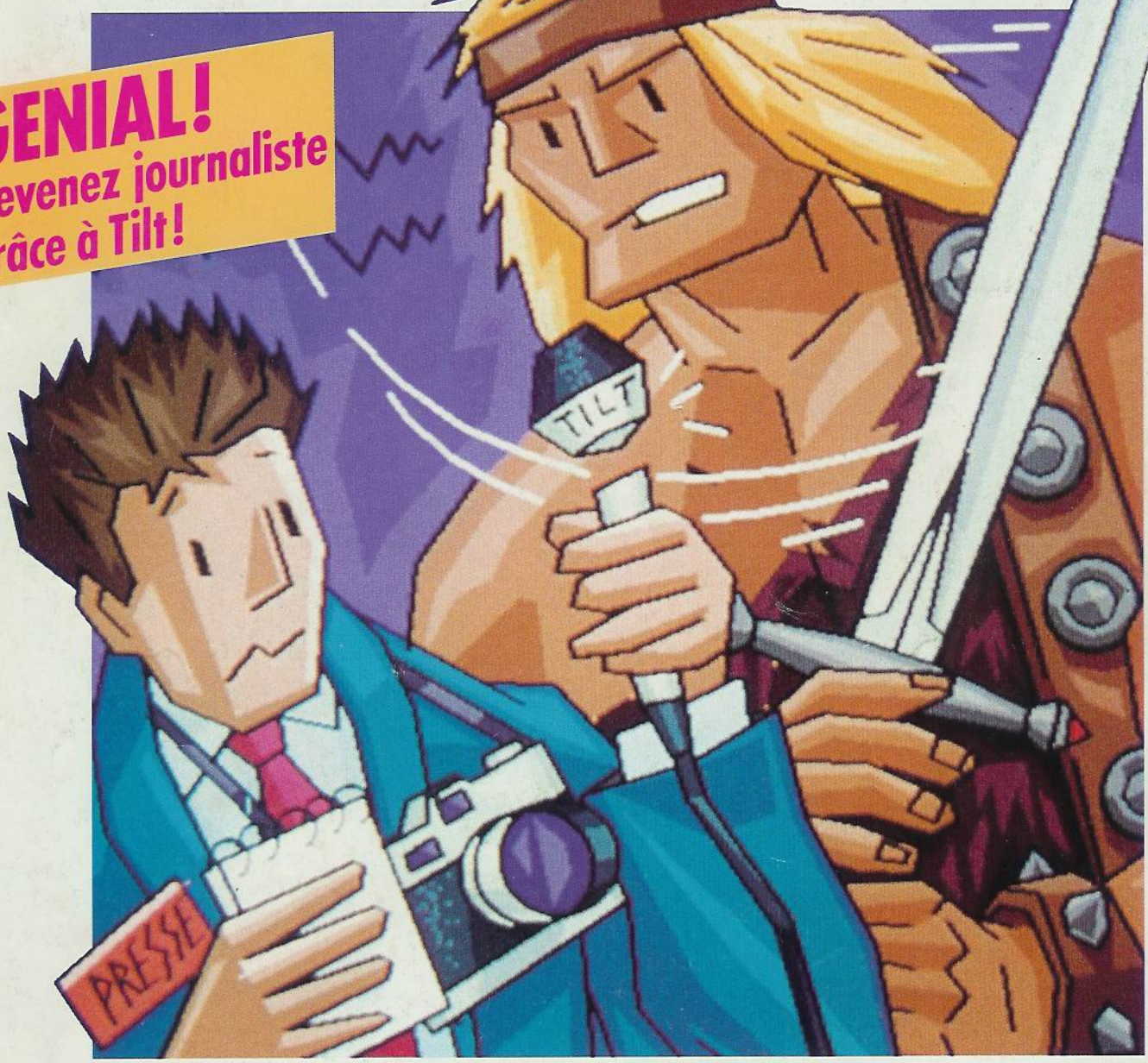
TILT

MICROLOISIRS



GENIAL!
Devenez journaliste grâce à Tilt!

HIT! ***Bio Challenge, Populous, African Raiders... ● Initiation: la P.A.O. facile sur PC, C.64, Thomson, Archimedes... ● Super-comparatif: les meilleurs softs d'aventure-action ● 3615 Tilt: Gagnez votre 1040 ST ou un disque dur Atari! ●***

N°65 AVRIL 1989. 22 F. BELGIQUE: 155 FB. SUISSE: 6,50 FS. CANADA: 3,95 $ CAN. MAROC: 35 DH. ESPAGNE: 610 PTAS. ISSN 073-6968

M 3085 - 65 - 22,00 F

3793085022001 00650

MER DE CORAIL, MIDWAY SAN
REVIVEZ LES BATAILLES QUI ONT

Le cours des batailles navales dans le Pacifique a changé très rapidement dès les premiers mois de la Deuxième Guerre Mondiale. En quelques semaines, l'équilibre des forces s'est inversé: à la domination des pièces d'artillerie des navires de guerre a succédé l'efficacité des torpilles et des bombes lancées par les avions des forces aéronavales. Aussi toutes les batailles se sont déroulées sans confrontation visuelle des flottes de guerre. Il est devenu évident que le contrôle des Mers – et la victoire – appartiendrait à la Marine qui disposait de la meilleure force aéronavale. Au début de 1942, l'avantage était clairement en faveur du Japon.

Grâce au succès dévastateur de Pearl Harbour, la flotte Japonaise était devenue la plus puissante. Les avions Japonais étaient rapides et plus maniables. Leurs pilotes mieux entraînés. Même leurs torpilles étaient plus fiables.

Mais avant la fin de 1942, le cours de la Bataille de Pacifique a changé. Quatre batailles décisives – Mer de Corail, Midway, Les îles Santa Cruz, Les îles Salomon – ont marqué la fin de l'avance Japonaise et l'ont transformée en longue retraite.

BATTLEHAWKS 1942 vous permet de revivre intensément et dans la peau d'un pilote de l'aéronavale, toutes ces confrontations historiques.



« Au début de l'année 1942, les avions Américains étaient nettement inférieurs à mon Zéro. J'étais comme un faucon au milieu d'une colonie d'oies – plongeant, zigzagant, détruisant. J'étais réellement triste pour ces ennemis complètement désarmés mais plein de bravoure. Pourtant, bien trop rapidement, leur avions ont commencé à s'améliorer... »



« Mon premier tir frola la queue du Val. Juste au moment où je corrigeais mon tir, il plongea. Je suivis, et les canons de mon Wildcat touchèrent son avion. Soudain, il remonta. Un peu plus tard, le Val explosait... »

LUCASFILM™ GAMES





Disponible sur Atari ST,

- Authentiques avions Américains et Japonais. Avions de combat F4F Wildcat et A6M Zéro, Bombardiers SBD Dauntless et D3A Val, Torpilleurs TBF Avenger et B5N Kave.
- Des graphismes superbes. Une vue du cockpit. Haut résolution pour les avions et vaisseaux digitalisés. Une dynamique très réaliste du vol et du combat. Fluidité des mouvements des objets avec plus de 1500 agrandissements.
- Succès... récompensé avec les honneurs. Monter dans la hiérarchie pour obtenir la Médaille de l'Honneur ou l'Ordre du Soleil Levant.

Battlehawks, 1942 et Lucasfilm Games sont marques de poleef de Lucasfilm Ltd.

TA CRUZ, LES ILES SALOMON... CHANGE L'HISTOIRE DU MONDE



Amiga et Compatibles PC

- Plus de 30 misions de combat. Situations et stratégies historiquement véridiques. Missions torpilles, bombes, escorte, et interception plus une douzaine d'entrainement pour améliorer vos capacités de vol et de combat.
- Enregistrer l'action! Une caméra peut être utilisée vous donnant ainsi la possibilité de revoir les évenements une fois l'action terminée et sous plusieurs angles – du niveau de la mer à une vue à vol d'oiseau.
- Instructions en français. Instructions pleines d'illustrations, de photos d'archives et de détails sur l'histoire des combats aéronavals dans le Pacifique, cartes des batailles en couleur, indications tactiques, descriptions des avions et observations des pilotes.

Ecrans de la version IBM P.C.

U.S. Gold (France) S.a.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse

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

Secrétaire de rédaction
Catherine Bourrabier

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Laurent Lenchantin, Jean-François Millet, Gilles Nicolas, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

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

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
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.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

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

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

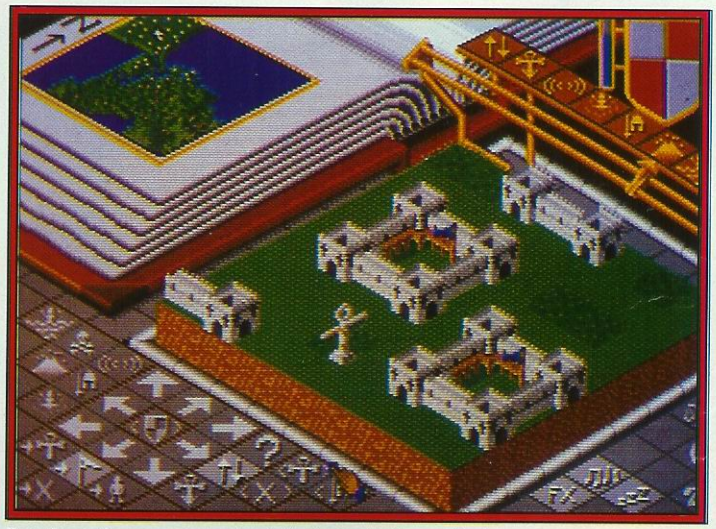
SOMMAIRE

N° 65

10 AVANT-PREMIERES
Targhan, un clone de Barbarian, testé sur ST, paraît très prometteur à notre spécialiste Dany Boolauck. La même opinion s'applique à Dragonscape, un shoot-them-up à scrolling multi-directionnel, lui aussi sur ST. En accord avec le magazine Smash, Tilt vous présente des nouveautés en provenance d'Allemagne ; les plus remarquables sont Tripple XXX, un jeu d'action pour Amiga, et Oxxonian, un jeu de labyrinthe pour C 64.

14 TILT JOURNAL
Du jamais vu dans les previews : plus de cinquante photos d'écran ! Que les fans affûtent leurs joysticks : R-Type débarque sur Amiga. Présentation de la console Konix. Des salons comme s'il en pleuvait : le PC Forum et sa débauche de matériel, le salon de la PAO, un salon micro en Angleterre en avril, un autre en France à l'automne. Et une kyrielle d'autres informations...

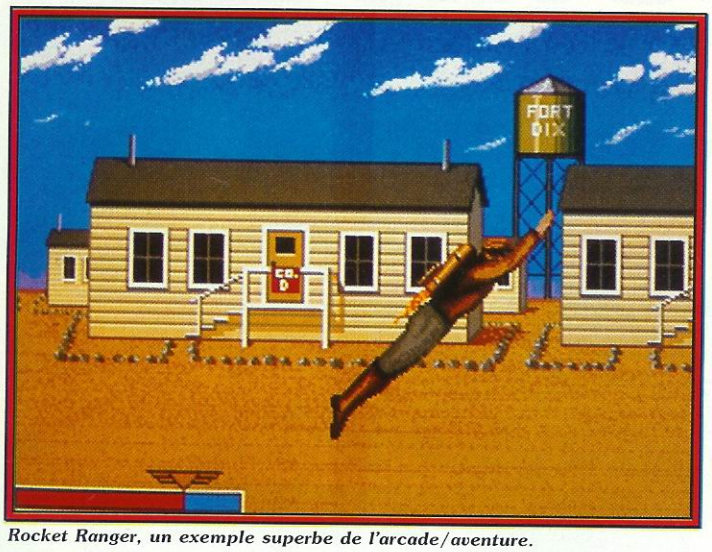
34 ARCADES
Après l'immense succès de Double Dragon, il était nécessaire de publier une suite. Tilt vous la présente : Double Dragon II (The Revenge) vaut son prédécesseur, la difficulté en plus.



Populous, le summum actuel de la stratégie sur Amiga.

38 HITS
Populous, somptueux jeu de stratégie, graphique et animé, va en river plus d'un à son Amiga. F 16 Combat Pilot, sur PC, ne peut que réjouir les puristes, ceux qui préfèrent vraiment simuler le pilotage que faire joujou. Dragon Ninja, très agréable à jouer sur Amstrad CPC. De nombreux autres hits : Prospector (Amiga), Zone (PC), Space Harrier (Amiga), Foft (Atari ST), F 14 Tomcat (C 64), Captain Silver (Sega), Dugger (ST), Andromeda Mission (Amiga), Savage (CPC), African Raiders 01 et Bio Challenge (Atari ST).

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.



Rocket Ranger, un exemple superbe de l'arcade/aventure.

62 ROLLING SOFTS
Bons, moyens ou médiocres ?
les logiciels qui valent d'être vus sont accompagnés de critiques éclairées. Les autres, reprises de hits, jeux très médiocres ou innommables sont rassemblés en un seul tableau.

76 CHALLENGE
Aventure ? Action ?
Ils mêlent l'aventure et l'action. Ils forment un nouveau groupe, ce sont les jeux d'arcade/action. Découvrez ce qui fait leur spécificité et leur charme, comment les juger et, bien sûr, quels sont les meilleurs.

82 CREATION
Commode, facile, utile,
Design 3D, destiné au dessin industriel sur Amiga, est détourné de son but pour devenir un outil de graphisme et d'animation. Lazy Paint donne une nouvelle puissance graphique au ST et Jade permet de créer des jeux d'aventure. Et encore de nouveaux compléments à la gamme Cyber : Cyber-Texture et Cyber Sculpt.

86 INITIATION
Comment devenir journaliste !
La suite du dossier consacré à la PAO, paru dans le dernier numéro de Tilt, vous fait découvrir d'autres logiciels, vous dévoile les secrets d'une bonne maquette et vous invite à participer à un formidable concours.

102 SOS AVENTURE
Explora II vous invite
à effectuer, à bord de votre ST, une nouvelle enquête dans le temps qui va vous emmener dans les époques les plus diverses. Police Quest II, sur PC, vous confronte encore une fois à votre ennemi intime, Jessie Bains. D'autres aventures vous attendent sur PC (Gold Rush), sur Apple II (Wizardry V), sur Atari ST (Galdregon's Domain).

110 MESSAGE IN A BOTTLE
La rubrique indispensable
de ceux qui sont bloqués dans un jeu d'aventure, de ceux qui veulent aller plus loin et de ceux qui ont assez de cœur pour les aider.

116 TAM TAM
Les actualités de dernière heure
sur le monde de la micro-informatique d'aujourd'hui et de demain.

118 FORUM
Polémique ou pratique,
votre courrier a été lu avec beaucoup d'attention. A vous de lire les réponses.

126 SESAME
Un menu varié pour programmeurs
comprenant un organigramme et un programme en BPU (Basic Presque Universel) pour vous fabriquer un shoot-them-up personnalisé. En prime, des trucs pour obtenir 16 couleurs sur un PC 1512 et la manière de gérer les joysticks sur un ST.

128 PETITES ANNONCES
A voir le nombre d'annonces
que vous nous adressez, il semble que le marché de la micro-informatique ne soit pas à la veille de se tarir. N'oubliez pas le minitel (36-15 TILT) : c'est facile, c'est pas plus cher, et... c'est plus rapide !



Une nouvelle invitation au voyage dans le temps : Explora II.

132 INDEX
Vous cherchez un titre précis ?
Nul besoin de feuilleter au hasard. C'est là que sont rangés, classés bien en ordre, tous les logiciels testés dans ce numéro.

3615 TILT LE BON PLAN

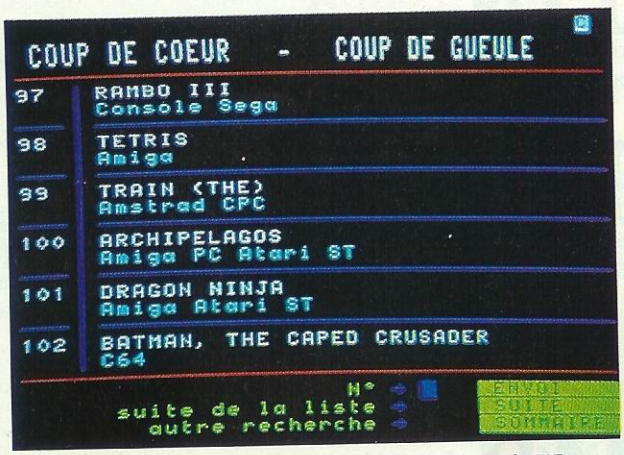
ENCORE DES CADEAUX

Du 29 mars au 28 avril : plus de 20 lots à gagner en jouant au Jackpot !

UN ATARI 1040 ST

ou un disque dur si vous possédez déjà un Atari 1040
et 20 superbes SAC A DOS TILT Multicolores pour les suivants.
Un conseil : révisez vos classiques ! Mot clé JACK

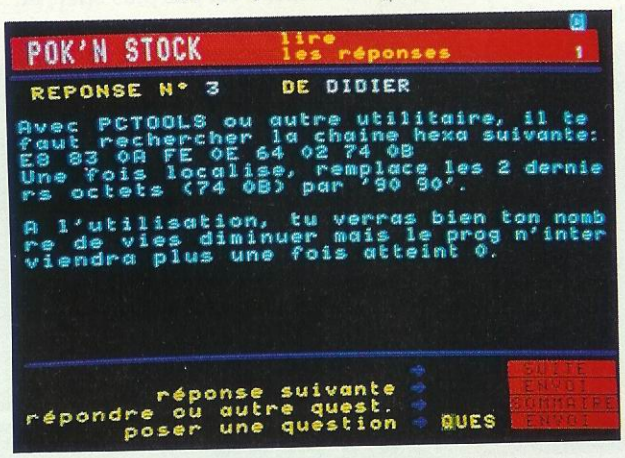
Les NEWS du 3615 TILT



Comment avoir en avant-première les avis des rédacteurs de TILT sur les dernières nouveautés en matière de logiciel ? En allant faire un petit tour sur la rubrique COUP DE CŒUR-COUP DE GUEULE ! Vous y trouverez tous les hits et les rollings softs testés dans le numéro de TILT à paraître. Mot Clé CŒUR.



Mais les infos circulent aussi sur le direct ! Vous êtes des milliers chaque mois à vous connecter sur la messagerie TILT. Rejoignez les lecteurs de TILT pour échanger vos bidouilles et infos. Mot Clé MES.



Plus de 2000 POKES disponibles 24 h/24 h ? C'est possible ! Et pour les consulter, une seule solution : la rubrique POK'N STOCK. Et très bientôt, des cadeaux pour les meilleurs pokes. Mot Clé POK.



Et puis n'oubliez pas les rubriques « Bidouilles » ! Il y en a pour tout le monde : Amiga avec * AM164, ATARI avec *ATAHELP, Amstrad avec * CPCMAN, Apple avec * HELPAPP et Commodore avec * RAMLET.

Les heureux gagnants du Mega Concours sont : Marc BENDEL, Dominique BRUNSON, André CATLIN, Philippe MOUGIN, Robert REGNAULT, Olivier de TOUCHET, Gillou BACH, Xavier JACQUES, Grégory RABILLON et Nicolas ACKER.
Ils recevront chacun une CONSOLE NEC d'une valeur de 2 500 F.

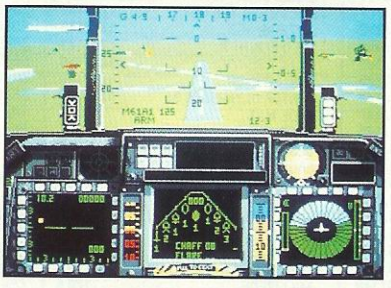


VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manoeuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.

F-16 COMBAT PILOT



Atari ST screen.

Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maitre dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant – Opération Conquête – le conflit qui, vous l'espériez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!

BLACK BOX SIMULATION

Digital Integration
The Real World of Simulation

Digital Integration Limited
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road Camberley
Surrey GU15 3AJ
Angleterre
Téléphone (0276) 684 959

DISPONIBLES MAINTENANT: ***IBM*** *CGA, EGA & HERCULES (5.25"/3.5") ET* ***ATARI*** *ST QUI FONT EN TRAIN D'ÊTRE DÉVELOPPÉS:* ***AMIGA, C64, SPECTRUM, AMSTRAD*** *CPC & PCW.*



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
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)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS : C/D

10GREAT GAMES 3 ..... 129/149
SPECIAL ACTION 140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2 ..... 149/199
HISTORY IN MAKING 199/249
OCEAN DYNAMITE 149/199
TAITO COIN OP 139/199
SPACE ACE 129/149
LES BEST D'US GOLD 145/195
SUPREME CHALLENGE 180/220
FIST' N' THROTTLES 129/149
FRANCK BRUND BIG BOX 129/179
GOLD SILVER BRONZE 149/199
LEADERBOARD PAR 3 ..... 145/169
KARATE ACES 115/175
COLLECTION KONAMI 110/180
GAME SET & MATCH 129/169
GAME SET & MATCH 2 ..... 129/169
ALBUM EPYX 99/189

AIRBONE RANGER 185/225
AFTERBURNER 95/145
ARTURA 95/135
ALIEN SYNDROME 95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES 95/145
ARTICFOX 145/195
ARKANOID 2 ..... 89/145
BATMAN 95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 95/145
BARBARIAN 2 ..... 89/139
BARD'S TALES 145/195
CHUCK YEAGER 110/189
CIRCUS GAMES 00/149
CYBERNOID 2 ..... 95/135
CALIFORNIA GAMES 89/139
DOUBLE DRAGON 95/145
DRAGON NINJA 95/145
DYNAMIC DUO 95/145
ECHELON 89/139
ELIMINATOR 95/139
FOOTBALL MANAGER 2 ..... 95/139
GALACTIC CONQUEROR 129/169
GUERILLA WAR 89/139
GUNSHIP 180/239
HUMAN KILLING MACHINE 99/145
HEROES OF THE LANCE 120/239
I.S.S. 99/149
JINKS 99/149
LED STORM 99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE ..... /195
LE LIVRE DE LA JUNGLE ..... /199
LIVE AND LET DIE 95/139
LAST NINJA 2 ..... 125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD 145/195
MAXI BOURSE 139/189
MATCH DAY 2 ..... 89/149
NIGHT RAIDER 95/145
OPERATION WOLF 95/145
OLYMPIC CHALLENGE 95/139
PAC LAND 95/145
PAC MANIA 95/145
PHM PEGASUS 149/195
PIRATES ..... /179
RETURN OF THE JEDI 95/145
ROBOCOP 89/139
RAMBO 3 ..... 89/139
R TYPE 95/145
ROAD BLASTERS 89/139
S.D.I. 95/145
SUPERSTARS SOCCER 95/145
SILENT SERVICE 95/145
THE DEEP 99/149
TECHNOCOP 99/149
THUNDERBLADE 95/145
TYPHOON 89/139
TIGER ROAD 95/145
TERRORPODS 95/145
THE GAME WINTER EDT 120/180
THE TRAIN 115/185
TARGET RENEGADE 89/145
VICTORY ROAD 89/139
WEC LE MANS 95/145
944 TURBO CUP 195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS : C/D

HISTORY OF MAKING 245/295
LES BEST D'US GOLD 149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN) 139/189
TAITO COIN OP 125/165
FRANK BRUNO BIG BOX 129/179
FIST'N'THROTTLES 129/149
COMMAND PERFORMANCE 140/180
GOLD SILVER BRONZE 149/199
LEADERBOARD PAR 4 ..... 145/175
LES AS DU CIEL 139/199
KARATE ACES 119/179
TOP TEN COLLECTION 99/145
GAME, SET & MATCH 129/179
GAME, SET & MATCH 2 ..... 139/189
ALBUM EPYX 99/149
6 PACK VOL. 3 ..... 89/139

POWER CARTRIDGE ..... 470 K
ACTION SERVICE 145/195
AFTERBURNER 95/145
APOLLO 18 ..... 95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 95/145
BATMAN 95/145
BARBARIAN 2 ..... 95/145
BARD'S TALES 120/195
BARD'S TALES 2 ..... /245
BARD'S TALES 3 ..... /245
CIRCUS GAMES 95/160
CAVERMAN UGH LYMPIC ..... /195
CHESSMASTER 2000 ..... 120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV 99/189
CALIFORNIA GAMES 89/139
DOUBLE DRAGON 95/145
DRAGON NINJA 95/145
DEFENDER OF THE CROWN 149/189
ELIMINATOR 99/149
ECHELON 95/145
FOOTBALL MANAGER 2 ..... 95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF 490/590
GRAND PRIX CIRCUIT 120/189
GUERILLA WAR 89/125
GUNSHIP 139/189
HUMAN KILLING MACHINE 99/149
I.S.S. 110/169
INTERNATIONAL SOCCER 95/145
LED STORM 95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD 145/195
LAST NINJA 2 ..... 125/145
MENACE 120/160
MANIAX 95/145
NO ..... /225
OPERATION WOLF 95/135
OUT RUN 95/145
POWERPLAY HOCKEY ..... /195
PAC MANIA 95/145
POOL OF RADIANCE ..... /269
POWER AT SEA 99/169
P.H.M. PEGASUS 99/145
PIRATES 145/185
REBEL CHARGE CHICAMANGA ..... /260
RACK EM 120/189
ROBOCOP 95/135
R. TYPE 95/145
RAMBO 3 ..... 89/139
ROAD BLASTER 95/145
SERVE & VOLLEY 120/190
SOCCER (MICROPROSE) 185/225
SOLDIER OF LIGHT 95/145
S.D.I. 95/145
SUMMER OLYMPIAD 95/145
THE DEEP 99/149
T.K.O. 120/189
TECHNOCOP 99/149
TIMES OF LORE 120/180
THUNDERBLADE 95/145
TIGER ROAD 95/145
THE GAME SUMMER EDT 95/145
THE GAME WINTER EDT 95/145
THE TRAIN 99/149
TEST DRIVE 99/149
ULTIMA 5 325
WEC LE MANS 95/145
ZAC MC KRACKEN ..... /179

SPECTRUM

COMPILATIONS :

HISTORY IN THE MAKING 249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) 169
COMMAND PERFORMANCE 160
LES BEST D'US GOLD 149
FIST'N'THROTTLES 145
FRANCK BRUNO BIG BOX 140
TAITO COIN OP 125
GOLD SILVER BRONZE 145
TOP 10 COLLECTION 120
GAME, SET & MATCH 129
GAME SET & MATCH 2 149

