui mérite une attention particulière. Notons que le système de jeu confère une rapidité et une facilité d'utilisation appréciables pour cette phase. Prenez donc tout votre temps et recommencez autant de fois qu'il est nécessaire pour trouver un personnage avec des attributs les plus élevés possibles.

Un groupe d'aventuriers comporte un maximum de six personnages et les hommes de magie peuvent changer de profession à l'intérieur de leur groupe. Seules deux professions sont accessibles d'emblée : illusionniste et magicien. La classe de sorcier est à la portée d'un disciple qui possède déjà trois niveaux de

sorts (il y en a sept en tout). Le même principe est valable pour la profession de Mage mais il faut trois niveaux de sorts dans deux professions. Un disciple qui possède sept niveaux de sorts dans les quatre classes est un archmage, le personnage le plus puissant de Bard's Tale. Ajoutons que toutes les professions de magie ont besoin de points d'énergie pour lancer des sorts.

Vos personnages

Paladin

Plusieurs combinaisons gagnantes sont possibles pour la constitution de votre groupe. J'ai, par exemple, terminé le jeu avec un paladin, un barde, deux sorciers-mages et deux archmages. Comme on peut le constater les magiciens constituent l'essentiel de l'équipe. La raison en est évidente ; pas de victoire envisageable sans une puissante équipe d'archmages. Le paladin est un excellent combattant mais aussi résistant à certains sorts magiques. Le barde, bon combattant, vous rendra de multiples services grâce à ses chants et ses instruments magiques, utilisables par lui seul. Développez un sorcier et un mage dès le début du jeu. Le sorcier possède des sorts très utiles dans les donjons, comme par exemple ceux qui déclenchent les pièges, les escaliers et les endroits spéciaux. Le mage est capable d'invoquer un monstre qui combat à vos côtés. Il est prudent de créer douze personnages au début du jeu ; peu importe les classes choisies pourvu qu'il y ait un nombre égal de guerriers et de magiciens. Premiers objectifs, aguerir vos aventuriers et vous enrichir. Lors de vos explorations initiales constituez des équipes de trois guerriers et trois magiciens. Placez vos guerriers en tête, car les trois premiers sont en contact direct avec l'ennemi pendant les combats. Apprenez à connaître les forces et les faiblesses de vos aventuriers. Par exemple, observez pendant les combats, l'ordre d'intervention des personnages. Si les membres de votre équipe attaquent toujours après vos adversaires c'est qu'ils n'ont pas une bonne dextérité. Par voie de conséquence vos hommes les plus rapides doivent toujours attaquer les monstres les plus dangereux.

Les passages de niveaux se font au Review Board. Vous constaterez que certaines professions montent plus rapidement de niveaux que d'autres. Votre attention devrait se porter sur les hommes de magie. Les magiciens et les illusionnistes montent plus vite que les sorciers,

tandis que les mages sont les plus lents à se développer. Tenez compte de ces données lors des changements de classes pour obtenir des archmages.

La ville de Skara Brae

Bard

Son exploration est une phase nécessaire pour aguerir vos aventuriers. Vous y trouvez des tavernes qui vendent des boissons et... des renseignements.

L'armurier est situé à quelques mètres de la Guilde des aventuriers, votre base. Les temples sont, dans les premiers temps, votre seul recours en cas de blessures, morts ou envoûtements. Attention, ils sont coûteux ! Mettez-vous à la recherche du Review Board, seul organisme habilité pour les passages de niveaux, de changements de classes etc., il se trouve dans Trumpet Street. N'oublions pas Trucoe qui vend des points d'énergie aux magiciens, lui se trouve à l'angle de Serpent et Gran Plaz. Les rencontres nocturnes sont plus dangereuses, rentrez donc avant la tombée de la nuit, du moins dans les débuts.

Les donjons et le château

Sorcerer

Seize niveaux vous attendent. Vous y trouvez armes et objets magiques puissants, surtout ceux qui sont utilisables uniquement par un barde. En sus des pièges et téléporta-

tions classiques, on y découvre des bouches magiques qui posent des énigmes ou donnent des indices. La trame du jeu est faite de façon qu'un donjon donne accès au suivant dans un ordre croissant de difficulté. Le premier (quatre niveaux) se nomme Sewers (égouts) vous y lirez au dernier niveau le moyen d'accéder au donjon suivant. Ce dernier se trouve dans les catacombes (trois niveaux) sous le temple du Dieu fou. Evitez d'y aller si vous n'avez pas encore de mage. Vous devez y trouver la tombe du roi-sorcier Aildreth et combattre son spectre.

Le château est l'étape suivante : une bouche magique et un sorcier vous posent chacun une énigme.

La solution de la première rime avec un des mots de l'énoncé.

La deuxième est la description d'un monstre bien connu. Au troisième niveau, vous trou-

The Bard's Tale

vez le moyen de pénétrer dans le donjon suivant : Kyrelean's Tower (un niveau). C'est un des niveaux les plus durs du jeu. L'énigme de la première bouche est facile, vous en obtenez la solution en questionnant les taverniers. La solution de la deuxième correspond à... et puis non, ce serait trop vous faciliter la tâche. Une bonne réponse à cette énigme ouvre une porte plus loin dans le donjon. Le donjon final est la Tour du Mangar (cinq niveaux). Sa principale difficulté consiste à trouver sept mots-clés pour accéder au quatrième niveau. Sachez que les solutions de ce problème se trouvent dans le donjon, les explorateurs patients et persévérants seront récompensés. Le combat final

contre Mangar demande une bonne connaissance des faiblesses de nos adversaires, de vos sorts magiques et de la stratégie.

Les combats



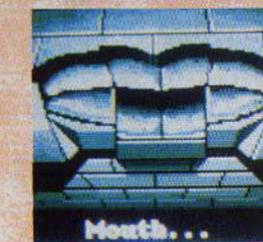
démon ou d'un dragon peut vous retirer cent points de vie ! Imaginez alors ce qui se passe quand vous tombez sur six démons et six dragons à la fois ! Certains sorts permanents vous permettent de vous protéger efficacement ; mais c'est la puissance d'attaque de votre équipe qui fait la différence. En outre, ayez toujours le bon réflexe

Les combats sont parmi les plus durs que je connaisse dans un jeu de rôle. Vos adversaires sont nombreux (parfois plusieurs centaines !) et très dangereux. Le souffle d'un

d'invoquer un monstre pour qu'il intègre votre équipe. La stratégie devient plus importante dans les deux derniers donjons. Un mauvais choix dans les options de combats et c'est la sanction !

Dans *Bard's Tale* comme dans tous les jeux de rôles, faites un plan des donjons et surtout notez tous les messages et indices. Fouillez toutes les pièces des donjons, des objets aux formes géométriques et des clés s'y trouvent disséminées. Ils sont vitaux pour terminer le jeu. Quant aux petits malins qui seraient tentés d'éteindre l'ordinateur en cas de situations désespérées dans le but d'éviter une mort certaine à son groupe et revenir au stade de la dernière sauvegarde, sachez que vous serez sanctionné par la perte de tout votre or ! Bonnes nuits blanches et que la force soit avec vous ! (Disquette Electronic Arts pour Amiga, existe sur Apple II, II GS, C 64, PC et Atari ST.)

Dany Boolauck



BANZAI

Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

KUNG FU KID

Vous avez pour mission de venger la mort de votre maître assassiné par l'ignoble Madanda. Vous devez vaincre les créatures démoniaques qui le servent avant d'atteindre le château du Lion où aura lieu le duel final. Pour y parvenir, vous traverserez sept zones différentes. La mobilité est la clé du succès, à la manière de *Yie Ar Kung Fu*, vous avez la possibilité de sauter très haut. N'hésitez pas à en user, sautez, frappez avant d'esquiver. Vous ne disposez que d'un seul mouvement d'attaque : un redoutable coup de pied qui sera suffisant pour venir à bout de la plupart de vos adversaires. En revanche, à la fin de chaque secteur vous affrontez un guerrier, bien plus dangereux, dont vous ne triompherez pas aussi facilement. Une seule technique : sautez et frappez-le juste avant de retomber puis esquivez. Si vous tentez de le prendre de front, vous aurez bien peu de chance contre lui. En chemin, vous découvrirez des talismans qui vous permettront de détruire vos ennemis à distance et plus tard dans le jeu, des brioches qui feront remonter votre niveau d'énergie et des jarres qui vous protégeront des boules de feu que vous lancent certains ennemis. Ce bon jeu d'action offre d'agréables graphismes, une animation rapide et une bande sonore de qualité. De plus, le scrolling fluide fonctionne dans les deux directions. Un programme simple et prenant. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

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

AFTER BURNER

Décidément, Sega nous étonne par la qualité de ses adaptations sur consoles des grands succès comme *Outrun*, *Space Harrier* et maintenant *After Burner*. Dès les premiers instants de jeu le décor est planté, le jet décolle de son porte-avions et on rentre dans le vif du sujet. Vous survolez la mer à toute allure alors que les premiers avions ennemis engagent le combat. On est tout d'abord frappé par la qualité de l'animation tant l'impression de vitesse est parfaitement rendue et l'effet de 3D convaincant. Mais ne vous laissez pas aller à contempler le paysage si vous voulez survivre. Il ne s'agit pas d'une promenade, les avions ennemis surgissent de tous côtés et vous devez réagir très vite. Vous les abattez à la mitrailleuse mais aussi en lançant des missiles téléguidés. Votre jet, très maniable, réagit au quart de tour et vous pouvez le lancer dans des loopings à couper le souffle. Bref, de l'action, rien que de l'action. Ça va vite et ça décoiffe ! Tout cela s'accompagne, comme c'est l'usage sur la console Sega, d'une bonne bande sonore

Et puis, la scène du ravitaillement en vol est très impressionnante. A ne pas manquer. (Cartouche Sega pour Console Sega.) A.H.-L.

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

GREAT FOOTBALL

Le football américain est un sport violent dans lequel la stratégie joue un rôle extrêmement important. Bien sûr c'est cet aspect qui prédomine dans cette simulation. Tout repose ici sur le choix des tactiques employées ainsi que sur le « timing » de leur réalisation. Ce programme vous offre un grand choix de figures d'attaque que vous sélectionnez avant chaque action. Vos joueurs exécutent ensuite la combinaison que vous avez choisie, mais vous ne restez pas passif car vous contrôlez le joueur qui a la balle et vos réactions sont alors très importantes. Il est décisif de choisir le bon moment pour faire une passe, ou pour tenter de marquer un essai. L'idéal est bien sûr de garder l'offensive, mais si vous êtes acculé à la défense il faut alors essayer de deviner la combinaison que l'autre équipe va employer et réagir très vite pour plaquer l'adversaire ou pour intercepter la balle.

Le terrain est vu de dessus, les graphismes et l'animation ne sont pas ce qu'on a vu de mieux sur cette console mais cela ne retire rien à l'intérêt de jeu. Les parties sont passionnantes, pour celui qui fait l'effort de se familiariser avec ce sport intéressant. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

Type _____ sport
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

GREAT VOLLEYBALL

Après le volleyball de Nintendo, voici la version de la console Sega. Ce sport qui n'a inspiré que très peu de programmes, en général peu réussis, sur micro, n'a heureusement pas été oublié sur vos consoles. A la manière des « games » d'Epyx, vous choisissez tout d'abord votre pays et vous entendez l'hymne correspondant. Ensuite vous définissez les caractéristiques de votre équipe en répartissant les points dont vous disposez sur trois domaines : service, jeté et réception. Avant de commencer le match il est conseillé d'étudier très attentivement la notice si vous voulez faire bonne figure. En effet, ce programme est une simulation assez complète qui offre de nombreuses combinaisons de coups. Si vous parvenez à les maîtriser, vous pourrez,

alors, élaborer une stratégie efficace. Cela ne va pas sans une certaine complexité mais heureusement vous avez la possibilité de vous entraîner et d'améliorer patiemment vos services et votre lancer de balle. Les graphismes sont clairs et agréables mais l'animation laisse quelque peu à désirer. Le tout s'accompagne d'une bande sonore de qualité. L'approche du jeu est intéressante et la stratégie l'emporte sur l'arcade. C'est une simulation riche mais difficile, qui peut décevoir au début par sa complexité mais qui ne manque pas de qualités. (Cartouche Sega pour Console Sega.) A.H.-L.

Type _____ sport
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

GREAT BASEBALL

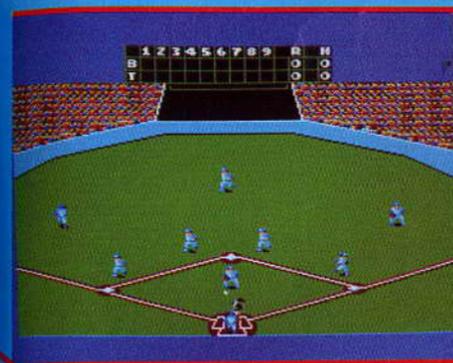
Ce baseball bénéficie de très bons graphismes et d'une animation de qualité. Et de plus, il parle ! (en anglais bien sûr !). Les différents écrans sont très soignés et permettent une vision très claire du jeu.

Vous choisissez le nombre de joueurs et l'un des deux niveaux de difficulté. Dans le premier, les chasseurs courent automatiquement après la balle et dans le second vous les contrôlez vous-même. Ce programme très soigné, qui pourra déconcerter les novices, présente de multiples options : choix des balles de spécialité et de votre niveau de résistance ou sélection des joueurs et leur remplacement en cours de partie. Il est dommage que ce sport original soit si méconnu en France. Une bonne acquisition pour les connaisseurs. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

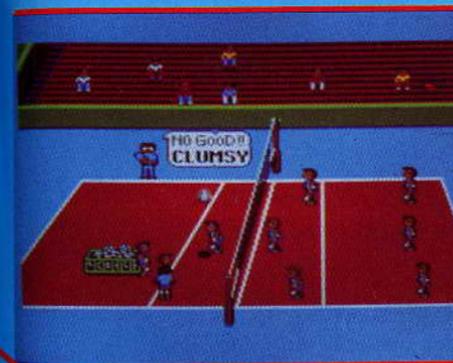
Type _____ sport
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

GREAT GOLF

Cette simulation offre un parcours de dix-huit trous. Vous avez le choix entre deux types de jeux : dans le premier le vainqueur est celui qui termine en ayant joué le moins de coups, dans le second il s'agit de remporter plus de trous que l'adversaire. Vous sélectionnez les clubs dont vous désirez vous servir. Ne faites pas ce choix à la légère car vous ne pourrez pas en changer en cours de partie. Une fois équipé vous étudiez une vue aérienne du terrain avant de commencer le parcours. Prenez ensuite le club qui convient et ajustez la position de vos pieds de manière à obtenir un effet à droite ou à gauche, choisissez l'angle et la puissance de votre tir. Le jeu est très réaliste, vous devez également tenir compte des accidents de terrain ainsi que de la direction du vent. Les différents tableaux



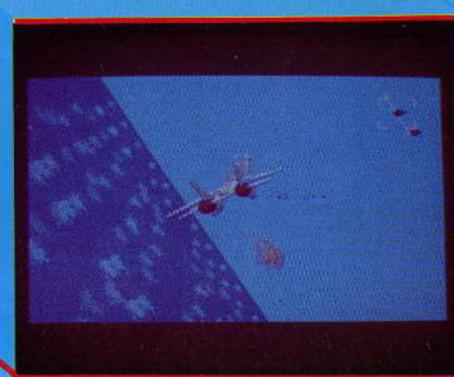
Great Baseball



Great Volleyball



Great Golf



After Burner



Illustration Patrice Bruel



Fantasy Zone II

tures étranges à la solde de votre ennemi. Lorsque vous les abattez, certaines laissent échapper des pièces et des billets que vous devez ramasser. L'argent ainsi obtenu vous permet d'acheter de nouveaux équipements pour améliorer votre armement, ou bien votre vitesse de déplacement.

Fantasy zone II est un programme sympathique et bien conçu. La progression du niveau de difficulté de l'action est parfaitement bien dosée en fonction du public auquel il s'adresse. Toutes ces qualités en font un excellent logiciel pour les plus jeunes... et pour les autres. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

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

GREAT BASKETBALL

Un bon programme de basket qui vous permet d'affronter un autre joueur ou bien de participer à un championnat avec sept autres équipes. Comme dans *Great Volleyball*, vous choisissez votre pays avant de livrer un match qui se déroule en deux mi-temps, de trois minutes chacune, entre lesquelles vous avez droit à un intermède cho-



Great Football



Kung Fu Kid



Great Basketball

régraphique offert par les admiratrices de votre équipe. Lorsque l'adversaire a le ballon, une flèche apparaît au-dessus du joueur que vous contrôlez, puis lorsque vous avez la balle, elle indique celui à qui vous pouvez faire une passe. Le jeu est assez réaliste. Il est possible de dribbler, de faire des passes ou de tirer au panier. De plus, deux coups-francs sont accordés au joueur qui a été gêné lors d'un tir et vous devez prendre garde à ne pas heurter le joueur qui a le ballon, vous écoperiez d'une faute si vous le faites tomber. C'est un bon programme, rapide et prenant, qui bénéficie d'une réalisation de qualité tant pour le graphisme et l'animation que pour la bande sonore. (Cartouche Sega pour Console Sega.) A.H.-L.

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

QUE LA CHANCE SOIT AVEC VOUS !

AVEC SEGA ET SKYROCK... GAGNEZ UNE... CHEVROLET CORVETTE !

After Burner, Ghost House, Super Tennis, Action Fighter, Rocky, Out Run, Safari hunt... Des décors fabuleux, des pièges d'enfer, des courses, des trésors et des princesses... c'est facile, les jeux SEGA sont les plus difficiles !

SKYROCK
LA SUPERRADIO

Lorsque c'est SEGA qui offre les prix avec des lunettes tri-dimensionnelles et SKYROCK qui fait la promo au pistolet phaser interactif, ca n'a plus rien à voir avec de la simulation, c'est du tangible... Du Jeu... Du Grand Jeu !

Attention ! Ecoutez bien SKYTOP, d'abord parce que c'est La Super Emission de la Super Radio, mais aussi parce que chaque jour, c'est en écoutant SKYTOP que vous aurez les réponses aux questions posées sur MINITEL 3615 code SKY, rubrique SEGA. Pendant trois mois, 65 questions vont vous être posées. 65 questions... 65 chances de gagner, car chaque jour Petit Guillaume, l'animateur Star de Skyrock, tire au sort une et une seule bonne réponse reçue sur MINITEL, pendant l'émission SKYTOP en direct de 16h30 à 19h30.

ATTENTION
Ce grand concours
prend fin le 24 Juin 88
à minuit !

Alors tapez 3615 code SKY, rubrique SEGA. Lisez la question, répondez et écoutez SKYTOP...

Et qu'est ce qu'on gagne... ?
Qu'est ce qu'on gagne, mais on gagne tout de suite **une super console de jeux vidéo SEGA...**

Mais plus fort encore, vous pouvez obtenir toutes les questions à l'avance. Dans tous les points de vente SEGA, vous trouverez le guide journalier des 65 questions du jeu SEGA-SKYROCK

(Attention, ces bulletins sont numérotés...). Deux portes, deux issues : Ou vous répondez tout de suite aux 65 questions et renvoyez immédiatement le bulletin rempli à SEGA. Ou alors vous attendez d'avoir eu toutes les bonnes réponses par SKYTOP et vous les renvoyez vite avant la dernière heure du jour de la dernière émission : Vendredi 24 juin 1988 à minuit (cachet de la poste faisant foi).

Et là, qu'est ce qu'on gagne ... ?

**PLUS DE 350 PRIX,
PLUS DE 350 GAGNANTS,
PLUS DE 350 LOTS TIRES AU SORT**

Trois voyages (Sénégal, Grèce et Tunisie), des consoles SEGA, des moniteurs couleurs, des Light Phasers, des cartouches de jeux un Méga, et des cartes 256 k...