AFTERBURNER 95
AIRBONE RANGER 120
ARKANOID 2 95
BATMAN 120
BARBARIAN 2 95
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 149
DRAGON NINJA 95
DOUBLE DRAGON 95
FOOTBALL MANAGER 2 95
GUERILLA WAR 95
GUNSHIP 120
INTERNATIONAL SOCCER 120
LAST NINJA 2 140
OPERATION WOLF 95
OLYMPIC CHALLENGE 120
PAC LAND 120
ROBOCOP 95
R TYPE 120
RAMBO 3 95
ROAD BLASTER 95
SOLDIER OF LIGHT 95
S.D.I. 95
TIGER ROAD 120
TECHNOCOP 120
THUNDERBLADE 95
TERRORPODS 95
WEC LE MANS 120

ATARI XL/XE

AIRWOLF 95/
AMERICAN ROAD RACE 85/
ACE OF ACES 95/149
ARKANOID 120/169
COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 120/169
DAMBUSTERS 95/
DECATHLON 95/
GAUNTLET 95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR 95/180
F 15 STRIKE EAGLE 120/169
LEADER BOARD 120/169
NINJA MASTER 69/
PRO GOLF 85/
ROCKFORD 85/
STEVE DAVIS SNOOKER 95/180
SPACE SHUTTLE 85/
SPY VS SPY TRILOGY 120/180
SPITFIRE ACE 120/169
SOLO FLIGHT 2 ..... 120/169
SILENT SERVICE 120/169
WINTER EVENS 120/169
WINTER OLYMPIADE 88 ..... 120/180
BLUE MAX ..... 140 K
CHOPLIFTER ..... 160 K
DESERT FALCON ..... 180 K
EAGLE NEST ..... 160 K
FIGHT NIGHT ..... 190 K
FOOTBALL ..... 120 K
FINAL LEGACY ..... 120 K
GATO ..... 190 K
JOUST ..... 120 K
LODE RUNNER ..... 190 K
MILLIPEDE ..... 120 K
MIDNIGHT MAGIC ..... 190 K
ONE ON ONE BASKET ..... 190 K'
RESCUE ON FRACTALUS ..... 190 K
ROBOTRON 2084 ..... 120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :

ALBUM EPYX 195
ALBUM EPYX N.2 245
LES CLASSIQUES VOL.1 290
LES CLASSIQUES VOL.2 290
PC GOLD HITS N.2 225
PC GOLD HITS 195
SPECIAL ACTION 295

AIRBONE RANGER 245
ACTION SERVICE 195
APOLLO 18 225
BALANCE OF POWER 1990 340
BILLIARD SIMULATOR 245
BIONIC COMMANDOS 185
BATTLE CHESS 245
CALIFORNIA GAMES 195
CONFLICT IN VIETNAM 245
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245
CHESSMASTER 2000 290
CHEESMASTER 2100 490
DOUBLE DRAGON 245
DECISION IN THE DESERT 290
DEFENDER OF THE CROWN 245
ECHELON 245
EMMANUELLE 220
FAST BREAK 290
F16 COMBAT PILOT 235
F19 385
FALCON AT 445
FLIGHT SIMULATOR V3 450
SCENERY DISK L'UNITÉ 250
GOLD RUSH 345
GUERILLA WAR 245
GRAND PRIX CIRCUIT 295
GALACTIC CONQUEROR 249
GUNSHIP 295
HUMAN KILLING MACHINE 195
HEROES OF THE LANCE 295
IKARI WARRIOR 225
ICE HOCKEY 145
JET FIGHTER 395
KING QUEST TRIPLE 395
KING QUEST 4 295
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS 245
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245
LE LIVRE DE LA JUNGLE 235
LAST NINJA 420
L'ARCHE DU CPT BLOOD 249
MIGHT AND MAGIC 395
MEURTRE A VENISE 245
MAXIBOURSE 245
MANHUNTER 325
MECH BRIGADE 290
NIGHT RAIDER 185
OPERATION JUPITER 245
POOL OF RADIANCE 295
PIRATES 225
POLICE QUEST 2 395
POLICE QUEST 245
REBEL CHARGE CHICAMANGA 290
ROGER RABBIT 245
RACK EM 245
ROCKET RANGER 295
SUPERMAN 245
SPEEDBALL 345
SERVE & VOLLEY 235
SARGON 3 295
SPACE QUEST 2 225
THE GAMES SUMMER EDT 245
THE GAMES WINTER EDT 245
THE TRAIN 245
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TEST DRIVE 269
U.M.S. 225
ULTIMA 4 295
ULTIMA 5 295
WILLOW 245
WAR IN THE MIDDLE EARTH 345
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS) 245
ZANY GOLF 235
2400 AD 245
4TH INCHES 225
944 TURBO CUP 239

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :

COMPUTER HITS VOL.2 245
LES FORCES MAGIQUES 195
LES CLASSIQUES VOL.1 290
MEGA PACK 245
TRIAD 290
5 STARS 239

AFTERBURNER 239
ARKANOID 2 185
BIO CHALLENGE 195
BALLISTYX 195
BILLIARD SIMULATOR 195
BISMARK 295
BAAL 195
BATMAN 195
BARBARIAN 2 195
BARD'S TALES 225
CUSTODIAN 195
CAPITAINE FIZZ 149
CRAZY CARS 2 249
CIRCUS GAMES 195
COLOSSUS CHESS 10 295
CARRIER COMMAND 220
CHESSMASTER 2000 225
DRAGON NINJA 195
DEJA VU 2 395
DUGGER 195
DOUBLE DRAGON 195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE 185
DONGEON MASTER 245
EMMANUELLE 215
ELITE 225
EXPLORA 345
EXPLORA 2 345
F.O.F.T. 285
FUSION 245
F16 FALCON(FRANCAIS) 295
FLIGHT SIMULATOR II NF 345
GOLD RUSH 395
GALBREDON'S DOMAIN 220
GAUNTLET 2 195
GUNSHIP 239
HUMAN KILLING MACHINE 195
HEROES OF THE LANCE 225
I.S.S. 245
INTERNATIONAL RUGBY 199
INTERNATIONAL KARATE + ... 225
KING QUEST 4 325
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS 245
LOMBARD RALLY 245
LEADERBOARD BIRDIE 225
MANHUNTER 395
MEURTRE A VENISE 245
OPERATION NEPTUNE 245
ORBITER 345
OPERATION WOLF 185
OPERATION JUPITER 225
OUT RUN 195
PRISON 245
POLICE QUEST 2 395
PURPLE SATURN DAY 225
PAC MANIA 195
POWERDROME 225
ROADBLASTER 185
ROBOCOP 195
R TYPE 225
RAMBO 3 185
SUPERMAN 245
SPEED BALL 239
SUPER HANG ON 195
STARGLIDER 2 225
THE DEEP 199
THE GAME WINTER EDT 195
TIGER ROAD 195
TEENAGE QUEEN 195
TECHNOCOP 195
THUNDERBLADE 195
VICTORY ROAD 185
WAR IN THE MIDDLE HEARTH 395
WILLOW 295
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS) 245
ZANY GOLF 235
944 TURBO CUP 239

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA

MEGA PACK	245
TRIAD	295
AFTERBURNER	245
ARCANOID 2	235
BIO CHALLENGE	185
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	245
BAAL	185
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CUSTODIAN	199
CRAZY CARS 2	245
CAPITAINE FIZZ	145
CALIFORNIA GAMES	225
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
DRAGON'S LAIR	345
DUGGER	225
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMMANUELLE	220
ELITE	245
FALCON	345
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GAUNTLET 2	249
GALDREDON'S DOMAIN	220
HUMAN KILLING MACHINE	199
HOTBALL	269
HEROES OF THE LANCE	295
HYBRIS	269
I.K.+	245
INTERNATIONAL SOCCER	245
LOMBARD RALLY	295
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LEADERBOARD BIRDIE	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	295
MEURTRE A VENISE	245
MENACE	225
OPERATION JUPITER	245
OPERATION WOLF	245
PURPLE SATURN DAY	245
PACMANIA	195
REBEL CHARGE CHICHAMANGA	430
ROGER RABBIT	235
ROCKET RANGER	309
SUPER HANG ON	245
SPACE QUEST 2	395
SKI SIMULATOR	295
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
THE DEEP	195
TEENAGE QUEEN	245
TV SPORTS	345
TECHNOCOP	245
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
WILLOW	325
ZAC MC KRACKEN	245
ZANY GOLF	290
944 TURBO CUP	245
4TH INCHES	239

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	250
DEMON'S WINTER	295
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GAUNTLET	245
ICE HOCKEY	295
IKARI WARRIOR	320
KARATE CHAMP	190
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	225
ROGER RABBIT	360
STARGLIDER	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	450
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEJA VU	395
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SILENCE SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :	
+ HANG ON	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
JEUX	
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	255
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MONOPOLY (ANGLAIS)	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129
WINNER 190 SEGA	89

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :	
+ SUPER MARIO BROS	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
ROBOT	420
JEUX :	
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	295
JEUX POUR PISTOLET :	
DUCK HUNT	295
HOGAN'S HALLEY	295
WILD GUNMAN	295
JEUX POUR ROBOT :	
GYROMITE	345
STACK UP	345
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD,LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	120
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + MONITEUR COULEURS	6990
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST2 COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT
MEGA ST4 COULEUR	12750 HT
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3''5 DF	1490
CUMANA 3''5 DF	1490
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	1990
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490
IMPRIMANTES :	
ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2690
STAR LC 24/10	3990
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA :	
AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3''5 CA880	1490
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
ERGOSTICK	245
3 WAY WICO	320
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

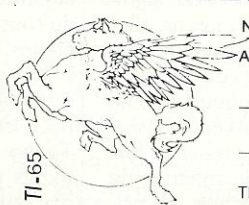
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



TI-65

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES	PRIX

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

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

AVANT PREMIÈRE



La beauté des décors est un des traits marquants de ce logiciel.

Targhan

Un scénario typique d'Heroic Fantasy pour cet arcade/aventure signé Silmarils. De la barbarie sanglante en perspective.

Quelque part dans une vallée inconnue, un village coule des jours paisibles et sereins. « Edengarhn a la faveur des dieux » ne cessent de répéter les vieux du village en passant leurs regards usés sur ces bâtiments qu'ils ont construit de leurs propres mains. La terre fertile de ce pays a toujours donné généreusement et le temps a toujours été clément. Bref, tout le monde à Edengarhn est heureux... sauf Targhan, l'impétueux chef du village. Fort, brave et adroit au maniement des armes, il supporte mal cette vie sans aventures. Ses rêves de hauts faits lui font sans cesse penser à la légende que lui a racontée, jadis le sorcier-mage Athna-An. La



Un monstre mi-homme, mi-bête !



Une très belle amazone...

mort mystérieuse de ce dernier n'arrange pas les choses, la légende devient une obsession pour Targhan. Elle fait état de l'existence d'un château du Malin, situé à des milliers de lieues d'Edengarhn. Le châtelain est une puissante entité du Mal, détenteur du secret de l'éternel printemps, de l'immortalité. Une nuit, tenaillé par son désir de se lancer à la recherche de ce secret, Targhan voit apparaître le spectre du sorcier-mage qui lui confirme la véracité de la légende. Avant de disparaître, le mage lui montre une carte décrivant la route pour atteindre le château. Le lendemain, Targhan est sur le chemin de la gloire ou de la mort.

Jeu d'arcade/aventure en 2D, *Targhan* reste dans la lignée des *Barbarians* de *Psygnosis* et *Palace Software*. Vous dirigez un barbare musclé et armé d'une épée qui doit traverser, avec succès, une série de tableaux. Capable de frapper dans toutes les directions, Targhan doit affronter une multitude de monstres, les uns plus inattendus que les autres. Pas de problèmes avec les petites chauves-souris, par contre, les guerriers à tête d'animaux sont



... qu'il vaut mieux éliminer.



Gare au molosse !



De superbes effets.



Une visite qui se...



... termine très mal.



Les souterrains sont...



... tout aussi inhospitaliers !

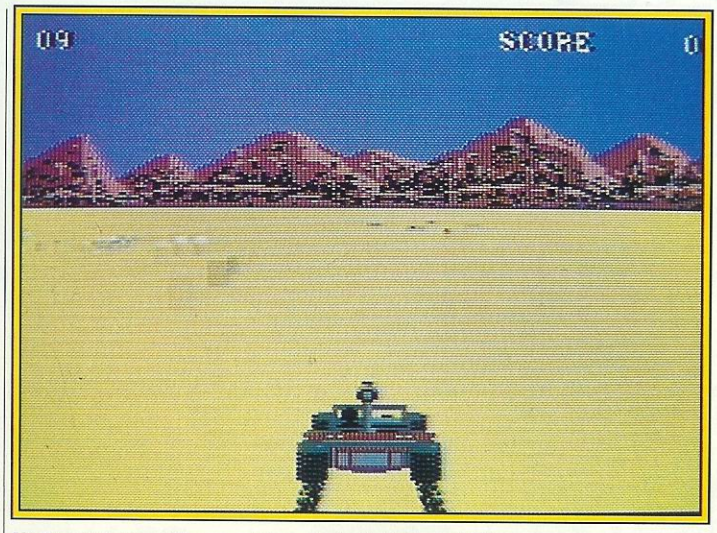
plus dangereux. Battre les monstres de tous les tableaux et récupérer les objets utiles afin de rencontrer le châtelain, cela résume bien l'essentiel du jeu. Quant aux décors, au vu de la préversion que nous possédons, ils sont beaux et très fouillés. Impossible pour l'instant de vous donner un avis sur la jouabilité et l'intérêt de jeu de *Targhan* mais nous reviendrons bientôt sur cette épineuse question. La sortie de ce logiciel est prévue sur *ST* pour le 20 mars. Une version *Amiga* suivra.

Dany Boolauck

Heavy Metal

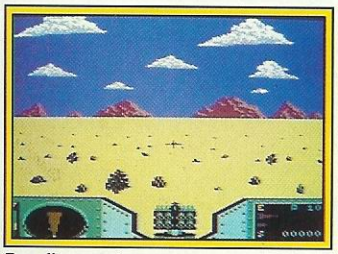
Nous avons le plaisir de vous présenter quelques exclusivités de notre confrère allemand *Smash !* Voici le premier des trois articles, traduits par notre Big Bad Wolf !

Un nouveau jeu guerrier sur *C 64, Amiga, compatibles PC*, signé Accen, arrive sur le marché allemand. Ce jeu complexe vous fait découvrir vos talents de pilote de blindés. Chaque joueur débute comme cadet dans l'école d'entraînement des officiers et sa formation passe par la maîtrise de trois simulateurs. Il s'agit, en fait, de piloter trois différents types de blindés. Les grades que l'on peut atteindre avec *Heavy Metal* vont du sous-lieutenant au général cinq étoiles. Il faut obtenir au moins 5 000 points avec chacun des simulateurs pour réussir. Le premier se nomme « Main Battle Tank » où on apprend les rudiments du maniement d'un char d'assaut. Ultra-moderne, l'engin met à la disposition du pilote des



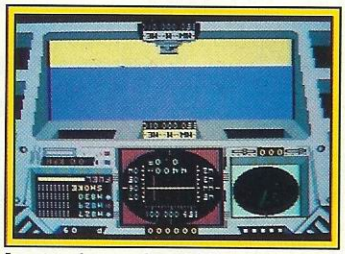
Un logiciel qui mélange action et stratégie (sur C 64).

instruments sophistiqués comme, par exemple, le radar infrarouge et thermique, le détecteur de cible automatique pour le canon laser, etc. D'un maniement complexe, c'est sans aucun doute le plus difficile des trois simulateurs. Le char suivant se nomme « Air Défense Anti-Tank ». Ici, l'objectif est simple : descendre tous les tanks et



Pas d'ennemi en vue.

avions qui se présentent sur le terrain d'action (réalisé en 3D). Terminons avec le blindé tous terrains, d'intervention rapide, qui sillonne les routes accidentées et piégées. De temps en temps, des avions, que vous pouvez descendre au canon, surgissent d'on ne sait où pour vous mener la vie dure. Une fois ces tests réussis, vous êtes affecté au centre de commandement tactique. C'est à partir de là que commence la partie intéressante du jeu. Le but de la mission consiste à confiner les troupes ennemis dans leur propre quartier général. Vos forces armées, comme celles de l'ennemi, sont déterminées par l'ordinateur. Sur l'écran de combat tactique, le terrain d'action est vu de



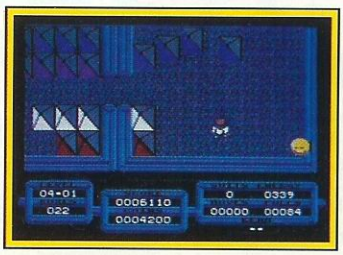
La simulation de tank.

dessus d'où le joueur peut observer tous les mouvements de troupes et se renseigner sur leur état. Graphismes, sons et programmation sont très moyens sur la version *C 64*. Côté intérêt de jeu, *Heavy Metal* contient plus d'éléments d'action que de stratégie, donc ennuyeux pour les passionnés de wargames.

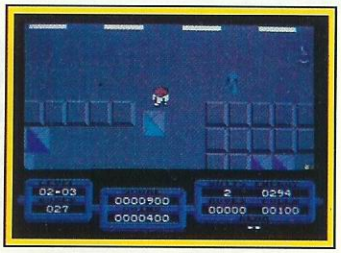
Courtoisie Smash.

Oxxonian

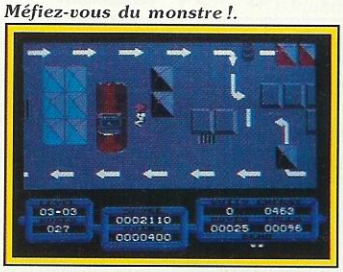
Eh oui ! C'est le deuxième article de notre confrère *Smash* qui a testé cette avant-première allemande. Déambulez dans les cinquante niveaux de ce gigantesque labyrinthe pour sauver votre planète natale.



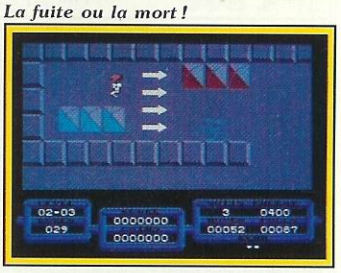
Méfiez-vous du monstre !.



La fuite ou la mort !



La Cadillac ne sert à rien.

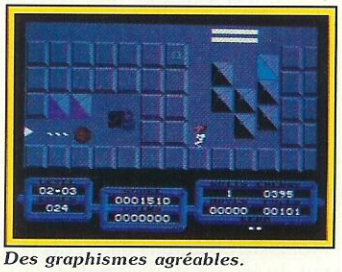


La sortie à tout prix



Le joueur peut désintégrer ou pousser ces petites pyramides.

Votre talent de « sauveur des mondes » est mis à contribution pour sortir la planète Oxxonian des griffes de Zargo. Ce diabolique Oxxonien a mis au point un plan infâme que seul son esprit tordu pouvait concevoir. Aidé par des créatures à sa dévotion, il veut rendre inconsommable le popcorn, lequel est, comme chacun le sait, la nourriture de base sur Oxxonian. C'est là que vous entrez en jeu (c'est le cas de le dire !). Manœuvrez vos petits robots à travers un labyrinthe à plusieurs niveaux. Les petites pyramides qui parsèment le labyrinthe forment souvent des obstacles, heureusement surmontables. Certaines d'entre elles recèlent quelques bonus, toujours bons à prendre. En outre, ces mêmes pyramides peuvent être utiles pour vous débarrasser de vos ennemis (il suffit de pousser sur vos adversaires directs). Pensez aussi à vous recharger en énergie et surtout évitez de rouiller !



Des graphismes agréables.

Jeu d'action sympathique, sans autre ambition que celle de distraire, *Oxxonian* est fort bien réalisé.

Le grand gourou du son, Chris Hülbeck, a fait étalage de toute la finesse de sa maîtrise pour réaliser un excellent environnement sonore. Les graphismes sont, eux, qualifiables d'agréables. En conclusion, malgré sa bonne combinaison action/donjon/stratégie, le principe du jeu est tout de même très éculé. A connaître. (Disquettes Micro Partner pour *C 64*. Prévues sur *ST, Amiga!* et *PC*).

Courtoisie Smash.

AVANT PREMIERE

Tripple XXX

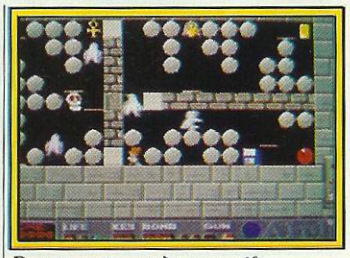
Ce clone de *Boulder Dash* va-t-il faire le bonheur des afficionados du genre ? Nous le saurons au moment de sa sortie sur *Amiga*.



Récupérez toutes les disquettes disséminées dans le labyrinthe.



N'oubliez pas les bonus.



Des monstres très agressifs.



Un parcours difficile.



Le cinquième niveau.

Un nouveau produit de la société allemande, Axxiom va sortir (bientôt) sous le label Micro Partner. *Boulder Dash*, voilà à quoi fait penser *Tripple XXX* et la préversion que nous possédons n'a que cinq niveaux. Vous conduisez une boule rouge à travers un labyrinthe qui est composé de pas moins de 60 écrans différents ! Le but du jeu est de rassembler toutes les disquettes situées dans tous les tableaux. Comme on pouvait s'y attendre, des êtres monstrueux de toutes sortes tentent de vous mettre en échec. On tombe sur des esprits, des Smarties sauvages, de dangereux robots et des astronautes. Comme dans *Boulder Dash*, des pierres obstruent souvent le chemin. La petite boule rouge peut contrer ces obstacles en déplaçant les pierres, en les désintégrant ou en plaçant une bombe à retardement.

En outre, quelques bonus sont récupérables et donnent soit des armes, soit des vies supplémentaires. Attention, tout de même aux bonus « négatifs » qui vous réservent de mauvaises surprises.

Sa date de sortie n'est pas encore connue, mais soyez sûr, sa version définitive subira tous les tests de rigueur. Courtoisie Smash.



Les vilains petits cochons vous empêchent de tourner en rond.

Dragonscape

Retrouvez les quarante objets, garants de la paix à Tuvania. Un nouveau shoot-them-up sur *ST*, signé Horizon Software.

Un scénario insolite pour ce shoot-them-up produit par Horizon Software. Tranquillement assis dans un bus, en train de lire votre magazine préféré *(Tilt* of course !), une explosion vous étourdi pendant quelques minutes. Peu après, vous réalisez avec stupeur que vous avez été « transporté » à travers le temps dans un pays inconnu. Plus déroutant encore, on vous attendait ! Rapidement, les personnages qui vous entourent vous donnent la clé du mystère : les chefs du pays de Tuvania ont exercé leurs pouvoirs pour vous arracher du confort douillet du XX^{e} siècle, afin de les aider à sauver leur monde d'un grand danger. Aidé de Garvan, un dragon qui vous sert de monture volante, vous devez traverser les cinq niveaux représentant Tuvania. Dans chaque niveau, vous devez récupérer huit objets magiques et les remettre à leurs places d'origine. Pendant toute la durée de la partie, Garvan et son souffle de feu vous débarrassent des sbires de Kaos qui vous harcèlent sans cesse. *Dragonscape* est un jeu d'action qui n'a qu'une prétention : celle de distraire les passionnés du genre. La préversion que nous possédons ne présente que deux des cinq niveaux prévus. Mais elle nous a permis d'apprécier le scrolling multidirectionnel fluide et la bonne qualité des graphismes. Comme toujours, nous attendons la version définitive (mars pour *ST* et avril pour *Amiga)* avant de vous donner un jugement sur la jouabilité et l'intérêt de jeu.

Dany Boolauck



La flèche est déjà trouvée.



Le piège se referme.



Le deuxième niveau.