Que vous trouviez tout du premier coup, ou que vous écoutiez toutes les émissions de SKYTOP pour avoir à coup sûr les bonnes réponses, de toutes façons si vous avez 65 réponses exactes sur votre bulletin, vous avez tout bon et vous pouvez gagner en plus de l'un des 350 prix Une CHEVROLET CORVETTE. Mais attention, là, il n'y a qu'un seul numéro gagnant pour ce gros lot, c'est le numéro qui a déjà été tiré au sort, et que seul connaît l'Huissier de justice du grand jeu SEGA SKYROCK.

Votre Mission si vous l'acceptez : Répondre aux 65 questions, renvoyer votre bulletin avant le 24 juin 1988 à minuit... et tomber sur le bon numéro !

**UN GAGNANT PAR JOUR,
350 PRIX TIRES AU SORT...
ET UNE CHEVROLET
CORVETTE !**



**GRAND
CONCOURS
SEGA
SKYROCK**

... QUE
LA CHANCE
SOIT AVEC VOUS !

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS

Les bulletins sont disponibles dans les points de vente de : AUCHAN, BOULANGER, CASINO, B.H.V, CARREFOUR, CONFORAMA, CONTINENT, CONNEXION, CORA, EUROHE, FNAC, HYPER-RALLYE, LA RECRE, MAJUSCULE, MAMMOUTH, NASA, PLEIN CIEL, PRINTEMPS, SERAP, SURPLUS... que chez les revendeurs de micro-informatique distribuant SEGA.

Balades étoilées

Dans le système de Bételgeuse, une petite planète vit un culte fanatique... D'ultime quête en intrigue, (presque) tous les chemins mènent vers le ciel étoilé... A moins que vous ne préférerez les rues mal famées de Washington (DC) ou le monde du silence de la fameuse cité engloutie qui vous attend à Atlantis...

L'Ange de Cristal

Aidé par votre fidèle Xunk, arriverez-vous à percer le secret d'Antines et à enrayer la vague de fanatisme ? Une aventure haute en couleurs.

L'Ange de Cristal est une nouvelle aventure du droit Crafton créé par Czara. Dans le système de Bételgeuse, une planète du nom de Kef, où vivent les

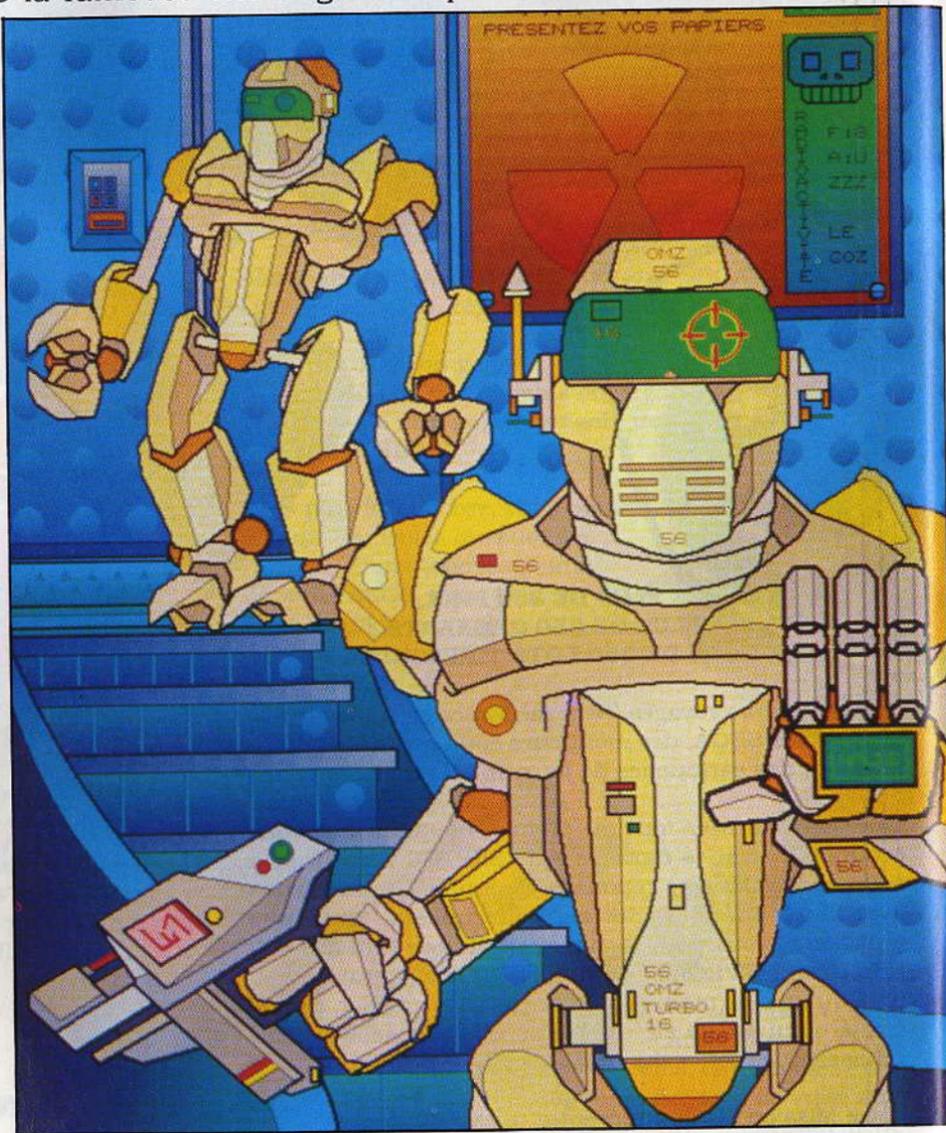


C'est en collectant les objets que vous ferez fuir les bestioles !



Vous approchez de la mystérieuse montagne où se pratique le culte.

Stiffiens et les Swapis, représente un danger potentiel pour la confédération des planètes. Les Stiffiens possèdent le pouvoir depuis toujours. Leur goût pour l'organisation et la discipline les caractérise. Les Swapis ont, en revanche, une mentalité diamétralement opposée. Discrets, ils détestent l'ordre et s'adonnent la plupart du temps à leur passe-temps favori, le troc. De plus, le pouvoir semble être le cadet de leurs soucis. Une série de cataclysmes naturels ont frappé Kef simultanément et, depuis, une certaine secte religieuse stiffienne voit le nombre de ses adeptes augmenter dans des proportions inquié-



tantes. Cette secte pratique le culte d'Antines, mystérieuse construction située à l'intérieur d'une haute montagne. Farouchement gardée par des robots et truffée de pièges, Antines n'a jamais été profanée. D'importantes émanations radioactives interdisent l'accès à tout être vivant. Des indices récemment parvenus à la Confédération des planètes démontrent que ce renouveau religieux a fanatisé la population au point que les Stiffiens projettent de l'attaquer. Les Swapis, eux, souhaitent vivement mettre un terme à cette folie religieuse mais comptent sur l'intervention de la Confédération. C'est ici qu'intervient Craf-

ton, qui a pour mission de percer le secret d'Antines afin d'enrayer cette vague de fanatisme. L'aventure commence près de la montagne. Crafton, accompagné par son fidèle Xunk, doit trouver le moyen de pénétrer dans Antines. Les Swapis sont en mesure de vous aider dans ce sens si vous gagnez leur confiance. Commencez donc votre exploration en visitant les maisons Swapis. Vous y trouvez des plaques en bois où sont inscrits des souhaits. En les réalisant vous augmentez votre capital confiance à leur égard et méfiez-vous de certains actes qui risquent de le diminuer. Profitez de l'occasion pour

faire du troc d'objets avec eux. La plupart vous seront utiles pendant toute l'aventure. Ils permettent généralement de se débarrasser temporairement d'une multitude de petites bêtes agressives qui vous pompent de l'énergie : bombe fumigène au sandwich ou dynamite... Hormis le troc avec les Swapis, ces objets sont facilement récupérables dans divers endroits du jeu. Les maisons des Stiffiens sont moins accueillantes que celles des Swapis mais tout aussi intéressantes.

Examinez attentivement le décor qui cache souvent des détails ou des objets importants. Vous avez également à résoudre le problème de pertes fréquentes d'énergie dues aux attaques. Il existe des moyens de se revitaliser mais nous vous laissons le soin de les découvrir. N'oublions surtout pas Xunk qui vous suit partout. A part les troubles que peuvent lui causer la présence de la Xunquette, c'est un compagnon bien sage capable de vous rapporter une branche morte que vous lancez ou de trouver un objet de votre choix. L'Ange de Cristal bénéficie d'un scénario plus profond et complexe que Crafton et Xunk, qui est plutôt un jeu arcade/aventure. Les décors sont riches et colorés et pratiquement tous les objets présents sur l'écran sont déplaçables. Les graphismes, le bruitage et l'animation sont corrects.



L'intérieur d'une maison Swapi. Profitez-en pour faire du troc.



Entrez dans le temple, lieu de réunion des fanatiques Stiffiens...

Néanmoins, l'Ange de Cristal plaira aux amateurs de tous âges par son côté agréable et exclusivement visuel. Un bon programme. (Disquette Ere Informatique en français, pour Atari ST).

Dany Boolauck.
Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Difficulté _____ ★★★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Prix _____ C

Intrigue

Monochrome et d'un graphisme simplet, une aventure policière qui sait convaincre par la seule force de l'intelligence de son scénario, de l'ambiance et de l'humour, qui reste discret.

Ceux qui apprécient les vieux films policiers américains vont tomber sous le charme d'*Intrigue*, aventure policière et logicielle, qui se joue à un, deux, trois, voire quatre enquêteurs ou enquêteuses. Ce serait une grave erreur d'imaginer que le jeu commence dans le bureau de l'agence de détectives privés Joe the Shoe. Que vous voyiez par la fenêtre l'obélisque qui singularise les mornes décors de Washington (DC), que le téléphone ne cesse de sonner, que vous compulsiez distraitement des dossiers qui traînent sur les bureaux, constituent autant d'appâts. Car vous êtes dans le pré-générique et, avant de commencer l'enquête, pour retrouver Joe qui vient d'être enlevé, vous devrez rentrer les codes sur lesquels repose la protection du jeu. Le but de l'enquête consiste à arracher Joe à ses ravisseurs et à élucider le vol du virus PF 13, récemment synthétisé par le professeur Livwright, à l'université Columbia. Les détectives mènent parallèlement leurs enquêtes. La notice donne un plan de la ville, vous savez où aller. Vous cliquez sur l'action



Ne dédaignez pas le petit personnel si vous voulez voir l'ambassadeur sur C 64.

à effectuer (fouiller, aller, sortir, parler, etc.), tandis qu'une zone de dialogue vous offre le choix entre plusieurs discours ou attitudes. Vos interlocuteurs ou interlocutrices en images noir et blanc digitalisées savent sourire ou cligner de l'œil et ne manquent pas de répartie. Le jeu repose sur une intrigue assez complexe et des dialogues très « couleur locale », en argot américain, parfois mâtiné d'espagnol (au point qu'un mini « spanish glossary » figure dans la notice). Le téléphone sera un des principaux instruments de travail, avec un zeste de bon sens et beaucoup de diplomatie. En monochrome, presque sans animation, doté d'écrans de paysages simples, mettant en scène un nombre limité de personnages, *Intrigue* convainc par la seule force de l'intelligence du scénario, de l'ambiance et de l'humour qui sait rester discret. Trois niveaux de difficulté rendent le scénario intéressant même pour les joueurs chevronnés. Une liste de seize conseils peut faire avancer les joueurs bloqués. Certains éclairent la nature du scénario : « Envoyer

des fleurs à une femme pour la rendre plus amicale, à condition qu'elle sache qui vous êtes », ou : « Il y a trois chauffeurs de taxis différents, mais deux d'entre eux seulement apparaissent au cours d'un jeu. »

Chaque partie nouvelle se déroule dans un environnement légèrement différent. D'où l'étrange affirmation de la pochette : « plus de 2 000 solutions possibles ! ».

Ce logiciel original sur Commodore 64 mérite une adaptation sur d'autres machines. Pratiquement pas diffusé en France, il devrait intéresser les anglicistes amateurs de polars. (Disquette Spectrum Holobyte, en anglais, pour Commodore 64.)

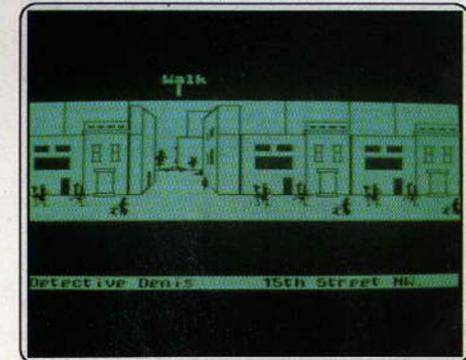
Denis Schérer
Type _____ aventure policière
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

Version Apple

La version sur Apple II+, IIe, IIc n'offre aucune différence apparente avec la version Commodore. Elle souffre des mêmes limites : absence de cou-



Au quartier général du FBI, le cerbère mal luné rêve de vous flanquer dehors.



Sur Apple II encore, vous arpentez les très austères rues de Washington.

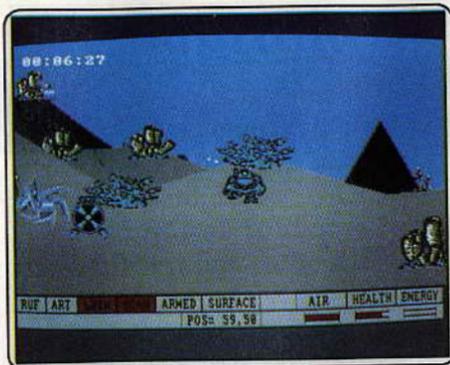
leur, graphismes limités, animation réduite au changement d'expression des personnages, mais — et c'est l'essentiel — elle offre le même pouvoir de séduction. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple II.)

Type _____ aventure policière
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

Return to Atlantis

De superbes décors en 3D où vous croisez poissons et crabes métalliques. Votre but : protéger les richesses de la mer et retrouver Atlantis...

En route pour un long périple dans le monde du silence à la découverte de ses innombrables trésors et mystères. Et qui sait... peut-être serez-vous le premier à retrouver Atlantis, cette fameuse cité engloutie. C'est ce que vous propose *Return to Atlantis*, un jeu qui a d'emblée le mérite d'être original. Vous êtes un agent de la Fondation, une organisation à vocation écologique et pacifique. Son objectif : protéger la mer et ses richesses de l'avidité des hommes qui appauvrissent la planète par leur système économique basé sur la société de consommation. Votre personnage est défini en fonction d'attributs tels que la télépathie, la force, la psychologie, etc. Soyez particulièrement attentif pendant cette phase et recommencez autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que votre personnage soit au-dessus de trente-trois points (environ) pour chaque attribut. Ceci fait vous êtes enfin prêt pour la grande aventure : quatorze missions, à remplir dans un



Draguez les fonds sous-marins pour y découvrir le trésor.

équipé d'un ordinateur nommé ART et un petit sous-marin cybernétique télécommandé par télépathie. Les autres pièces du vaisseau servent de salle médicale et d'entrepôt pour les objets récupérés. ART remplit des fonctions vitales telles que l'envoi de messages, de téléportation d'objets, de balayage radar du fond sous-marin, etc. Le sous-marin nommé RUF est un compagnon indispensable pour vos explorations sous-marines. Programmable, RUF est capable de chercher dans un secteur déterminé des objets qui correspondent aux données que vous lui avez communiquées. Avant de tenter une plongée, faites un balayage radar, localisez les endroits « intéressants » et prenez leurs coordonnées. Une fois sous l'eau vous êtes en contact constant avec ART et RUF. Envoyez RUF explorer un secteur et choisissez le vôtre. Un mini-scanner vous permet d'identifier des objets que vous pouvez utiliser pour cette mission ou la suivante.

Les missions ne sont pas sans dangers, dans les premières, des crabes métalliques vous lancent des bombes sous-marines. On sait seulement qu'ils sont dirigés télépathiquement par une puissance encore inconnue à ce stade du jeu. C'est le moment d'utiliser votre arme, un rayon d'énergie. Faire mouche demande un peu d'entraînement car le système de visée n'est pas pratique. Méfiez-vous des courants qui risquent de vous déporter de la zone dite d'intérêt. Contacter ART et RUF à intervalles réguliers est judicieux (RUF a horreur d'être inactif et vous le fait savoir !). Pour chaque mission réussie, ART calcule vos gains en points d'expérience et d'attributs. Le programme vous donne la possibilité de recommencer la mission afin d'améliorer votre score.

Que dire de *Return to Atlantis* si ce n'est qu'il est passionnant. L'intérêt est tel dans les premières heures de jeu que l'on oublie souvent de vérifier les réserves d'oxygène pendant l'exploration du fond marin. Le système de missions courtes et successives permet au joueur de consacrer une soirée (ou nuit) à une mission avec le sentiment réel d'avoir franchi une étape en cas de succès. Les décors en 3D sont peuplés de poissons et de crustacés de toutes sortes variant selon la profondeur. Les graphismes sont dans l'ensemble d'une qualité correcte. L'environnement sonore est excellent. Pour amateurs de jeux de rôles. (Disquette Electronic Arts, en langue anglaise, pour Amiga.) Dany Boolauck

Type	_____	rôle
Intérêt	_____	16
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★★	
Bruitage	★★★★★	
Dialogue	★★★★★	
Prix	_____	D

Ultima IV

Accompagnée par une agréable petite musique médiévale, votre quête vous transporte dans un monde féérique... Devenez-vous l'Avatar ?

Après l'âge ténébreux du magicien Mondain (*Ultima I*), puis l'époque encore plus rude de son apprentie Minax (*Ultima II*) et la libération de Solaria (*Ultima III*), la paix s'est instaurée dans le beau pays de Britannia. Un jour, alors que vous vous reposez tranquillement dans la campagne, vous voyez apparaître un portique sorti brusquement du sol. Il disparaît d'ailleurs quelques instants plus tard sous vos yeux incrédules. Aiguillonné par la curiosité, vous regardez de plus près et découvrez une amulette, symbole de Vie et de Renaissance et deux livres. Le premier raconte l'histoire de Britannia, tandis que le second est plus ancien et plus mystérieux. A sa lecture, vous vous trouvez transporté dans un monde féérique. Une fois dans la roulotte de la diseuse de bonne aventure il vous faut répondre à certaines questions qui permettent de définir votre profil : honnêteté, valeur, justice, spiritualité, sacrifice, humilité, compassion et honneur. C'est à l'aide de ces différents éléments que les caractéristiques de votre aventurier sont établies.



Soyez prudents dans les forêts ! Votre progression y est moins rapide.

Contrairement à *Ultima III*, vous ne disposez, au début, que d'un seul aventurier, sans arme et sans armure. Le monde dans lequel vous évoluez est extrêmement vaste et il est quasi impossible d'en établir une carte détaillée. Pourtant, essayez tout de même de noter les endroits les plus caractéristiques. De nombreuses étendues d'eau vous barrent le passage et comme la nage vous est inconnue il vous faut les traverser en louant un bateau. Le paysage est représenté du dessus, de manière très claire, des icônes symbolisant les types de terrains. Mais l'aspect final est loin d'utiliser pleinement les capacités graphiques de la machine. Le type de représentation adopté n'est pas seul responsable car des logiciels comme *Phantasia III* ont su donner un splendide rendu à ce genre de représentation.

Votre équipe est figurée par un petit personnage que vous contrôlez au clavier aidé éventuellement de la souris pour les déplacements. Il est d'ailleurs dommage que toutes les options ne soient pas accessibles par cette dernière. Comme la région regorge de monstres de toutes sortes, vous devez vous rendre au plus vite à la ville pour compléter votre équipe

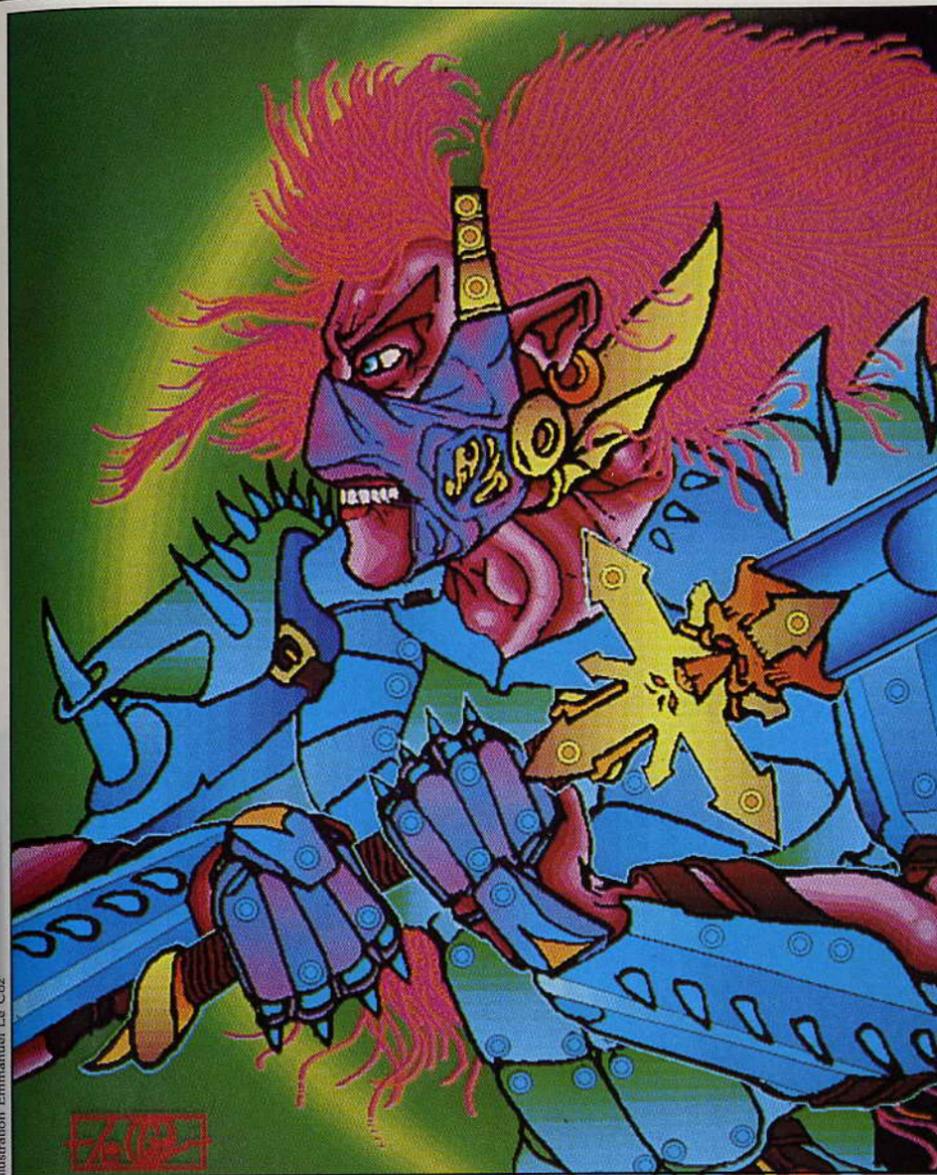


Illustration Emmanuel Le Coz

peuvent et tenter aussi de vous faire des compagnons de voyage. En effet, dans les villes vous trouvez boutiques d'armes, armureries, pub où vous mangez et buvez et surtout glanez de très intéressants renseignements contre un peu d'or, épicerie où vous achetez les vivres indispensables à votre survie et à celle de vos éventuels compagnons, temple de soins pour guérir vos blessures, auberges au repos revivifiant, herboristerie, indispensable pour la création des ingrédients accompagnant vos sorts, et maison de la Guilde, où vous découvrez les objets les plus invraisemblables mais au prix fort, malheureusement. Etant donné la platitude de votre bourse vous pouvez tout juste vous acheter une arme commune et une armure légère.

Vous rencontrez aussi un grand nombre de personnages. Il faut toujours les questionner amplement pour obtenir certains renseignements. Vous leur demandez leur nom, leur profession, leur état de santé et — si cela vous convient — vous leur proposez de venir rejoindre votre équipe (jusqu'à concurrence de sept aventuriers). Bien entendu, plus votre équipe est importante, plus les combats avec

les monstres sont faciles. Mais, en contrepartie, n'omettez pas de gérer tout ce petit monde et faites de fréquentes visites dans les villes pour vous approvisionner en boissons et nourriture. Le don d'un peu d'or a souvent la vertu de délier les langues et même les personnages qui ne peuvent pas faire partie de votre équipe ont leur rôle à jouer. Ainsi un dialogue bien conduit avec un herboriste vous met au courant des secrets des plantes magiques indispensables pour acquérir vos sorts. Ces rencontres ne se font pas seulement en ville. Aussi plutôt que d'attaquer sauvagement toutes les créatures dont vous croisez le chemin, commencez par discuter avec elles et tentez d'en apprendre davantage. Mais, parfois le combat est inévitable ou souhaitable. L'écran change, représentant alors séparément chacun de vos aventuriers. Ils attaquent au corps-à-corps, à l'arme de jet ou lancent un sort et cela dans la direction de leur choix. Les sorts disponibles sont variés, tant en attaque, qu'en défense ou en information. Mais les possibilités de combats à l'arme paraissent bien réduites face à des logiciels comme *Phantasia III* ou, mieux encore, *Wizard's Crown*.



Entrez dans l'auberge. C'est là que circulent tous les potins.

Après chaque combat victorieux, vous découvrez un coffre contenant or et/ou objets utiles. C'est dans les donjons que les monstres sont les plus nombreux et les plus redoutables. La représentation du dessus cède la place à une vue 3D simple mais claire. Ne vous y aventurez que lorsque votre groupe est de force suffisante. Par mesure de sécurité, vous avez d'ailleurs intérêt à sauvegarder le jeu à intervalles réguliers pour éviter d'avoir à tout recommencer en cas de problème. Une agréable petite musique médiévale vous accompagne tout au long de votre quête.

En conclusion, cette version d'*Ultima IV* aurait pu mieux utiliser la souris et les capacités graphiques du ST (bien que toute la phase de création du per-



Questionnez tous les personnages rencontrés dans les villes.

sonnage soit splendide) et les combats être améliorés. Mais même ainsi ce logiciel reste l'un des meilleurs jeux de rôle sur cette machine. (Disquette Origin Systems pour Atari ST). Jacques Harbonn

Type	_____	jeu de rôle
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★★
Dialogue	_____	★★★★
Difficulté	_____	★★★★
Prix	_____	C

Quest of the Avatar

La barrière de la langue anglaise saute : *Ultima IV* est désormais disponible en français. Le livret de soixante-quatre pages illustrées comme les écrans sont maintenant traduites dans la langue de Molière.

Le résultat sur les écrans du jeu n'est pas toujours très satisfaisant. On continue à rentrer certaines commandes en anglais, mais Microprose nous l'a promis : ils continuent à travailler pour améliorer encore cette version. Vérifiez donc la langue avant d'acheter le logiciel !

Denis Schérier

SOS AVENTURE

Questron II

Remontez dans le temps afin d'empêcher Mantor et ses six sorciers de créer le livre magique aux pouvoirs maléfiques!

Développé sur Apple, Questron est un jeu de rôle où vous devez retrouver un livre magique aux pouvoirs maléfiques après avoir vaincu Mantor le magicien fou. Le livre magique est indestructible par des moyens naturels. C'est ce petit détail que vous aurez

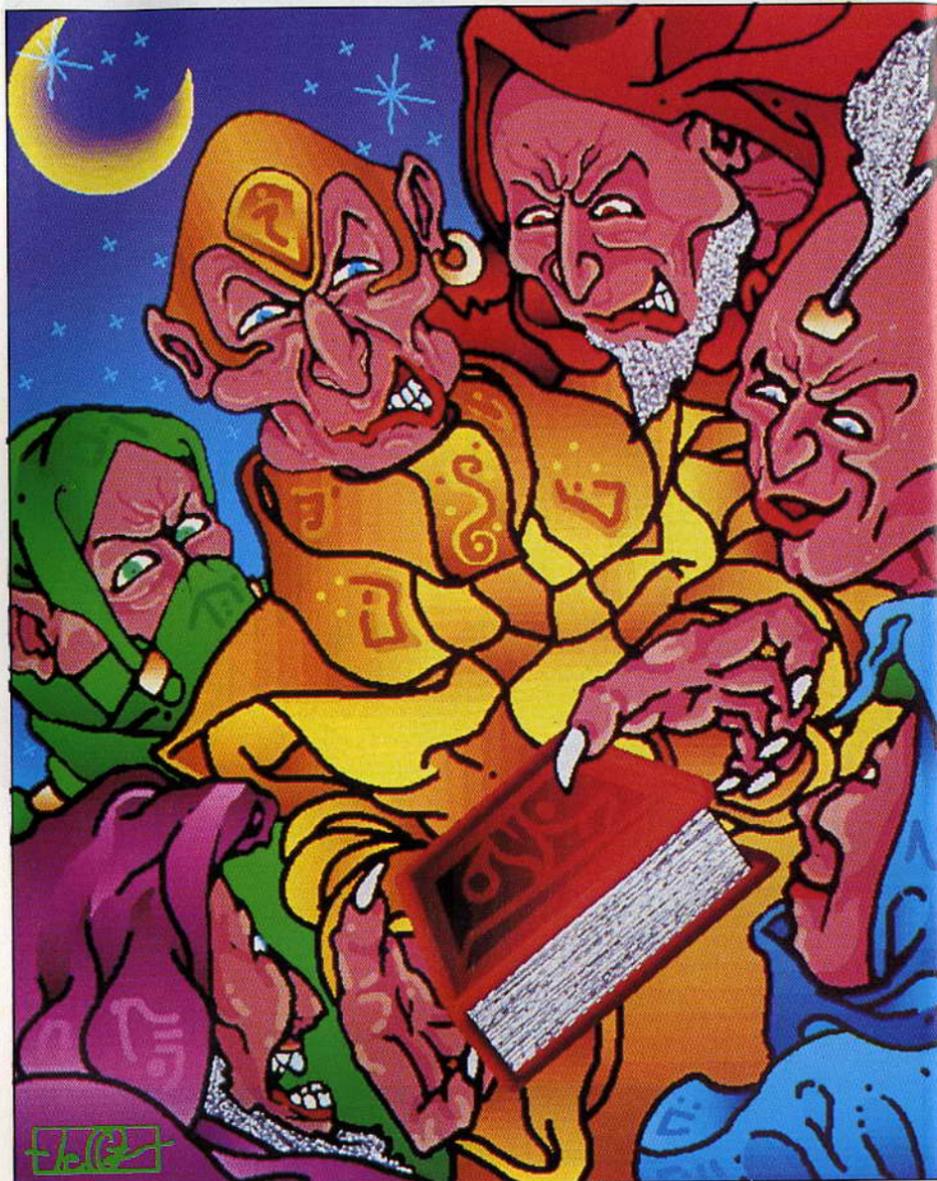


Dans l'église, il vous faut impérativement contacter le grand sage.



Dans l'île de River Crest, une seule tombe. N'hésitez pas à la profaner.

à résoudre dans Questron II. Mesron, le grand mage, vous propose de remonter dans le temps afin d'empêcher la création du livre par Mantor et six sorciers... Longtemps maîtres du pays de Landor, ils furent chassés par un de leurs pairs nommé Kelfar qui réprouvait leur despotisme. Il n'y a pas de véritable création de personnage, vous ne faites que nommer votre héros et ses attributs sont définis automatiquement. Le passage de niveau est lié à la résolution d'énigmes, il n'y a donc pas de points d'expérience. Le temps est un facteur important car les monstres deviennent plus puissants et des éléments nouveaux interviennent. Mesron vous projette donc dans le passé, muni du livre magique et d'une clé d'or. Vous vous retrouvez dans le pays de Landor. Le terrain d'action se limite dans un premier temps à une grande île. On y trouve des villages, des cathédrales et un château. Commencez par éviter les combats et essayez de repérer un village avec un casino. L'argent est, en effet, un facteur important et le casino un excellent moyen pour se constituer un capital appréciable. Les plus débrouillards peuvent gagner jusqu'à 32 000 pièces d'or en quarante



minutes au Black Jack. Vous vous procurez ainsi nourriture, armes et armures, points et sorts magiques. Un conseil, mettez dès que possible votre argent en banque pour éviter de tout perdre en cas de mort. Le problème de l'armement est plus ardu car un seul village propose un marteau, un seul autre une armure décente. Ceci implique une exploration exhaustive et dangereuse de l'île car les mauvaises rencontres sont fréquentes. Ne négligez pas les sources de renseignements d'un très haut intérêt. D'autres renseignements peuvent être obtenus auprès des taverniers ou des coiffeurs (barber). Passés ces différents caps, votre attention devrait se tourner vers les cathédrales qui recèlent des trésors et des secrets. Avant de tenter de les piller il est fortement conseillé d'être armé jusqu'aux dents et de faire le plein de points de vie et de sorts magiques car les gardes font partie des adversaires les plus redoutables qui soient. Donjons et tombes recèlent des trésors et objets vitaux pour la suite de la quête mais aussi des monstres agressifs. Questron II reste fidèle dans son ensemble à Questron et Legacy of the Ancients. Le système de jeu

est identique : vue aérienne du décor où évolue le personnage. Dans les donjons, l'écran se divise en deux : à droite, un plan du labyrinthe et à gauche, une vue en 3D.

Les graphismes et le bruitage sont corrects. L'animation est vraiment moyenne mais cela n'enlève rien à l'attrait du jeu. L'utilisation exclusive du joystick lui confère une convivialité exceptionnelle. Signalons également que le programme pose, à intervalles réguliers, des questions relatives à la documentation. Les questions ne sont pas difficiles et les interruptions assez courtes mais cela coupe tout de même l'ambiance...

Un jeu de rôle très agréable et accessible à tous. (Disquette SSI, en anglais, pour C 64.)

Dany Boolauck

Type	_____	rôle
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★
Bruitage	_____	★★★
Dialogue	_____	★★★★★
Prix	_____	D

6128 AMSTRAD. 3990^F

Tout est compris
sauf le vendeur.



3990 Francs. A ce prix là tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Ce qui n'est pas compris, c'est les 2000 jeux existants pour cette merveilleuse machine : il n'y avait pas de place dans la boîte.

Mais eux aussi sont à prix Amstrad. Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le 6128

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD

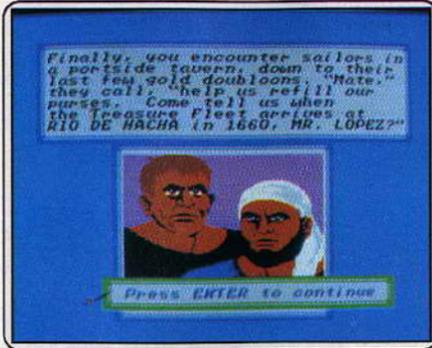


SOS AVENTURE

Pirates

Une réussite surprenante pour le PC. Stratégie, réflexion, duels, un régal...

aventure/action : type
16 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : dialogue
***** : bruitage
C : prix



Pirates sur Commodore 64 est excellent (voir Tilt n° 46 p. 129). Pirates sur IBM est superbe : c'est une réussite surprenante pour la machine. Les programmeurs de Microprose n'ont pas ménagé leur peine : ils ont reprogrammé une version pour carte EGA (ou VGA), une autre pour carte CGA, une troisième pour Tandy 1000. Les pirates n'acceptent pas la carte Hercules. La version EGA est éblouissante. Tout l'univers des pirates et corsaires, sur plus d'un siècle, se trouve prisonnier de votre machine. Les phases de réflexion de haute stratégie alternent avec les duels, les batailles navales pendant lesquelles virevoltent les navires soumis aux sautes de vent, perdus parmi les reflets du soleil sur la mer bleue. Microprose fournit une notice abrégée permettant de flâner agréablement dans le jeu, de découvrir de nouveaux rivages sans les avoir cherchés, avant d'attaquer les quatre-vingt-dix pages du copieux manuel, fort heureusement écrit en français. Une aventure action est rarement aussi enracinée dans un lieu, une époque et aussi ludique ! Microprose a réussi — avec ce logiciel — à transposer à la saga des pirates le souci du détail des simulateurs de vol ! (Disquette Microprose pour PC). D.S.

Rat Connection

« Cause français mon gars » dit le programme à tout propos ! Voyons un peu.

aventure : style
8 : intérêt
*** : graphisme
** : dialogue
***** : difficulté
F : langue
B : prix



Rat Connection, a résisté longtemps aux efforts de nos testeurs. En effet, vous vous réveillez dans un appartement de trois pièces : un flingue sommeille dans le tiroir du bureau, des dossiers dans l'armoire. Le lavabo crasseux souffre que l'eau ait été coupée. Dès que vous mettez le nez dehors un policier vous arrête pour exhibitionnisme : on ne se promène pas nu comme un ver ! Le lit est indéplaçable, impossible de s'habiller avec les draps, dans la salle de bains, les éléments semblent fixes. J'ai tenté d'ouvrir la corbeille à linge, la boîte, puis j'ai pensé à la chasse d'eau des W.-C. Il fallait ouvrir le panier à linge, prendre les vêtements puis « les porter » (pas s'habiller, se vêtir, les enfiler, les mettre). Alors seulement, vous pouvez sortir. Au Ritz, vous voulez commander « garçon une bière ! » et lui, répond : « j'en ai marre, j'en peux plus ! pourquoi tant de haine ? ». En effet, l'analyseur de syntaxe a simplement compris « con ». Le sot ! Rat Connection souffre de son manque de souplesse, qui le rend trop difficile. La fréquence à laquelle revient le leitmotiv « cause français mon gars » énerve, vu le nombre de fautes d'orthographe dans le jeu. (Disquette MBC pour Amstrad CPC). D.S.

La Marque Jaune

Blake et Mortimer coinceront-ils l'insaisissable Marque Jaune ?

aventure-action : type
14 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitage
F : langue
C : prix

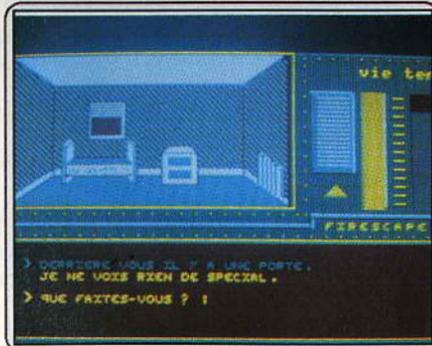


Lentement, Big Ben égrène les heures sur la Cité inquiète. Londres vit au rythme des enlèvements organisés par la « Marque Jaune ». Blake et Mortimer doivent coincer l'insaisissable malfaiteur. Un bon conseil : dévorez l'album de la bande dessinée célèbre dont est tiré le scénario de ce logiciel d'Edgar P. Jacobs avant de charger le programme de Cobra Soft. Cinq épisodes d'aventure-action mettent les héros en mouvement. Si les graphismes superbes respectent scrupuleusement le style de l'auteur, la sonorisation est de haute qualité, l'animation très fluide, en revanche, la poursuite dans une sorte de labyrinthe, représentant les docks brumeux, un parc, les égouts, le laboratoire piégé du savant fou Septimus, se répète inlassablement d'une scène à l'autre, et par conséquent déçoit. Certes, quelques gags réussis égayent le jeu, tel ce personnage qui s'échappe du cadre de la fenêtre dans laquelle il évolue. Mais l'action se déroule dans des fenêtres trop petites et la patiente élaboration du plan des dédales n'arrive pas à compenser le manque de progression au sein de épisodes. (Disquette Cobra Soft pour Amstrad CPC. Annoncé pour Atari ST, compatibles PC et Thomson). D.S.