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

1 Tél. 47 89 15 11 + FIRST ELECTRONIQUE

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

THOMSON PC-M TO16

Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome
12" TTL **4 290 F** *TTC*
Avec moniteur couleur
14" CGA **5 290 F** *TTC*

THOMSON TO16 PC



Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram
Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **3 990 F** *TTC*
Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F** *TTC*

PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome **5 890 F** *TTC*
Avec moniteur couleur **7 190 F** *TTC*
PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome **8 590 F** *TTC*
avec moniteur couleur **9 890 F** *TTC*
avec moniteur + carte EGA **11 290 F** *TTC*

IMPRIMANTES THOMSON

PR90-042

Imprimante thermique 40 colonnes
Pour MO5, TO7 et T07/70
l'Affaire
Sans Suite 250 F *TTC*

IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055

40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie — **450 F** *TTC*

IMPRIMANTE PANASONIC 1081

120 cps/80 colonnes (avec cables) **1 890 F** *TTC*

PR90 612 M

Imprimante Thomson, 120 cps, compatible gamme, MO, TO ..... **2 690 F** *TTC*

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6
TO8, TO9 **95 F** *TTC*
Joy Stick + interface pour TO16 **450 F** *TTC*
Souris pour PC, PCM et compatibles **315 F** *TTC*

l'Affaire à Saisir



THOMSON TO8-D*

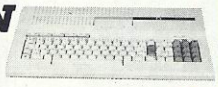


**Quantité limitée.*

Configuration complète TO8-D avec lecteur de disquettes 3"1/2 et moniteur couleur haute définition ~~*3 990 F TTC*~~

Prix incroyablement FIRST 2 990 F *TTC*

THOMSON M06-R



Ordinateur sans moniteur
1 050 F *TTC*
Incroyable

THOMSON TO7-70 *Clavier Qwerty* 295 F TTC

SPECIAL JEUNES :

Micro ordinateur T07/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur disquette QDD, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble : **690 F** *TTC*

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4, 360 K, pourTO16 PC et PCM **950 F** *TTC*
Lecteur 3"1/2, 320 K, pour TO9 **650 F** *TTC*
Lecteurs internes pour PC 5"1/4 et 3"1/2 ☎
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour M05-T08 MO6, TO7 et TO9 **1 195 F** *TTC*
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 **395 F** *TTC*
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 **295 F** *TTC*

DISQUE DUR POUR PC/XT/AT

Carte disque dur Western digital. 20 Mo **2 990 F** *TTC*
Carte disque dur 32 Mo **3 390 F** *TTC*

DISQUETTES NEUTRES *TTC*

5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 **29 F**
3'1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 **95 F**

Câbles et accessoires

Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et T07/70 **295 F** *TTC*
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, T09 **95 F** *TTC*
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, T07/70 **95 F** *TTC*
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 **295 F** *TTC*

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **400 F** *TTC*
Moniteur 12" monochrome vert, bifréquence pour PC, PCM et compatibles **795 F** *TTC*
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles **1 950 F** *TTC*
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **3 190 F** *TTC*
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 450 F** *TTC*

EXTENSIONS

- *Extension mémoire 64 K/T07-70* **265 F** *TTC*
- *Controleur de lecteur 3" 1/2 pour M06/TO7/TO9* **450 F** *TTC*
- *Cartouche Ram Nano Réseau* **495 F** *TTC*
- *Extension pour M05/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE* **395 F** *TTC*
- *Incrustation image vidéo* **295 F** *TTC*
- *Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TO7* **295 F** *TTC*

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

tilt-65

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû.	Jusqu'à 5 k	45 F
	TOTAL	

Règlement : comptant joint à la commande

DATE

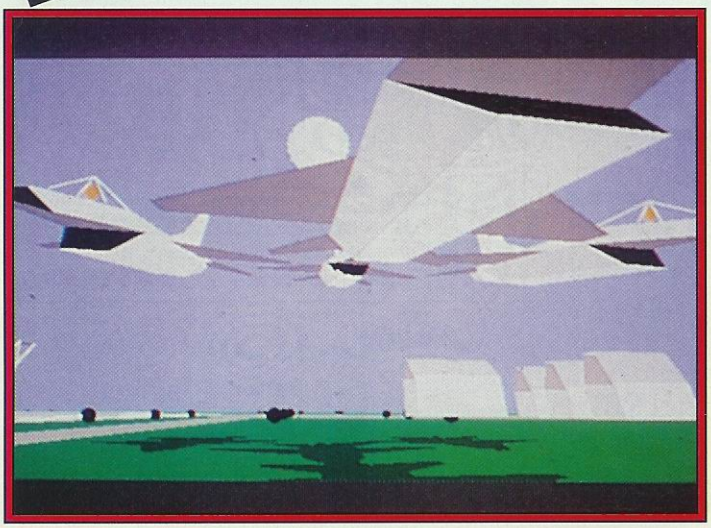
NOM

ADRESSE

*Sauf certains matériels.

à renvoyer rempli et signé à : FIRST ELECTRONIQUE 124, bd de Verdun 92400 Courbevoie

1 FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

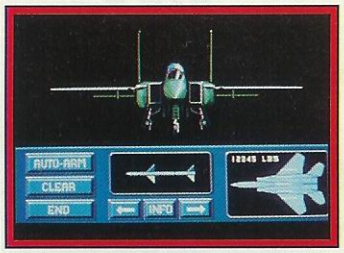


Le fabuleux Chuck Yeager's A.F.T. 2.0 sur PC et compatibles.



Le très attendu R-Type sur Amiga.

Vindex, Bomber, Deluxepaint III...



Bomber (Amiga).



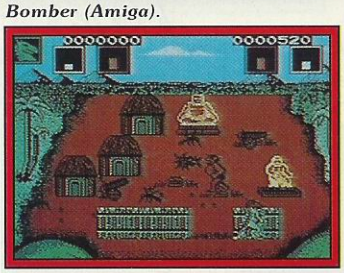
Bomber (Amiga).



Bomber (Amiga).



Bomber (Amiga).



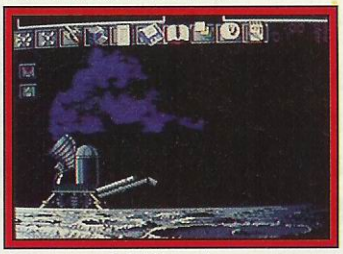
AAARGH (Spectrum).



Chuck Yeager's 2.0 (PC).



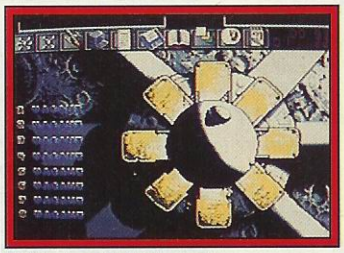
R-Type (Amiga).



Millenium 2.2 (Amiga).



R-Type (Amiga).



Millenium 2.2 (Amiga).



R-Type (Amiga).



Time Scanner (ST).

Après le passage à vide de janvier/février, la valse des nouveautés, en passe d'être commercialisées, reprend de plus belle ! Qui s'en plaindrait ?

Quoi de neuf ce mois-ci ? Quelle question ! Pas de panique, si nous posons la question, c'est parce que nous avons les réponses et nous vous invitons à parcourir ces lignes pour voir ce que vous préparent les éditeurs du monde entier.

VECTOR GRAFIX : cette petite société britannique a passé un accord avec Activision pour la production de jeux en 3D dont le premier se nomme ***Bomber.*** Cette simulation de vol va bientôt sortir sur *PC* et *compatibles*, *Amiga*, *C 64*, *Spectrum*. Des versions *ST* et *CPC* suivront. Pas de date de sortie pour l'instant.

MASTERTRONIC : ***AAARGH !*** C'est le titre d'un jeu d'action prévue sur *Spectrum*, *C 64*, *ST*, *Amiga* et *PC*. Sortie prévue en mai sous le label Melbourne House.

MEDIAGENIC : ***R-Type*** va bientôt sortir sur *Amiga !* En voici des photos d'écrans. ***Millenium 2.2*** est un jeu de stratégie/action futuriste en 3D, doté de beaux graphismes. Sortie prévue en mars sur *ST*, *Amiga* et *PC*. ***Timescanner*** est une adaptation d'un jeu d'arcade. Ce jeu de flipper est prévu, en mars, sur *C 64*, *Spectrum*, *CPC*, *ST* et *Amiga*. Dernier titre, ***Real ghostbuster,*** un jeu d'action dont nous vous présen-

AMIGRAPH

SUPER L'OFFRE SPECIALE !

UN AMIGA 500
+ UN LOGICIEL GRAPHIQUE
GRATUIT (valeur 750 F.)

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 30 AVRIL 89



SAGHA

Parce que c'est génial d'avoir réuni le meilleur micro et le meilleur logiciel pour le graphisme :

AMIGA 500 + DELUXE PAINT II.
Avec manuels en Français

Parce que le coffret AMIGRAPH permet de réaliser toutes les images... les plus sages comme les plus folles, de la BD aux dessins de sciences et de géo.

Parce que DELUXE PAINT II, c'est la gamme d'outils au service de votre imagination, de votre style : le dessin "pur et dur", les pinceaux et brosses, nuances et vigueur, et pour les hyper réalistes l'aéro. Sur l'écran haute définition, des couleurs à rendre jaloux un arc-en-ciel.
Votre créativité est multipliée par cent, par mille... c'est l'épanouissement.

Parce que DELUXE PAINT II est facile d'emploi, même pour les débutants, avec son manuel en français (exclusivité COMMODORE FRANCE).

Parce que l'AMIGA 500 donne le maxi de ces possibilités avec un tel logiciel.

Parce que l'AMIGA 500 ne se limite pas au dessin. A son catalogue, de nombreux logiciels éducatifs et pour la détente plusieurs centaines de jeux (aventures, simulation, stratégie). L'AMIGA 500 c'est aussi des possibilités surprenantes en musique, en vidéo, en traitement de texte...

Parce que en plus du coffret AMIGRAPH, COMMODORE vous réserve une autre surprise : l'opération parrainage.

ALORS, 3 FOIS SUPER...

OPERATION PARRAINAGE

Cette montre gratuite, à tout possesseur d'un AMIGA 500 qui parrainera un acheteur d'AMIGRAPH...

... et un AMIGA 2000 pour le gagnant du Concours des Parrains. Un disque dur AMIGA 500 pour le second.

Règlement chez tous nos Revendeurs ou chez COMMODORE

Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

150-152, av. de Verdun - 92130 Issy-les-Moulineaux
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

LE CHOIX DE LA PASSION



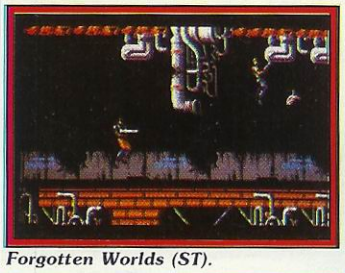
Real Ghostbusters (ST).



Real Ghostbusters (ST).



Real Ghostbusters (ST).



Forgotten Worlds (ST).



Forgotten Worlds (ST).



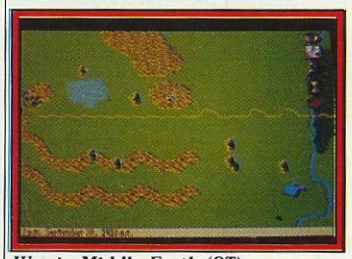
L'adaptation sur Amiga du coin-op Vigilante.



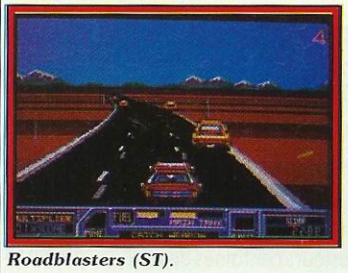
Out Run Europa (ST).



Iron Lord (C 64).



War in Middle Earth (ST).



Roadblasters (ST).



Out Run US (ST).



Iron Lord (C 64).



Run the Gauntlett (CPC)



Roadblasters (ST).



Vigilante (Amiga).



Vigilante (Amiga).



Shoot-them-up Construction (Amiga).



Out Run US (ST).

tons une photo d'écran de la version *ST*. Date de sortie inconnue.
MICROPOSE : on nous annonce la sortie de ***Times of Lore*** sur *Amiga* et *CPC* en avril 89. Même date de sortie pour ***Ultim V*** sur *ST* !
PALACE SOFTWARE : sous le label Outlaw, s'apprête à sortir le très attendu ***Shoot-them-up Construction Kit.*** Vous pourrez créer vos propres jeux d'actions ! Sortie prévue en mars sur *Amiga*. La version *ST* suivra.
US GOLD : ***Out Run Europa !*** Pilotez votre Ferrari dans un décor européen. Sortie prévue sur *ST* en mai. Restons avec ***Out Run*** dont la version américaine va bientôt sortir sur *ST*. ***Vigilante*** est un jeu d'action (combat de rues) dont la sortie est prévue en mars sur *Amiga*. ***Roadblaster,*** une course de voitures (armées), devrait déjà être disponible sur *ST*.
CAPCOM : ***Forgotten Worlds,*** un jeu d'action pour deux joueurs, va effectuer sa première sortie sur *ST* (avril/mai).
OCEAN : ***Run the Gauntlet,*** une course de off-shore, va faire le bonheur des passionnés du genre sur *CPC* (mars/avril).
MELBOURNE HOUSE : le wargame ***War in Middle Earth*** sur *ST* devrait déjà être en magasin.
HEWSON : enfin ! l'éblouissant jeu d'action ***Nebulus*** arrive sur *PC*. Date de sortie inconnue.
UBI : ***Iron Lord*** sort sur *C 64 !* Date prévue en avril/mai. Les versions *ST* et *PC* sortent fin mars (c'est si doux de rêver ! NDRC). Quant à la version *ST* de ***Skateball,*** elle est prévue pour la mi-mars. ***Bat,*** le jeu d'aventure, devrait être disponible fin mars. La version *ST* de ***Zombi*** est attendue pour la fin mars également.
FTL : nous vous avions déjà parlé du ***Donjon Master Hint disk*** (version anglaise). On s'attend à ce qu'une version française suive.
ELECTRONIC ARTS : ***Deluxe Paint III*** sort en avril sur *Amiga*. La nouveauté vient des possibili-

OFFRE EXCLUSIVE

ENSEMBLE THOMSON TO8D

Le puissant micro-ordinateur familial, grand maître des jeux et de la réussite chez vous pour seulement

3490 F TTC + FRAIS DE PORT

LIVRÉ AVEC 32 JEUX

Tous les grands titres du HIT PARADE

Karaté, Les Dieux du Stade, Sortilèges, Les Ripoux, Captain Blood...

+1 MONITEUR 14" COULEUR HAUTE DEFINITION

+LE GUIDE COMPLET EN FRANÇAIS



DES LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR RÉUSSIR

Le TO8D vous donne accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs français. Orthographe, langue, calcul, à chaque matière ses logiciels, depuis les classes primaires jusqu'au bac. Ceci grâce à l'Education Nationale, qui a introduit 140 000 micro-ordinateurs Thomson dans les écoles, dans le cadre du plan «Informatique pour Tous». Ainsi, les nombreux logiciels à votre disposition sont ceux utilisés par les professeurs en classe. Ils permettent d'apprendre en s'amusant, et même... donnent envie d'apprendre ! N'est-ce pas le meilleur chemin de la réussite ?

VOTRE JOYSTICK EN CADEAU

Si vous répondez dans les 30 jours, FIRST ELECTRONIQUE vous offre ce superbe joystick Thomson et l'expédie chez-vous avec votre ensemble TO8D.

DES JEUX POUR «S'ÉCLATER»

Jeux d'action, de stratégie, de réflexion, jeux de rôle ou d'aventure... Vous avez le choix entre une profusion de programmes, suivant vos goûts et vos envies. De quoi passer de mémorables moments en famille ou entre copains!

FICHE TECHNIQUE

- Microprocesseur 8 bits 6809 E.
- 256 Ko de mémoire vive (RAM), extensible à 512 Ko.
- 80 Ko de mémoire morte (ROM), extensible à 144 Ko. Logiciels MICROSOFT® résidents: BASIC 1.0, BASIC 512, DOS + DOS iconique.
- Lecteur interne de disquettes 3"1/2 - 640 Ko.
- Graphisme exceptionnel grâce à l'écran haute définition. 4096 couleurs au choix.
- Très bonnes possibilités sonores avec l'interface pour synthétiseur musical.
- Clavier professionnel 81 touches.
- Entrées/sorties pour lecteurs externes (disquettes et cassettes), imprimante parallèle type Centronics, contrôleur de manettes de jeux, souris, crayon optique, modem, RS 232.

1 FIRST ELECTRONIQUE

FIRST ELECTRONIQUE, spécialiste de la micro-informatique chic, vous propose aussi aux prix choc toutes les extensions et accessoires Thomson : imprimantes, disques durs, lecteurs externes, souris, crayon optique... Tout le matériel est immédiatement disponible de stock et présenté en démonstration dans notre entrepôt libre-service.
Ouvert du lundi au samedi de 10 à 19 heures. Parking gratuit.

BON POUR UN ESSAI DE 10 JOURS GRATUIT

A renvoyer à : FIRST ELECTRONIQUE, 124 bd. de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Téléphone: (1) 47 89 15 11 Téléfax: (1) 43 33 57 20

Veuillez m'adresser à mon domicile l'ensemble Thomson TO8D au prix exceptionnel de **3640 Frs.** (3490 F TTC +150 F de port et emballage). Il me sera livré dans les 10 jours à dater de la réception de ma commande. J'ai bien noté que mon TO8D est garanti 1 an par le constructeur.

Je choisis de régler le total, **3640 Frs.** comptant à la commande

❑ par chèque, CCP ou mandat à l'ordre de First Electronique.

❑ par Carte Bleue Date de validité ⌊⌊ mois ⌊⌊ année N°CB ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

❑ Je choisis de régler en contre remboursement.

❑ Je réponds dans les 30 jours. Je recevrai gratuitement mon joystick Thomson à la livraison.

* *SATISFAIT OU REMBOURSE:* Si je ne suis pas enthousiamé par cet essai de 10 jours, je vous retournerai l'ensemble dans son emballage d'origine et serai intégralement remboursé.

NOM _____ PRENOM _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____ Signature

TILT 65



Beam (Amiga).



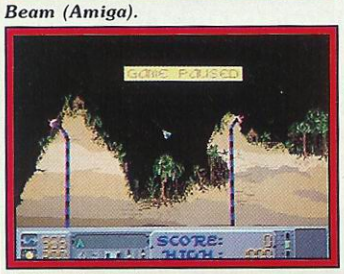
Vindex (Amiga).



F1 Manager (Amiga).



Skweek (ST).



Raider (Amiga).



Les beaux graphismes de Vindex (Amiga).



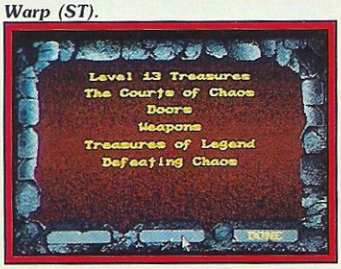
Skweek (ST).



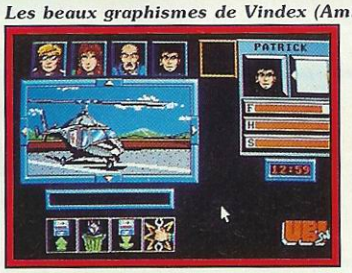
Warp (ST).



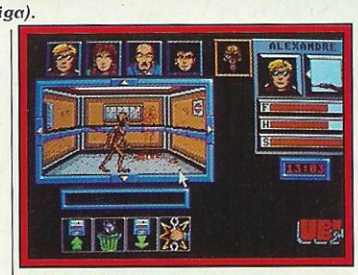
May Day Squad (Amiga).



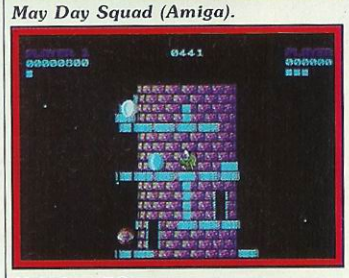
D Master Hint Disk (ST).



Zombi (ST).



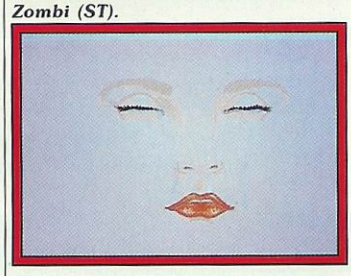
Zombi (ST).



Nebulus (PC).



Deluxepaint III (Amiga).



Deluxepaint III (Amiga).



Deluxepaint III (Amiga).



Vindicators (ST).



Deluxepaint III (Amiga).



Vindicators (ST).

tés d'animation ainsi que de la gestion du mode HAM. Son utilisation nécessite 1 Mo de RAM. ***Chuck Yeager's A.F.T. 2.0,*** une version améliorée de cette superbe simulation de vol sort en mars sur *PC*. ***Neuromancer,*** qu'on ne présente plus, sort en avril sur *Amiga*. *Bard's Tale* continue son petit bonhomme de chemin en sortant sur *Mac* en avril.

DOMARK : ***Vindicator*** sur *ST* est une adaptation du célèbre coin-op. Sortie prévue en mars. Des versions *PC*, *Amiga* et *CPC* suivront.

MAGIC BYTES : ***Beam*** est un curieux jeu d'action sur *Amiga*. Date de sortie inconnue.

TURTLE BYTE : ***Vindex*** est un shoot-them-up sur *Amiga* dont la date de sortie est inconnue.

IMPRESSIONS : ***Raiders*** sur *ST*, un clone de ***Oids*** ou ***Thrust,*** devrait déjà être disponible.

SIMULMONDO : cette société italienne présente, sur *Amiga*, ***F 1 Manager.*** Cette simulation de course de F 1 sort en mars/avril. Des versions *ST* et *PC* sont prévues.

THALION SOFTWARE : nous possédons une version définitive de ***Warp*** sur *ST*. Sa sortie en France est imminente. Test dans le prochain *Tilt*.

LORICIELS : ***Skweek***, c'est le nom d'un jeu d'action sur *ST*, *Amiga*, *CPC* et *PC*. Sortie prévue vers la mi-avril.

TYNESOFT : ***Mayday Squad***, un jeu d'arcade/aventure, devrait déjà être disponible sur *ST* et *PC* (*CGA*). Des versions *Amiga* et *C 64* sont prévues pour la fin mars

Dany Boolauck

QUAND LA LOI NE SUFFIT PLUS.... VIGILANTE PREND LE RELAIS

VIGILANTE™

ATARI ST – DISQUETTE
AMIGA – DISQUETTE
IBM PC – DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE, DISQUETTE
AMSTRAD
CASSETTE, DISQUETTE
CBM 64/128
CASSETTE, DISQUETTE

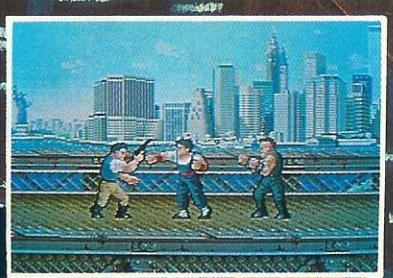
1994 NEW YORK ..... La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre publique n'existe plus... Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se défendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes ... votre dernière chance est ... **VIGILANTE** ...

CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!









Photos d'écran de la version arcade.

U.S. GOLD ®

© 1989. Sous licence de IREM CORP. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

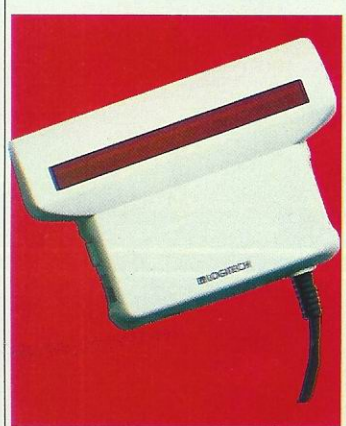
Un PC peut en cacher un autre

6e PC FORUM EUROPEEN
MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE

Organisation impeccable à l'ambiance réjouie, le Forum PC est en passe d'occuper un terrain que le SICOB ne peut combler qu'en partie. Peu de nouveautés, mais une ouverture vers tous les micros : la suprématie d'IBM n'est plus incontestée.

Connu jusqu'à l'an dernier sous le nom de Forum PC, ce salon a pris le nom de PC Forum Européen. Cette subtile altération de nom correspond à un glissement important dans le contenu. Dans l'ancienne version, PC signifiait compatibles IBM-PC, alors que maintenant PC redevient le sigle de Personal Computer, c'est-à-dire Ordinateur Personnel. Il est vrai qu'avec l'introduction des nouvelles machines IBM, il aurait fallu changer le nom en Forum PC-PS, un nom par trop ambigu. Il n'empêche que d'autres se sont engouffrés dans la brèche : on pouvait voir cette année des *Méga ST Atari*, des *Amiga 2000 Commodore* et surtout une foultitude de *Mac*. Apple avait d'ailleurs l'un des stands les plus imposants de toute la manifestation.

L'évolution du salon s'est accompagnée d'un spectaculaire accroissement : 850 exposants y étaient représentés ! Le visiteur moyen ne pouvait évidemment tout voir en une seule journée. Pour l'attirer, chaque exposant se devait de faire un effort. Il y avait ceux qui forçaient sur la décoration. On a pu voir de superbes stands. Ceux aussi qui flattaient les plus bas instincts en employant des hôtesses court-vêtues sélectionnées pour leur allure plutôt que pour leur savoir. MTE mêlait les deux genres en organisant des spectacles dans un stand en forme d'arène romaine, où s'affrontaient des gladiateurs, introduits par de charmantes hôtesses grimées en Cléopâtre d'opérette. D'autres, très nombreux, organisaient des loteries quotidiennes avec des lots somptueux. Au total, une ambiance de foire bon enfant, bien éloignée de l'atmosphère compassée qu'on attendrait d'une manifestation qui est, avant tout, très professionnelle.



L'un des nombreux scanners à main, le ScanMan digitalise une image de 10 cm de large.

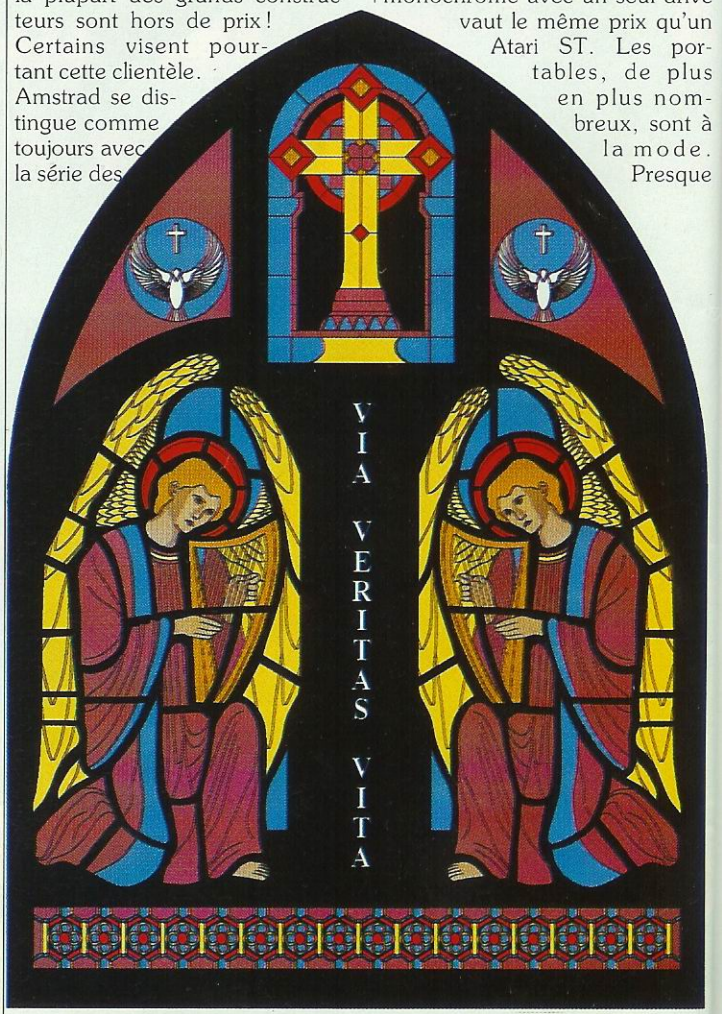
LES MACHINES

Pour les ordinateurs eux-mêmes, le standard IBM se taillait la part du lion. Tous les grands étaient là, présentant des machines plus belles les unes que les autres. Les plus remarquables étaient IBM soi-même, Tandon, Zenith, Sanyo, Samsung, Amstrad, Epson, Compaq, Hewlett-Packard, Olivetti, Sharp, Toshiba, Victor. Les constructeurs français faisaient aussi bonne figure, particulièrement Bull, Goupil, Leanord, Normerel, Donatec. Même Apple s'est mis de la partie, puisque le tout nouveau *Mac SE/30* se rallie indirectement à la compatibilité IBM — mais à quel prix ! —, grâce au format de ses disquettes.