Firescape

Pérez-vous dans votre hôtel en flammes ? Une brûlante question qui n'embrasera pas les foules...

aventure : type
9 : intérêt
* : graphisme
* : bruitage
*** : dialogue
F : langue
n.c. : prix

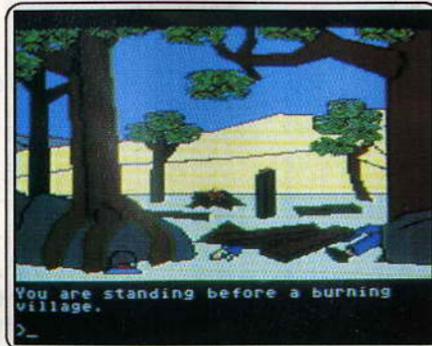


Un incendie s'est déclaré au quatrième étage de votre hôtel. Par comble de malchance, les ascenseurs se montrent plus que capricieux : deux sur trois sont en panne (il faut trouver des fusibles pour les remettre en service) et un bug du programme peut vous coincer dans le dernier ascenseur qui dessert seulement les troisième, quatrième, cinquième et sixième étages. Vous avez une heure pour fouiller l'hôtel et trouver les objets vous permettant d'échapper à la fumée et aux flammes qui gagnent peu à peu l'ensemble des étages. Vingt-cinq objets sont cachés dans divers recoins, mais vous ne pouvez en transporter plus de cinq à la fois. L'inhalation des gaz toxiques qui envahissent jusqu'aux images du jeu diminue votre espérance de vie (voir l'indicateur à droite de l'écran). L'indispensable exploration de l'étage en feu est particulièrement dangereuse. Sans être lui-même catastrophique, ce logiciel-catastrophe laisse par le caractère répétitif et simpliste des images et des actions. Le programme complète lui-même les mots reconnus dès la saisie des trois premières lettres, ce qui facilite le dialogue. (Disquette ou cassette Fil pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128). J.-P.D.

Dark Lord

Une mystérieuse demeure victorienne, un papy amateur d'occulte, bon courage.

aventure : type
13 : intérêt
* : graphisme
* : animation
* : bruitage
A : langue
n.c. : prix



Un jeu d'aventure classique que nous offre Datasoft. Votre grand-père défunt, versé dans les sciences occultes, vous légua sa demeure victorienne qui dégage une aura mystérieuse. Vous y découvrez une pièce secrète où se trouve le journal de votre grand-père. Il y fait état de son succès dans ses recherches sur l'existence de Alterworld (Monde parallèle). Ses incursions dans cet univers le mettent aux prises avec un usurpateur nommé Nequam. Possesseur d'une pierre magique, Nequam est invincible et immortel. Les multiples tentatives pour renverser Nequam se sont soldées par des échecs sans appel. Néanmoins votre courageux papy décèle, grâce à l'aide d'un sage, le point faible de Nequam. Le combat qui s'ensuit voit la défaite de ce dernier. Hélas, la pierre magique redonne au tyran un second souffle ; il revient à la vie, plus dangereux que jamais. A vous de le neutraliser. Un scénario intéressant pour un jeu d'aventure animé aux graphismes moyens. Des options permettent de choisir le niveau de difficulté du jeu. Le dialogue avec l'ordinateur se fait par des commandes simples. Bref, un jeu qui ne fera plaisir qu'aux inconditionnels du genre. (Disquette Datasoft pour C 64). D.B.

Message in a bottle

Le Bel et le Bet

En réponse à tous les les Tiltien(ne)s demandant des renseignements sur **King's Quest n° 1**, je leur donnerai les solutions pour trouver deux trésors : Le coffret magique : position 1 : départ (derrière château) N, N, N, O, « take bowl », O « take walnut », E, E, E, allez sur le pont et tapez « open walnut », « give walnut », N, « talk gnome », tapez 3 fois n'importe, « take key », S, O, N, O, « take pebbles », S, S, « talk elf », s'il n'est pas là recommencez, O, « unlock door », « open door », montez les escaliers et faites attention au nain puis au sortir de la grotte, S, approchez-vous du trou de l'arbre et « take sling », O, tapez « use sling » mais ne validez pas (!), N, validez, vous tuez le géant, vous vous en approchez, « take chest », E, rentrez dans la grotte et redescendez, S, S, O, O, et arrivée au point de départ. Le bouclier magique : position 1 : départ. E, N, « take clover », N, E, E, E, « open door », dans la maison si la sorcière n'est pas là il faut sortir immédiatement et rentrer ; si elle est là, allez en biais vers la droite et le haut (/), entrez dans sa chambre (partie de droite), heureusement pour vous la sorcière est bloquée, et allez devant le chevet « take note » puis sortez de la chambre et dirigez-vous vers le placard encastré dans le mur, « open cabinet », « take cheese », (la sorcière est toujours bloquée) repartez directement et sans vous arrêter vers la porte, vous sortez, O, S, tapez « jump » et ne validez que quand l'oiseau est au-dessus de vous, vous volez à travers les airs et vous retombez dans un endroit où il y a un trou, faites attention de ne pas tomber dans le trou, O, « take mushroom », E, tombez dans le trou, S, O, « give cheese », au rat, « open door », O, les lutins ne vous tuent pas car vous avez le treffe en votre possession, S, « take shield », passez par l'escalier, mettez-vous devant le trou, « eat mushroom », O, et vous voilà à l'air libre avec deux trésors ! A moi, comment trouve-t-on le miroir magique ? Comment déplacer le « boulder » dans la caverne ? Je remercie d'avance les Tiltien(ne)s qui voudront bien apporter une lumière à mes yeux perdus dans les ténèbres de l'ignorance...

Dans **Dark Castel** (Amiga) : Comment prendre les clefs qui se trouvent après le bourreau et les prisonniers, sans se faire écraser naturellement. Dans **Arazok's Tomb** (Amiga) : Help ! Je n'arrive pas à passer après la trappe devant la statue, tout ce que je trouve c'est une sorte de trou noir contre la paroi.

Nico : May Day !! Dans **The Great Escape**, à quoi servent la radio, le sac (premier colis de la croix rouge), La « nourriture » (à coté de la salle de petit-déjeuner), comment les utiliser, ainsi que l'objet trouvé sur le lit du garde, et le dernier colis (l'espèce de disque troué). L'homme qui déplace le poêle est-il une nuisance ? Comment entrer en contact avec lui ? Tout autre renseignement serait apprécié ! Merci d'avance !

Luc : Je demande une aide pour **Profession Detective** ; le code pour monter dans le tram. Dans **la Chose de Grotembourg**, je suis dans la forêt. Comment accéder au souterrain ? Dans le village, si je prends la direction Est, je suis inéluctablement écrasé par une voiture (sauf pour aller dans la taverne). Existe-t-il un moyen de l'éviter ? Dans **Qin**, la grenouille doit-elle m'apprendre quelque chose ? Où trouver de l'argent pour racheter l'esclave ? (J'ai trouvé de l'or dans la rizière et j'ai la bourse du coffret.)

XYZ : En réponse à Fred le Belge (n° 51), dans **Ace of Aces**, pour ouvrir la soute, il faut placer le curseur au milieu et appuyer simultanément sur la touche de tir et celle de déplacement sur la gauche. Je ne réussis pas à mettre en marche l'extincteur.

Zombi : Dans **Bard's Tale**, sur ST, quel est le mot de passe chez les moines fous, et que faire quand on est devant un donjon ou devant les portes de la ville ? Dans **l'Arche du capitain Blood**, comment s'y prendre, et comment arriver à mater les Croolis vareux ?

François ST maniaque : Dans **Bill Palmer**, je n'arrive pas à prendre l'avion. Où trouver l'objet me permettant de continuer ma mission ? Aidez-moi !

Peter l'atarien : Dans **Crash Garrett**, comment enlever la plaque de métal du puits ? Que faire avec la corde ? Peut-on rentrer dans la propriété du psychanalyste sans se faire assommer ? A quoi sert le rossignol ? Comment éviter que Glory se fasse enlever ? Où se trouve la combinaison du coffre de Starkey ? Dans **Barbarian** de Psygnosis on ne trouve pas dans le jeu certains des écrans qui sont pourtant photographiés sur l'emballage. Peut-on vraiment y explorer toutes les salles ?

Vincent : Pour la console Sega : dans **Choplifter** : pendant l'écran-titre faites bas, haut, droite, gauche, pressez la manette de contrôle, et refaites haut, bas, droite, gauche avec l'écran suivant puis réappuyez

Dans **Dark Castel** (Amiga) : Comment prendre les clefs qui se trouvent après le bourreau et les prisonniers, sans se faire écraser naturellement.

Dans **Arazok's Tomb** (Amiga) : Help ! Je n'arrive pas à passer après la trappe devant la statue, tout ce que je trouve c'est une sorte de trou noir contre la paroi.

Nico : May Day !! Dans **The Great Escape**, à quoi servent la radio, le sac (premier colis de la croix rouge), La « nourriture » (à coté de la salle de petit-déjeuner), comment les utiliser, ainsi que l'objet trouvé sur le lit du garde, et le dernier colis (l'espèce de disque troué). L'homme qui déplace le poêle est-il une nuisance ? Comment entrer en contact avec lui ? Tout autre renseignement serait apprécié ! Merci d'avance !

Luc : Je demande une aide pour **Profession Detective** ; le code pour monter dans le tram.

Dans **la Chose de Grotembourg**, je suis dans la forêt. Comment accéder au souterrain ? Dans le village, si je prends la direction Est, je suis inéluctablement écrasé par une voiture (sauf pour aller dans la taverne). Existe-t-il un moyen de l'éviter ?

Dans **Qin**, la grenouille doit-elle m'apprendre quelque chose ? Où trouver de l'argent pour racheter l'esclave ? (J'ai trouvé de l'or dans la rizière et j'ai la bourse du coffret.)

XYZ : En réponse à Fred le Belge (n° 51), dans **Ace of Aces**, pour ouvrir la soute, il faut placer le curseur au milieu et appuyer simultanément sur la touche de tir et celle de déplacement sur la gauche. Je ne réussis pas à mettre en marche l'extincteur.

Zombi : Dans **Bard's Tale**, sur ST, quel est le mot de passe chez les moines fous, et que faire quand on est devant un donjon ou devant les portes de la ville ? Dans **l'Arche du capitain Blood**, comment s'y prendre, et comment arriver à mater les Croolis vareux ?

François ST maniaque : Dans **Bill Palmer**, je n'arrive pas à prendre l'avion. Où trouver l'objet me permettant de continuer ma mission ? Aidez-moi !

Peter l'atarien : Dans **Crash Garrett**, comment enlever la plaque de métal du puits ? Que faire avec la corde ? Peut-on rentrer dans la propriété du psychanalyste sans se faire assommer ? A quoi sert le rossignol ? Comment éviter que Glory se fasse enlever ? Où se trouve la combinaison du coffre de Starkey ? Dans **Barbarian** de Psygnosis on ne trouve pas dans le jeu certains des écrans qui sont pourtant photographiés sur l'emballage. Peut-on vraiment y explorer toutes les salles ?

Vincent : Pour la console Sega : dans **Choplifter** : pendant l'écran-titre faites bas, haut, droite, gauche, pressez la manette de contrôle, et refaites haut, bas, droite, gauche avec l'écran suivant puis réappuyez

sur le bouton 1. Vous pourrez ainsi choisir entre les rounds 1 à 6.

Alex Kid : pour poursuivre le jeu, attendez l'écran « Game over », et maintenez la position « up » tout en pressant huit fois le bouton deux (il faut au moins 400 dollars).

Black Belt : en entrant votre nom, certains mots secrets vous procurent des avantages. Par exemples : « Hang on » vous donne ABCD. « GP World » vous donne trois vies supplémentaires, « Special ! » vous fait commencer avec les caractéristiques 1 et 2. « Dokipen » vous donne toutes les armes que vous voulez !

Space Harrier : un écran est caché dans la partie test-son du jeu (voir manuel). Sélectionnez d'abord le 7437481 et vous accédez à l'écran secret. Pour un nombre illimité de vies, faites haut, haut, bas, bas, droite, gauche, droite, bas, haut, bas, haut sur l'écran de fin de partie.

Quartet : pour accéder au test-son, appuyez sur pause quatre fois, puis sur player 1 pendant l'écran-titre.

Vous sélectionnez le son avec la poignée 1. Au début du jeu, si vous voulez avoir tout de suite un rayon large, appuyez quatorze fois sur « pause », puis sur la manette pendant l'écran-titre.

Transbot : appuyez pendant vingt secondes sur le second bouton lorsque la console est en route, et vous découvrirez un tableau supplémentaire, qui vous permettra de choisir entre dix vies, vous évitera de perdre des armes ou de perdre de la puissance.

Teddy Boy : sur l'écran-titre, faites : haut, bas, gauche, droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton deux de la manette branchée dans le port 1, vous pourrez alors choisir entre les round 1 à 50.

Pascal : Dans **Defender of the Crown** je n'ai jamais réussi à gagner une joute. Quelqu'un aurait-il un truc pour réussir à vaincre les autres seigneurs ?

Paul : Pour Edith (n° 52), dans **la Chose de Grotembourg**, pour avoir la souris, il faut tirer la queue du chat. Le cassoulet est avarié, il ne faut pas le manger. Donnez la souris au hibou dans la maison abandonnée. Quand vous serez dans le grenier de cette maison, enlevez les ressorts du matelas, poussez-le par la fenêtre et sautez par la fenêtre pour vous retrouver dans la forêt. Pour moi, sur CPC 6128. Dans **Orphée**, comment avoir la clé en rubis auprès des gardiens.

Dans **la Chose de Grotembourg**, le clochard demande cent balles. Où les avoir ? Où trouver un récipient pour l'eau bénite ?

FH Apple II GS : Dans **Leisure Suit Larry**, après avoir donné son âge, qui doit être supérieur à dix-huit, appuyez sur la touche %. Vous accédez alors au menu de sauvegarde. Sélectionnez alors la fonction « Cancel ». Appuyez sur les touches « Optien » et « X ». Dans **Hacker II**, code « démo pan » (en minuscules) vous facilitera grandement l'exploration.

SOS AVENTURE

Chuck

Sur C 64, en réponse à Fabrice (n° 52), dans **Théâtre Europe**, pour lancer les fusées nucléaires, le code est « Midnight Sun ».

Comment faire décoller la fusée dans **Apollo 18** ?

Shrewsbury

Pour Steve (n° 52), dans **Sram II**, la fève maléfique est sous le pont. Fais « aller sous pont », « embrasse grenouille » qui se transforme en une femme qui te donne cette fève. Pour accéder au pont, prend le bateau ou sors par la salle des gardes. Pour Aragon (n° 52), dans **Star Trek**, le but est de détruire la planète Dekian II et de capturer l'amiral Kligon ou encore de le faire chanter si tu arrives à retrouver certains fichiers lors de tes explorations de planètes.

Pour Jean-Pierre (n° 50), tu as besoin de la notice pour mettre en route **The OCP Art Studio**. Attention, dans le n° 47 de Tilt, le nom du gnôme de **King Quest 1** est mal orthographié, son véritable nom est IFNKOVHGROGHPRM (avec deux G).

A moi maintenant : quelqu'un pourrait-il me dire comment on tape le code SHSR sur le clavier (218 pts) dans **Space Quest II** ?

Dans **King Quest II**, que peut-on donner à la goule (après l'ouverture de la seconde porte magique) à la place d'un trésor de sept points ? Merci à tous.

Vincentime ST

Demande aide urgente de la part de tous les fans des jeux Atari.

La Mascotte : je n'arrive pas à retrouver Rantanplan quand il lance ses appels de détresse. Faut-il forcément posséder la corde pour franchir le ravin quand on se rend au pénitencier ? Peut-on pénétrer à l'intérieur de celui-ci ?

Winter Games : au patinage artistique, j'ai beau faire des dizaines de sauts, je n'arrive pas à dépasser trois points !!! Comment fait-on pour réaliser un meilleur score ?

Alain

Dans **FREE**, que faire au pentacle et combien faut-il de bouts de baguettes (j'en ai déjà quatre) ?

Dans **l'Enigme du triangle**, que faire au château du marquis ?

Frédéric

Sur Amstrad CPC :

- dans **Cauldron 1**, comment faire pour prendre le balai magique sans se faire tuer par cette satanée citrouille ?

- dans **Meurtres en série**, en superposant la croix du cache avec celle du dessin d'une église sur un des messages, je lis qu'il y a un rendez-vous à deux heures au dolmen, j'y suis, mais il ne se passe rien.

Quelques trucs : dans **Fer et Flamme** : créer un personnage puis, au moment où l'ordinateur est OK pour le personnage, marquer non (N). Recommencer jusqu'à ce qu'il vous mette un ou plusieurs points de bonus pour le personnage (ex : au lieu de 40, 44 points à répartir). Attention : l'ordinateur met les points de bonus, mais il peut aussi en enlever (jamais moins de 40 points de bonus à répartir). Ne tentez jamais de voler un marchand (armurier, fruitier, tenancier de taverne) : vous iriez au cachot. Il n'y a rien d'intéressant dans les maisons, sauf dans le palais doré et dans l'église. Ne vous occupez pas du garde du palais, c'est juste du décor.

Dans **Gauntlet** : mettre deux joueurs (alors que vous pourriez jouer seul), guerrier et elfe. N'en faire apparaître qu'un seul à la fois. Quand le premier

est presque mort, faire apparaître le second. Le premier mourra (vous pouvez l'y « aider ») et le deuxième continuera. Et quand l'elfe sera presque mort, faire venir le guerrier.

Franck le spectromaniaque

Pour Nicolas (n° 52), sur Spectrum + 2. Dans **Au revoir Monthy**, va d'abord jusqu'au dernier tableau (n° 6 dirons-nous), prends au passage tous les objets possibles ainsi que la vie supplémentaire. Va au tableau n° 4 où il y a un œil, un bonhomme, et une tête qui te tire la langue. Dirige-toi vers l'homme pour te placer sous ce qui ressemble à des crochets suspendus. Appuie sur « saut » et tu te retrouves la tête en bas. Réessaye en cas d'insuccès. Va alors à droite pour découvrir le nouveau tableau (pour te remettre sur tes pieds, re-appuie sur « saut »). Bonne chance !

Moi, mon problème est relatif à **Death Wish III**. Je ne sais comment entrer dans les bâtiments ou la maison ! A l'aide ! Merci d'avance !

Martine

Pour **Impact**, sur Atari ST, après avoir trouvé tous les mots de passe, comment accéder au « Screen designer ».

Stéphane

Le pays d'Aquitania, dans **Jinxter** est vraiment pourri ! Tout d'abord il y a cette pie voleuse qui me nargue. Quelqu'un pourrait-il me dire comment s'emparer de ses richesses ? Comment attraper une souris avec le fromage ? Et où ? Dès que la souris me voit, elle s'enfuit et les conseils de la notice ne disent rien à ce sujet. Ensuite, dans la pièce des plongeurs, j'ai tout l'équipement sauf le cylindre. Où est-il ? Dans le village, comment obtenir deux pièces de 1 « feng » avec une pièce de deux « fengs » ? Dans la boutique de l'horloger, comment prendre le tabouret, comment éteindre le feu, et comment amener l'échelle dans la tour météo ?

Enfin, je ne trouve pas l'emplacement du chandelier et l'utilisation de la chaise de jardin, des chaussures, de l'harmonica et de sa boîte, des mouches, du lait, du livre et du dragon.

Ben the Best

Pour François the First (n° 52), dans **Zillion** sur console Sega, pour éliminer cette partie murée, il suffit simplement de tirer plusieurs fois dans le mur. Exemple, quand tu es à l'air libre, descends pour rentrer dans la base, prends le premier couloir à gauche, continue jusqu'au mur, mets-toi sur l'ascenseur puis tire dans ce mur, c'est une pièce secrète. Attention : quand tu auras introduit la destruction de la base, dans la salle noire, tu auras une mauvaise surprise. Courage.

Dans **Choplifter**, toujours sur Sega, j'ai un bon tuyau. Quand vous aurez détruit une maison et pris les otages, dès que les flammes ont disparu, manœuvrez et tirez une bonne dizaine de fois sur la maison, entre les murs. Là, il y aura Superman qui sortira de son trou et vous constaterez que les otages iront plus vite ; un conseil, accumulez ces supermen. Si vous vous faites détruire, l'effet disparaîtra. Ceci est valable pour tous les tableaux.

Stéphane, sur Amiga

Je cherche des renseignements pour **Shadowgate** sur Amiga :

- comment peut-on ouvrir le coffre qui se trouve dans la salle où l'on se fait rôti par le dragon ?