Les *PC-XT* disparaissent presque entièrement au profit des *PC-AT* et surtout des *386* et des *386 SX* omniprésents au salon, en attendant les *486*, qui ne sauraient tarder. Apparaissent aussi les compatibles PS. A vrai dire, le Forum PC regorgeait de nouvelles machines, mais parmi elles, aucune machine nouvelle ! Seul Atari a réussi à sortir son épingle du jeu et à remporter un succès d'estime avec son PC de poche, un minimicro (18 x 9 x 2,7 cm) à peine plus grand qu'une calculette. Compatible PC, avec son clavier, son écran de huit lignes, il est équipé d'une mémoire morte de 256 Ko qui contient le système d'exploitation MS.DOS 2.11 et des logiciels intégrés : agenda, calculatrice, carnet d'adresses, éditeur de texte, tableur, communication. Il possède même un haut-parleur ! Il devrait être en vente dès la fin de ce mois, nous dit-on, au prix d'environ 3,500 F.

La montée en puissance des PC ne favorise pas les petits budgets : la plupart des grands constructeurs sont hors de prix ! Certains visent pourtant cette clientèle. Amstrad se distingue comme toujours avec la série des nouveaux PC 2000, une gamme au rapport performances/prix exceptionnel. Puisqu'on parle d'Amstrad il est à noter que Wings propose le *PPC* portable avec disque dur pour 10 000 F HT, le disque dur seul pour 5 200 F HT.

Certains « petits » se mettent aussi à la portée du plus grand nombre. Ils sont encore chers, certes, mais arrivent à des configurations tout à fait acceptables. Pour ne donner qu'un exemple, un PC AT avec disque dur, carte de moniteur couleur EGA coûte désormais moins de 15 000 F (TTC). On les trouve chez HDM, Dynamit ou ProWinner's. Même avec un écran VGA, une configuration identique coûte moins de 18 000 F ! Que ceux à qui ces prix donnent le vertige se rassurent : un PC XT de base monochrome avec un seul drive vaut le même prix qu'un Atari ST. Les portables, de plus en plus nombreux, sont à la mode. Presque



L'impression couleur à transfert thermique donne des résultats spectaculaires (réalisés sur imprimante Tektronix Phaser CPS).

chaque constructeur veut le sien. Ils sont de plus en plus performants et, partant, de plus en plus chers. Si Toshiba reste leader, en ce domaine, Compaq réalise les plus beaux.

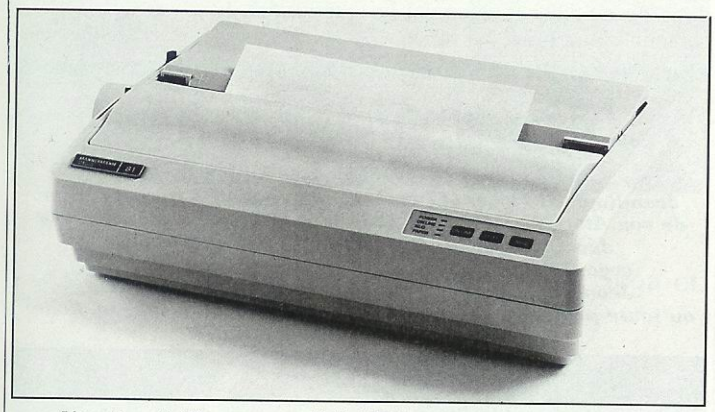
LES PÉRIPHÉRIQUES

Il est intéressant de noter que, lorsque cela est possible, de nombreux exposants présentaient concurremment des versions PC et des versions Mac de leurs périphériques.

Les imprimantes suivent la même pente que les micro-ordinateurs : elles sont de plus en plus performantes. L'imprimante à laser n'est plus exceptionnelle. Devenue habituelle, elle ne déplace plus les foules. Son prix, toujours élevé, descend cependant inexorablement : on arrive à en trouver à moins de 15 000 F. On assiste aussi à une percée des imprimantes à jet d'encre : silencieuses, elles séduisent les oreilles délicates. Leur qualité d'impression en fait un bon compromis entre les matricielles et les lasers. Encore chères, hélas, elles valent généralement plus de 7 000 F. La petite *Diconix*, portable, reste un modèle en ce domaine. C'est la plus petite de toutes. Plus alléchant est le fait qu'on la trouve dans certaines boutiques à moins de 4 000 F.

Les imprimantes matricielles à aiguilles sont malgré tout encore très abondantes. Si les 9 aiguilles cèdent du terrain devant les 24 aiguilles, elles sont encore capables de belles performances : le modèle *2162* d'OTC se targue d'une vitesse d'impression de 600 lignes par minute ! Les 9 aiguilles descendent surtout à des prix tels qu'on se demande quand elles seront offertes en prime. A défaut de la *120D* de Citizen, qui ne s'était même pas dérangé, Mannesmann Tally faisait l'événement avec la toute nouvelle *MT 81* à 1 790 F.

Le plus impressionnant dans le domaine de l'impression, c'est la couleur. Les meilleurs résultats sont obtenus grâce aux imprimantes à transfert thermique. Mais ce n'est pas encore demain que vous pourrez les demander en cadeau au père Noël : chez Tektronix, la *Phaser CPS* pour PC Postscript coûte 128 000 F (HT !) et la *Colorquick* pour Apple Quickdraw 85 000 F (toujours HT). Le même genre d'imprimante vaut 150 000 F chez Schlumberger.



L'imprimante Mannesmann-Tally MT81, élégante et bon marché.

Pour les moniteurs et les cartes graphiques, le changement est évident, même à l'œil le moins averti. Si le monochrome Hercules est encore bien présent, le désagréable CGA s'évanouit au profit de l'EGA et surtout du VGA. En haut de gamme, à côté des maintenant habituels écrans A3 monochrome, genre *Genius*, on trouve des écrans couleurs avec des cartes exceptionnelles. Le *Giga-3D*, par exemple est capable d'afficher 256 couleurs avec une résolution de 1280 × 1024. Les autres périphériques étaient, en nombre, moins représentés que les imprimantes et les moniteurs. Une mention spéciale pour les scanners à main : un *Skyscan* ou un *Scanman* pour PC se négocie aux alentours de 2 000 F, un peu plus pour Macintosh. Les disques durs amovibles se multiplient comme escargots après la pluie, Atari allant jusqu'à l'intégrer à son tout nouvel AT sous une forme économique, puisque la mécanique reste intégrée. Seul le disque est à changer, chaque disque, d'une capacité de 44 Mo ne valant environ 1 300 F. Les derniers-nés des supports de mémoire de masse (DON, WORM, etc.) sont encore peu accessibles. Le CD ROM, malgré son manque de logiciels, arrive à se glisser dans quelques configurations, chez TRI-TI par exemple.



Le compatible de poche Atari : gadget ou futur standard ?

LES LOGICIELS

Les jeux étaient entièrement négligés. Même des noms connus des lecteurs de *Tilt* se gardaient de mettre en avant leur activité dans le domaine ludique. Guillemot International occultait complètement cet aspect et Innelec ne montrait que deux ou trois jeux qui se battaient en duel tout en bas d'une étagère fermée. En regardant bien chez Hatier, on pouvait voir *Roger Rabbit* (pour PC) caché au milieu de programmes utilitaires. Hormis cela, que du pro ! A part *Works*, le dernier intégré à la mode de Microsoft qui remporte un franc succès, pas de réelle révolution : on voyait la version 3.1416 du logiciel truc, connu depuis des lustres, ou des applications super pointues qui n'intéressent que trois personnes sur un million.

La bataille a plutôt lieu au niveau des systèmes d'exploitation. Si MS-DOS est encore tout puissant, Unix perce dans les entreprises en attendant qu'OS/2 ait réellement pris pied.

Dans les allées, on commençait à beaucoup parler d'Hypertexte : ce système, qui permet, en principe (et en gros), de rechercher n'importe quelle donnée dans un ordinateur sans qu'elle ait été organisée auparavant, serait sur le point de pénétrer le monde des micro-ordinateurs.

Le PC Forum fut cette année une vitrine impressionnante, bouillonnante de vitalité, rappelant les années du début de la micro. Le monde de la compatibilité PC est enfin entré dans le domaine public, si ce n'est dans les foyers. Cela ne saurait tarder. Après Amstrad, des gens comme Commodore et Atari l'ont compris en présentant chacun leur gamme de compatibles.

Les chiffres des ventes pour 1988, tout juste publiés, sont venus conforter l'euphorie ambiante. La France a volé, en Europe, la deuxième position à l'Angleterre et ne se voit plus dépassée que par l'Allemagne. En nombre de machines vendues, les quatre premiers sont en France, et dans l'ordre : IBM, Atari, Amstrad et Apple. Le marché « familial » est loin d'être négligeable puisque, sur 750 000 micro-ordinateurs vendus en 1988, 210 000 l'ont été à des personnes privées. Les augures prédisent que cette proportion devrait encore s'accentuer. Les appétits s'aiguisent donc. Amis lecteurs, attendez-vous à être sollicités.

Jean-Loup Renault

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

Telecomsoft for sale



A l'heure ou l'on cherche à protéger les sociétés contre les OPA sauvages, l'éditeur Telecomsoft cherche désespérément, pour se vendre soi-même, un raider au grand cœur prêt à ouvrir sa bourse.

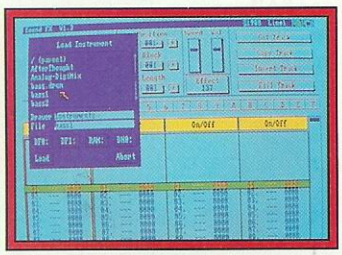
Division logicielle des British Telecom, équivalent outre-Manche de nos PTT, *Telecomsoft* (*Rainbird*, *Silverbird* et *Firebird*) est officiellement à vendre ! Attendue par les milieux professionnels des microloisirs, cette information confirme donc les rumeurs qui couraient de ci et là depuis quelques semaines.

L'argument avancé par British Telecom pour justifier cette décision réside dans le fait que le marché sur lequel évolue *Telecomsoft* n'est pas en rapport avec les objectifs de la société mère qui sont de devenir un leader mondial des télécommunications. En réalité, il semble bien que les véritables raisons ayant motivées cette décision soient plus proches des cordons de la bourse... Certes, *Telecomsoft* ne reconnaît pas perdre d'argent mais est très réticent lorsque l'on parle chiffres ! Autre élément qui peut éventuellement être pris en compte pour justifier la vente de ce département logiciel : l'instabilité du marché de micro ludique. Il est vrai que la rapidité de ce marché a de quoi inquiéter un gros groupe habitué au lent mouvement des télécommunications. Comment voulez-vous effectuer des planifications à long terme sur un marché à court terme ? Il n'en reste pas moins que *Telecomsoft* est une bonne affaire. Disposant de labels connus et de produits de qualité, cette division des British Telecom est indépendante du point de vue management et marketing. A n'en pas douter ces deux facteurs ont beaucoup fait pour les produits de cet éditeur. Si vous avez quelques économies, vous savez quoi en faire...

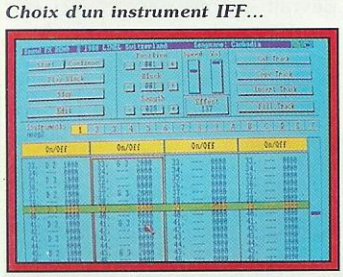
Mathieu Brisou

Des sons sur Amiga?

Un mini séquenceur Midi quatre pistes pour Amiga. Très facile à manier, *Sound FX* manque malheureusement de puissance, notamment en ce qui concerne les silences.



Choix d'un instrument IFF...



Sur chaque piste, les notes.

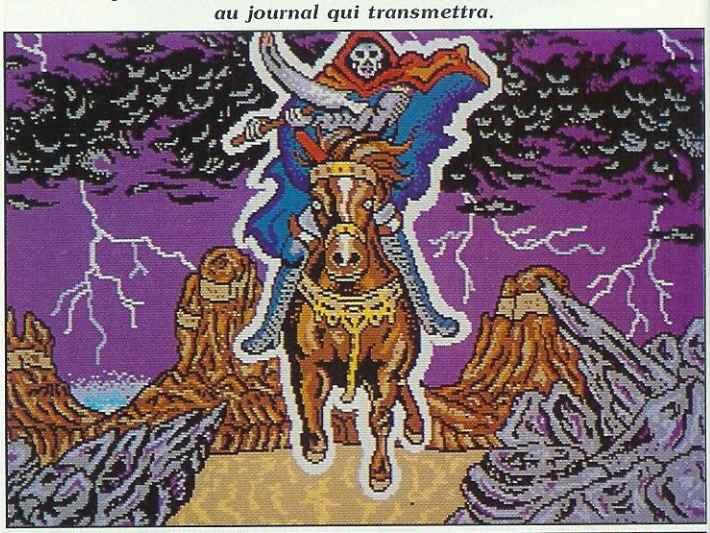
Ce programme s'apparente à un séquenceur quatre pistes. Son maniement est très simple. Vous avez devant vous les fenêtres de chaque piste, surmontées de plusieurs témoins d'instruments. Dans un premier temps, vous allez assigner à chacun de ces blocs l'un des instruments disponibles sur la disquette. Les sonorités, digitalisées comme il se doit, sont intéressantes et couvrent la gamme des sons classiques des synthétiseurs actuels. Une fois cette sélection effectuée, il vous suffit de presser les touches « play » et « edit » puis de jouer sur le clavier de l'*Amiga* les notes désirées pour enregistrer tour à tour chaque piste. Votre création est alors jouée en boucle, ce qui permet tout de suite de juger de l'effet musical obtenu. Pour les corrections, on pourra rejouer une note par-dessus celle que l'on veut annuler, ou travailler au pas à pas. Reste enfin la possibilité d'incorporer au son des effets, de modifier le tempo du morceau, etc.

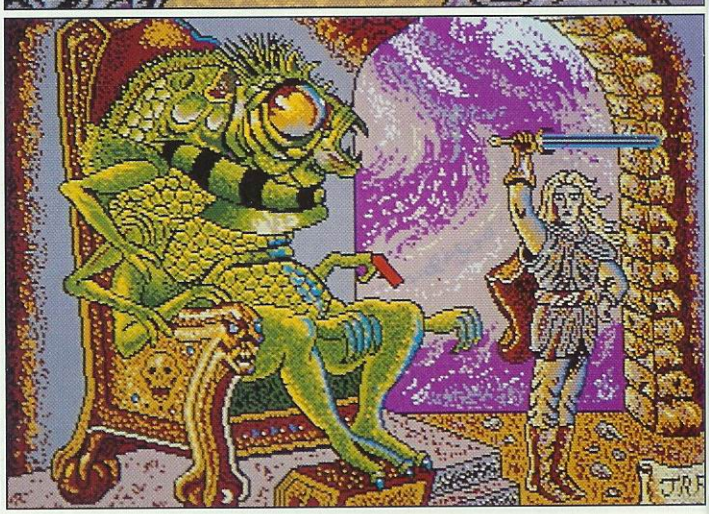
Tout aussi simple à comprendre qu'à manier, ce soft reste très limité si vous souhaitez élaborer des morceaux complexes. Impossible de modifier par exemple la durée des notes sans jongler avec la touche silence et les compteurs de réglages. Les notes étant représentées à l'écran par leur valeur écrite (F# pour la dièse), il est de plus très difficile de visualiser et donc de modifier rapidement le contenu d'une piste. La réponse du clavier ne permet pas, en outre, de composer à tempo élevé. Il reste heureusement la possibilité de connecter le soft à un clavier Midi, mais il est d'autres programmes plus performants dans ce domaine. *Sound FX* permet néanmoins de récupérer les sons au format standard (format IFF), sauvegardés au préalable par des logiciels tels *Deluxe Construction*, *Set* ou *Sonix*. Pour conclure, *Sound FX* s'adresse exclusivement aux amateurs de compositions rapides et spectaculaires. Quelques minutes de travail pour un résultat très « audible » et percutant... Vu sous cet angle, l'ensemble reste séduisant.

Olivier Hautefeuille

Les graphistes du mois

« Squel », cheval chevauché par la mort, dessiné par Jean-Raphaël Fisher (17 ans), semble bondir à travers l'écran de son Atari ST. Tout comme le monstre vert du même auteur dénommé, quant à lui, « Tanash », il a été réalisé avec Degas Elite, un véritable standard sur Atari ST. Jean-Raphaël Fisher cherche à rencontrer un éditeur ou toute personne intéressée par ses talents de graphiste. Ecrire au journal qui transmettra.





Console Konix: elle arrive!



La guerre des consoles bat son plein : si la console que *Konix* sort en août correspond aux performances annoncées, Sega et Nintendo ont du souci à se faire.

C'est officiel, la console *Konix*, autrement nommée *Multi-System*, sortira en août 1989. En Grande-Bretagne ! D'après nos informations, elle sera distribuée en France par la société Innelec et son prix devrait se situer aux environs de 2 300 F. Architecturé autour d'un processeur 8086 cadencé à 6 MHz, le Multi-System offrirait 128 Ko de RAM en standard. Il dispose de circuits intégrés dédiés au graphisme, dont un à base de technologie Risc, ce qui déchargera le processeur central de nombreux calculs. Résultat : quatre plans de sprites permettent d'obtenir un effet de relief, résolutions de 256 par 200 en 256 couleurs à 512 par 200 en 16 couleurs choisies dans une palette de 4096. Le son s'avère, toujours d'après Konix, de grande qualité puisque le promoteur du *Multi-System* le compare à celui obtenu avec un lecteur de compact disc ! En ce qui concerne la mémoire de masse, on nous promet un lecteur de disquettes 3 pouces et demi de 880 Ko formaté (comme l'*Amiga*...) et les cartouches disposeront de 256 Ko en direct ou bien encore de 512 Ko de mémoire en mode paginé. Cette console sera livrée avec volant, manche de pilotage aviation et guidon de moto. Mais le fait le plus intéressant à ce niveau réside dans la technologie utilisée pour la reconnaissance des commandes. Le *Multi-System* utilise en effet le principe des commandes analogiques à base de potentiomètres offrant un grand réalisme. Bref, cette nouvelle console promet beaucoup. Espérons que les engagements tant du point de vue disponibilité que performances seront tenus !

Atari : on parle d'eux, ils aiment ça !

Vous avez remarqué : toute la presse s'est mise à parler d'Atari à l'occasion du PC Forum. Télévision, presse de grande diffusion, tout y est passé. Voilà ce que l'on nomme une campagne marketing bien orchestrée. La raison de ce tapage est le *Pocket PC* (pour plus d'informations, reportez-vous à l'article sur le PC Forum). Certes, il s'agit d'un produit intéressant voir même révolutionnaire. Mais franchement, on vous la fait encore ? *Transputer*, console *Unix* Atari à base de 68030, lecteur CD ROM, *compatible AT* sont tous des produits du même acabit. A l'occasion d'un salon quelconque et en présence de la presse toujours avide de nouveautés, on fait une annonce à la légère sans tenir compte de la disponibilité réelle du produit, ni même savoir comment le fabriquer ! Alors basta ! Atari ferait bien de changer de politique car cela risque de lasser. Enfin, pour ma part, c'est déjà fait : je suis journaliste et je n'aime pas que l'on tente de me manipuler... Cette technique dévalorise la micro par rapport aux grands médias car elle s'apparente à de l'amateurisme. Atari fait-il un bon calcul en privilégiant son image au risque de dévaloriser la micro ? Je ne le pense pas... En guise de conclusion, je dirais qu'une fois de plus Atari m'a eu : cet article en est la preuve. Mais avouez qu'il vaut mieux prévenir que guérir !

Acidric Briztou

A vote!

Les premiers Joystick d'Or ont été proclamés le 24 février 1989 sur FR3 et en direct de Cannes dans l'émission « Drevet vend la mèche ». Ces récompenses ont été remises à la suite des votes des lecteurs de notre confrère hebdomadaire *Joystick*.

Pour la catégorie arcade, c'est *Opération Wolf* d'Ocean qui l'a emporté sur *Arkanoïd*, *Thunderblade* et *Double Dragon*. Dans la catégorie aventure, *Mortville Manor* s'est distingué face à *Captain Blood*, *Elite* et *Explora II* d'Infomédia. Signalons qu'*Explora I* et *II* se sont, de plus, adjugés un Joystick d'Or spécial *DVLM* (« Drevet vend la mèche »)... Dans la catégorie action, *Barbarian*, *R. Type*, et *Tiger Road* se sont inclinés devant *Dragon Ninja* d'Ocean. Le Joystick d'Or de la catégorie jeu de rôle a été attribué à *Dungeon Master* de FTL qui était opposé à *Bard's Tale*, *Hereos of the Lance* et *King's Quest*. En matière de graphisme, c'est *Teenage Queen* d'Ere qui l'a emporté face à *Explora II, la Quête de l'oiseau du temps* et *Rocket Ranger*. Cela semblera étonnant à certains mais l'explication tient peut-être dans la présence à l'écran de créatures que l'on qualifie de particulièrement agréables... *Turbo Cup* de Loriciels s'est pour sa part adjugé la catégorie musique. Il était opposé à *Captain Blood*, la *Quête de l'oiseau du temps* et *Goldrunner*. En matière de simulation *Falcon* de Spectrum Holobyte l'emporte sur *F 18*, *Gunship* et *Turbo Cup*. Le Jostyck d'Or de la réflexion revient à *Sentinel* de Firebird opposé à *Battle Chess*, *Psion Chess* et *Scrabble*. En catégorie sport, l'on trouve en tête *Crazy Cars 2* de Titus. Les autres compétiteurs étaient *Leader Board*, *Summer Games II* et *Turbo Cup*. La dernière catégorie, celle des adaptations, a vu *Batman* d'Ocean prendre l'avantage sur les *Ripoux*, *Robocop* et *Tintin*. Enfin une récompense particulière nommé l'As d'Or a été attribuée à *Explora II* d'Infomédia et *Meurtres à Venise* a reçu un Joystick d'Or spécial Joystick Hebdo.

Comme toute forme de récompense, ces Joystick d'Or ne sont, bien entendu, pas à prendre au pied de la lettre. D'autant plus que le principe retenu est celui du vote des lecteurs. Ces derniers ne peuvent tout connaître, contrairement à de véritables testeurs professionnels qui recoivent tous les programmes proposés par les éditeurs. Pour notre part, nous avons résolus ce problème en ayant le courage de nos opinions et en affirmant, haut et fort, les préférences des membres de notre rédaction lors de l'attribution des Tilt d'Or, la plus ancienne et la plus enviée des distinctions en matière de micro-loisirs ! D'autres n'ont pas notre démarche : le meilleur jeu n'est pas forcément le plus connu ni même le plus vendu. Comprenne qui veut et surtout sans rancune Henri, sans rancune Cyril !

Acidric Briztou

WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK

Salons: du neuf en Angleterre...

Un nouveau salon micro va naître en Angleterre. Il regroupera éditeurs britanniques, français, allemands, espagnols, mais aussi américains. Ils confronteront leurs conceptions du marché lors de conférences à eux seuls réservées : les joueurs de base ne sont pas conviés.

Concurrent de l'américain Consumer Electronic Show, jusqu'ici lieu privilégié de rencontre pour nombre de personnalités européennes de la micro-informatique, l'European Computer Trade Show (ECTS) arrive. Par le biais de conférences diverses du genre « Comment traduire un programme », « Percer sur le marché français » ou bien encore « Vente par correspondance », l'ECTS tentera de toucher directement les préoccupations des éminences grises de la microloisirs. Ce salon, pas comme les autres, désire donc devenir un véritable outil de travail. Cette ambition existe aussi en matière de programmation puisqu'une série de conférences étudiées pour les programmeurs est prévue. Tout cela prouve que l'ECTS possède, dès le départ, une image très business. De plus, il sera réservé aux professionnels de la micro et uniquement à eux. Fanatique de shoot-them-up, passe ton chemin, amateur de nuits blanches éclairées par le rayonnement de ton tube cathodique ne te dérange pas : les organisateurs ne veulent pas que tu sois là. Evidemment, certains trouvent cela très bien. « Vous comprenez, cher ami, avoir des visiteurs, c'est gênant dans un salon. Ils sont partout et l'on ne peut plus respirer ». Certes, mais honnêtement quel est l'élément majeur qui a empêché le Sicob de devenir un salon majeur en matière de microloisirs, si ce n'est précisément la limitation du nombre de visiteurs ? Un salon reste un salon et ce sont les « pékins » qui permettent son existence et sa renommée, sauf cas très particulier. Les organisateurs de ce salon — Montbuild, appuyé par la British Micro Federation et le magazine *Computer Trade Weekly* — feraient bien d'y réfléchir... Evidemment, l'ECTS peut être un succès sous sa forme actuelle. Mais franchement, ne risque-t-il pas d'être un tantinet terne ? Réunissant de nombreux exposants, l'European Computer Trade Show se tiendra du 16 au 18 avril 1989 à Londres.

...Et en France

Mais les projets de Montbuild ne s'arrêtent pas là ! Cette firme britannique s'est en effet portée acquéreur du Festival de la Micro et le transforme en Salon de la Micro. Ce dernier se tiendra du 13 au 15 octobre 1989 au hall A de l'Espace Champerret à Paris. L'objectif est multiple. L'idée de base qui a présidé à l'élaboration de ce salon est de s'arrêter là où commence le Sicob ou bien encore le PC Forum. Le Salon de la Micro couvrira donc diverses sphères d'applications mais toujours dans le domaine de la micro personnelle. Jeux et microloisirs seront présents en force tant du côté éditeurs que fabricants. Toutefois, les éducatifs ne seront pas oubliés... pour une fois sommes-nous tentés de dire. De la même manière, les organisateurs de ce salon désirent couvrir le monde étudiant très orientés *PC* et compatibles, langages de programmation et divers produits sérieux mais relativement accessibles. Dans le même ordre d'idées, le monde des professions libérales, artisans et similaires est une cible avouée. Cette zone d'activités est, en effet, fort porteuse et sera la limite haute du Salon de la Micro. Avec 5 000 mètres carrés, un budget de promotion d'un million et demi de francs et la puissance d'un groupe d'environ 300 personnes, ce nouveau salon semble bien parti. Profitant des acquis du Festival de la Micro, il dispose en effet d'une « base installée » de quelque 20 000 visiteurs qui facilitera son démarrage. Dernière précision : la première demi-journée sera réservée à la presse et à la distribution, la seconde orientée enseignement.