- comment prendre la clé qui tient le squelette au milieu du lac ;

- à quoi sert le diamant rouge ? Où le placer pour qu'il fasse effet ?

- comment se servir de la boule de cristal qui apparaît quand on place le diamant blanc dans l'orifice situé à côté de la porte de la salle au piédestal ?

- de quelle issue parle Tilt n° 45 p. 114 quand il dit qu'elle apparaît quand on fait agir le spectre sur les miroirs ?

- comment ouvrir les cages dans la salle où il y a une corde et le panneau VPOR.

A mon tour d'aider les aventuriers de **Shadowgate** qui tourneraient en rond.

Dans la salle du dragon, pour ne pas se faire sortir dès le premier jet de feu, il faut prendre le bouclier dès qu'on entre dans la salle, comme ça on peut résister à trois ou quatre jets de feu. Ensuite un passage secret se trouve dans la salle, où il y a les deux bougies. En effet, sur le mur du fond, on peut voir une pierre plus blanche que les autres, et en l'actionnant, un passage s'offre à vous.

Mais ce n'est pas tout : une fois entré dans la salle que l'on vient de découvrir, en actionnant la touche qui est incrustée dans le mur de gauche, on ouvre sur un deuxième passage secret. Un peu plus loin se trouve une pièce où il y a trois cages et une corde, on actionne la corde en lui disant « upor ». De même, toujours dans cette pièce, se trouve un autre passage secret dans le mur du fond qui donne accès à une petite pièce dans laquelle se trouve l'orifice réservé au diamant bleu.

Voilà, bonne chance à tous les aventuriers !

Survivor

Pour Kamel (n° 52) dans **Barbarian**, pour tuer le sorcier, il faut prendre le bouclier qui se trouve deux tableaux après le dragon. Puis lorsque tu te trouves devant le sorcier, appuie sur l'icône avec une épée entourée de deux « barres » (il faut tenir le bouclier à la main), cela renvoie la boule de feu vers le « méchant ». Ramasse alors le diamant et jette-le dans le ravin du prochain tableau (c'est automatique !). Tu as ensuite le droit de refaire le chemin à l'envers, contre la montre !

Dans **Defender of the Crown**, il faut être à côté d'un château ennemi, avoir assez d'hommes. Choisis l'option Send forth compaign army, puis clique sur le château adverse. Il faudra ensuite régler la hauteur du tir avec la souris. On peut aussi piller un château en choisissant l'option Raid, puis en cliquant sur un château. Martèle alors le bouton gauche de la souris.

Pour Stéphane, dans **Uninvited**, pour arrêter le petit démon, il faut prendre la cage qui se trouve dans la salle avec les trophées d'animaux. Ouvre-la, et place quelque chose à manger à l'intérieur.

Dans **The Fairy Tale Adventure**, tu ne peux pas vraiment discuter avec les personnages. Si tu es fatigué tu n'as qu'à te placer sur un endroit où il y a du foin et ton personnage se couchera tout seul. Tu peux seulement « acheter » de la nourriture et pas donner de réponse.

Pour Seb the Thief, dans **The Guild of Thieves**, prends le Ham (jambon) et va dans l'écurie ; les mouches se « coleront » sur ce dernier. Cela fera un bon repas pour l'araignée.

Autre chose, pour tuer le serpent, il faut taper : Go to hot Coals ou Go to hot passage.

Pour descendre dans le Wine Cellar, tape : Take the pipe open the stopcock, wait, close the stopcock.

Pour entrer dans le moulin, crie à son propriétaire de l'arrêter !

Pour Aragon, dans **SDI**, appuie sur la touche « Esc » (escape), ou approche-toi du vaisseau-mère, appuie sur « D ». Pour freiner ta vitesse presse le bouton de feu du joystick.

A mon tour de poser des questions. Dans **Ininvited**, comment tuer les zombis dans le labyrinthe de cette maudite araignée sous l'autel de la crypte ? (Je donne volontiers des explications aux autres aventuriers qui ne seraient pas arrivés jusque-là !)

Alban

Je possède un PCW 8256 d'Amstrad. Pour le jeu **The Guild of Thieves**, pour entrer dans le château que l'on doit dévaliser, il faut demander au vieux bûcheron, une fois à l'ouest en partant de la jetée, si on peut l'aider. Il répondra avec un grand sourire et vous mènera jusqu'au château. Le pont-levis sera alors baissé et vous pourrez « jumper » dessus afin de vous balader dans le château.

Pour le jeu **Histoire d'Or**, comment entrer dans les bâtiments ? Comment fait-on pour battre les troupes de liaison et les tribus d'Indiens ?

Cartouche

Dans **Summer Game II**, de quelle manière bouger le joystick pour faire avancer le nageur plus rapidement. Comment faire pour les épreuves d'équitation ?

Dans **The Goonies**, comment passer le tableau du bateau ?

Dans **Masquerade**, je n'ai rien compris.

Dans **The Last Ninja**, à quoi sert la statue en or, le trou dans la route reste infranchissable. A-t-on

besoin de la corde pour passer cet obstacle ? Mais où se trouve-t-elle ?

Tous ces problèmes se situent dans les jardins du château. Merci à tous les commodoriens qui me donneront ces solutions.

Mike-Commodorien

Dans **The Eidolon**, en réponse à Fred le Belge (n° 51), il faut d'abord tuer trois créatures, puis aller jusqu'au dragon pour le tuer ! Et nous pouvons enfin passer au niveau 2.

Syntax Error

En réponse à Cyril (n° 52), pour utiliser le tonneau dans **The Hobbit**, il faut faire « Open trapdoor », « take barrel », « throw barrel through trap », et taper rapidement « jump onto », tu arriveras directement à Lake Town.

Toujours dans **The Hobbit** pour Hadi (n° 52), après avoir pris la grande clé, tu montes au nord. Tu tapes « unlock door with large key », « open door », « North », tu trouveras alors une corde et une (vraiment) très utile épée.

Dans **Sapiens**, pour tailler une hache pour une sagaie, il faut tailler avec le curseur les concours de la silhouette dessinée et cela en appuyant plus ou moins longtemps sur la barre d'espace.

Pour Ced (n° 52), dans **l'Aigle d'or**, pour sortir des trappes, il faut posséder une corde et taper G (pour « Grimper »). Les trois points signalent une grille qui tombe si tu passes dessous. Il n'y a aucun moyen de l'éviter. Fais le tour !

Les parchemins sont écrits en allemand. Ils te don-

nent les renseignements suivants : « la bague te cachera les trappes », « le crucifix éloignera les fantômes ».

Tu peux prendre le diamant bleu même sans la potion. Il faut simplement s'abaisser. Ainsi la flèche ne te touchera pas.

Dans **Microman**, après mon accident de voiture, je ne peux rien faire. Je peux prendre le briquet, l'allumer, l'éteindre. A quoi sert-il ?

Je grimpe par la ceinture de sécurité jusqu'à la fenêtre. Quand je tape « Turn handle », l'ordinateur me répond que la fenêtre n'est pas assez ouverte pour que je puisse sortir. Comment faire ?

Dans **The Hobbit**, sur Amstrad, j'ai trouvé l'anneau d'invisibilité, l'épée, la corde ; la clé en or, de la nourriture. Comment faire pour traverser la forêt de Milkwood ? Comment éviter les « stings » qui me tuent imparablement si je prends la « forest road » ?

Où se trouve le bateau dont parle la notice ?

Merci aux aventuriers et aventurières pour les plans et solutions complètes :

Laurent Cebulski de Valenciennes, 59300 ; Franck Ernould de Cormontreuil, 51350 ; Olivier Pereira de Souvigny, 03210 ; Un merci tout particulier à Fantôme-as pour ses deux solutions ; Frédéric Clément de Le Perray-en-Yvelines, 78160 ; David Barbary de Audruicq, 62370 ; Erk C. (on attend la suite) ; Romain Duloquin de Mont-de-Marsan, 40000 ; Nicolas Paulet de Arcier dans le Doubs ; Alexandre Papajak de Hénil-Beaumont, 62110 ; Stéphane Hannequin de Gagny, 93220.

semaphore

LOGICIEL

ASTRO 2001

Un planétarium dans votre ordinateur Amstrad CPC 6128 ou IBM PC et compatibles.

Que vous soyez astronome amateur ou simple curieux des choses du ciel, ASTRO 2001 est fait pour vous, grâce aux très nombreuses fonctions facilement accessibles par menus déroulants, vous allez pouvoir :

- Calculer de façon très précise la position du soleil, des planètes et de la lune pour une date quelconque.
- Examiner le ciel tel qu'il est visible de n'importe quel lieu de la terre et pour n'importe quelle date.
- Apprendre à repérer les principales constellations et à reconnaître les astres intéressants qui s'y trouvent.
- Obtenir un graphique de la configuration des satellites de Jupiter.
- Calculer la date et l'heure de toutes les éclipses passées ou futures.
- Editer tous les graphiques et tous les résultats sur imprimante.

Grâce à ASTRO 2001, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne.

ASTRO 2001 pour CPC 6128 : 325 F ttc

ASTRO 2001 pour IBM PC et compatibles : 495 F ttc

En vente auprès des meilleurs revendeurs spécialisés ou directement :

Sémaphore France, Cernex - 74350 CRUSEILLES - Minitel 50 44 02 44 - Tél. 50 44 02 91

Suisse : Sémaphore, 94, rte de la Plaine - CH-1283 LA PLAINE - Tél. 022/54 11 95

Belgique : Computer Market, 150, Antoine Dansaert - 1000 Bruxelles - Tél. 02/512 24 28

ATELIERES

CHER TILT

Une avalanche de courrier a déferlé à la rédaction du journal après la publication du hors-série consacré au duel « Atari ST contre Amiga ». Loin d'apaiser les passions, ce numéro de Tilt a fait rebondir la polémique qui oppose les adorateurs respectifs de ces deux machines.

La guerre civile menace ? A vous d'en juger...

SANS COMPARAISON !

Je pense que l'on compare à tort le ST et l'Amiga. D'accord, le ST est moins cher, les périphériques sont plus nombreux et moins coûteux. Mais l'Amiga n'a pas dit son dernier mot ! Les logiciels sur Amiga commencent à fleurir ainsi que les périphériques et autres... Les programmeurs se tournent de plus en plus vers l'Amiga. Alors moi, je dis : attendons ! Dans quelques mois, l'Amiga sera au même niveau que le ST, sinon à un niveau supérieur. Hésiter n'est pas permis ! **Un justicier anonyme.**

ASSEMBLEUR SUR AMIGA

Possesseur comblé de la meilleure des machines (l'Amiga 500), j'ai été vivement intéressé par ce qui est écrit page 142 du hors-série ST/Amiga. Il m'a semblé que l'on peut programmer en Assembleur directement par le CLI de l'Amiga. Dois-je interpréter qu'avec un peu de ruse et de patience, on se retrouve avec un jeu de la qualité de Goldrunner ? **François Granet, Talence.**

Oui, vous avez bien lu. L'Amiga DOS possède un macro assembleur avec éditeur de liens. Pour créer le fichier-source, il faut utiliser l'éditeur ED du CLI. L'assemblage et l'édition de liens sont possibles grâce aux commandes ASSEM et ALINK chacune suivies de listes de paramètres (noms des fichiers source et objet). L'utilisation de ces commandes implique que vous ayez déjà créé un fichier-source. L'éditeur ED sert aussi à entrer des programmes en C (Lattice C). Quant à penser que vous allez créer un jeu de très bonne facture, nous vous le souhaitons ardemment.

LE BON CHOIX

J'aimerais acheter un micro mais son choix bute sur l'Amiga 500 et le 520 ST. L'Amiga est plus à mon goût mais réussira-t-il à s'imposer sur le marché ? L'Atari est bien implanté mais je penche en faveur de l'Amiga. Existe-t-il un émulateur ST pour cette machine ? **Anonyme.** Aucun indice objectif ne permet de savoir si l'Amiga va décoller. Consultez une voyante. Nous avons cru apercevoir un émula-

teur ST mais ce n'était qu'un mirage. Il va falloir patienter...

COPIEURS

Je voudrais savoir s'il existe des copieurs pour Amiga ? Je lis Tilt depuis plus d'un an et je trouve que c'est le meilleur de sa catégorie.

David.

Il en existe des tas mais peu sont disponibles en France. Ou alors ils circulent sous le manteau. Signalements Project D qui possède plusieurs options : copie rapide, formatage standard MS-DOS et ST et multi-copie avec plusieurs lecteurs. Mirror est plus ancien mais très efficace. Pour se les procurer, c'est une autre affaire...

ATARI SOUS-ESTIMÉ

Je pense qu'à la suite de votre numéro spécial, vous vous attendiez à quelques réactions de vos lecteurs. Je vais tout de suite vous dire que les spécifications de l'Atari ST sont fausses en grande partie. Tout d'abord, le lecteur de disquettes ne fait pas 720 Ko au maximum. Rien que « Super Formater » permet un formatage de 989 Ko.

Les couleurs... 512 couleurs, d'accord, (bien que l'on puisse faire mieux), mais seize à l'écran, alors là, non ! Un petit programme édité par « ST Mag » permet l'affichage de 35 couleurs en GFA et de 110 en compilé. Il existe des logiciels capables de gérer jusqu'à 4096 couleurs et « Quantum » fait même trente-deux couleurs en 640 x 400 au lieu de quatre. Ceci est faisable grâce à la vitesse d'exécution et d'affichage du ST. Si l'on arrive à changer la palette de couleurs et à réafficher en moins d'un vingt-cinquième de seconde l'image avec la nouvelle palette, l'œil n'y voit que du feu et on a une image avec deux fois plus de couleurs.

D'après vous, la mémoire n'est pas extensible. Mais si, mais si... On peut l'étendre avec, par exemple, une carte de quatre mégaoctets. On peut se faire poser 512 Ko supplémentaires en interne par son revendeur pour 900 F (contre 1090 F pour l'Amiga). Et on n'a pas besoin d'être le roi du tournevis. Il est facile d'émuler le mode multitâche en interruption (même en

langage évolué « Omikron »). Il est aussi possible d'acheter l'OS9 (système d'exploitation multitâche). A propos de l'Omikron, je vous signale que vous l'avez ignoré alors qu'il y a une publicité en page 93.

Vous avez oublié les extensions comme le coprocesseur 68881 à 20 MHz, l'Abaq (32 bits) et bien d'autres. En revanche, vous n'avez pas oublié les bidouilles pour l'Amiga (à croire que c'est volontaire !) De plus, n'importe quel petit bricolo peut se faire un bus d'extension compatible avec le Méga ST en achetant le numéro de « IST » paru il y a quelques mois (prix de revient, environ 50 F).

J'en conclus donc que beaucoup de choses ont été oubliées. Vous allez me dire que l'on n'est pas forcément un roi du clavier. Alors, que ceux qui ne savent pas programmer prennent un Amiga sous peine de le regretter. Pour ceux qui veulent jouer, il existe la remarquable console Sega (...)

Frank Sterlin

Notre comparatif entre l'Atari ST et l'Amiga repose sur les possibilités réellement offertes par ces deux machines et immédiatement utilisables sans bidouillages plus ou moins hasardeux ni achats d'extensions souvent fort coûteuses. Certes, il est important de souligner leur caractère évolutif et d'insister sur leur faculté de communiquer avec d'autres systèmes, mais cela dépasse le cadre strict d'une comparaison entre machines.

Vous évoquez la possibilité d'étendre la capacité des disquettes à plus de 720 Ko, à l'aide de programmes tels que Super Formater. Il faut savoir que cette augmentation de capacité s'accompagne d'un amoindrissement de la fiabilité qui peut entraîner des pertes d'informations, et d'une incompatibilité avec les autres ST. Mieux vaut donc s'en tenir aux spécifications fixées par le constructeur et qui constituent un bon compromis entre capacité de stockage et sécurité des informations. Il est effectivement possible d'étendre, dans certaines limites, les performances graphiques du ST. Il n'empêche que l'Amiga reste supérieur dans ce domaine et ceci sans « bidouilles ».

AMIGA MAL AIMÉ

Lecteur de Tilt depuis plusieurs années, je déplore depuis quelques temps votre attitude visant à faire l'éloge de l'Atari et à bafouer l'Amiga.

Lors de l'annonce du numéro hors-série Amiga-ST, j'ai cru un instant que vous aviez enfin ouvert les yeux et mettiez les choses au point. Déception, lorsque je suis arrivé au bout des 180 pages de ce numéro. Ce hors-série, sensé guider les futurs acheteurs dans leur choix comporte de nombreuses erreurs à propos de l'Amiga et du ST. De plus, le débutant, après avoir lu le journal, n'est pas plus éclairé qu'avant pour faire son choix. Enfin, et c'est l'essentiel,

vos attitudes partiales n'a pas du tout évolué. Par exemple : vous annoncez que le nombre de logiciels de l'Atari est supérieur à celui de l'Amiga. Je veux bien le croire, mais quand je vois que 50 % des logiciels développés sur le ST sont d'une qualité et d'un intérêt médiocres, je préfère, comme sur Amiga, des logiciels moins nombreux mais plus soignés et de meilleure qualité. Je constate aussi que parmi les deux nouvelles présentées, aucune ne traite de l'Amiga, mis à part une allusion à la sorcière Amiga (ce qui n'est pas très flatteur). Vous déclarez aussi que le ST est mieux placé sur le plan échantillonnage et pilotage d'un synthé par la prise MIDI. Là, je vous arrête : il est possible d'acquérir une interface MIDI sur Amiga à moins de 600 F. De plus des logiciels capables de l'exploiter apparaissent : par exemple Goldrunner. Avez-vous comparé la musique Atari qui n'est qu'un grésillement inaudible avec celle de l'Amiga largement supérieure ? Je pourrais vous citer encore de nombreux exemples mais ne désire pas entrer dans l'excès inverse.

Le ST est une bonne machine mais un peu chère en comparaison avec le progrès qu'elle apporte par rapport aux 8 bits. L'Amiga, bien que cher, révolutionne la micro-informatique tant par ses qualités graphiques que sonores jamais égalées dans le domaine de la micro familiale. J'espère que cette lettre sera publiée, et même si elle ne l'est pas qu'elle vous aura ouvert les yeux. **Un Amigafan anonyme**

Certains nous accusent de complaisance à l'égard de l'Atari ST, d'autres nous reprochent d'encenser l'Amiga... Voilà qui suffirait à attester, s'il en était besoin, de l'impartialité qui a présidé à la réalisation de notre comparatif. Dans ce contexte décidément bien passionnel, il était inévitable de froisser la susceptibilité des adeptes d'une machine en dévoilant ses faiblesses ou en insistant sur les qualités de sa rivale. Nous nous sommes donc efforcés de rester au-dessus de la mêlée et de garder un regard objectif sur ce qui n'est après tout qu'une des dernières péripéties en date de l'évolution technologique des micro-ordinateurs. Génial le ST ? Imbatable l'Amiga ? Il faut savoir tout de même que ces machines, quoique très performantes, s'essouffent vite dès lors qu'il s'agit d'exécuter des tâches complexes et

pointues. La réalisation d'un dessin avec Sculpt 3D peut nécessiter plusieurs jours de calcul ! Cela donne une idée des progrès qui restent à accomplir avant que les micro-ordinateurs soient pleinement utilisables dans des applications de haut niveau. Les premiers temps du ST ont, certes, vu fleurir nombre d'adaptations plus ou moins remaniées de jeux précédemment diffusés pour machines huit bits. Vous avez raison de dénoncer ces logiciels de qualité médiocre — l'Amiga en a également eu son lot — mais il est incontestable que la qualité technique des jeux s'améliore. Les programmes pour ST et Amiga font pratiquement jeu égal, si ce n'est pour la musique qui bénéficie sur l'Amiga d'une voie supplémentaire et d'une meilleure qualité sonore (nous n'avons jamais prétendu le contraire !). Mais c'est le ST qui a encore la faveur des musiciens professionnels. Il existe pour cette machine une profusion de programmes en tous genres (éditeurs de sons, séquenceurs MIDI, logiciels d'automation de console de mixage) et de périphériques (échantillonneurs, disques durs de très grande capacité) qui offrent aux musiciens des possibilités que l'Amiga commence tout juste à explorer.

RÉPONSES AUX ATARISTES

Je m'insurge après le hors-série Tilt n° 8 car vous favorisez trop ce pauvre ST. Je compte répondre à deux ou trois lettres d'ataristes qui ne disent que des c... D'abord à Lopez de Belgique car la sortie MIDI ne coûte que 400 F pour Amiga, ce qui n'est pas énorme (je ne sais pas comment Lopez a pu se payer son Atari s'il trouve que 400 F est une somme énorme). En interne, tout le monde sait que l'Amiga bat le ST sur tous les plans. Mais il coûte moins cher que l'Amiga, me direz-vous. Il faut savoir si on veut une Ferrari ou une 205 GTI (Atari ST). Les logiciels maintenant : d'après tout le monde, l'Atari bat l'Amiga (...). Il existe à peu près 70 excellents logiciels sur Amiga contre 90 sur ST. La différence n'est pas énorme, surtout quand on sait que seulement 9 % des logiciels sur Atari sont supérieurs aux Amiga alors que 25 % des logiciels de l'A500 sont supérieurs aux ST. Les autres logiciels se valent. Maintenant, je réponds à tous

ceux qui osent dire que le système multitâche, le son stéréo, les 4096 couleurs ne sont pas indispensables, donc inutiles. Je fais donc remarquer que l'Atari ST possède aussi beaucoup de choses inutiles, surtout cette fameuse prise MIDI qui n'est utile qu'en déboursant encore beaucoup (minimum 3 000 F). Les logiciels de jeu pour l'avenir : maintenant, selon les tests de Tilt, il y en aura plus qui sortiront sur ST que sur Amiga (en fait près 60 % des logiciels nouveaux seront sur l'A500) et si vous dites que l'A500 n'est pas exploité à fond (pour l'instant !) alors que l'Atari l'est, demandez-vous ce que les logiciels pour Amiga donneront quand il sera bien exploité. Et les nouveaux logiciels qui ne sortent que sur Amiga, The Three Stooges, Roadwars... Ainsi, cela dépend de l'argent que vous voulez mettre dans un micro, un peu pour avoir une bécanne médiocre ou encore un peu plus pour en avoir une très bonne. Maintenant, je m'attaque à Tilt qui n'est pas impartial ! Il manque une dizaine de logiciels dans votre hors-série et comme par hasard,

ce sont des logiciels Amiga (Roadwars, Dark Castle...). Vous faites parler un atariste (Jean-Loup Renault qui travaillait dans la « section Atari » à Micro V.O.) pour tester les deux machines. Vous changez de bord à tout instant : quand l'Amiga 1000 coûtait très cher (ne pouvant concurrencer l'Atari), vous le disiez supérieur même au Mac ; à sa sortie, vous avez dit que l'A500 était supérieur, mais maintenant qu'il peut concurrencer le ST, vous le dites inférieur. C'est débile. Pourquoi avoir mis une nouvelle où l'A500 n'avait aucun rôle alors qu'il en a un très important. **Anonyme** Quatre cents francs pour une interface MIDI, ce n'est peut-être pas une somme importante pour qui s'est payé un Amiga à 7 500 F. Si on la compare au prix du 520 ST, la proportion est loin d'être négligeable. Juger de l'« Excellence » d'un logiciel est très subjectif. Tout dépend de l'intérêt que l'on porte au sujet qu'il aborde. On ne peut que juger de ses possibilités par rapport à celles de la machine sur laquelle il est développé. Vous dites, avec

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000



VG 5000
• VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • VU 002 Alimentation + • Magnétophone spécial informatique + • 3 LOGICIELS + • Manuel complet en français. **PROMO**

L'ENSEMBLE COMPLET : **560F**

ENSEMBLE 5216

VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K + VG 5216. Extension mémoire 16 K capacité totale 40 K. Interface intégrée avec cordon + Magnétophone spécial informatique + 3 logiciels + 2 manettes **PROMO**

L'ENSEMBLE COMPLET : **990F**

MATRA

COMPRENANT : Un ordinateur 32 Ko + 1 magnéto K7 « Spécial Informatique » + 1 guide d'instruction + 1 guide d'initiation + 4 K7 (de programmes ou de jeux) + câble PÉRITEL + cordon de liaison. **PROMO 350F**

• MATRA 32 K + imprimante .. **420 F** • IMPRIMANTE MATRA .. **240 F** • MATRA 56 K + imprimante .. **590 F**

SUPER PROMO MONITOR MONOCHROME SONORE

ECRAN : 32 cm **PROMO : 590F**

MAGNETOPHONE 160 F

• Magnéto K7 spécial informatique **160 F**
• MAGNETOPHONE A PILES **99F**
SPECIAL ATARI 400/800 XL ET COMMODORE VIC 20 ET 64 avec interface (Port 40F) **PROMO**

VG 5000 MICRO (seul) PROMO : 350F

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÉGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS

JE DESIRE : ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE :
NOM ADRESSE
..... CODE POSTAL

CHER TILT

raison, que l'Amiga est supérieur, en interne, au ST. On peut regretter que les concepteurs (ou adaptateurs) de logiciels ne fassent pas l'effort d'utiliser toutes les potentialités de l'Amiga.

Pour ce qui concerne les possibilités de l'Amiga, évitons les confusions. Ce qui n'est pas indispensable n'est pas obligatoirement inutile. Les avantages de l'Amiga que vous citez (sans compter ceux que vous ne citez pas) existent bel et bien. Il n'en reste pas moins qu'ils justifient la différence de prix entre Amiga et ST. Chacun est libre de choisir de ne pas dépenser plus s'il considère que les possibilités supérieures de l'Amiga ne lui sont d'aucune ou de peu d'utilité pratique. Quant à la prise MIDI du ST, rien ne vous oblige à en faire usage. Elle est présente, tant mieux. « Le choix d'une machine ou de l'autre dépend pour une part de l'argent qu'on veut (ou qu'on peut) mettre. » Mais restons modérés: le ST n'est pas une machine médiocre. Surtout si on le compare aux huit bits qu'on portait aux nues il y a si peu de temps. Il est exact que je m'occupe dans Micro V.O. de la rubrique Atari. Mais aussi, sous le pseudonyme de Ric Forster, de la rubrique Commodore. Ceci pour couper court à toute insinuation de partialité.

Vous semblez avoir mal compris la philosophie qui sous-tendait l'idée de match entre Atari et ST. Les possibilités intrinsèques des deux machines ne sont qu'un aspect d'une confrontation qui ne se justifie que par une demande de la part des lecteurs de Tilt. Il fallait y introduire beaucoup d'autres considérations: l'utilisation qu'on en fait, le prix, le nombre de machines, la fiabilité, le service après-vente, le nombre de logiciels dans tous les domaines, etc. Ce n'est que cet ensemble de facteurs qui pouvait aider les hésitants à faire leur choix.

Jean-Loup Renault

LE POUR ET LE CONTRE...

Heureux possesseur d'un 520 STF et d'un Amiga 500, je me propose de peser le pour et le contre de ces deux machines. Prenons un 1040 ST, moniteur couleur et un Amiga 500 moniteur couleur, dont le prix est similaire (environ 7500 F). Pour cette somme, un 1040 ST offre un méga-octet de mémoire centrale (contre 512 Ko pour l'A 500), un lecteur double face formatable

jusqu'à 850 Ko (contre 880 Ko pour l'A 500), l'ouverture au monde de la musique et des synthés par la prise MIDI (mais l'Amiga possède un très bon processeur son), une prise péritel (à payer 190 F pour l'Amiga). Côté graphisme, l'Amiga possède de très sérieux atouts, mais certains programmes permettent d'afficher 4096 couleurs à la fois sur un ST pour un même dessin (Tilt n° 52). Enfin, le ST possède beaucoup d'émulateurs (PC, Mac, Apple II...) contre l'émulateur C64 pour Amiga que j'attends. Ainsi, si nous faisons un rapide calcul, pour que l'Amiga atteigne en grande partie les capacités du ST, il faudra payer 1 000 F (prise MIDI) plus 1 000 F (500 Ko supplémentaires) plus 200 F (prise péritel) plus 7 500 F (Amiga 500 et moniteur couleur), soit 9 700 F pour des capacités identiques au 1040 STF. Il y a environ 2000 programmes pour ST dans le monde contre 200 pour Amiga qui semble pour l'instant être voué à rester la meilleure console de jeu du monde. En conclusion, je me sers plus de mon ST (pour les jeux, la programmation et les utilitaires) que de l'Amiga (pour les jeux). Vive les 16/32 bits, vive ces deux machines complémentaires.

Bastie, Paris

Libre à vous de préférer le ST à l'Amiga: tout dépend, en fait, de l'usage qu'on veut en faire. Vous évoquez en particulier dans votre comparaison l'existence d'émulateurs, mais nous portons un jugement réservé sur leur efficacité. L'émulateur Mac est compatible mais désespérément lent, l'émulateur Apple II n'émule que le Basic... Quant à l'émulateur C64 pour Amiga, nous ne l'avons jamais vu fonctionner correctement. L'écart entre le nombre de logiciels disponibles sur Amiga et sur ST nous paraît en outre exagéré, et est de toute façon appelé à se réduire.

BLITTER OR NOT BLITTER

Alors que les Amiga 500, 1000 et 2000 ont toujours possédé un blitter, Atari vient seulement de modifier ses ST afin qu'ils puissent en recevoir un. Sur le parc de ST dans le monde l'année prochaine, il y aura bien plus d'anciens ST que de nouveaux. Et combien d'utilisateurs de ces derniers auront ou voudront acheter le blitter? Ne préféreront-ils pas acheter des logiciels ou du matériel? Les programmeurs préféreront-ils

développer un logiciel n'utilisant pas le blitter mais fonctionnant sur tous les ST ou développer un logiciel utilisant le blitter et ne fonctionnant que sur les nouveaux ST? (munis d'un blitter!) Deuxièmement, il est vrai que Amiga et ST possèdent le même microprocesseur 68000, mais contrairement aux ST où le 68000 doit tout faire, l'Amiga possède trois autres co-processeurs (Agnès, Denise et Paula) qui secondent le 68000. Troisièmement: quand on sait que le ST a la même puce sonore que l'Amstrad CPC, et qu'on lit « musicien comme un ST », alors là je vous assure que je rigole... (Si c'est à cause de la prise MIDI, ça serait plutôt « chef d'orchestre comme un ST »). Quatrièmement, qu'on arrête de dire que l'Amiga n'a pas de logiciels! Une revue U.S. en avait dénombré 655 il y a 6 mois, le chiffre de 1 000 ne doit pas être très éloigné de la réalité.

Le défenseur des Amiga opprimés

La présence du blitter n'affecte pas la bonne exécution des programmes. En fait, certains codes machines du ST sont réservés au blitter mais ne plantent pas s'il n'est pas présent dans la machine. Vous n'avez pas lu attentivement la rubrique consacrée aux logiciels musicaux sur ST. Il y est clairement dit que le ST ne concourt pas dans la même catégorie que l'Amiga en matière de musique. L'Amiga use de ses ressources internes, tandis que le ST pilote des instruments MIDI. En outre, le ST dispose de coprocesseurs assistant le processeur principal.

AIMONS-NOUS LES UNS LES AUTRES

C'est avec un grand plaisir que j'ai lu votre numéro spécial ST/Amiga, et il me semble que votre conclusion est très bonne. En effet, les deux machines sont excellentes et donnent satisfaction à leurs propriétaires: que vouloir de plus? A mon avis, cela prouve leur qualité et chaque individu doit faire son choix d'après ses besoins et ses possibilités. Les deux machines sont de bons achats...

Surcouf, Liège.

VITESSE LIMITÉE

J'ai acheté et lu avec beaucoup d'intérêt ton numéro spécial « ST/Amiga, le match », et je voudrais seulement te poser quelques questions supplémentaires: la différence de vitesse (± 0,86 Mhz) entre les deux machines re-

présente-t-elle un avantage certain pour le ST? Se fait-elle ressentir sur les adaptations? Ou est-elle compensée par la fonction multitâche de l'Amiga. Qu'apporte de plus le moniteur A 1084 par rapport au 1081? Les prix que tu attribues aux langages de programmation sur l'Amiga me semblent bien élevés! N'existe-t-il pas d'autres versions mieux adaptées à mon budget de lycéen? Merci de répondre à toutes ces questions qui me turlupinent avant l'achat de l'une ou l'autre machine.!

Pierre, Thionville.

La différence de fréquence d'horloge entre les deux machines est négligeable, et le système multitâche de l'Amiga n'est pas un avantage sur le plan de la vitesse d'exécution des programmes. Le moniteur A 1081 n'est plus commercialisé. L'avantage du A 1084 est de pouvoir se connecter sur un PC et un C64. Ce moniteur est monophonique tout comme le A 1081. Reportez-vous au hors série « ST/Amiga » page 151 en haut à droite où vous trouverez la réponse. En ce qui concerne les langages, l'Amiga Basic est gratuit puisqu'il est livré avec la machine. Pour le reste, vous devrez casser plusieurs tirelire!

DÉBUTANT

J'ai dernièrement acheté votre spécial « match ST/Amiga », et j'en ai conclu qu'il valait mieux prendre un Atari ST quand on débute en informatique, comme moi, et qu'on ne connaît que le Basic, le Logo et un peu de Turbo Pascal. En effet, les possibilités de programmation sont, sur STF, beaucoup plus simples que sur Amiga. D'autre part, les performances techniques et la complexité de l'appareil en font une machine pour programmeur initié, un engin incomparable dépassant le STF sur tous les plans. Rien n'étant certain en informatique, je préfère encore prendre un ordinateur bien établi en France (...)

Pascal.

Le ST n'est pas forcément plus simple à programmer que l'Amiga. Tout dépend du langage utilisé et de la complexité de vos programmes. L'Amiga Basic est plus simple à mettre en œuvre que le C sur ST. Les ouvrages consacrés à la programmation sur ST sont très nombreux, consultez le catalogue Micro-Application. Sur Amiga, les livres apparaissent au compte-gouttes.

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE

20 rue de Montreuil - 94300 Vincennes
Tél. : 43.28.22.06

ORDIVIDUEL

ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

AMSTRAD



CPC 6128 couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- CPC 464 monochrome 1990 F
- CPC 464 couleur 2990 F
- CPC 6128 monochrome 2990 F

TOUS LES PCW/1512/1640 NOUVEAU PORTABLE PPC

ATARI



5995 F
ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- Atari 520 STF 2990 F
- Atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
- Atari 1040 STF + monit. coul. 7490 F

LES MEGA ST LES CONFIGURATIONS LASER

THOMSON



4995 F
TO8D
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- TO8D + câble péritel 2990 F
- TO8D + monit. mono 3690 F
- MO6 1490 F

LA GAMME PC TO16
du simple disque au disque dur

JOYSTICK



GARANTIE 2 ANS

- Konix 160 F
- Switchjoy .. 185 F
- Cobra 495 F
- PRO 5000 .. 170 F
- Magnum ... 149 F

NOUVEAUTES LOGICIELS

AMSTRAD	Hit N°6	Unitrac	Le sida et nous	THOMSON
<ul style="list-style-type: none"> Arkanoid II 115 F Balade au pays anglais 720 F California games 120 F Championship Sprint 105 F Combat school 155 F Dark sceptre 170 F Défi au tarot 180 F Enlightenment Druid II 160 F Eye 120 F Gold hits II 115 F 	<ul style="list-style-type: none"> (Flash + Atomic + Last mission) 120 F Crafton II 150 F La marque jaune 299 F Les hits de l'aventure 265 F Magic club N° 1 195 F Mange-cailloux 175 F Nigel Mansell Grand Prix 125 F Power play 120 F Super hits all Ocean all star 125 F Top ten 130 F Tour de force 150 F 	<ul style="list-style-type: none"> Venom strikes back 155 F Xor 145 F Black lamp 215 F Bobo 220 F Checkmate 180 F Dark castle 210 F Déjà vu 325 F Dungeon Master 265 F Flinstones 225 F Ikarri warriors 170 F Crafton II 265 F La marque jaune 299 F La panthère rose 265 F 	<ul style="list-style-type: none"> Mewlow 250 F North star 210 F Oids 260 F Power play 225 F Predator 210 F Rockford 225 F Rolling thunder 199 F Spider tronic 235 F Spitfire 40 280 F Terramex 230 F The eye 180 F Voyage au centre de la terre 299 F Voyager 10 285 F Warlogh's quest 235 F 	<ul style="list-style-type: none"> Atomik 140 F Bob Morane 255 F La Jungle 255 F Bob Morane Science-fiction 255 F Bobo 155 F Défi au tarot 199 F Iznogoud 195 F K.Y.A. 140 F Mewlow 220 F OK Cow-boy 145 F Play bac 135 F Quad 175 F Trivial poursuite 230 F

LIBRAIRIE

102 pro./Amstrad CPC 135 F	Clefs pour Amstrad T2 155 F	Assembleur 68000 ST 145 F	Clef Atari ST Gem 285 F	Trucs et astuces MO5, T07, T0 149 F
Amstrad explore 108 F	CP/M + Amstrad CPC, CPW 100 F	102 programmes pour Atari 120 F	Programmation Basic ST 198 F	Superjeux MO6, T08, T09+ 140 F
Amstrad ouvre-toi 99 F	Graphismes, sons du CPC 129 F	C sur Atari ST 165 F	102 programmes MO6, T08 135 F	Programmation en assembleur 6809/199F
Débuter avec CPC 6128 99 F	Bien débiter ST 129 F	Atari ST musique et son 168 F	MO6, T08, T09+ en feuille 135 F	Guide pratique Colourcalc 165 F
Clefs pour Amstrad T1 140 F	Le livre du GFA Basic 199 F		Manuel technique T08, T09, T09+ 145 F	Guide pratique Paragraphe 185 F

PROMOTION

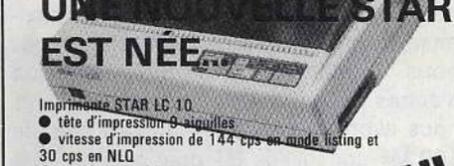


INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

Transformez votre moniteur en TV grâce à cet interface.

- interface T.V. 1490 F / 1190 F
- interface T.V. avec télécommande 1690 F

UM EST NÉE



IMPRIMANTE STAR LC 10

- tête d'impression à aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLO
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

STAR NL 10 2595 F

SEIKOSHA 180 AI



EXCEPTIONNEL

Imprimante SEIKOSHA 180 AI 1 590 F

CREDIT

Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F
Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues.

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE: _____ TYPE: _____

NOM: _____ ADRESSE: _____

TÉL: _____ CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

Mode de paiement: chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CB N° de carte _____ Date de validité _____ Signature _____

Le temps des rumeurs

Véritable poids lourd de l'édition, France Image Logiciel a présenté à la presse son schéma de développement. Structure lourde et complexe, FIL évolue lentement. Trop lentement disent certains...

France Image Logiciel a tenu le 23 mars dernier sa conférence de presse annuelle sous le thème "FIL, Faits et Chiffres, Bilan et perspectives". L'activité de F.I.L s'articule autour de deux grands axes: l'édition, avec l'arrivée attendue de logiciels professionnels à des prix très concurrentiels et la poursuite d'une création ludique et éducative. La distribution, par l'intermédiaire de Cable et Logifil, de logiciels français et étrangers (Microprose, Activision et British Telecom). François Robineau a présenté un bilan largement positif des activités de la société qu'il dirige, bilan cependant contredit par certaines rumeurs.