Sega : le Club



Le tant attendu club Sega officiel existe enfin ! Lancé en mars 1989, il propose à tous des avantages divers et variés. L'adhésion à ce club s'effectue de deux manières différentes : en envoyant un chèque de 50 F ou bien encore en faisant parvenir au club une preuve d'achat de la console *Sega* accompagnée d'un chèque de 20 F. Cette adhésion, valable pour un an, est résiliable par un simple courrier. Dûment inscrit, le membre du club dispose d'une carte donnant droit à diverses réductions dans toutes sortes de magasins. Nous ne pouvons en dire plus car Virgin, l'importateur de la console et créateur de ce club, négocie encore au moment où nous mettons sous presse. Il est toutefois acquis que par un système de carte de fidélité, les adhérents pourront recevoir un tee-shirt Sega. Par ailleurs, il sera expédié à tous les membres du club Sega une lettre d'informations trimestrielle nommée « Sega News ». Celle-ci proposera des trucs et astuces, des informations sur les nouveaux produits, la liste des boutiques pratiquant des remises sur présentation de la carte, des promotions diverses et ponctuelles réservées aux membres du club, etc. A n'en pas douter, ce club devrait rencontrer un certain succès, compte tenu de la modicité des tarifs d'entrée. Si vous voulez en savoir plus, écrivez à : Club Sega, Cedex 2797 99 279 Paris Concours.

Accords

Loriciels/Microprose



Thomas Ormond (Microprose) et Laurant Weill (Loriciels) ont le sourire.

Venant d'être élue par l'INC 500 en tant qu'entreprise classée dans les 500 premières sociétés américaines ayant grandi le plus rapidement, Microprose annonce la création de Medalist International. Cette nouvelle société a pour but la distribution de programmes aux USA. Ainsi, Medalist a signé des accords avec quatre éditeurs : Hewson, Paragon Software, Software Simulations et Loriciels. En ce qui concerne cette marque, il existe un accord de licence avec Microprose afin d'assurer la distribution d'*Albedo*, *Mach 3* et *Sapiens* en Amérique.

Kid's School

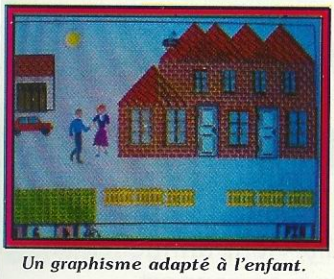
Histoires de villes. Histoires de maisons



Tous les ingrédients nécessaires pour créer une ville moderne.

Disparu des feux de la rampe depuis plusieurs mois pour raison de travail intensif, Jériko revient en force sur la scène des éducatifs. Fidèle à une conception active du logiciel didactique, il nous pro-

pose une trilogie destinée aux jeunes de 4 à 10 ans. *Histoires de villes* et *Histoires de maisons* représentent le premier volet de cette collection et invitent les enfants à créer des livres illustrés. Ceux-ci disposent d'une banque de dessins très diversifiés auxquels est associée la liste des termes les désignant. Important pour les sensibiliser à l'écriture. Une série d'icônes en bas de l'écran permet d'accéder aisément aux diverses fonctions. Pour inventer son histoire, l'enfant dispose de deux types de pages, l'une où il peut créer son cadre graphique, en toute liberté et en laissant cours à son imagination, et l'autre où il peut écrire son récit.
Ces logiciels proposent plus une



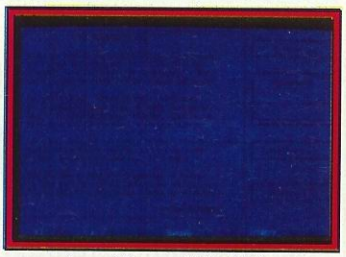
Un graphisme adapté à l'enfant.

pédagogie active en vue de l'acquisition de l'écrit qu'une méthode à proprement parler. En effet, s'adressant à des utilisateurs qui n'ont pas tous acquis la lecture et l'écriture, il s'agit plutôt d'une sensibilisation en douceur et en couleurs par le truchement d'environnements familiers à l'enfant. A signaler que ces programmes ont été utilisés et investis de façon très positive à l'école maternelle. Voici donc des outils de qualité intelligemment conçus et qui ouvrent la voie de l'acquisition de la communication écrite ! (Disquette Jériko pour *Atari ST*.)

Matière _____ *éveil*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ *18*
Prix _____ *n.c.*

Lyre

Commenter un texte littéraire n'est pas chose si facile, aussi Cédic-Nathan nous propose-t-il *Lyre*, un didactitiel d'aide au commentaire littéraire. Conçu dans la pure tradition du style et sans déroger à la sacro-sainte règle de sérieux et de méthode, ce programme intéresse autant les élèves de seconde que ceux qui préparent le baccalauréat.
Pour familiariser l'utilisateur au travail d'analyse et de « dissection » d'un texte, ce logiciel offre la possibilité de travailler sur cinq poèmes et deux textes expliqués, un texte en prose non expliqué servant de test, une méthode commentée, un bloc-notes, un lexique et une aide. L'approche du commentaire est abordée selon cinq axes qui consistent à appréhender les réseaux lexicaux pour en établir leur signification, l'analyse des images employées par l'auteur, la mise en évidence des sonorités et des rythmes, l'étude de la syntaxe et enfin le niveau sémantique qui synthétise le tout pour faire émer-



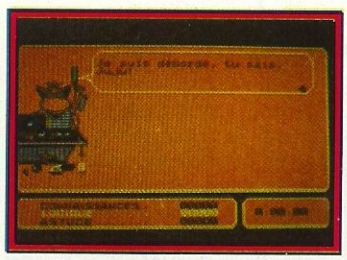
Lyre (Compatible PC).

ger le sens du texte. Nous sommes là en présence d'un véritable outil pédagogique, complet et qui rend bien compte de la méthodologie à adopter pour saisir les mille et unes subtilités qui font la richesse d'un texte ou d'un poème. Pour tous ceux qui ne savent pas par quel bout commencer, ce logiciel permet de les guider intelligemment car il met l'accent sur les notions essentielles à aborder dans ce type de travail. La possibilité de création de fichiers enseignants en fait également un outil très utile en classe. (Disquette Cédic-Nathan pour *Compatible PC*.)

Matière _____ *français*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ *17*
Prix _____ *F*

Destination maths

Si vous désirez participer à une mission spatiale et en même temps éprouver vos connaissances, votre astuce et votre logique, alors ce programme ludico-éducatif est fait pour vous. L'aventure subtilement associée aux mathématiques, tel est l'enjeu de cette série de trois logiciels d'adressant aux enfants du cours élémentaire et moyen ainsi qu'aux élèves de 6e et 5e.
Conçu sur fond de scénario galactique, *Destination maths* vous entraîne à travers le dédale des diverses salles du centre Sirius. Nous sommes en l'an 2251, et des savants fous vous font participer à de nombreuses épreuves dans diverses matières telles l'arithmétiques, les poids et mesure et la géométrie. Chaque rubrique comprend différents types d'exercices et de jeux dont vous pouvez déterminer le niveau de difficulté ainsi que le temps de réponse. Le but de l'opération étant d'embarquer dans la fusée, il vous faut pour cela accumuler le plus de



Destination maths (CPC).

points autant en connaissances qu'en astuce et en logique.
La variété et l'originalité des épreuves proposées de façon active et dynamique participent largement à l'intérêt de ce programme. Nous avons, ici, la preuve par neuf par l'approche des maths peut se faire dans la joie et la bonne humeur sans entraver pour autant l'apprentissage. Le scénario bien adapté à la population visée, ainsi que le graphisme attrayant et stimulent le désir de travailler et de s'envoler vers d'autres sphères. Nous souhaitons que Génération 5 n'en reste pas à ce coup d'essai et qu'il puisse prendre son envol avec d'autres programmes de cette mouture. (Disquette Génération 5 pour *Amstrad CPC*.)

Matière _____ *mathématiques*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt _____ *18*
Prix _____ *B*

Anglais top niveau

Qu'ils s'appellent « Anglais pour le bac » ou « Anglais top niveau », on ne peut pas dire que Coktel Vision se renouvelle beaucoup dans son approche de la langue anglaise. Aussi ne sommes-nous pas dépaysés en pénétrant dans ce programme destiné aux élèves de lycée, en vue de préparer le baccalauréat. La différence d'avec son prédécesseur réside dans la diversité des pays étudiés. Ici un périple à travers quatre pays anglophones tels les États-Unis, l'Irlande, l'Afrique du Sud et l'Australie vous est proposé avec l'étude de divers documents journalistiques et textes littéraires. Cette fois encore vous n'échappez pas à la lecture fastidieuse de textes, certes intéressants, et qui font l'objet d'un questionnaire permettant la mise en évidence de la bonne compréhension de l'ensemble. Une banque de données comprenant cartes, graphiques, documents sociaux et culturels, reste à tout moment à la disposition de l'utilisateur, afin d'apporter le maximum d'informations complémentaires nécessaires à la connaissance du pays concerné. Plusieurs types d'approche rendent possible un apprentissage polymorphe, tant au niveau sémantique qu'au niveau de la lan-



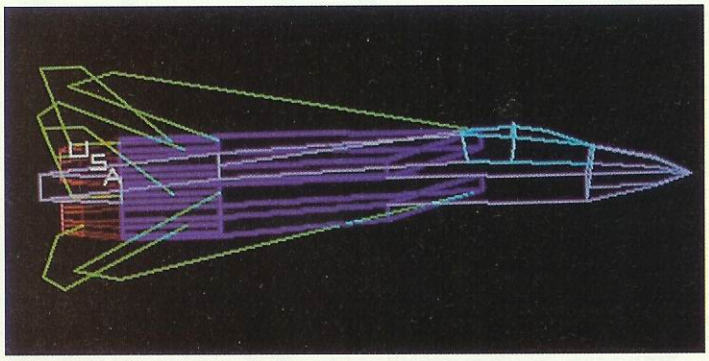
Anglais top niveau (ST).

gue elle-même. Divers petits tests permettent d'évaluer les connaissances de l'élève et d'approfondir son sujet.
Si ce logiciel constitue un apport non négligeable d'informations de toutes sortes en raison de l'intérêt des documents produits, il reste cependant fastidieux à utiliser du fait de la densité des textes à gérer. Il conviendrait certes pour un travail de bachotage, mais la démarche gagnerait à se renouveler un peu. (Disquette Coktel Vision pour *Atari ST*, *Thomson*, *Amstrad CPC*, *compatible PC*)

Matière _____ *anglais*
Contenu pédagogique ★★★
Intérêt _____ *14*
Prix _____ *C*

Brigitte Soudakoff

UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK A TOUTE HEURE
SKWEEK FOR PRESIDENT
I ♥ SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

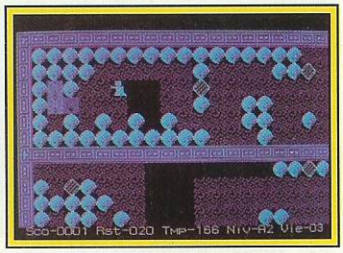


Acrospin, logiciel de conception 3D ultra-rapide pour PC.

Editeurs: un de plus

Prudent, le nouvel éditeur E.A.M. ne met pas tous ses œufs dans le même panier : il développe des jeux et des utilitaires pour *PC, Atari ST, Amiga* et *Archimedes* !

Jeune société d'une dizaine de personnes, E.A.M rejoint donc la pléthore d'entreprises ayant une activité en matière de microloisirs. Mais contrairement à certains, Edition Agobert Morvan, du nom de ses deux principaux actionnaires, ne met pas tous ses œufs dans le même panier. Autrement dit, cet éditeur disposera à terme de plusieurs lignes de produits, notamment une gamme de jeux, dont le premier est annoncé pour courant avril et se nomme les Cristaux de Saturne. Il s'agit d'un *Boulder Dash* pour *PC* et compatibles uniquement qui devrait supporter divers standards graphiques et notamment l'*EGA*. La version que nous avons eu l'occasion de tester posait quelques problèmes, principalement au niveau de la gestion du clavier. Espérons que cela soit résolu lors de la sortie effective de ce jeu. Venant ensuite, *Serpent Bidulovore* (titre non-définitif) est un snake toujours sur *PC* et compatibles. Signalons que ce programme sera prétexte à concours et que le gagnant remportera un ordinateur compatible *PC* à base de 80386. Plus tardivement, c'est-à-dire vers septembre 1989, des jeux d'aventure seront lancés. Ils existeront sur *PC, ST, Amiga* et... *Archimedes* !



Les Cristaux de Saturne (PC).

Ils proposeront des images digitalisées et l'interface utilisateur sera à base de menus déroulants. D'après Jean-Christophe Agobert, ces produits se distingueront notamment par la quantité de dessins : grâce à un algorithme de compactage, E.A.M arrive en effet à faire tenir 100 images *PC* sur une disquette de 360 Ko.

La seconde ligne de produits est constituée par divers produits utilitaires dont *Halley* n'est pas le moindre. Il s'agit d'un microserveur monovoie pour *Atari ST*. Il sera livré avec un éditeur de pages et un câble de connexion permettant la liaison avec un minitel, et il gèrera le protocole Kermit. Ecrit en *GFA Basic 3.0*, ce logiciel est prêt à être compilé. Sa sortie dépend donc de la venue du compilateur... mais quoi qu'il en soit, il sera proposé à moins de 500 F.

Annoncé pour le mois de septembre, le Forth est un langage forth pour *PC* et compatible. Il sera à moins de 1 000 F et disposera de commandes de fenêtrages, de gestion des menus déroulants et d'un dictionnaire au standard 83.

Signalons aussi la venue d'un programme de gestion de compte pour Amstrad avec lecteur de disquettes pour avril ou mai 1989.

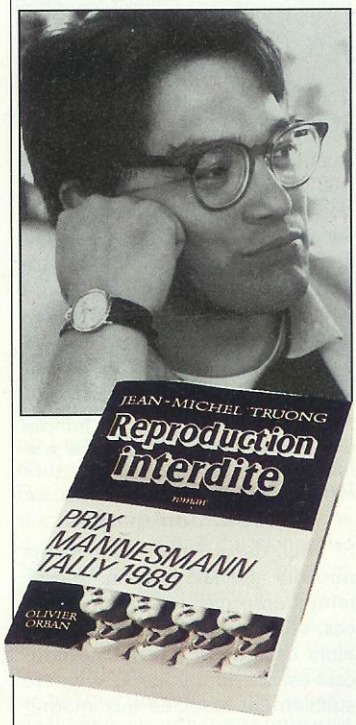
La distribution de produits intéresse aussi E.A.M. Ainsi, cette entreprise dispose de l'exclusivité de la distribution mondiale, excepté en France et en Belgique, de *Turbo Cad 3D*, un programme de conception en 3D particulièrement peu coûteux. Dans le même ordre d'idée, E.A.M devrait distribuer *Acrospin*. Venu de l'autre côté de l'Atlantique, ce programme est moins complet que *Turbo Cad* mais s'avère très impressionnant quant à la vitesse avec laquelle il effectue certains tracés. Un *Turbo Cad* junior en quelque sorte ! Bref, E.A.M dispose de produits sérieux et diversifiés. Reste la distribution mais là rien n'est fait... pour le moment !

Un CD qui fait du bruit...

Particulièrement destiné aux possesseurs de *Macintosh* ou encore d'*Apple II GS* disposant d'un lecteur de CD Rom, le *CD Rom Sound Creative* propose plus de 500 Mo de sons numérisés. Échantillonnés sur 11 et 22 KHz, ils sont éditables avec de nombreux programmes (*Sound Wave, Sound Edit* et autres *Mac*) et peuvent être intégrés dans diverses applications. L'utilisateur dispose de sons variés dont la durée va de un dixième de seconde à deux minutes trente ! Un accessoire de bureau dans le menu pomme permet, entre autres, d'éditer, de choisir une plage, l'ordre et le nombre de passages. D'autre part, ce CD Rom offre 70 Mo de programmes du domaine public et ce pour un prix défiant toute concurrence : un peu plus de 1 500 F TTC. Cela reste coûteux pour un particulier mais les musiciens, professionnels en audiovisuel, y verront un outil de travail très convaincant.

Récompenses: Mannesmann à l'œuvre

Avec la régularité des oiseaux migrateurs, le prix Mannesmann Tally vient annuellement couronner un livre en rapport avec l'informatique. Reproduction interdite...

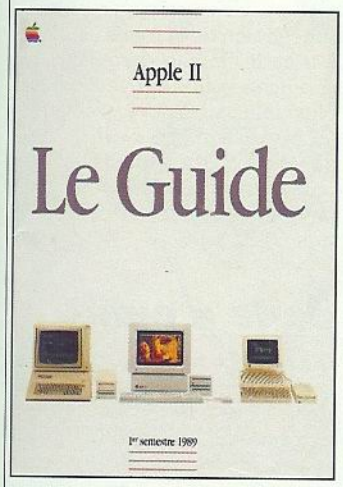


Une fois de plus et comme l'indique une tradition déjà bien ancrée dans l'esprit du journaliste spécialisé en informatique, voici donc le temps de la remise des enviées récompenses, décernées par la fondation Mannesmann Informatique. Le prix Mannesmann Tally est décerné à un ouvrage littéraire dans lequel l'informatique tient une place privilégiée. Cette année, c'est le roman *Reproduction Interdite* (éditions Olivier Orban), de Jean-Michel Truong, qui l'emporte. Située en l'an de grâce 2037, l'histoire qui nous est contée expose un monde dans lequel les manipulations génétiques permettent le clonage. Cette technique offre la possibilité de créer des copies conformes d'êtres humains. Ainsi, les clones deviennent les esclaves d'un univers où ils ne sont pas considérés comme des individus. On s'en sert même comme magasin de pièces détachées. Vous avez un accident de voiture réduisant en bouillie une de vos jambes ? Nous prenons celle de votre clone pour vous en procurer une toute neuve... Au passage, Acidric Briztou demande ce qui se passe si le clone n'a plus de jambes...

Généralement, nous sommes assez d'accord avec le choix de la fondation Mannesmann Informatique. Cette année, toutefois, nous n'agréons pas le choix du jury. Un univers similaire à celui exposé dans *Reproduction Interdite* est difficilement concevable puisque la simple question de

savoir si un clone est un être humain suffit à mettre en cause le monde qui nous est décrit. L'auteur, un philosophe reconverti dans l'informatique, et plus spécifiquement dans l'Intelligence Artificielle, est créateur de la société Cognitech. Il nous apparaît étonnant que la notion que nous venons d'exposer n'ait pas été prise en compte et cela d'autant plus que l'an 2037 n'est pas si éloigné de nous que cela. Le second prix remis par la fondation Mannesmann Informatique se nomme Bourse Mannesmann Kienzle. Il récompense une étude en Intelligence Artificielle. Cette année, c'est Proteia qui reçoit cette distinction. Ce projet est destiné à offrir un système de modélisation en trois dimensions des protéines. Très spécialisé, Proteia a été mis au point par l'équipe de Jean Sallantin, chercheur au CNRS.

Le GS existe, enfin...



La filiale française d'Apple lance *le Guide Apple II*. Destiné aux possesseurs d'*Apple II* quel qu'en soit le type, il regroupe divers éléments tels que liste de produits, extensions diverses, coordonnées de revendeurs, d'éditeurs et autres. Il s'agit d'une véritable mine d'or pour les possesseurs de ce type de machines de plus en plus dédaignées par les circuits classiques de distribution. Cette première action, due à l'*Apple II Service Team*, n'est pas la seule puisqu'Apple propose un nouveau contrat Apple Assistance pour *Apple II* et le serveur de la marque offre désormais de nouvelles rubriques proposant diverses informations sur cette gamme d'ordinateurs.

Bon à savoir

Hervé Petit-Laurent, responsable marketing de l'importateur MacSell, propose à tous les utilisateurs d'ordinateur Apple, des logiciels. En effet, que vous possédiez un *Apple II e/c*, un *II GS* ou encore un *Mac*, vous trouverez certainement votre bonheur parmi le choix important des logiciels qu'importe MacSell. Le *Macintosh* est particulièrement à l'honneur ainsi que le *GS* tant au niveau des utilitaires que des jeux. Mais l'Apple II n'est pas oublié car cette société a racheté le stock de logiciels de Version Soft, bien qu'elle n'en assure pas le support technique.

MacSell, BP 24, 93501 Pantin Cedex. F.H.

Puissance jeu

Duelmasters, jeu informatique en réseau, vous plonge dans les combats médiévaux. Curieusement, le facteur remplace le modem. Rien n'arrêtera le progrès !

Ceux qui cataloguaient le *Barbarian*, de chez Palace Software, dans les jeux pour fillettes vont avoir fort à faire avec cette première production de la société Ambrosial Dimension. Importé des USA et adapté pour les pays francophones, Duelmasters fait partie de la grande famille des PBM Games, qui connaissent actuellement une croissance record outre-Atlantique. Par PBM, il faut bien sûr entendre Play By Mail, jeu par correspondance arbitré par ordinateur. Non, non, pas de modem ou de liaison en série, vous pouvez éteindre votre micro et relâcher la détente du Quickshot ! L'ordinateur est utilisé ici pour gérer à votre place la multitude de variables intervenant dans un jeu de simulation digne de ce nom, et pour centraliser les ordres émanant de joueurs répartis sur toute la France. Une nouvelle façon d'aborder la micro-ludique. La machine d'Ambrosial Dimension est un multiposte sur lequel tourne un programme écrit en basic et en pascal, dont le contenu est jalousement gardé secret par ses possesseurs. Tout au plus savons-nous qu'il pourrait tourner sur votre micro, si les fichiers des joueurs ne prenaient pas des mégatonnes de mémoire.

Tiltedor au combat

Le novice débarquant dans Duelmasters se retrouve à la tête d'une équipe de cinq gladiateurs, qu'il entraîne et dont il définit les stratégies de combat, avant de les envoyer sur le sable de l'arène affronter en duel les poulains des autres joueurs. Les équipes combattent une fois tous les quinze jours, et chaque entraîneur reçoit ensuite un listing d'une douzaine de pages détaillant très précisément les combats de ses guerriers sous la forme : Tiltedor contourne son adversaire par la droite. Tiltedor abat sa hallebarde sur son adversaire. Tiltenfer esquive l'attaque. Tiltenfer se fend avec son épieu. Tiltedor est touché à la poitrine. Quel assaut dévastateur ! Un spectateur s'exclame : « Génial ! » Tiltedor saigne à flots. Tiltedor est dangereusement sonné. Etc.

Un combat peut ainsi s'étendre sur plusieurs pages, jusqu'à ce qu'un des protagonistes meure ou demande grâce. Espérons pour Tiltedor que son vainqueur n'ait pas été réglé pour achever ses adversaires !

Voyons comment faire vos premiers pas de futur entraîneur redouté. Sur simple demande, vous recevez gratuitement les règles de Duelmasters et un tirage de votre équipe. Chacune de vos cinq brutes assoiffées de sang est définie par sa force, sa constitution, sa taille, son intelligence, sa volonté, sa vitesse et son adresse. Entre ces caractéristiques allant de 3 à 21, vous allez répartir un capital de 14 points pour faire de votre combattant une flèche insaisissable ou un char d'assaut. Vous lui donnerez un nom bien méchant pour effrayer ses adversaires, mais surtout vous lui choisirez le style de combat général qu'il adoptera pendant toute sa carrière. Le soft de Duelmasters a demandé deux ans de recherches sur les différentes écoles de combat médiéval, et nous savons tous qu'un Romain ne se battait pas comme un Viking, ni comme un bretteur du XV[e] siècle. Vous pourrez donc choisir entre le style brutal, sabreur, pourfendeur, direct, économe, riposte, parer-pourfendre, parade complète, mur d'acier ou coup visé pour boire dans le crâne de vos victimes.

Vous renvoyez votre feuille d'équipe une fois remplie et recevez, par retour du courrier, l'évaluation précise de vos gladiateurs. Vous connaîtrez alors leurs qualités et leurs défauts, l'ordinateur vous informant s'ils sont rapides ou lents, s'ils savent parer, s'ils encaissent bien, s'ils se fatiguent vite, etc.

Bougez avec la poste

Dès lors, vous découvrirez une des grandes originalités de Duelmasters : il n'y a pas de règles chiffrées ni de tableaux complexes à compulser. Vous choisirez les armes et armures qu'utiliseront vos hommes avec votre bon sens plutôt qu'avec une règle à calcul ! Il vous faudra comprendre que votre pourfendeur rapide sera gravement handicapé si vous lui imposez une armure de plaques, ou que votre nain avec son 4 en taille aura probablement des problèmes avec une épée à deux mains, mais jamais on ne vous donnera le seuil critique caché au fond du soft. La simulation n'en est que plus crédible, permettant d'être un bon entraîneur sans pour autant devenir un mathématicien ! Une gazette est jointe à vos résultats de combats dès votre deuxième tour de jeu. Elle contient une mine d'informations utiles concernant les styles de combat les plus en vogue dans l'arène, vous permet de faire un peu de diplomatie ou de transmettre votre mépris aux autres entraîneurs et, surtout, vous donne le classement

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

de tous les gladiateurs de l'arène. Vous pouvez ainsi, comme un entraîneur de boxe, défier les guerriers les mieux adaptés aux vôtres et, par des choix astucieux, conquérir le titre suprême de Duelmasters ou un des huit autres titres qui vous permettront de jouer, gratuitement, un gladiateur, ou même toute votre équipe, au tour prochain.

Pour combattre, vous remplissez une feuille de stratégie par combattant, sur laquelle vous inscrivez son effort offensif, son niveau d'activité et sa volonté de tuer. Ajustez tout ça en modifiant éventuellement son style principal par une dominante de coups fendus, d'esquives, de parades ou autres, puis précisez la zone du corps ennemi qu'il s'efforcera d'atteindre et celle de son propre corps qu'il préférera défendre.

Faites ceci pour chaque minute du combat, envoyez vos cinq feuilles et attendez le retour du facteur, hache en main.

Toutes catégories de jeux confondues, Duelmasters est sans doute la simulation de combat médiéval la plus réaliste disponible actuellement. Certains jeux de rôle où jeux de plateau proposent des règles aussi riches, mais la multitude de tableaux à compulser, format timbre-poste et écrits en pattes de mouche, vous fait perdre une demi-heure pour savoir si un coup d'épée arrive. Pendant ce temps, les combattants s'endorment ! Dans Duelmasters, l'ordinateur se charge des calculs fastidieux et ne vous laisse que le plaisir d'écraser votre adversaire. Une bonne façon d'aborder les jeux sur ce thème si les règles de mille pages vous font peur ou vous font suer ! Ça n'est pas plus compliqué que de jouer à la belote ! La lecture des combats est un régal et les fous de stratégie trouveront leur compte en étudiant la gazette à la loupe pour trouver l'adversaire surclassé qui pourrait éventuellement craindre leurs poulains. D'ici trois mois, un service télématique sera même mis en place pour faciliter le dialogue entre entraîneurs et permettre de transmettre ses ordres au dernier moment. Le tout pour 64 F le tour, ce qui m'a paru excessif au début mais s'est justifié par la suite, du moins en rapport qualité/prix. Si votre épée vous démange, vous pouvez recevoir gratuitement les règles et une équipe en écrivant à : Duelmasters. Ambrosial Dimension. 1, Square des Ajoux, 92400 Courbevoie.

Les XL/XE en revue

Pressimage a cessé de publier *Pokey*, le seul magazine qui était dédié aux *Atari 800/XL/XE*. Pour ceux qui connaissent la langue d'outre-Manche, il existe la solution de s'abonner à un magazine étranger. Parmi ceux qui causent des *XL/XE*, il semblerait qu'*Atari User*, destinés aux Atariens 8 bits, se détache du groupe. Chaque mois des articles sur des nouveautés, des listings, des P.A., etc ; la bouée de sauvetage pour les inconditionnels ! Atari User, Europe House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield, SK10 4NP. Angleterre. L.T.

Midimix? Un max!

Porteuses de données Midi, les disquettes Midimix préparent-elles leur entrée au Top 50 ? Toujours est-il que les musiciens peuvent tirer quelques avantages de ce nouveau support...

Après l'avènement des disques compacts et des DAT préenregistrés, c'est au tour de la disquette informatique de se muer en support commercial de musique. La société Starter lance, en effet, sur le marché une collection de disquettes 3 pouces 1/2 baptisée Midimix, dans laquelle se côtoient, sous forme de fichiers d'événements Midi destinés aux logiciels-séquenceurs Pro 24 (version 3.0), Creator/Notator et Studio 24, les derniers tubes du Top 50, des standards de jazz et... quelques pièces de musique classique ! Chaque disquette, vendue moins de 100 F par correspondance, contient un unique morceau. Une soixantaine de titres sont actuellement disponibles, et la collection devrait s'enrichir d'une dizaine de nouveaux morceaux par mois.

Rien à voir, bien entendu, avec de la musique enregistrée, la capacité des disquettes informatiques ne permettant pas pour l'instant le stockage de morceaux digitalisés de longue durée. N'oublions pas qu'un disque compact peut contenir plus de 500 mégaoctets de données, contre 720 KO seulement pour les disquettes de l'Atari ST auquel la collection Midimix est destinée dans un premier temps. Les fichiers Midi de la disquette ne contiennent donc pas d'informations proprement musicales, mais des codes de commande que les logiciels-séquenceurs précités utilisent pour piloter des synthétiseurs externes via la prise Midi de l'ordinateur. Une compatibilité éventuelle avec d'autres programmes est assurée par la présence d'un fichier au format Midi File. Un fichier supplémentaire configure la séquence pour le synthétiseur multi-timbral MT 32 de Roland.

Ce nouveau produit ne cherche d'ailleurs aucunement à concurrencer le disque mais tente plutôt de satisfaire des besoins qui ne sont pas couverts par les formes traditionnelles d'enregistrement musical. Certes, l'adaptation des musiques, réalisée par les membres de l'équipe ou par des musiciens indépendants (les éventuels candidats peuvent se faire connaître auprès de la société Starter), reste aussi proche que possible des versions originales. Mais l'utilisateur peut à tout moment intervenir sur le morceau pour en changer le tempo, le transposer afin de l'adapter à la tessiture d'une voix, supprimer ou modifier des instruments... Un nouvel acquéreur de logiciel-séquenceur peut ainsi « décortiquer » une chanson afin de comprendre plus rapidement le fonctionnement de son programme, un orchestre de bal peut étoffer à peu de frais son répertoire, un pianiste peut jouer seul des pièces écrites pour quatre mains, un chanteur peut s'entraîner en bénéficiant d'un accompagnement de qualité. Les applications potentielles des disquettes Midimix sont nombreuses. Son Nguyen et Yves Iliou, responsables de la collection, envisagent même de promouvoir une nouvelle forme d'édition musicale en offrant à des artistes amateurs, qui ne parviennent pas à enregistrer de disques, la possibilité de diffuser leurs morceaux sur disquette ! Des parties rythmiques préprogrammées devraient par ailleurs être développées à l'attention des musiciens désireux de créer leurs propres morceaux. L'avenir dira s'il y a place pour ce type de produit qui pourrait bientôt se voir concurrencé par le développement du téléchargement de séquences.

Collection Midimix, Starter, 107-111, avenue Georges-Clemenceau, 92000 Nanterre.

Jean-Philippe Delalandre

Livres et Micros

Bien débuter en GFA Basic

Ce livre est destiné, comme son nom l'indique, à ceux qui font leurs premiers pas avec le Basic GFA sur *Atari ST*, que ce soit la version 2.0 ou 3.0. Il peut convenir tout aussi bien aux novices du Basic en général, qu'à ceux qui désirent adapter leurs connaissances antérieures à ce langage particulier. L'apprentissage est progressif et les nombreux exemples vous permettront de vous initier sans grande difficulté aux boucles, procédures, fonctions, programmation structurée, graphisme, son, gestion de la souris, des fenêtres et des menus déroulants. En revanche, ceux qui veulent aller plus loin et utiliser les appels GEM, VDI et AES ne trouveront guère d'éclaircissements dans cet ouvrage. Un bon livre pour débutant. (Éditeur : Micro-Application ; prix : 129 F.)

Boîte à outils

Cet ouvrage constitue en quelque sorte le complément du précédent. Vous y trouverez un grand nombre d'utilitaires et d'algorithmes pour les deux versions du Basic GFA sur *ST*. Des domaines très divers sont abordés : traitement de texte (césure, justification, recherche-remplacement), graphisme vectoriel (rotation, translation, réduction, agrandissement), mathématiques (graphes, équations, intrégrales, différentielles, matrices, statistiques, finances), algorithmes de tri (insertion, tri bubble, Shell, rapide, Heap, Bucket, « Radix Exchange »), gestion de fichiers (séquentiels, accès direct), réalisation d'histogrammes, de camenberts et, enfin, appels AES. La disquette fournie vous évitera les longues et fastidieuses saisies. (Livre-disquette Micro-Application ; prix : 299 F.)

ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK





Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC

loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

SKWEEK FOR PRESIDENT
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
WANTED SKWEEK
I ♥ SKWEEK
SKWEEK FOR PRESIDENT
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
SKWEEK FOR PRESIDENT
WANTED SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
I ♥ SKWEEK

P.A.O 89 : vers la P.P.A.O ?

Le Salon de la Micro édition ne grandit que lentement. Très pro, il présentait toutefois quelques produits accessibles.

La seconde édition du salon « Edition et Composition Electroniques », autrement nommé PAO 1989, s'est tenue du 24 au 27 janvier 1989 au Parc des expositions de la Porte de Versailles à Paris. De taille restreinte (moins de 100 exposants), ce salon était



Grand écran pour ST chez SCAP.

l'occasion pour beaucoup de prendre le pouls de ce marché très orienté vers l'univers professionnel. Imprimantes couleurs PostScript (Tektronik, Qume), Laser offrant 600 points par pouce (Compugraphic), programmes de reconnaissance de caractères et autres produits, dépassant largement le prix d'une voiture, étaient présentés. Toutefois, nos chères machines familiales portaient bien l'étendard des microloisirs avec des produits plus accessibles...

Archimedes perce

Première en France, l'Archimedes est présentée au public ! Outre des démonstrations des performances de la machine en matière de sons et de digitalisation vidéo, A.S.H.I.V montre le nouveau système d'exploitation de la machine. Nommé RiscOS, il devrait être disponible courant avril 1989 et offre des fonctionnalités très proches de celles du Multifinder proposé sur le *Macintosh*. Passer d'une application à l'autre s'effectue très simplement et l'on peut même travailler sur un logiciel quelconque alors qu'un programme en Basic s'exécute en même temps... L'interface utilisateur est de plus grandement améliorée par rapport à l'actuel. Des programmes prévus pour ce système existent déjà et l'on a assisté aux premiers pas de *GST PAO*, l'adaptation de *TimeWorks* sur *Archimedes*. Premier résultat : ça fonctionne bien, très bien même... Signalons aussi la présence sur le stand d'un écran de grande taille (20 pouces) fonctionnant en couleurs sur les séries 300 et 400 et en monochrome sur les 400. Dans ce cas l'on dispose alors d'une résolution de 1280 par 980 ce qui apporte un grand agrément lorsque l'on travaille sous GST DTP ou bien encore Arc-Draw, un programme graphique vectoriel fort puissant qui sera, selon toutes probabilités, livré avec le nouvel OS.

Disposant d'un stand de taille raisonnable, Commodore exposait, par le biais de MAD, une solution PAO pour *Amiga 2000*. Basée sur *Professional Page* et offrant un écran de type Multysinc dans l'attente de l'écran monochrome Commodore, elle s'avère relativement performante mais d'un prix relativement élevé (plus de 15 000 F). Cela apparaît bien peu compétitif et une fois de plus le *2000* souffre d'une concurrence acharnée de la part des *PC*, *Mac SE* et autres *Méga ST*.

Absent du salon, Atari faisait toutefois parler de ses machines grâce à SCAP. Sur son stand l'on pouvait en effet découvrir le programme *Calamus* de DMC dont nous vous proposions un test dans le dossier PAO du dernier numéro. Nous avons eu l'occasion de rencontrer l'un des programmeurs de ce produit qui nous a confié que *Calamus Plus* était en bonne voie. Plus complet que l'ancien, il devrait offrir plus de fonctions et moins de bugs. Signalons que certains bruits font état de la volonté d'Atari France d'assurer la distribution de ce logiciel en remplacement de *TimeWorks*. Toujours sur le stand SCAP, l'on pouvait voir des grands écrans pour *Atari ST*, assister à diverses démonstrations de programmes sérieux. Le *Méga ST* tente de confirmer sa vocation professionnelle et commence d'ailleurs à y parvenir. Dommage qu'Atari n'y soit pas pour grand-chose !

Wings s'envole

Sur le stand de Wings, divers produits étaient présentés : *Shakespeare*, un programme de mise en page dont nous vous reparlerons le mois prochain, fonctionne sur *Amiga* et est proposé à un peu moins de 1 700 F. Pour *PC* et *Mac*, Wings propose des miniscanners à des prix particulièrement compétitifs. D'autre part, cette société poursuit la commercialisation de ses clips arts et autres polices de caractères, des versions *PC* de *TimeWorks*, *TimeWorks Lite* et *AMX Page Maker*, programme de PAO pour *Amstrad CPC*. Enfin, Wings annonce la venue prochaine d'un disque 20 Mo pour *Amstrad PPC 512*.

Décidé à poursuivre le développement de ses magasins franchisés, Micro Vidéo présentait un *AT Atari*. Compatible classique, il



Le stand Commodore animé par MAD.

propose un lecteur de disquettes cinq un quart ainsi qu'un trois et demi. Il est livré avec carte graphique au standard VGA et offre l'intégrateur graphique Windows en standard. *AT Atari*, *AT Amstrad*, même combat ? Sur le même stand l'on pouvait voir l'imprimante PostScript couleur Tektronik, diverses solutions PAO sur *ST*, *Mac* et *PC*, ainsi que trois progammes très spécifiques. Destiné à la création de tableaux, *Tabulo* est proposé en deux versions. Il offre divers paramétrages et facilite grandement la vie. Il en est de même de *Tabulo Fléché*, destiné à la création de grilles de mots croisés.

Enfin, *Tampon Script* est destiné à la création de tampons comme son nom l'indique. Proposées à des prix élevés pour un particulier, ces applications montrent qu'un secteur autre que la mise en page s'ouvre à la PAO. C'est pourquoi il y a fort à parier que l'on assiste d'ici quelque temps à un renouveau de ce marché mais avec un discours différent de celui accompagnant sa naissance. De : « Grâce à la PAO, tout est possible », l'on pourrait bien entendre « Tout n'est pas possible avec la micro-édition, mais dans nombre de cas, ça simplifie la vie ! ».

Mathieu Brisou



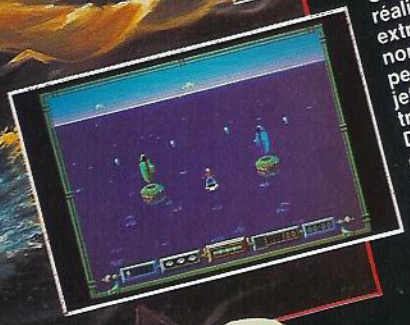
L'équipe d'ASHIV devant un Archimedes équipé d'un grand écran couleur.

ANIMATIONS TRÈS RÉALISTES
PERSPECTIVES INCROYABLES
EFFETS 3-D ÉTONNANTS
SUR UN OCÉAN ÉTINCELANT

TYPHON

Pour Atari ST





Une animation rapide, réaliste et extraordinairement déliée non seulement des personnages mais aussi du jet au-dessus d'un océan tropical étincelant. Des effets en 3-D pour enchanter votre imagination et éblouir vos yeux incrédules et médusés.

DISTRIBUÉ PAR loriciels

karateka



Rejetez toute peur, seul votre but compte ! Mais sachez que la mort vous guette... Telle est la voie du karateka.



Broderbund®

81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour
ATARI ST
IBM PC ET
COMPATIBLES

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

A 320	195F
AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BAT	249F
BLASTEROIDS	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BUMPY	**195F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CYBERNOID 2	249F
DAME GRAND MAITRE	499F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DRAGONSCAPE	**195F**
DREAMLAND	249F
DREAMZONE	249F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
IRON LORD	215F
JUG	199F
KARATEKA	**195F**
KING OF CHICAGO	249F
LAST DUEL	**149F**
LA LEGEND DE DJEL	**220F**

NOUVEAUTÉS (suite)

LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	**225F**
POOL OF RADIANCE	249F
POPULOUS	**249F**
PRISON	195F
REAL GHOSTBUSTERS	**199F**
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	**185F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	275F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	**199F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	**245F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWEECK	195F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TARGHAN	**245F**
TERRIFIC LAND	195F
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	**195F**
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	**195F**
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	**199F**
VROOM	199F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
ZOOM	195F

HIT PARADE

BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
CRAZY CARS 2	249F
CUSTODIAN	199F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	199F

944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BOMBUZAL	195F
CAPTAIN FIZZ	149F
CARRIER COMMAND	235F
COBRA 2	195F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	185F
DUGGER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FISH	245F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANOIR DE MORTEVIL.	175F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
OPERATION NEPTUNE	259F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	195F
ROY OF THE ROVERS	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPERMAN	245F
TECHNOCOP	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
THE MUNSTERS	199F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DALEY THOMPSON "S	
OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DETENTE	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
CARRIER COMMAND	225F
CRAZY CARS 2	249F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	**249F**
IRON LORD	215F
JET FIGHTER	**445F**
KARATEKA	**195F**
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	**220F**
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	**249F**
NEBULUS	195F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
PHANTOM FIGHTER	249F

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

NOUVEAUTÉS (suite)

PURPLE SATURN DAY	249F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STARRAY	245F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TARGHAN	**265F**
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**199F**

BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
POOL OF RADIENCE	225F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STAR TREK	245F
STARWARS	195F
TITAN	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	195F
BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	195F
DOUBLE DETENTE	249F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	249F

AUTRES NOUVEAUTES

1943	225F
AFTERBURNER	249F
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F

NOUVEAUTÉS (suite)

BALLISTIX	195F
BARD'S TALE 3	249F
BLASTEROIDS	**249F**
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN FIZZ	145F
CUSTODIAN	**199F**
CYBERNOID	225F
DARK FUSION	199F
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSLAYER	299F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE.	275F
FLYING SHARK	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GUERRILLA WARS	225F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
I.O.U	195F
JUG	195F
LAST DUEL	**149F**
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
OUT RUN US EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
POPULOUS	**249F**
POWERDROME	245F
PRISON	199F
PROSPECTOR	249F
RAMBO 3	225F
REAL GHOSBUSTERS	**249F**
ROBOCOP	249F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
TARGHAN	**245F**
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMATE GOLF	195F
VINDICATORS	**199F**
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**249F**

BAAL	185F
BATLLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
GAUNTLET 2	245F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
INCREDIBLE SHRINK.SP.	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MEURTRES A VENISE	285F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

ELU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des fans de AMSTAR

MICROMANIA

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

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

AMSTRAD COMPILATIONS

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 129/149F
-MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
-BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
-LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
-SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHERENOSE+DAKAR+X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DE L'ESPACE 129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK

COMPILATIONS (suite)

LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 119/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
FRANK BRUNO BIG . 129/179F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
COLL KONAMI 115F/185F
GAME SET MATCH 129/179F
GEANTS D'ARCADE 115/195F
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
KARATE ACE 115/175F
LES FUTURISTES 149/199F
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BUTCHER HILL 99/149F
DOUBLE DETENTE 99/149F
RENEGADE 3 99/149F
RUN THE GAUNTLET:
LA COURSE INFERNALE 99/149F
STORMLORD 99/149F
VIGILANTE 99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION SERVICE 139/189F
ARCADE WIZARD 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
BLACKLAMP 89/139F
BLASTEROIDS 99/149F
BOMBUZAL 99/149F
BUMPY 145/195F
CARRIER COMMAND 145/195F
CHICAGO 90 145/195F
CHICAGO 30"S 99/149F
CHUCK YEAGER'S
ADV FLIGHT TRAINER 95/145F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
ELITE 99/149F
F 16 COMBAT PILOT 145/195F
FINAL COMMAND ND/175F
FISH ND/185F
HIGHWAY PATROL ND/195F
INDIAN MISSION ND/159F
MEURTRES AVENISE 145/195F
MICROPROSE SOCC. 145/195F
NIMITZ 99/159F
PARANOIA COMPLEX 99/149F

NOUVEAUTÉS (suite)

PROJECT STEALTH FIG. 145/195F
PRO SOCCER SIMUL. 99/149F
PURPLE SATURNE DAY 169/199F
REAL GHOSTBUSTERS 99/149F
ROADWARS 95/139F
RUNNING MAN 95/145F
SKATE OR DIE 95/145F
SKYX ND/180F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
STAR TREK 95/145F
THE ARCHON COLL. 95/145F
THE TEMPLE OF FLY.. 149/199F
TIGER TIGER 95/145F
TIMES OF LORE 95/145F
TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
VINDICATORS 99/149F
WANDERER 95/139F
WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE

AFTER BURNER 99/149F
BATMAN 99/149F
CRAZY CARS 2 129/169F
DRAGON NINJA 99/149F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
HUMAN KILLING MACHINE 99/149F
LAST DUEL 99/149F
LED STORM 99/149F
LE MANOIR DE MORT. ND/199F
OPERATION WOLF 99/149F
PAC LAND 95/145F
RAMBO 3 89/139F
ROBOCOP 99/149F
R TYPE 95/145F
SAVAGE 95/149F
THE DEEP 99/149F
THUNDERBLADE 99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
A 320 145/195F
944 TURBO CUP 145/195F
20000 LIEUES SS MERS ND/169F
AIRBORNE RANGER 185/225F
CORRUPTION ND/199F
DYNAMIC DUO 95/145F
ECHELON 89/139F
FIRE AND FORGET 129/169F
FOOTBALL MANAG. 2 95/139F
GALACTIC CONQUER. 129/169F
GAME OVER 2 99/149F
GUNSHIP 195/245F
HEROES OF LANCE 95/199F
INCREDIBLE SHRINK.S. 99/149F
JINKS 99/149F
JUNGLE BOOK ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL. 99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/139F
OFF SHORE WARRIOR 129/169F
PAC MANIA 99/149F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SDI 99/149F
SECRET DEFENSE 145/195F
SUPERMAN 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE MUNSTERS 99/149F
TITAN 129/169F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR 255F
ALEX KID/LOST STAR 295F
ALESTE POWER STRIKE 259F
ALIEN SYNDROME 255F
AZTEC ADVENTURE 259F
BLACK BELT 259F
BLADE EAGLE 3D 255F
CHOPLIFTER 255F
DOUBLE DRAGON 295F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 299F
FANTAZY ZONE MAZE 259F
GOLDEVIUS 295F
GREAT BASKETBALL 255F
KENSEIDEN 299F
MAZE HUNTER 3D 299F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
PENGUIN LAND 295F
RESCUE MISSION 255F
S.D.I. 255F
SECRET COMMAND 255F
SHANGAI 255F
SHOOTING GAME 255F
SHINOBI 295F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
Y'S 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F

MICROMANIA A PARIS

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.50.33

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Fêtez avec MICROMANIA

l'ouverture de sa nouvelle boutique au Forum des Halles.

10 % de réduction

jusqu'au 30.04.89 sur un logiciel au choix, sur présentation du bon de commande rempli (attention: offre valable pour un achat à la Boutique Forum des Halles uniquement).

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD 149/179F
OCEAN IN CROWD 139/189F
GAME SET MATCH 2 139/189F
TAITO COIN OP COL. 125/165F
ARCADE ACTION 119/189F
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
GAME SET MATCH 129F/179F
TOP TEN COLLECTION 99/145F

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP 195/245F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DETENTE 99/149F
F16 COMBAT PILOT 145/195F
GARY L. HOT SHOT 95/125F
HUMAN KILLING M. 99/149F
LAST DUEL 99/149F
RENEGADE 3 99/149F
RUN THE GAUNTLET 99/149F
SPACE BALL 99/149F
STORMLORD 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F
ULTIMATE GOLF 95/139F
VIGILANTE 99/149F

HIT PARADE

ACTION SERVICE 145/195F
AFTER BURNER 99/149F
BARBARIAN 2 95/125F
BATMAN 99/149F
DENARIS 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
EXPLODING FIST+ 99/129F
HEROES OF LANCE 95/139F
LED STORM 99/149F
OPERATION WOLF 95/135F
ROBOCOP 95/135F
ROCKET RANGER 109/169F
R TYPE 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
THE DEEP 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

SUPER PROMOTION

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

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24,
7 jours sur 7
des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....
ADRESSE .....
.....
..... Tél .....

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration — / — Signature :

tilt-65

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

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA



Bagarre acharnée sur un terrain d'aviation.



L'ennemi le plus redoutable est dans le temple.



Adversaire impressionnant devant une usine.



Ne pas se laisser alpaguer par le gladiateur est impératif.

Double Dragon II

Une adaptation sur tous les micros, du C 64 au PC, a récompensé le succès remporté par Double Dragon. Il fallait un prolongement. C'est maintenant chose faite avec Double Dragon II. Proche par l'esprit de son illustre prédécesseur, il s'en distingue par une difficulté plus poussée. Aiguisez vos joysticks pour la future version micro.

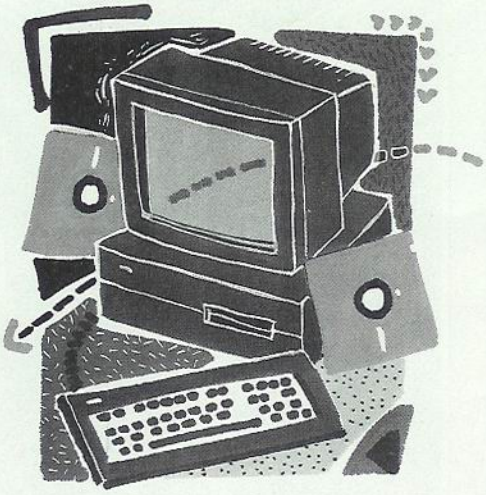
Depuis le salon des jeux automatiques, l'actualité des jeux d'arcade s'est un peu ralentie, mais de nombreux programmes sont attendus prochainement. La grande nouveauté du mois est la suite très attendue de *Double Dragon*. Nous pouvons déjà annoncer que ce jeu d'arcade sera adapté sur micro dans le courant de l'année. A propos de conversion, voici un scoop : les jeux d'arcade à succès sont toujours adaptés sur micro, mais cette fois, c'est l'inverse qui va se produire. En effet, *Atari Games* vient d'acquérir les droits du fantastique *Tétris* (Tilt d'or 1988) pour réaliser une version arcade qui devrait arriver incessamment. On attend aussi avec impatience la suite de la célèbre *Opération Wolfe*. On sait déjà qu'elle portera le nom d'*Opération Thunderbolt*.

Après le grand succès remporté par *Double Dragon*, l'année dernière, une suite s'imposait. C'est aujourd'hui chose faite avec ce nouvel épisode intitulé *The Revenge*. Pour un jeu d'arcade, *Double Dragon* n'était pas très difficile, mais on ne peut pas en dire autant de cette nouvelle version. Dès la scène de présentation le ton est donné : cette fois on ne rigole plus et la fiancée du héros ne se fait pas enlever mais abattre d'une rafale de mitraillette par le chef du gang.

Mais mis à part le niveau de difficulté, l'esprit du jeu est resté le même. Seul, ou à deux, vous devez affronter de nombreux adversaires dont certains sont armés. Les habitués de *Double Dragon* seront tout d'abord surpris par le mode de contrôle qui n'est pas le même que le précédent. Il y a toujours trois boutons, mais à l'exception de celui qui est affecté au saut, les autres commandent un coup différent selon que votre personnage va vers la droite ou la gauche.