FIL, c'est évident, a vécu ces derniers mois un certain nombre de perturbations non-négligeables. L'arrêt du plan IPT, qui représentait 60% du CA global, la défection de Thomson pour qui FIL produisait une majorité de logiciels, les transformations du capital de la société -la CAMIF, à vocation essentielle de distributeur, devenant le principal actionnaire- peuvent être considérés, surtout sur un marché aussi sensible que celui de la micro-informatique comme des traumatismes majeurs, capables de mettre à mal n'importe quelle société. Parallèlement, la création de Cable, outil de distribution aux objectifs ambitieux, puis de Logifil, chargé des points de vente NASA, les accords de distribution avec Microprose, Activision et British Telecom transforment singulièrement la vocation d'une compagnie au départ orientée vers l'édition. François Robineau le reconnaît: "nous ne pouvons pas avoir le beurre et l'argent du beurre; il est impossible de distribuer des éditeurs et d'être en même temps leur concurrent. D'autre part, se pose un problème de culture d'entreprise: certains jeux sont interdits à FIL et incompatibles avec l'image que nous tentons de créer autour de nos logiciels". L'activité d'édition de FIL est pourtant loin d'être éteinte. Les jeux ne sont pas les plus représentatifs d'une créativité débridée et, à part quelques titres, ne défraient pas particulièrement la chronique. François Robineau a cependant l'intention de bien distinguer les logiciels de qualité ou à vocation éducative des logiciels "action/arcade" qui seront développés sous une nouvelle marque dès septembre 1988. Les projets orientés

vers le secteur dit professionnel sont plus riches de perspectives, du moins si les logiciels sont à la hauteur des arguments aujourd'hui développés. Ces logiciels sont en effet placés sous le concept de l'accessibilité totale: accessibilité géographique (ils seront disponibles dans plus de 1000 points de vente), accessibilité d'utilisation (ils demanderont moins d'une heure pour s'en servir). Le marché grand public est clairement visé par FIL qui sépare les PPLB -produits pour la boîte, qui peuvent coûter fort cher- des PPLF -produits pour la famille qui doivent être beaucoup moins chers- et ne souhaite pas, selon l'expression favorite du moment "jouer dans la cour des grands". Tout cela est fort joli en théorie: espérons que la pratique confirmera les espoirs de FIL. Nous le saurons rapidement puisque les logiciels devraient être présentés à la presse en mai et disponibles en septembre.

Quant à la distribution, elle se voit accusée par certains de tous les maux. Cable est incapable de fournir rapidement les logiciels demandés et n'arrive pas à gérer efficacement un catalogue devenu trop important, les accusations sont claires et nettes... mais difficiles à vérifier, trop d'intérêts contradictoires étant en jeu. Bien évidemment, François Robineau réagit vivement aux attaques portées: "c'est vrai, nous avons eu des problèmes et mettons cinq jours à livrer un logiciel quand Guillemot, Innelec ou Loriciels mettaient 24 heures. Mais, aujourd'hui nous assurons nos livraisons en 24 ou 48 heures maximum. Statistiquement, il est logique que nous ayons plus de problèmes que d'autres car notre trafic est très important: nous avons ainsi facturé un peu plus de 100 MF consolidés HT dont plus de 80% dans la distribution"(dixit M. Robineau). En fait, Cable souffre de son catalogue et de sa taille. Loriciels, qui ne cède pas à la tentation de grossir exagérément, gère mieux des produits moins nombreux que ses représentants connaissent bien. "Cela dit, ajoute François Robineau, une logistique ultra-moderne sera mise en oeuvre milieu 88 pour garantir la qualité du service à la clientèle". Projets pour les logiciels dits professionnels, projets au niveau distribution; FIL joue la carte du futur. Tout le monde attend...

Raté!

Lecteurs attentifs du Match ST/Amiga, vous avez certainement relevé les erreurs suivantes: inversion des photos de Dungeon Master et de Faery Tale en pages 62 et 64 ainsi que la publication d'une adresse erronée concernant la boutique Electron. Cette dernière est en effet au 12 place de la porte de Champperret dans le 17^{em} à Paris. Enfin, signalons que le prochain Tilt hors-série consacré aux PC et compatibles sortira le 31 mai et non le 3 comme annoncé. Concernant le numéro de Tilt d'avril 88, nous vous annonçons la publication d'une enquête exclusive sur l'informatique et les femmes. Pour des raisons d'actualité de dernière heure, cette enquête a dû être reportée à une date ultérieure.

Revue

Entièrement dédié à l'Amiga de Commodore, A News est un nouveau mensuel. Edité par une association à but non lucratif, ce magazine fédère les premiers fidèles de la machine et intègre le bulletin Gourou Méditation ainsi que la Newsletter de M. Cupertino. Indépendant d'esprit, A News est une initiative intéressante dont le volontarisme ne saurait faire sourire tant il est déterminé. Enfin, soulignons aussi l'apparition de Bounty Killer l'aventure Solo, un bimestriel entièrement consacré à l'aventure solitaire. Destiné aux amateurs d'aventures en tous genres, ce magazine proposera de nombreuses nouvelles interactives et fera le point sur les dernières nouveautés en matière de livres, BD, etc.

Soft et BD

UBI Soft vient de signer un contrat avec l'éditeur de bandes dessinées Albin Michel. L'accord porte sur la célèbre BD d'origine italienne nommée Ranxerox. UBI devrait, à terme, en proposer une adaptation micro qui sera accompagnée d'une BD inédite de la série. Enfin, notez que d'autres accords sont en cours de discussion.

Dessin et PC

Célèbre programme de dessin sur Atari ST, Apple II GS et Amiga, Deluxe Paint II est désormais disponible sur PC et compatibles. Il reprend l'essentiel des fonctions des versions 16/32 et supporte les cartes graphiques suivantes: CGA, EGA, VGA, MCGA, Hercules et Tandy Graphics. Bref, enfin un outil de création graphique de qualité.

HIT PARADE LECTEURS

- 1-BARBARIAN PALACE
- 2-OUT RUN U.S GOLD
- 3-DEFENDER MINDSCAPE
- 4-GRYZOR OCEAN
- 5-MARBLE MADNESS ELECTRONIC ARTS
- 6-XENON MELBOURNE
- 7-TEST DRIVE ACCOLADE
- 8-ARKANOID U.S GOLD
- 9-GAUNTLET II U.S GOLD
- 10-TRANTOR PROBE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-DUNGEON MASTER FTL
- 2-ULTIMA IV ORIGIN SYSTEM
- 3-SILENT SERVICE MICROPROSE
- 4-SIDE ARMS CAPCOM
- 5-OUT RUN U.S GOLD
- 6-XENON MELBOURNE
- 7-GUNSHIP MICROPROSE
- 8-ROLLING THUNDER U.S GOLD
- 9-MASK 2 GREMLIN
- 10-CALIFORNIA GAMES EPYX

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: Baradat Electronique, 87000 Limoges; Base 4, 64000 Pau; Coconut, 7501 Paris; FNAC Rennes, 75006 Paris; Informatique System France, 94700 Maisons-Alfort; JBG Electronics, 75014 Paris; MSX Vidéo Center, 75012 Paris; PEEK et POKE, 49100 Angers; Ultima 75011 Paris; Vidéoshop 75001 Paris, 75012 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé _____
 Nom du logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____
 Nom _____ Prénom _____
 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

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

COMMODORE

AMIGA 500 512K 4700
 AMIGA 500 +M. cool A 1084 7470
 A 501 extension 512K 1090
 A 1010 Lecteur externe 3" 1/2 2090
 A 2000/s UC 1Mo 11590
 Lecteur cool H.R. THOMSON 2185
 C 64 nouveau modèle 1450
 Lecteur K7 130 250
 Lecteur Disk 1541 1650

TOUS LES LOGICIELS DISPONIBLES EN 24 H

ATARI ST

520 STF 512K 2990
 520 STF +M COUL SM 1425 5490
 1040 STF +M COUL SM 1425 4990
 Disque dur SH 204 7490
 Lecteur CUMANA 3" 1/2 1590
 Lecteur STAR NL 10 2490
 Imprimante STAR NL 14 2590
 Moniteur H.R. THOMSON 2185

LE SPECIALISTE DES CONSOLES

SEGA LE SPECIALISTE SEGA

Console + Out Run 890
 Console + Out Run + Control stick 990
 Lunettes 3 D 449
 Control Stick 290
 Joystick Konix SEGA auto fire 169
 Console + Out Run + After Burner 159

PROMO SHOOT AGAIN

Console + Out Run + After Burner
 + Control Stick
 + Lunettes 3 D
 + Joystick Konix SEGA auto fire

TOUS LES TITRES EN PERMANENCE. LES NOUVEAUTES EN AVANT PREMIERES !!

IMPORT US & UK

LOGICIELS AMIGA

BUGGY BOY
 GOLD RUNNER 2
 HOT BALL
 IRON LORD
 OBLITERATOR
 OUT RUN
 ROCKET RANGER
 SPACE HARRIER
 SPACE RACER
 VROOM!
 XENON

ARMY MOUES
 BADCAT
 BUBBLE BOBBLE
 GOLD RUNNER 2
 GEE BEE AIR RALLY
 PLATOON
 ROADWARS
 ROLLING THUNDER
 ROCKET RANGER
 ULTIMA 4
 XENON

CADEAU!
 POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA + 2 JEUX + 10 DISQUETTES 3" 1/2

EXCEPTIONNEL DISQUETTES 3 1/2 DF OD 120 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TOUS LES LOGICIELS POUR AMSTRAD C 64, PC, MSX, NINTENDO + de 1 000 TITRES DISP. CONSULTEZ NOTRE SERVICE NOUVEAUTES

PAYEZ EN 4 FOIS

COMMODORE - ATARI - CONSOLE SEGA - AMSTRAD - NINTENDO

TAM-TAM SOFT

Atari: no problem?

Des rumeurs courent toujours sur les problèmes qu'Atari France connaîtrait avec son SAV et avec l'approvisionnement en ST. Certains revendeurs reprochent à Atari de ne pas fournir les pièces détachées, de rejeter sur les revendeurs la responsabilité des problèmes posés par les pannes, d'avoir changé la carte mère en soudant les composants que l'on ne peut plus tester individuellement. Sur ceci, Eric Cabedocce d'Atari, est très clair: "95% des pannes venaient de mauvais contacts entre circuits intégrés et supports; en soudant les composants nous augmentons la fiabilité". "D'autre part, ajoute Jean Richen, directeur de la communication d'Atari France, si nous recevons une demande de SAV d'un acheteur, nous contactons d'abord son revendeur pour étudier avec lui la possibilité de réparation sur place. Si celle-ci est impossible, nous transmettons le dossier au SAV Atari. Il n'est donc pas question de faire porter la responsabilité au revendeur. Il faut également bien voir que beaucoup de cas litigieux sont causés par des extensions mémoire ou bien par des drives simple-face soi-disant en panne afin d'obtenir en remplacement un double-face. A ce propos, signalons que nous ne procédons pas systématiquement à cet échange car nous avons encore pas mal de simple-face en stock". En ce qui concerne l'approvisionnement en machines, il est difficile de se faire une opinion. Ainsi Marc Fajal d'Infomédia (8 av. de Bretagne, 66000 Perpignan) reçoit toujours ses machines au compte-gouttes. Il a perdu 50 à 70 ventes à Noël et s'est approvisionné chez des revendeurs parisiens. Situation qui, selon lui, durerait encore.

M. Martinez de Microgiciel (81 av. du Maréchal Joffre, 34000 Montpellier) estime en revanche qu'il n'y a pas de problème à partir du moment où une précommande à été effectuée. Quoiqu'il en soit M. Martinez pense qu'il est difficile d'estimer les pertes de Noël dues au succès des ST. Dernier cas: M. Lavaux d'Infolog (41 bd Baille, 13006 Marseille) a renoncé à vendre du ST depuis Noël. "Nous avons raté 30 ventes et avons eu d'énormes problèmes avec le SAV d'Atari: pour la première fois, nous avons eu un procès avec un client. Nous sommes devenus spécialistes Amiga et nous en vendons environ 15 par mois (quatre Amiga 2000 pour onze Amiga 500). En ce qui concerne le ST nous faisons du coup par coup grâce à un revendeur ST". Bref, la situation n'est pas très claire. Jean Richen reconnaît qu'il peut y avoir des problèmes. "Nous avons fait venir des machines par avion sans augmentation de prix. Si certains se plaignent c'est peut-être parce qu'Atari, pour des raisons commerciales, ne désire plus travailler avec eux. D'autre part, en remontant le niveau d'engagement (désormais Atari n'honore plus les commandes inférieures à huit unités), nous obligeons les petits revendeurs qui désirent commander une ou deux machines à traiter avec des intermédiaires car nous ne pouvons plus gérer de si petites quantités". En clair, Atari privilégie désormais les grossistes aux dépens des petits revendeurs de province. Est-ce un tort? L'avenir le dira... En attendant, nous restons à l'écoute de vos problèmes: service après vente défaillant ou délais de livraisons excessifs, n'hésitez pas à nous contacter en cas de difficulté.

Micro-informatique: les mémoires flanchent

C'est officiel: Amstrad augmente d'environ 5 % le prix de certains modèles de PC du fait du prix actuel des mémoires (augmentation de 150% en un an). Phénomène principalement dû aux pressions protectionnistes des USA sur les producteurs japonais afin de sauvegarder leur production nationale, les RAM sont donc désormais des denrées rares. Inutile de s'étendre sur les "vertus libérales" de cet accord que doit subir le consommateur européen car cette mesure n'aura pas l'effet escompté. Ainsi, Atari se fournit actuellement au Japon car son ancien fournisseur américain a rompu unilatéralement son contrat avec, en point de mire,

l'augmentation de ses tarifs. Une procédure judiciaire a d'ailleurs été engagée sur ce sujet par Atari. Pendant ce temps, les géants japonais des circuits intégrés se frottent les mains: leurs bénéfices étant encore plus importants que prévu. Pour conclure, signalons que par le biais d'une lettre expédiée à ses revendeurs, Atari vient d'annoncer qu'il n'y aurait pas d'augmentation du prix des ST. En revanche, le traitement de texte "Le Rédacteur" ne sera plus livré avec les 1040 (mais le sera toujours avec les Mega ST), et la gamme de PC Atari est retardée afin d'économiser au maximum les RAM pour favoriser la diffusion des ST.

Copieur!

Jeu à la mode en Asie du Sud-Est et notamment à Hong Kong, le piratage ne touche pas seulement le logiciel mais aussi le matériel. Tout le monde se souvient des fameux Vidéo Génies, compatibles TRS 80, des Golem, compatibles Apple II ainsi que des multiples versions de compatibles PC venus des lointains rivages de la mer de Chine. Les spécialistes du clone de Hong Kong s'attaquent désormais à la console Nintendo qu'ils copient sans vergogne. Il faut dire que le gâteau est attrayant: 13 millions d'unités se sont vendues au prix fort... De là à importer en France une console compatible NES il n'y a qu'un pas que la société Rollet a tenté de franchir. Exposant pour la première fois au salon du jouet en janvier 88, la console porte l'estampille Micro Genius. Concurrencer un géant japonais de l'électronique grand public sur son propre terrain n'est pas de tout repos et la société Rollet vient de l'apprendre à ses dépens. Attaquée en justice par Nintendo Company LTD, elle a été victime d'une saisie en contrefaçon et d'une procédure judiciaire dont la principale clause est le versement de plus de un million de francs de dommages et intérêts provisoires à Nintendo. Comme quoi, de compatible à copie pure et simple, il y a un monde...

P.A.O

Proposé par Cedic/Nathan, "Le journaliste" est le premier logiciel de P.A.O pour TO 8, TO 9 et Nanoréseau. Structuré autour de la notion d'atelier de travail, il dispose de quatre modules: Articles, Dessins, Montages et Fontes (saisie des textes, éditeur graphique, mise en page et gestion des caractères). Proposé à moins de mille francs, il risque de se tailler un franc succès dans les lycées et collèges de France pour la réalisation de fanzines.

Bientôt...

Présenté par Thomson Audio-Vidéo au Salon du son et de la vidéo d'avril 88 à Paris, le MOD est un lecteur-enregistreur de compact disc. Basé sur les principes de magnéto-optique (variation de l'angle de réflexion d'un rayon laser en fonction de la polarisation du disque), le MOD permet de sauvegarder quelques 450 Mo de données. Prototype non encore finalisé, il risque cependant de ne jamais atteindre le stade de la commercialisation du fait de l'entente 3M/Olympus qui aboutira à la commercialisation d'un système équivalent dès septembre 88.

J B G ELECTRONICS

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG
immédiat

LA MICRO AU SUD DE PARIS

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

2990 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 11 Frs L'unité

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI PC 2 HD
un lecteur 5.4 p
disque dur 30 Mo

8490 F HT

Reservez le des maintenant

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises
- Collégivites - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

163, av. du Maine
75014 Paris Métro Alésia

☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

Vous aimeriez connaître nos nouveautés,
nos matériels, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaitez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel
au 36 15 code ACTO mot clé JBG.

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

4990 Frs

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques

Telephonnez au :

45 41 44 54

Pour Disponibilité et prix

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P 1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P 2090 f
Disque Dur SH 205 4990 f
Imprimante LX 800 (+cable) 2690 f
Imprimante LC 10 (+cable) 2690 f
FREE BOOT N.C
Moniteur MONO. SM 124 1390 f
Moniteur COULEUR 2190 f
Extension mémoire 990 f
Tapis de souris 70 f
Joysticks QUICKJOY III 140 f

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10

7380 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 500

4700 Frs

AUTRE MATERIEL DISPONIBLE :

SEGA - AMSTRAD - NINTENDO
ET LEURS LOGICIELS.

LISTE SUR MINITEL :
36 15 code ACTO mot clé JBG

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port matériel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

TEL

CODE POSTAL

VILLE

carte bleue

GB

Date exp.

Signature

Réponse assurée (disq. only). Jean-Philippe FROMENT, 1, allée des Fressias, bte 53, 1030 Bruxelles, Belgique.

Cherchez contacts sur Amiga pour de logiciels, vente ou achat de matériel (v. lecteur 3 1/2 et 5 1/4 à bas prix). Vincent AIMEZ, 373, rue Mare-des-Champs, 76230 Bois-Guillaume. Tél.: 35.59.71.70.

Amiga recherche contacts sérieux pour échanges jeux et utilitaires. Michel BLUMENFELD, 5, les Sions, 17137 Esnandes. Tél.: 46.01.36.17.

C 64 cherche contact sérieux en vue d'échanges de progs, nombreux progs disq. et cassettes. Daniel CHAMBON, 30, impasse des Frères-Dheret, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél.: 39.72.85.51.

Echange jeux sur 6128 (Renegade, Bob Winner, Sorcey, etc.). Cherche contact sur Montpellier. Frédéric ZAHONERO, 1093, av. de Maurin, 34070 Montpellier. Tél.: 67.27.29.58 (le week-end).

Vends ou échange pour TO 8 K7 et 3 1/2 (Slap Fight, Super Ski, Atank, Fis, Kya, etc.). Echange logiciel Amiga New (disq.). Jean DELNARTY, 58, avenue des Cévennes, 26120 Chabeuil. Tél.: 75.85.26.28.

Amiga cherche contact sérieux pour échange de logiciels, réponse assurée. Cherche ext. pour AM. 1000. Catherine WONG, 4, cours des Roches, Noisiel. Tél.: 60.17.49.78 (de 18 h à 20 h).

Cherche contact Amiga et programme ou échange. Jean-Pierre ISAI, 407, place Jacques-Prévert, 91000 Evry. Tél.: 64.97.37.45.

Echange news sur Amiga 500 et C 64. Pierre MISLIN, 39, allée Salmoville, 91190 Gif.

Echange et vends nbx softs dont news pour Amstrad 6128, vds originaux pour 464, 25 F. Contact sur 3615 Aspar Bal M21 (Magnum). Alexis LETOURNEL, 17, allée des Fleurs, 78240 Bonsecours.

Cherche contacts sérieux pour échanger news sur C 64 (disquettes). Possède: Chess Master 2000, The Train, Bivouac, etc. Frédéric MUSCHAK, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél.: 46.30.87.76 (ap. 19 h 30).

Ataristes! achète, échange ou vends jeux sur 520 ST (dont CPT Blood, Goldrunner, Barbarian, Manoir). Cherche GFA Basic version 2-02. Philippe DUBOIS, 3, rue de la Paix, 66000 Perpignan. Tél.: 68.34.02.39 (après 18 h).

Echange ou vds jeux sur disq. + vds jeux sur K7 pour MO-TO. Raphaël MERMOND, 17, rue Wilson, 38610 Gières. Tél.: 76.89.92.76.

Meganevs : des centaines de Ko d'astuces, bidouilles, trucs inédits sur Atari ST. Marc CHATAIN, B.P. 11, 65110 Caurettes.

CPC 6128 cherche correspond., possède news (Hurlément, Bob Morane) et en recherche. Pas sérieux s'abstenir. Benoît DAMEROSE, 68, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél.: 24.59.10.30.

Amiga 500. Echange, vends, achète programmes. Envoyer liste. Réponse assurée. Sylvain FAVIER, 9, avenue Jules-Ferry, 42400 Saint-Chamond.

Echange nouveautés sur Amstrad CPC 6128 (Side Arms, Western Games, Oxfar). A Paris uniquement. Julien LAFOUË, 13, rue Scipion, 75005 Paris. Tél.: 43.37.82.27.

Echange jeux 520 STF, news SF ou DF + trucs et plans sur Dungeon Master. Hervé DOLEAC, 71, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél.: 42.78.22.56.

Echange pour C 64 programmes (possède : Test Drive, Knight Orc, Nebulus, Defender, Outrun, etc.), contacts durables et sérieux. Réponse assurée. Olivier PERALDO, 17, rue Saï-Carnot, 26400 Crest.

Echange news sur C 64 (disq.). Possède Defender Crown, Pirates, California Games, Passagers du vent, Guild of Thieves, Borrowed Time, Barbarian... Olivier BATAILLE,

76, rue Victor-Hugo, 62950 Noyelles-Godavit. Tél.: 21.75.76.10.

Cherchez doc. pour imprimante EXL-80. Possibilité recherche doc., payer photocopies, échanger contre softs pour 520 ST... Alain LAMBERT, 5, rue La Rochefoucauld, 60100 Nogent-sur-Oise. Tél.: 44.71.71.10.

Echange programmes sur Atari 800 XL disq. seulement. Philippe MORELLI, rue de la Poste, 30150 Montfaucon. Tél.: 66.50.15.44.

Echange jeux sur disq. pour C 64. Je possède Test Drive, Western Games, Skate or Die, etc. Envoyez vos listes, réponse assurée. Jérôme FOSSE, 21, allée des Saules, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél.: 39.71.09.08.

Stop! Pour Amiga 500, cherchez logiciels (news ou autres). Contact sérieux (aussi à l'étranger), cherche ext. 512 K : 700 F environ. Fabrice JONVEL, 48, rue de la Bergerie, 54840 Gondreville. Tél.: 83.63.64.13.

Amiga et Atari ST échange tous softs. Réponse assurée, possède news. Thierry MESTREL, 160, galerie Arloquin, 38100 Grenoble.

Echange et vends new. Contacts sérieux et rapides. Uniquement 30 et 34 sur 520 STF. Sylvain LECA, 3, faubourg de Mandiargues, 30170 St-Hippolyte-du-Fort. Tél.: 66.77.67.60.

Echange nbx softs sur 520 ST. Possède pas mal de news. Test Drive, Barbarian, Crazy Cars. Recherche utilitaires. Ronan LUSSOU, 35, rue Louise-de-Kerouar, 29243 Guilers. Tél.: 98.07.68.13.

Echange news sur C 64, possède Terramex, Predator, Indoor Sports, Tetras, etc. (disq. only) sur région lyonnaise si possible. Philippe JEANDENANT, 36, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél.: 78.56.11.26.

Echange jeux pour C 64 + disq. Skate or Die, Test Drive, Addictball, California Games et recherche progs tournant en mode 128 ou CPM sur 128. Eric SCHERB, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach.

Echange Commodore 128 D + MPS 80 I + Power Cartridge + disquettes + lecteur K7 + 160 K7 originales contre un Amiga 500 + périphériques ou contre un Atari 1040 STF + moniteur couleur ou bien le tout pour 7 500 F! Tous les jours à partir de 17 h 40. Paris et sa région. Tél.: 42.38.03.55.

Echange Spectrum 48 K + Péritel + int. joystick Kempston + magnéto + jeux (+ de 50) + revues UK + surprise! contre MSX Canon V 20 t.b.é. + cartouches (5 min.). Vincent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél.: 45.86.11.58.

Echange Commodore 64 échange programmes sur disquettes et sur K7. Jerzy BARCZYNSKI, rue Skosna 2/8 M. 28 42-200 Czesochowa, Pologne. Tél.: 34.973.

Echange Atari 130 XE contre 800 XL (Pal). Raison : possède téléviseur avec système Pal uniquement... Achète lect. disq. pour Atari 400. Iyad APIKIAN, 8, rue Murillo, 75008 Paris. Tél.: 47.66.38.38.

Vends ou échange jeux sur C 64 disq. Possède news (Test Drive, Defender, Indiana Jones, La Geste d'Artillac). Envoyez vos listes, réponse assurée. Tristan FONGARO, «Le Pech», 47320 Clairac.

Cherche contact Commodore 64 disq. pour échange. Patrice SIDOT, 1, rue des Cors, 57140 Woippy. Tél.: 87.31.18.38.

Echange news (Last Ninja, Test Drive, Combat School, Out Run, Renegade, California Game, etc.) avec Belge Prefix 041 pour C 64 disq. (contact sérieux). Michail PAR-THOENS, 15, voie des Fosses-St-Rémy, 4532 Liège, Belgique. Tél.: 041.67.53.23.

Echange cartouches de jeux Sega dans la région et nombreux K7 Thomson. Stéphane CASTEYLN, 1222, rue Mourier, résid. Les Tilloux, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél.: 20.72.74.84.

Amiga et C 64 cherche contacts sympas pour tous échanges. Réponses assurées. Gérard MICHAUX, chemin de St-Paul, 30129 Manduel.

Echange et vends nbx progs pour Amiga 500. Echange Apple IIe 128 K, souris, progs, manette, lecteur 5 1/4, nbx cartes, écran couleur contre Atari ST. Yann PELL-LEX, sur les Bois-Anthy, 74200 Thonon. Tél.: 50.72.70.61.

Echange toutes les nouveautés sur C 64 128 et surtout Amiga. Contactez-nous, Free Network, 27, avenue Léopold, 1330 Rixensart, Belgique. Selim TISSAOU, 13, rue des Renoncuces, 1350 Limal, Belgique.

Echange nombreux jeux sur C 64 (disq. seulement) dont Int-Karaté + Zig-Zag, Red Led, Skate or Die, Nebulus et Bien d'autres. Olivier LEFEBVRE, 8 bis, rue de Cléon, Saint-Aubin-les-Elbeuf, 78410 Cléon. Tél.: 35.77.21.67.

Echange sur 6128 jeux, pas sérieux s'abstenir. Cherche nouveautés si possible, toutes régions acceptées. Christian COUGNAUD, 42, av. Docteur-Picard, 06400 Cannes. Tél.: 93.90.31.29 (après 19 h).

Amiga 500 cherche contacts (France et étranger) pour échanges divers. Réponse assurée. Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: 48.47.39.81.

Amiga : échange toutes news contre disquettes vierges (Voyage centre Terre, Mach 3, 3 Stooges, Jiana Sisters, Jet, Xenon, Roadwars, utilit...). Vincent BASSI, 12, rue des roses, 57000 Metz (le 15-03-88). Tél.: 87.65.59.00.

6128 cherche contacts sérieux pour échanges divers, possède news (Mascotte, Cin, Oxfar, etc.). André FAVA, 63, rue Charles-Gonneau, 77140 Nemours.

Apple IIc échange nombreux programmes (Silent Service, King Quest, Ultima, Flight Simulator II...). Frédéric JAM-MES, Les Prés-Dévoués-Thyez, 74300 Cluses. Tél.: 50.98.13.89.

Cherche correspondants sur Amiga 500. Réponse assurée. Philippe BOCHER, 80, rue Raoul-Dautry, 95120 Erment. Tél.: 34.15.48.09.

Echange nbx jeux sur XL-XE (1942, Leader Board, Last Ninja...) de préférence sur disquettes. Contacter Freddy LEVÉE, Le Tertre-Noe, 22120 Yffiniac. Tél.: 96.72.68.82.

Echange news sur Amiga 500. Toutes régions appeler Jean au 43.56.03.45 à Paris ou Laurent. Possède XR 3 S, Xenon, Port of Call, Roadwars, etc. Laurent TEISSIER, 1, esplanade St-Germain, apt 15, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: 43.00.64.71.

Echange ou vends programmes sur Amiga 500. Eric ESCH-KIND, La Chauannerie, 26770 Taulignan. Tél.: 75.53.54.01.

Echange progs pour CBM sur disq. et K7. Nbx news. Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.95.19 (h. repas).

Echange logiciels pour 520 ST. Dans la région uniquement et news pour Commodore 64 (Platoon...). Laurent JULIEN, 29, rue Romain-Rolland, 27000 Evreux. Tél.: 32.28.85.42.

Cherche correspondant sur Amiga 500, possédant logi-thèque importante (jeux de rôle, aventure, arcade et utilitaires) pour échanges sympas. Yann HUGUEN, 1, rue Gambetta, 29210 Morlaix. Tél.: 98.88.23.28.

Atari STF cherche contact sympa (surtout, non sympa s'abstenir!) en vue d'échanges durables. Demander Wilfrid au 49.68.06.65. Guenaël DELAVALAUT, 24, ch. des Varennes, St-Jean-de-Thouars, 79100 Thouars.

Poss. Atmos éch. Atmos + 2 magnétos + nbx jeux + doc contre n'importe quel MSX 84 K + magnéto ou vds le tout 900 F. Vite (surtout région Nord). Thierry DRAP-PICH, rue Marcel-Sembat, 59261 Wahagnies. Tél.: 20.88.92.95.

Commodore 64 échange programmes sur disquettes et sur K7. Jerzy BARCZYNSKI, rue Skosna 2/8 M. 28 42-200 Czesochowa, Pologne. Tél.: 34.973.

Echange Atari 130 XE contre 800 XL (Pal). Raison : possède téléviseur avec système Pal uniquement... Achète lect. disq. pour Atari 400. Iyad APIKIAN, 8, rue Murillo, 75008 Paris. Tél.: 47.66.38.38.

Vends ou échange jeux sur C 64 disq. Possède news (Test Drive, Defender, Indiana Jones, La Geste d'Artillac). Envoyez vos listes, réponse assurée. Tristan FONGARO, «Le Pech», 47320 Clairac.

Cherche contact Commodore 64 disq. pour échange. Patrice SIDOT, 1, rue des Cors, 57140 Woippy. Tél.: 87.31.18.38.

Echange news (Last Ninja, Test Drive, Combat School, Out Run, Renegade, California Game, etc.) avec Belge Prefix 041 pour C 64 disq. (contact sérieux). Michail PAR-THOENS, 15, voie des Fosses-St-Rémy, 4532 Liège, Belgique. Tél.: 041.67.53.23.

Echange cartouches de jeux Sega dans la région et nombreux K7 Thomson. Stéphane CASTEYLN, 1222, rue Mourier, résid. Les Tilloux, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél.: 20.72.74.84.

Amiga et C 64 cherche contacts sympas pour tous échanges. Réponses assurées. Gérard MICHAUX, chemin de St-Paul, 30129 Manduel.

Echange et vends nbx progs pour Amiga 500. Echange Apple IIe 128 K, souris, progs, manette, lecteur 5 1/4, nbx cartes, écran couleur contre Atari ST. Yann PELL-LEX, sur les Bois-Anthy, 74200 Thonon. Tél.: 50.72.70.61.

Echange toutes les nouveautés sur C 64 128 et surtout Amiga. Contactez-nous, Free Network, 27, avenue Léopold, 1330 Rixensart, Belgique. Selim TISSAOU, 13, rue des Renoncuces, 1350 Limal, Belgique.

Echange nombreux jeux sur C 64 (disq. seulement) dont Int-Karaté + Zig-Zag, Red Led, Skate or Die, Nebulus et Bien d'autres. Olivier LEFEBVRE, 8 bis, rue de Cléon, Saint-Aubin-les-Elbeuf, 78410 Cléon. Tél.: 35.77.21.67.

Echange sur 6128 jeux, pas sérieux s'abstenir. Cherche nouveautés si possible, toutes régions acceptées. Christian COUGNAUD, 42, av. Docteur-Picard, 06400 Cannes. Tél.: 93.90.31.29 (après 19 h).

Amiga 500 cherche contacts (France et étranger) pour échanges divers. Réponse assurée. Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: 48.47.39.81.

avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél.: 45.78.92.04 (après 20 h).

Vends ou échange programme sur PC : jeux, utilitaires, graphismes... Prix dérisoires (de préférence Paris ou la région parisienne). Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél.: 47.04.80.66.

Echange news Amiga... contacter Laurent au 21.72.45.79 (après 18 h 30) ou Eric au 21.72.33.74 (seulement le week-end). Eric BRACHET, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines.

Atari 520 ST + cherche logiciels à échanger (France ou étranger). Olivier DJEAN, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne.

Echange news sur C 64/128 sur K7 et recherche sur C 64 Supporttrack et Starktrack, logiciels pour DX 7. Dans les deux cas, réponse assurée. Laurent KASEMIERZAK, 12, rue Gabriel-Péri, 59124 Escauldain.

Echange logiciels sur Atari 520 STF. Réponse assurée. Fabrice HENON, 20, rue Molière, 3421 «Le Village», 95220 Herblay. Tél.: 34.50.08.14.

Amstrad 6128 cherche correspondants sérieux et rapides. France et étranger. Jean-Philippe DECOSSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille.

Pour C 64 (disq.) recherche contact sérieux pour échange de news, demos., utilit. Possède (Rastan, Bangkok, Gunshoke...). Envoyer vite vos listes. Sébastien LEBRUN, 18, rue de Dijon, 06000 Nice. Tél.: 93.16.08.19.

Echange nbx progs et news sur C 64 : Air Rally, Gryzor, Alt. World Games, Gold Runner, Western Games, Bad Cat, Int. Karaté, Apollo 18 (sur disq.). James MELO, 18, rue Berlioz, 06000 Nice. Tél.: 93.88.37.86.

Cherche possession de Macintosh pour échanges de logiciels. Thierry HETTE, 92, rue Roger-Salengro, 80480 Saleux. Tél.: 22.45.21.11.

Atari 1040/520 cherche contacts pour échanger nombreux softs (news only). David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Challet-sur-Loing. Tél.: 38.85.96.49.

Commodoriste cherche contacts pour échanges. Réponse assurée. André BERNARDO, 89, boulevard Aristide Briand, 13300 Salon-de-Provence. Tél.: 90.56.09.65.

Echange ou vends à très bas prix nbx logs pour 520 ST. Liste contre un timbre (réponse assurée). Recherche hard copieur en cartouche 200 F. Loïc LE TESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.

Cherche contacts dans le 16^e arrond. pour CPC 464 (cherche Supersky, S. Sprint, etc.). Achète DD1 à 500 F ou vends 464 vert (jeux). 1.550 F. Benjamin BOLLAERT, 54, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél.: 45.25.79.47.

Echange nombreux jeux disq. Amstrad 6128 (possède Out Run, Barbarian, Arkanoid...) vends jeux ou logiciels Amstrad disq. et K7. Xavier Sœur, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Domont. Tél.: 39.91.20.83.

Echange nombreux logiciels dont news sur C 64 disq. ou K7. Possède Def. of Crown, Passagers du vent... Yannick LE DORZE, 7, rue Mozart, 45120 Challet-sur-Loing. Tél.: 38.83.37.40 (après 18 h).

Echange jeux sur TO 9, TO 8, sur K7 ou disquettes. Contact sérieux et durable. Angers si possible. Denis MAIL-LARD, 19, rue Maindron, 49000 Angers.

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges (possède des nouveautés). Recherche programmes musique midi. Domini-que REBOUX, 53, rue du 1^{er} Rgt-d'Artillerie, 18000 Bourges. Tél.: 48.50.43.88.

Echange jeux et utilitaires Atari ST, envoyer liste. Vends Atari 800 XL + imprimante graphique + tablette tactile + docs. Le tout : 2 000 F environ. Arnaud QUER, 2, rue Bos-suet, 49300 Cholet.

1040 ST cherche contacts programmes de gestion, comptabilité, navigation, astronomie, médecine. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Fotis TATARIS, 19, allée Sainte-Madeleine, 13011 Marseille. Tél.: 91.45.23.56.

Echange logiciels pour Atari ST dont (Tanglewood, Bivouac, Dungeon Master, Astérix, etc.) et vend 600 F lecteur disq. SF 354. Envoyer liste. Philippe SOSSON, 87, rue Curial, 75019 Paris. Tél.: 40.35.31.60 (après 19 h).

Echange news sur C 64. Stéphane GANGLOFF, 38, rue Georges-Grassens, 71210 Montchanin. Tél.: 85.78.01.02.

Salut! Ici 520 ST en manque stop, échange jeux stop, envoyez timbre, réponse assurée stop. Possède (Flight Sim 2, Silent Service, Leader Board). Pierre BOUTEILLE, 23, rue Guillaume-Apollinaire, 84100 Orange.

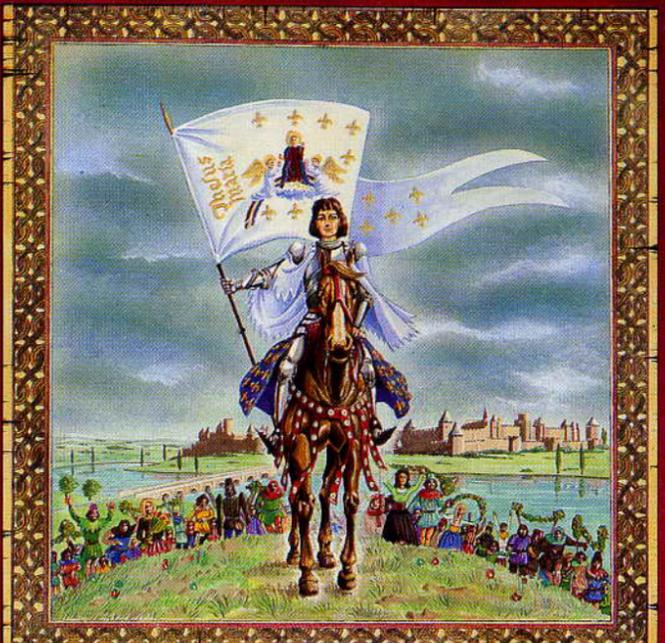
C 64 échange news et autres : Apollo 18, Test Drive, Out Run, Buggy Boy, Thundercats, Combat School, Defender of the Crown. Demander Wilfrid ou Stéphane DAUSSIN, 18, rue Jean-Vilar, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.41.11.79.

520 STF échange news. Cherche contacts durables sur région parisienne. Vends Mob. CIA noir 4 000 km, 1 400 F (bon état). Marc DAHALINE, 10, rue J.-Valles, 78130 Les Mureaux (Bouafle). Tél.: 30.99.50.73.

Vends ou/et échange jeux p our Thomson MO 5/MO 6 à moins de 40 F (Prohibition, Dieux de la mer, Bob Morane, Tout Schuss, Bivouac). Olivier DESMARS, 2, impasse des Courris, 44118 La Chevrolière.

Jeanne d'Arc

LA PLUS GRANDE FRESQUE MÉDIÉVALE SUR ÉCRAN



– Un logiciel d'action rempli de faits d'armes, mais aussi d'intrigues et de politique, conçu pour ceux dont la volonté farouche permettra d'atteindre le but: "Boutez les Anglais hors de France".



Revendeurs contactez-nous

photos d'écran tirées de l'AMIGA

logiciel disponible pour AMIGA — ATARI ST — PC



58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

PIECES DETACHEES
pour tout matériel
SINCLAIR, SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au +44 291 257 80
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre
ordinateur

L'ARCHÈ DU CAPTAIN

BLOOD

DISPONIBLE
SUR
AMSTRAD CPC
PC 1512
ET COMPATIBLES



ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée
d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de
numéro cinq.
ILS vous attendent....

ATARI ST / AMIGA

**METAL
HURLANT**

LOGICIELS

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation
des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49+ - Télèx EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50