Il faut un peu de temps pour s'y habituer et vos adversaires en profitent. Certains d'entre eux sont particulièrement redoutables, comme les gladiateurs (qui rappellent le chef de gang dans *Mad Max II*). Ceux-ci ont la détestable habitude de vous agripper par le col pour vous soulever de terre, avant de vous asséner une série de coups et de vous rejeter ensuite comme un paquet de linge sale. Dur, dur ! Plus dangereux encore, des géants habillés de vert sautent à toute allure autour de vous en faisant des moulinets avec les longs bâtons qu'ils tiennent dans chaque main. Ils sont particulièrement difficiles à approcher et vous ne serez pas trop de deux pour vous en débarrasser. Dans certaines scènes, il faut également se méfier des éléments du décor. Dans un champ, alors que vous êtes aux prises avec quelques adversaires, une moissonneuse-batteuse se met parfois en mouvement, en renversant tout sur son passage. Dans le palais, on retrouve les statues qui donnent des coups de lance, mais pour corser encore l'affaire, des bombes roulent vers vous dans l'étroit passage qu'il vous reste. Bien qu'il n'apporte pas grand chose de neuf, *Double Dragon II* est un programme efficace qui séduira les fans du premier épisode. Ils seront heureux de reprendre le combat, mais cette fois-ci, ils vont vraiment en baver. Alain Huyghues-Lacour

LE SALON POUR TOUS LES UTILISATEURS INDIVIDUELS DE LA MICRO-INFORMATIQUE



SALON DE LA MICRO

13-15 OCTOBRE 1989
ESPACE CHAMPERRET, PARIS

Le Groupe Montbuild organise pour la première fois, à Paris, la grande manifestation réunissant tous les constructeurs et distributeurs en micro-informatique pour tous les publics: des adolescents aux professions libérales, des étudiants aux artisans et commerçants, des enseignants aux professionnels de la distribution.

Le Salon de la Micro, pendant 3 jours, va regrouper les plus grandes sociétés nationales et internationales dans le domaine du matériel, des logiciels et des périphériques, et les principaux détaillants qui vendront aux meilleurs prix.

Le Groupe Montbuild est l'organisateur du prestigieux PC Show à Londres — avec plus de 100.000 visiteurs — et d'une centaine de salons professionnels et grand public dans le reste du monde.

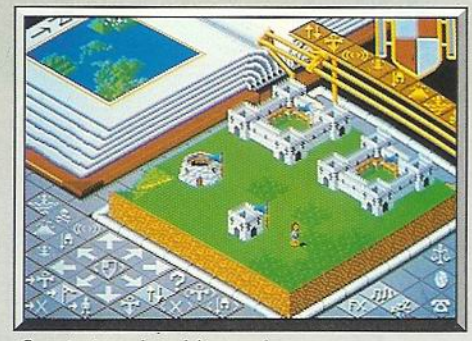
Le Salon de la Micro est le premier salon, en synergie avec le PC Show, conçu dans une dimension européene pour les exposants qui considèrent 1992 comme une réalité.

Pour en savoir plus et exposer au Salon de la Micro, contactez Pablo Maurel ou Cécile Boré au 42.41.45.52 ou écrivez à Montbuild SA, 55 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris.

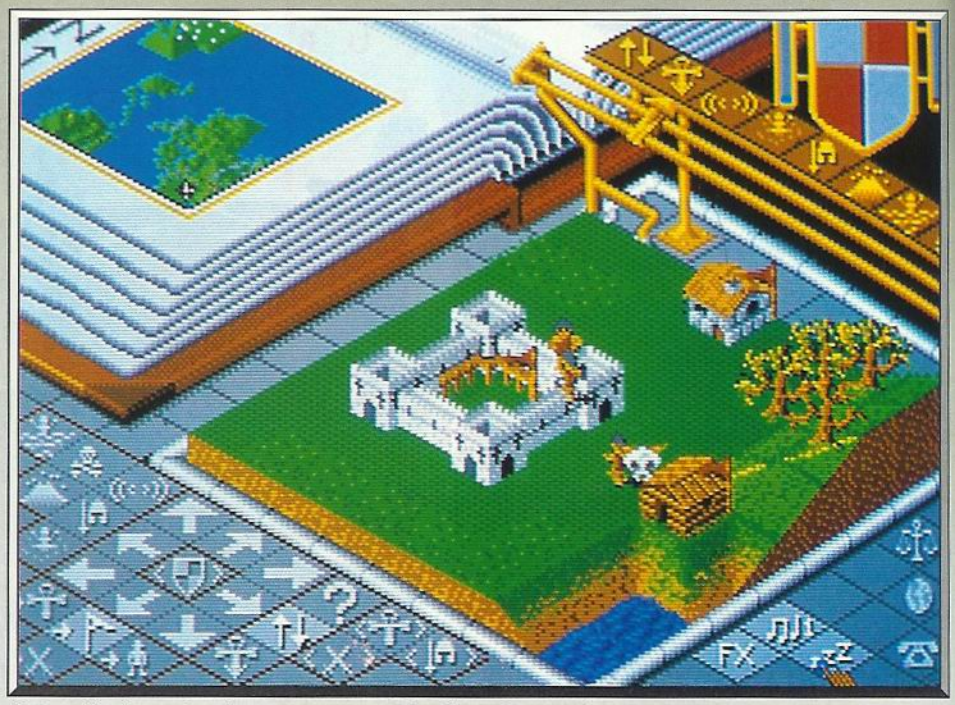
AUCUN SALON INFORMATIQUE NE SE RESSEMBLE!



La petite Ankh désigne le leader.



Construisez des châteaux forts.



Suivez l'évolution des deux continents sur le « Livre des mondes ».

Populous

AMIGA

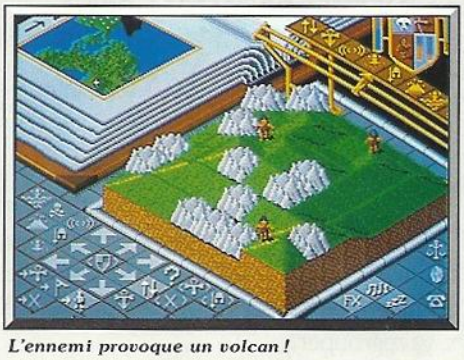
Ce logiciel est sans conteste le jeu de stratégie le plus original et le plus prenant depuis Sentinel. *Plongez dans un combat sans merci où les dieux luttent pour la suprématie de l'univers. Un must !*

Electronic Arts. Conception : Bullfrog.

Imaginez un instant ce que serait votre vie si vous étiez Dieu, avec le pouvoir de faire le mal et le bien ! Imaginez ce que peut ressentir celui qui possède l'effarant pouvoir de façonner les continents à sa guise, de déclencher des cataclysmes dont les effets rappellent certains récits bibliques. Euphorisant non ? Maintenant soyons encore plus audacieux et imaginons que vous n'êtes pas le seul dieu présent dans l'univers et que, bien entendu, vous haïssez vos « confrères » ! C'est bien connu, il n'y a de la place que pour un seul Être Divin et vous allez vous battre pour être l'Unique ! Nom de Moi ! C'est toute l'histoire de cette longue lutte que *Populous* retrace. Avant tout, sachez que ce jeu peut se pratiquer en solitaire (contre l'ordinateur) ou contre un humain (via modem ou en reliant, par câble, deux ordinateurs). Tous les mondes présents dans l'univers sont répertoriés dans « Le Livre des Mondes » (il y en a cinq cents dans la préversion que nous possédons). L'affrontement se passe sur un monde à la fois. A l'écran, cela se traduit par une page ouverte dans ce fameux livre qui dévoile la totalité des continents du monde où doit se dérouler le combat « divin » (voir photos d'écrans). La partie centrale de l'écran est réservée à l'agrandissement d'un point précis (fonction zoom) du monde, c'est là que s'exerce pratiquement toutes les interactions. Le thème du jeu, comme nous le verrons par la suite, rejoint une actualité brûlante : celle de la coexistence des religions ! Sur chaque monde, deux populations (les bleus et les rouges), menées par leurs leaders, vouent une adoration sans bornes aux symboles de leur dieu : une tête de mort (peuple rouge) et une Ankh (peuple bleu). En solitaire, vous êtes le dieu des bleus et votre leader, ainsi que votre symbole, jouent des rôles primordiaux comme nous le verrons plus loin. Les règles qui régissent *Populous* sont plus directes, plus radicales que celles du monde réel. Pour y gagner, il faut éliminer la population adverse tout en développant la puissance et l'importance de la sienne. La corrélation entre le bien-être, la puissance de votre population et votre degré de pouvoir est très étroite. En effet, le dieu que vous êtes tire son mana (énergie), source de pouvoir, de l'adoration dont vous êtes l'objet. Plus votre population est heureuse et nombreuse, plus elle vous apporte de l'énergie. Le fait que votre réserve de mana s'accroisse est un facteur déterminant pour l'exercice de nouveaux pouvoirs. Autrement dit, vous n'exercerez un pouvoir que si votre réserve de



Situation avant et...



L'ennemi provoque un volcan !

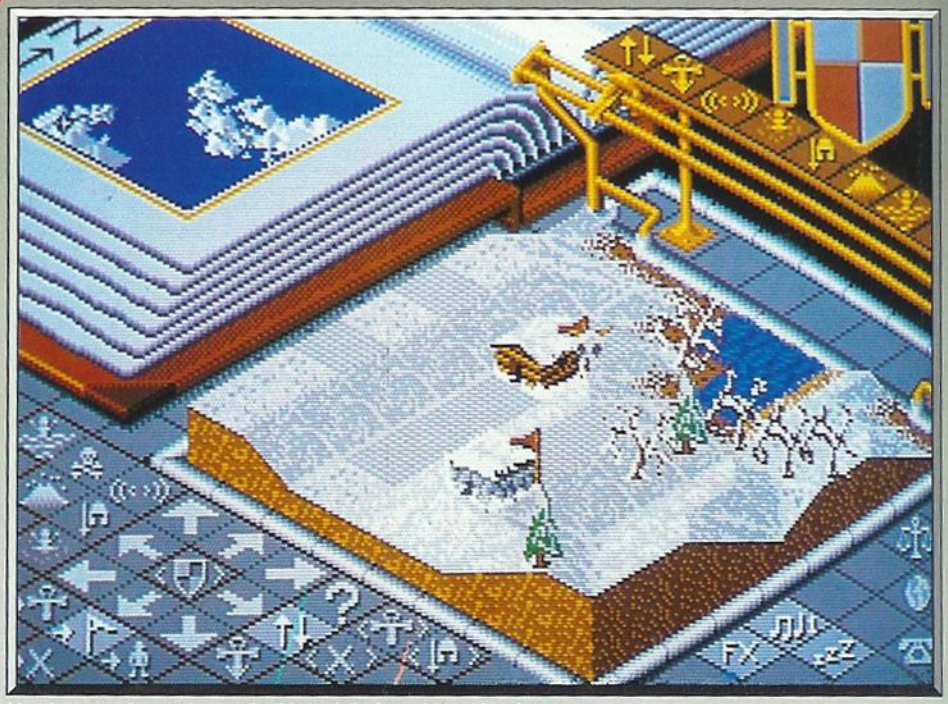


... après un tremblement de terre.



Attaque du chevalier.

mana l'autorise. Jetez un coup d'œil sur les photos d'écrans et vous verrez une sorte de baromètre, situé en haut et à droite de l'écran. Il vous informe en permanence sur votre potentiel énergétique et sur les pouvoirs auxquels vous avez droit. Ces pouvoirs ont divers effets : création et modelage des terres, déclenchement de tremblements de terre, création de chevaliers, raz-de-marée, etc. L'exercice de chaque pouvoir coûte de l'énergie, certaines actions étant plus coûteuses que d'autres. Prenons l'exemple d'un pouvoir vital et peu coûteux : la création et le modelage des terres. Afin d'assurer le bien-être de votre peuple (qui, en retour, vous fournit du mana), il faut aménager la terre pour favoriser la construction d'habitations. Créez, aplatissez, élevez la terre où bon vous semble, afin d'obtenir des surfaces plates. La plus petite surface utilisable autorise la construction d'une misérable cabane (une case), la plus grande donne naissance à un château fort (5 × 5 cases). Une fois à l'abri des regards indiscrets, vos fidèles se... multiplient. Ensuite, dès qu'une habitation atteint sa pleine capacité d'accueil (c'est plus ou moins long selon la taille de l'édifice),



L'endurance de votre peuple dépend de la rudesse du climat.



Résultat d'un raz-de-marée !

un fidèle en sort et cherche une surface plate pour y construire une habitation. L'expansion démographique peut être rapide si vous offrez le plus d'espace possible et si votre adversaire n'utilise pas souvent ses pouvoirs de destruction. En d'autres termes, tout cataclysme provoqué chez l'adversaire force ce dernier à brûler son mana pour reconstruire son camp. En dehors de l'utilisation de leurs terribles pouvoirs, les dieux peuvent exercer un certain contrôle sur leur peuple de deux façons. La première a des effets sur toute la population qui, sur cliquage de certaines icônes, se comporte d'une manière déterminée. Ainsi, les fidèles peuvent bâtir des maisons, entrer en guerre ou encore « fusionner entre eux » pour augmenter la force individuelle moyenne de la population. Dans la seconde, le joueur agit sur la population par le biais du leader et du symbole. En déplacant, par exemple, la Ankh au beau milieu du camp adverse et en cliquant sur l'icône « rejoindre la Ankh », le leader se dirige aussitôt vers elle, suivi à son tour par toute la population. Peu après, il suffit de cliquer sur l'icône « battez-vous » pour déclencher une guerre sainte ! La création de chevalier obéit au même principe : cliquage sur « rejoindre la Ankh », le leader s'y dirige, la population suit. La Ankh rejointe, le leader piétine sur place pendant que les fidèles « fusionnent » avec lui, ce qui accroît sa force. Après un gain respectable en puissance, vous pouvez le transformer en chevalier (si vous avez suffisamment de mana !). Un chevalier est incontrôlable et il se dirige automatiquement vers le camp adverse pour y tuer et détruire (créez un passage pour lui si l'océan coupe les deux camps). Une fois le leader transformé en chevalier, il suffit qu'un fidèle touche la Ankh pour devenir leader à son tour (icône « rejoindre Ankh »). Je pourrais disserter encore pendant des pages entières pour vous parler de ce jeu, mais l'espace me fait défaut. Sachez simplement que la victoire s'obtient si vous avez éliminé tous les « infidèles » par l'utilisation des cataclysmes dont le plus dévastateur est l'armaggedon ou par une guerre sainte (ou par une combinaison de tous ces pouvoirs). Après la conquête d'un monde, vous passez au suivant qui, selon votre score (principe utilisé dans Sentinel), vous expédie dans un nouveau monde. Si vous voulez reprendre, à partir du monde que vous avez atteint, il suffit de sauvegarder ou de taper le nom du monde désiré. Le décor varie d'un monde à l'autre et influence considérablement la résistance physique de vos fidèles : plaines vertes (les plus hospitalières), déserts, glaciers, volcans (entourés de lave), etc. Il est possible de créer soi-même de nouveaux mondes mais nous vous laissons le soin de découvrir par vous-même comment ! Entièrement animé et bénéficiant d'un scénario captivant et d'une excellente réalisation, *Populous* est un remarquable logiciel. Le fond sonore est... divin, la convivialité parfaite ! Original, prenant, *Populous* est une bouffée d'air frais dans le monde de la micro-ludique. J'ose le dire, il est beau et fabuleux ! Sortie le 1er avril sur *ST* et *Amiga* (les deux versions sont identiques) et prévu sur *PC*.

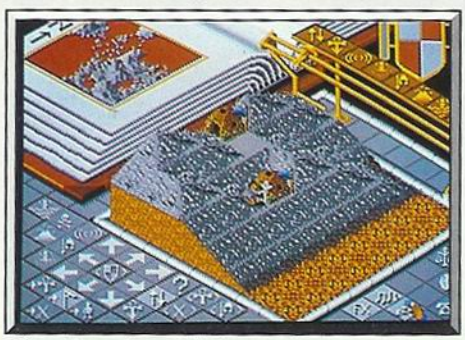
D.B.



Une excellente version sur ST.

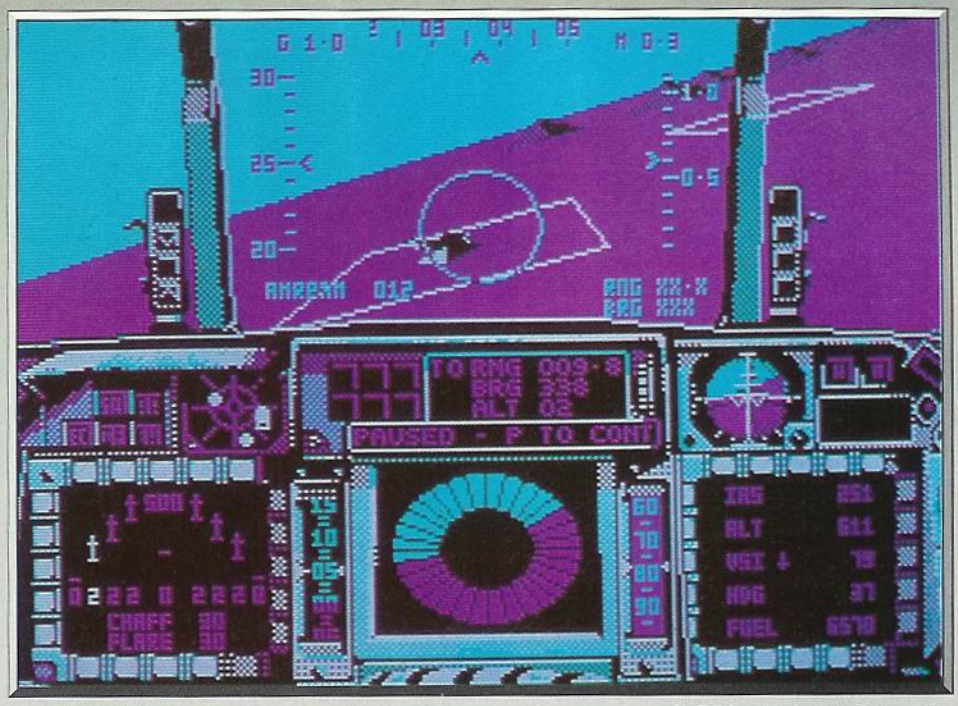


Le désert et ses dangers.



Décor de roches et de lave.

Type	*stratégie*
Intérêt	*18*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*



F 16 est aussi complet que réaliste. Dommage tout de même que le mode EGA ne soit pas disponible.

F16 Combat Pilot

PC, EGA, HERCULES

Les simulateurs de vol ont, si l'on peut dire, le vent en poupe. Mais les derniers étaient plus proches du jeu que de la réalité. C'est pourquoi les puristes ne pourront qu'apprécier la difficulté de F16 Combat Pilot, *qui revient à un plus grand réalisme.*

Digital Integration. Programmation : C. Boswell, M. Goodey, C. Smedley, P. Margrave et D. Marshall ; graphisme : Tony West.

Il est relativement facile de situer ce simulateur de vol dans l'importante flotte aérienne disponible sur PC. *F-16 Combat Pilote* a deux traits marquants : il ne présente aucun écran de vue extérieure de l'appareil ; deuxième point, sa stratégie est complexe et offre un nombre de missions confortable.

Comme presque tous ses confrères simulateurs actuels, *F-16* met en place une préparation très soignée pour chaque mission. On retrouve ici un scénario type *Silent Service*, soit plusieurs missions de base où le joueur devra vaincre avant de se lancer dans la phase de jeu complète. A la souris, le pilote va étudier avec attention toutes les composantes de la mission. Il commence par repérer les cibles (chars d'assaut, avions, bases ennemies...) et trace sur la carte une trajectoire de vol idéale. Viennent ensuite l'étude des conditions météo, la localisation des radars ou pistes de réapprovisionnement. Cette préparation est réaliste et surtout indispensable à la réussite de votre prochain combat. Dernière étape avant le décollage, il faut choisir l'armement de votre appareil. Ici, le choix est plutôt délicat. On appréciera à ce niveau la grande clarté de la notice française qui accompagne le soft...

F-16 ne présente aucune vue extérieure de l'appareil. Dommage, on s'était bien habitué à cette disposition graphique (*F-18*, *F-19*, etc.) Mais qu'importe, la vue avant du cockpit s'accompagne de superbes visions arrière, gauche et droite. D'autre part, le paysage extérieur est réaliste et les effets de 3D et d'altitude très bien représentés. Par contre, on regrettera l'absence de programmation *EGA* et, côté bruitage, l'absence de sonorisation des réacteurs (sur la version testée ?). En vol, c'est la souplesse de l'appareil qui séduit le pilote. Toutes les acrobaties sont permises pourvu que l'on ne soit pas en rase-mottes. Côté animation, une configuration *XT* suffit très largement. Et puis, il y a bien sûr la stratégie pour briser tout embryon de monotonie. *F-16* utilise à fond la radio de bord. Il faut appeler la tour de contrôle pour décoller ou atterrir, appeler les radars alliés pour localiser l'ennemi... Passionnant ! *F-16* ouvre finalement des combats vraiment très difficiles mais tout aussi passionnants que ceux de *F-19* ou de *Jet Figther*.

Programme très fouillé et très réaliste, *F-16 Combat Pilot* ne parvient pas finalement à surpasser *F-19 Stealth Fighter* (*Tilt* n° 62) dont il ne possède ni la précision graphique *(EGA)* et les vues extérieures, ni la stratégie. *F-16* est par contre d'un intérêt équivalent à *Jet Fighter* (*Tilt* n° 64) dont il égale toutes les qualités graphiques. Pour moi, *F-19* conserve la pole position et reste « le » simulateur indispensable. Les passionnés pourront bien sûr investir dans plusieurs appareils ! Olivier Hautefeuille



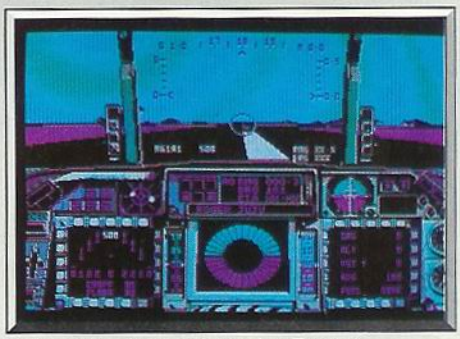
Toutes les options de jeu sont accessibles ici.



Préparation de la mission sur carte...



... et armement très précis de l'appareil.

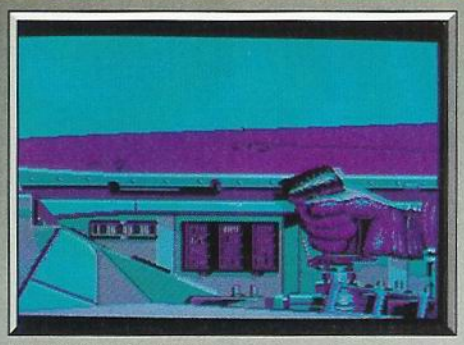


Sur la radio, la tour donne le « Roger ».

Type ..... *simulateur de vol et combat aérien*
Intérêt *16*
Animation ..... ★★★★ *(AT)* ★★★ *(XT)*
Graphisme ..... ★★★★
Bruitage ..... ★★ *(tir et alerte)*
Prix ..... *C*

Avis

Ce simulateur de vol fait un peu triste figure en version *CGA* mais les graphismes sont, en revanche, d'un bon niveau en *Hercules*. La richesse du jeu fait oublier de toute manière la limitation graphique. La simulation est fidèle et permet, outre le pilotage, d'en apprendre un peu plus sur la structure et l'armement de ces avions. Jacques Harbonn



Vue latérale du paysage.

Avis

Une superbe simulation de vol, mais qui laisse néanmoins une étrange sensation de déjà vu. En effet, beaucoup de détails de l'interface graphique de ce soft sont semblables à ceux de *Falcon* (existant sur *ST* et *Amiga*). Le programme présente d'autre part une grave lacune par rapport au standard des simulateurs sur 16 bits : l'absence du spectaculaire mode spot, qui permet de voir les évolutions de l'appareil en spectateur.

Eric Caberia

version précédente et Logotron a eu la bonne idée d'ajouter un mode de construction. Celui-ci, très bien conçu, vous permet d'élaborer vos propres tableaux de la manière la plus simple qui soit. Un chef-d'œuvre du genre.

Alain Huyghues-Lacour

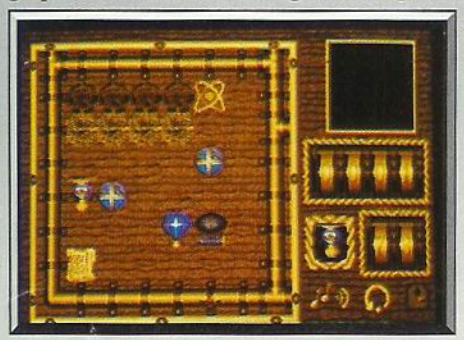
Type _____ *réflexion*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

Prospector

AMIGA

Beaucoup se sont inspirés de la grande tradition de Boulder Dash. *C'est avec bonheur que ce thème est repris par* Prospector, *qui mettra à rude épreuve la sagacité des détenteurs d'*Amiga.

Logotron. Conception : Astral Software ; programmation : Eric von Hesse, Thorsten Meyer et Olaf Siemens ; graphisme : Andreas Voigt ; musique : Nino K. Fisher.



Utilisez une bombe pour vous frayer un chemin.

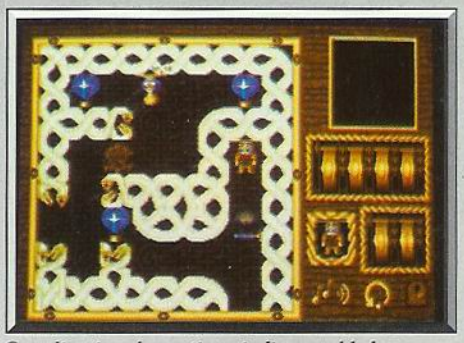


Les cartes sont fort utiles.

Dans le dernier numéro de *Tilt*, nous vous avons présenté *Xor*, un excellent jeu de réflexion. Le test avait été réalisé à partir d'une préversion, pratiquement définitive, que Logotron nous avait présentée en avant-première. Mais, à notre grande surprise, nous venons de recevoir la version définitive, sensiblement différente de la précédente, et qui a été rebaptisée sous le nom de *Prospector*. La grande qualité de ce programme nous incite à vous en reparler.

Dans chacun des quinze niveaux de ce jeu, vous devez ramasser tous les ballons qui s'y trouvent avant d'atteindre la sortie. Vous contrôlez deux personnages et vous passez de l'un à l'autre à volonté. Dans certains niveaux, ils agissent indépendamment mais, dans d'autres, ils se rejoignent et vous devez combiner leurs actions pour parvenir à vos fins. A chaque fois que l'on rencontre un ballon, il faut découvrir la seule façon de s'en emparer. En effet, ceux-ci sont entourés d'autres éléments et si vous ne faites pas le bon choix, vous risquez fort de prendre un rocher sur la tête ou de voir un objet venir vous barrer définitivement le chemin. Les problèmes ainsi posés sont très variés et les amateurs de casse-tête auront de quoi faire.

Ce grand jeu de réflexion bénéficie d'une réalisation très soignée, rare dans ce type de jeu. Les graphismes ont encore été améliorés par rapport à la



Coordination des actions indispensable !

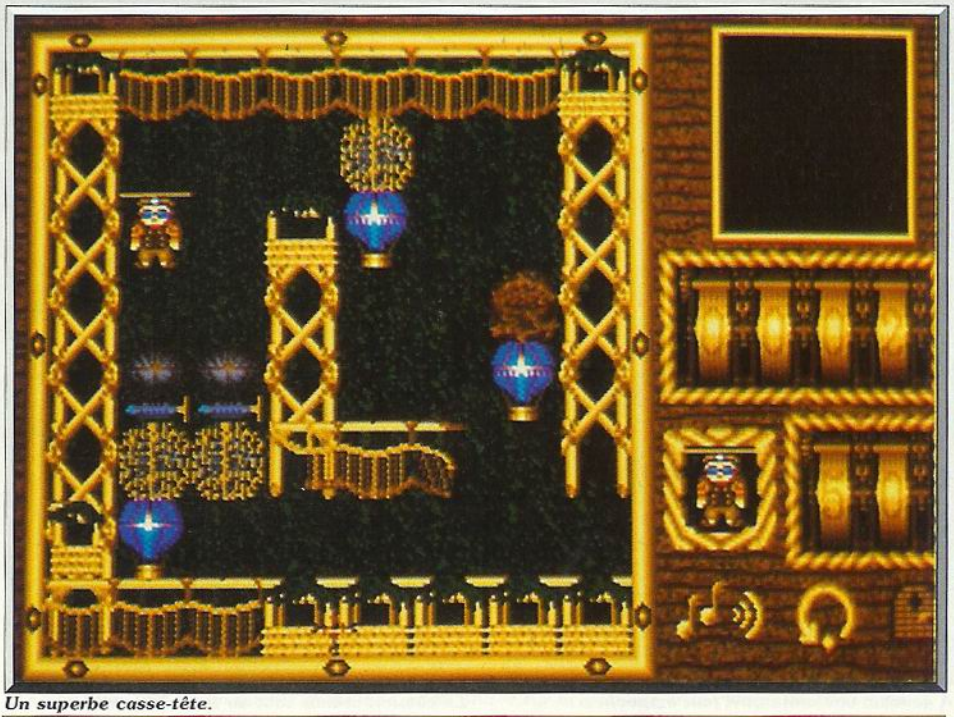
Avis

Ne vous arrêtez surtout pas aux graphismes très moyens de ce jeu. Les différents tableaux mettront à mal votre sagacité et seul un raisonnement bien mené vous permettra de les finir. L'éditeur de tableaux prolonge la durée de vie de ce logiciel déjà riche.

Jacques Harbonn

A mi-chemin entre *Boulder Dash* et *Soko Ban*, *Prospector* est un jeu de réflexion assez passionnant. Il évite la lassitude grâce à de nombreux tableaux et surtout à son mode « construction ». En revanche, les graphismes et couleurs auraient mérité plus d'attention.

Olivier Hautefeuillle



Un superbe casse-tête.



De belles choses sont possibles sur huit bits. Dragon Ninja en est la preuve sur CPC...

Dragon Ninja

AMSTRAD CPC

Tuer d'innombrables ennemis en récupérant leurs propres armes est le lot ordinaire des héros de jeux d'aventure/action. Dragon Ninja n'enfreint en aucune façon cette brutale tradition. Mais une bonne dose d'apprentissage et une pincée de stratégie compliquent suffisamment l'action pour renouveler le genre.

Imagine. Programmation : James Higgins ; graphisme : Martin Mc Donald ; bruitage et musique : Jonathan Dunn.

Dans la plus pure tradition de l'aventure/action, ce soft développe un scrolling transversal à dessouder les meilleurs joysticks. A l'aide de quatorze mouvements, votre personnage met KO une horde ininterrompue d'ennemis, collecte des armes et des bonus pour rehausser son quotient énergétique. Scénario hyper-classique mais animation et graphisme exceptionnels pour un *CPC*...

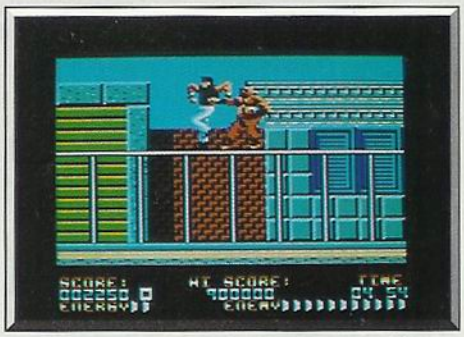
Le meilleur atout que puisse afficher un tel programme réside dans la gestion de ses combats. Trop de softs d'action présentent en effet des scènes inutilement complexes où seul le tir à répétition peut sauver le héros. Amusant mais bien vite lassant ! ici, la bataille est très vite insoutenable mais il n'est jamais question de chance. Aussi meurtrier que soit l'assaut, le joueur va pouvoir, à force d'entraînement, tuer tous ses adversaires. L'action met en place deux passerelles qui défilent dans un scrolling transversal. L'ennemi peut donc surgir de droite ou de gauche, et ce sur l'une ou l'autre des passerelles. En début de partie, c'est le chaos, et les points de vie s'égrènent à la vitesse grand V. Mais très vite, on saisit l'astuce. La portée des coups est très précise (elle varie en fonction des armes utilisées) et le héros peut se retourner suffisamment vite pour ne laisser aucune chance à l'adversaire, de quelques côtés qu'il arrive. On entre alors dans un jeu difficile mais captivant. Il faut sans cesse recentrer le héros sur l'écran puis enchaîner les coups de pied et de poing à droite et à gauche, sauter lorsque les ennemis arrivent exactement en même temps des deux côtés et ne laisser passer aucun des bonus. Les adversaires tués libèrent en effet des armes dont la valeur dépend de leur caste guerrière : l'épée ne vaut pas les armes de type « art martiaux »... Il est enfin des bonus « nourriture » qui vous rapportent soit un point de vie, soit une vie supplémentaire. *Dragon Ninja* a finalement le mérite d'offrir une difficulté de jeu extrême mais que l'on peut toujours maîtriser à force d'entraînement.

Deuxième point important, la mise en place graphique de cette version *CPC* est vraiment très bonne aux vues des possibilités de la machine. Les mouvements sont rapides mais précis et le scrolling n'entraîne aucune saute d'image.

Côté bruitage, la bande son est peut-être un peu répétitive. La sonorisation des coups est assez réaliste pour un huit bits. Signalons enfin que le programme offre une option complémentaire intéressante : il s'agit de l'option de jeu continue, issue des



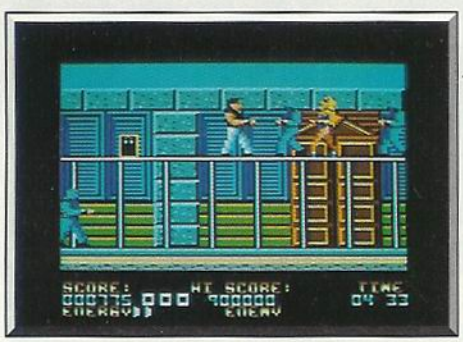
L'ennemi arrive à gauche ou à droite.



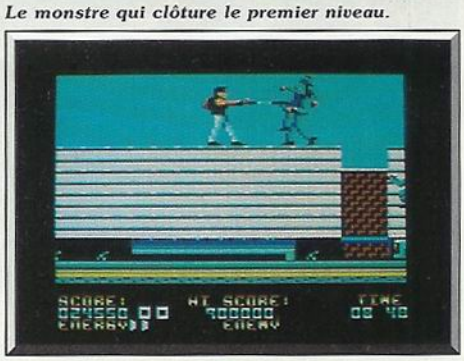
Le monstre qui clôture le premier niveau.



Le ninja qui mène aux égouts...



A gauche, une arme qu'il faut empocher.



Le camion avance tout au long du combat.

salles d'arcade et qui vous donne une chance supplémentaire pour chaque partie.
Nous n'avons pu obtenir pour ce test la version définitive sur *ST* de *Dragon Ninja*, actuellement en préparation. La préversion testée sur *ST* promet pourtant un jeu encore plus intéressant. Les personnages y seront plus grands et les mouvements bien plus précis. Le jeu est sur *ST* assez lent, ce qui donne à l'animation des coups un réalisme poignant. Cette version seize bits devrait être disponible fin mars...

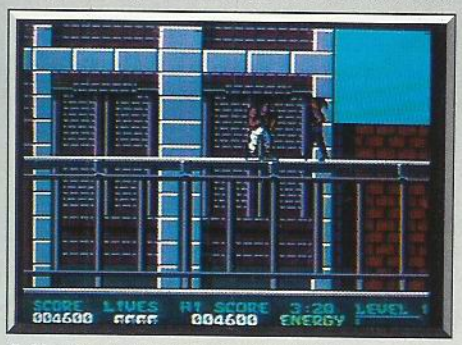
Olivier Hautefeuille

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

Version C 64

Le jeu d'arcade n'est sorti que depuis quelques mois et le voici déjà sur nos micros. On n'arrête pas le progrès, cette conversion a été réalisée rapidement, mais elle n'est pas bâclée pour autant. On retrouve avec plaisir ce jeu d'action proche de *Double Dragon* avec un zeste de *Rolling Thunder* (les deux niveaux). L'action est assez répétitive (n'est-ce point là pourtant l'un des charmes des jeux d'action ?). Mais elle est passionnante, tout va très vite et vos agresseurs vous soumettent à une pression sévère et continuelle. La variété des décors relance bien l'intérêt de jeu et la scène du camion est particulièrement réussie. Le seul reproche que l'on puisse faire à cette version, comme du reste à celle sur *CPC*, c'est l'absence d'une option deux joueurs. La possibilité de jouer à deux simultanément était un des principaux atouts du jeu d'arcade et cette absence lui fait perdre une partie de son charme. En revanche, les versions 16 bits, qui devraient arriver prochainement, offriront cette possibilité. La réalisation est de bonne qualité, mais on remarquera que les graphismes sont inférieurs à ceux de la version *CPC* et, surtout, moins colorés. *Dragon Ninja* offre une action musclée. Incontournable pour les amateurs d'arcade. (Notice en français).

Alain Huyghues-Lacour



C 64, très proche de la version CPC.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *15*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*



Moins de couleur mais de la précision...

Version Spectrum

Cette adaptation est excellente. Le graphisme des combattants est travaillé, et les décors bien variés d'un niveau à l'autre, mais en monochrome. L'animation est fluide et assez rapide et le scrolling sans à-coup. Une excellente musique de circonstance jouant sur plusieurs voix présente la version 128K. En revanche, les bruitages en cours d'action sont réduits et un peu monotones (K7 Imagine).

Jacques Harbonn

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

Avis

Un logiciel d'action prenant, dont la réalisation technique sur *CPC* est parfaite. On peut apprécier tout particulièrement la qualité des animations et du scrolling (les scènes de combat sur le train sont excellentes). Néanmoins, comme son homologue des cafés, le jeu souffre d'un certain manque de réalisme des combats.

Eric Caberia

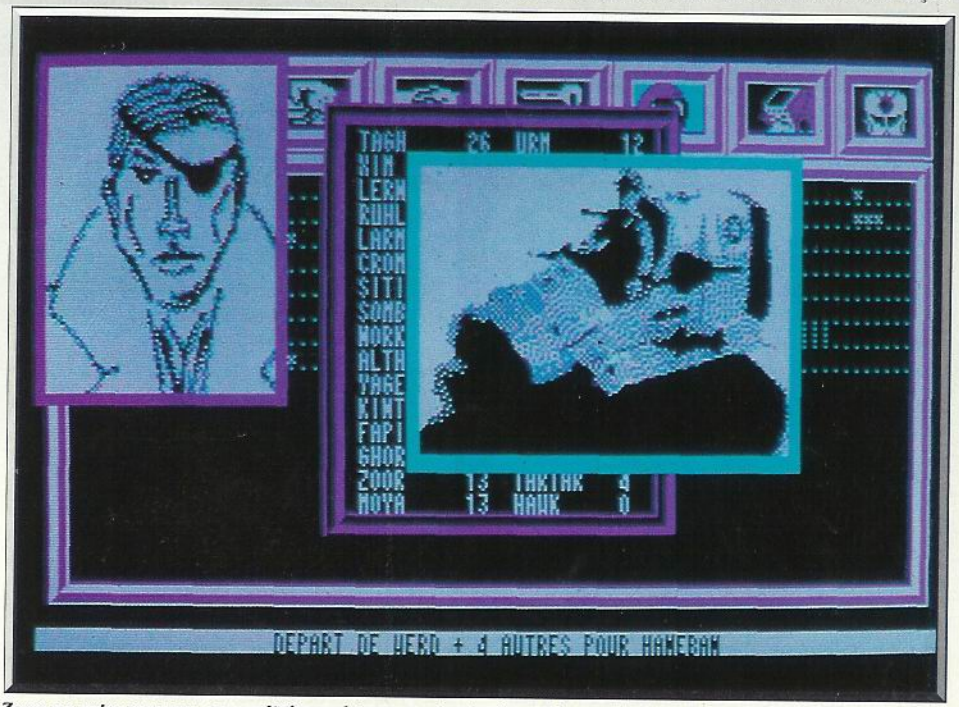
Zone

PC, EGA, CGA

Les jeux de rôle se situent souvent dans un Moyen Âge mythique. Ici, c'est un monde violent de science-fiction post nucléaire qui sert de cadre aux pérégrinations d'une bande de survivants. Sang-froid et rapidité exigés pour combattre les hordes ennemies !

Loriciels.

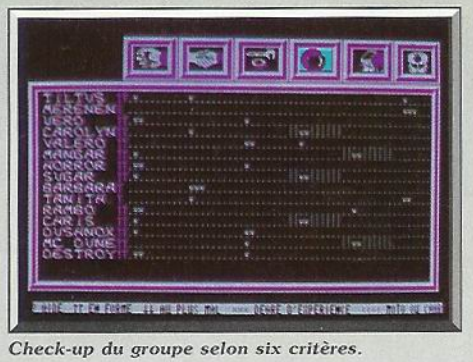
Une explosion nucléaire a dévasté la planète. Un gang s'est formé sous votre autorité. Ils sont une dizaine, armés de haches, de poignards ou de magnums. Au volant d'un char d'assaut ou de quelques Harley, cette horde va tout faire pour survivre. Attaquer les Skinheads ou les Killers, se faire des relations chez les tribus moins violentes et surtout collecter sans cesse le carburant et la nourriture nécessaires à la survie du gang. *Zone* n'est pas le premier soft à s'essayer au wargame/rôle/action. Avant lui, la série des *Roadwar* a déjà passionné un bon nombre de joueurs. Mais ce soft est à mon goût plus captivant que son prédécesseur...
Distribué sur *PC*, *Zone* ne mise en aucune façon ▸



Zone ne mise pas sur sa qualité graphique, mais plutôt sur la stratégie et la continuité de son jeu.

sur l'action ou la qualité de ses graphismes ou animations. La mise en place de l'aventure est pourtant très attrayante. L'écran de jeu principal met en évidence les quatorze icônes de commandes. Le chef du gang doit choisir pour lui-même trois composantes de personnalité parmi les six options suivantes : force, négociation, technologie, pilotage de moto, de char ou psychologie. L'ordinateur vous attribue ensuite un territoire puis quelques compagnons aux connaissances diverses. Débute alors une fabuleuse partie d'action/stratégie.

Tout commence par l'étude de la carte fournie avec le soft. Le territoire est partagé en quarante contrées. Premier travail, explorer au plus vite chacune d'elles.



Check-up du groupe selon six critères.

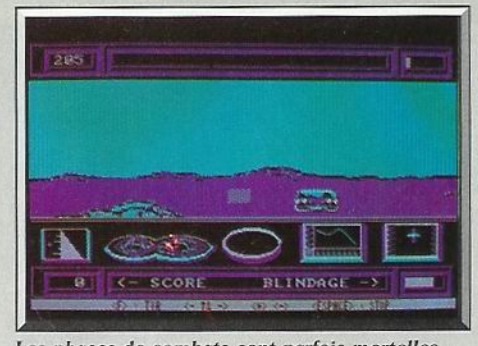


La carte, gare au nuage radioactiff.

L'icône « personnages« vous signale la présence dans l'équipe de quatre motos. Leurs possesseurs doivent sans tarder partir en reconnaissance. Chacun reçoit des ordres du chef qui note soigneusement la consommation en essence des voyages, la durée d'absence des membres de la « tribu », etc. Les premiers jours s'enchaînent assez vite. Déjà, la belle Barbara rentre de Dragor. Elle a localisé une réserve de nourriture et un stock de carburant. L'instant d'après, c'est Sugar qui vous signale la présence d'une « plaque » dans la région de Sata. Duchnok (c'est l'un des personnages !) part aussitôt en blindé. Il rapportera deux jours plus tard des pièces de rechange pour les motos... Par delà cette exploration et cette quête de matériel, *Zone* définit, de plus, des relations complexes entre les bandes qui peuplent son univers. Le territoire abrite en effet une dizaine de gangs. Certains sont inoffensifs et peuvent même vous permettre de gagner des points d'expérience. Une fois repérée, la tribu des Road Kings peut ainsi former des pilotes de motos. Les Babacools sont, quant à eux, de très bons professeurs de psycho... Mais attention, des gangs néfastes hantent, eux aussi, les terres de *Zone*. Les Killers ou Skinheads sont violents. Ils attaquent vos convois ou votre base et seule la destruction de leurs propres « tanières » vous permettra de gagner la partie. Lorsque votre base est attaquée, le décor passe



Toutes les régions sont maintenant explorées.



Les phases de combats sont parfois mortelles.

en 3D. Le joueur manie alors un laser pour détruire les assaillants et l'issue du combat peut être terrible si vos coéquipiers encaissent trop de coups... Mais pour les attaques de convois, c'est l'ordinateur qui gère la lutte en fonction de la force et du nombre des combattants. Ici, le jeu enchaîne, pour animer le combat, une série de fenêtres style BD. L'effet est très convaincant...

Voilà, résumé en quelques lignes, l'essentiel de *Zone*. Le jeu tire finalement tout son intérêt de l'exploration du territoire. Le joueur peut noter sur la carte la présence de nourriture, carburant, etc., et surtout l'évolution des troupes ennemies ou amies. La stratégie qui en découle est passionnante, d'autant plus qu'elle est très réaliste au niveau du temps : qui part à pied sera absent plusieurs jours. A vous de ne pas trop délaisser votre base, d'équilibrer au mieux les équipes d'exploration, d'approvisionnement ou de combat. Car le but du jeu est finalement de détruire les bases ennemies lors d'un combat style aventure/rôle au milieu de galeries 3D ! Si *Zone* n'est en aucun cas un jeu d'action, il parvient, grâce à la diversité de son jeu, à briser la monotonie de certains wargames traditionnels. Un programme qui ne passionnera pas seulement les amateurs de stratégie pure. Olivier Hautefeuille

Type	*wargame/rôle/action*
Intérêt	*16*
Animation	*—*
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Langue	*français*
Prix	*B*

Avis

Les écrans présentés ne vous montreront certes pas la richesse de ce jeu qui combine avec bonheur stratégie et action avec un zeste de jeu de rôle. Il est vraiment très difficile de survivre dans cet univers apocalyptique d'autant que des événements extérieurs risquent de contrarier tous vos plans.

Jacques Harbonn

HITS

Space Harrier

AMIGA

Grand succès sur bornes d'arcade, Space Harrier a déjà été adapté sur Amstrad CPC, C 64 *et* Atari ST *mais sans emporter la conviction. Il a fallu que ce bon vieil* Amiga *remette les pendules à l'heure ! Pas une voix contre une adaptation si bien réussie par le graphisme et la vitesse qu'à la fin de chaque partie, on a envie de remettre une pièce.*

Elite

Space Harrier constituait, il y a deux ans, le nec plus ultra des bornes d'arcade. Aussi de nombreuses adaptations sur micro ont été tentées. Avec le recul, on peut voir parmi les différentes versions de ce jeu, beaucoup d'appelés pour peu d'élus. Le programme était en effet relativement médiocre sur les micros 8 bits (*C 64, CPC*), peut-être à cause de l'excès d'ambition des programmeurs. Pourtant la version *ST*, qui disposait d'un support électronique plus puissant (16 bits) ne parvient pas davantage à faire l'unanimité au sein de la rédaction. Certains, comme moi, lui reprochait une certaine pauvreté graphique



Graphismes colorés et grande rapidité de l'action.



Variété des décors.



Les effets 3D sont très convaincants, avec un dragon toujours aussi belliqueux.

(la taille des sprites étant trop réduite) et, de manière plus subjective, une absence de magie (celle qui fascinait tant sur la borne d'arcade), à tel point que nous étions presque persuadés que certains jeux ne pouvaient pas être adaptés sur micro. La version *Amiga* du logiciel a apporté le plus formel démenti à nos pessimistes assertions. *Space Harrier* est en effet une parfaite réussite sur cette machine. L'amélioration la plus spectaculaire porte sur l'affichage plein écran. Cette modification donne l'impression que l'on se trouve plongé directement au sein de l'action. L'effet 3D, prééminent sur la borne d'arcade, est (enfin !) rendu avec brio sur micro. L'ergonomie du jeu s'en trouve considérablement améliorée et les sensations éprouvées aussi. Le plancher sur lequel se déplace votre personnage participe lui aussi efficacement à l'effet de profondeur car, en fonction de votre position dans l'espace, il occupe toujours une position adéquate. Effet secondaire du plein écran, la taille des sprites est considérablement augmentée. La palette des couleurs affichée est sensiblement supérieure à celle de la version *ST* (le ciel et les différents sprites sont riches en nuances).

Dernière amélioration notable, la vitesse du logiciel, le programme est en effet beaucoup plus rapide que dans les versions précédentes. Il faudra au joueur toute son habileté pour parvenir à passer les différents tableaux. Contrairement à la version *ST*, le logiciel ne dispose pas d'option « continue » qui permette de poursuivre l'action, même après la perte de toutes les vies (ce qui renforce considérablement la difficulté). Souhaitons simplement que les concepteurs du jeu n'éditent pas (comme ils l'ont fait pour *ST*), *Space Harrier II* pour l'*Amiga* : ce serait en effet gâcher inutilement un chef-d'œuvre de programmation.

Eric Caberia.

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

Comparatif Amiga/Sega 16 bits

Space Harrier sur *Amiga*, pourtant contre toute attente, dispose d'un concurrent sérieux : il s'agit de la version *Sega* 16 bits. Les graphismes (plein écran) et les animations des deux adaptations sont équivalentes. Je donnerai cependant l'avantage à la console en ce qui concerne les bruitages.

Eric Caberia

Avis

La version *Amiga* est une petite merveille qui égale *Space Harrier II* sur *Sega* 16 bits et ce n'est pas une mince référence. L'action très rapide met vos réflexes à rude épreuve et on regrettera l'absence de l'option continue. C'est vraiment un plaisir de jouer en plein écran, après *Pac Mania* voici une nouvelle démonstration que cela est possible sur *Amiga*. La meilleure conversion d'un grand jeu d'arcade, merci *Elite*.

Alain Huyghues-Lacour

Peu de chose à dire sur *Space Harrier*, version *Amiga*, si ce n'est qu'elle est la meilleure version toutes machines confondues ! Le mode « overscan » (plein écran) donne de fabuleux résultats sur *Amiga* ! Espérons que ce phénomène se banalisera.

Dany Boolauck



Passage obligé pour le tableau suivant.



Aussi beau que la version Amiga.

Foft

ATARI ST

Une saga galactique encore plus interactive que son prédécesseur : Elite. *Placez-vous dans la peau d'un pilote spatial de la Foft et bravez tous les dangers afin de mériter, un jour, le titre d'amiral !*

Gremlin. Conception et programmation : Paul Blyth ; musique : Benn Daglish

Les temps sont durs dans ce futur lointain où le système de libre échange des biens est vital pour la survie de toutes les planètes de la galaxie. Avec leur pillage incessant, les pirates de l'espace perturbent toute tentative de normalisation du commerce. Le seul moyen dont disposent les autorités légales pour contrer ces pirates, c'est la Foft. Cette organisation regroupe des hommes trempés dans l'acier, capables d'affronter les pires dangers afin de mener à terme les missions qui leurs sont imparties. Son rôle consiste à établir un réseau de transport régulier des biens, d'assurer un service de sauvetage et de communication entre les planètes colonisées par les habitants de Terra (la planète mère). Foft signifie Federation of Free Traders (Fédération des Commerçants Indépendants), ces mots vous font rêver ! Propriétaire d'un vieux Hartley Mk II et passionné par les vols spatiaux, vous avez fait une demande d'enrôlement dans la Foft. Et le jeu débute au moment où vous recevez votre carte de membre ! Vous allez enfin pouvoir casser du pirate ! Très similaire au système de jeu d'*Elite*, Foft propose tout de même une interactivité plus profonde. Tout d'abord, on y retrouve (comme dans *Elite*) la possibilité de faire du commerce. L'argent y est, de ce fait, le nerf du jeu qui vous permet de vous équiper avec du matériel de plus en plus sophistiqué au fil des missions. Oui, j'ai bien dit missions, la fédération sélec-

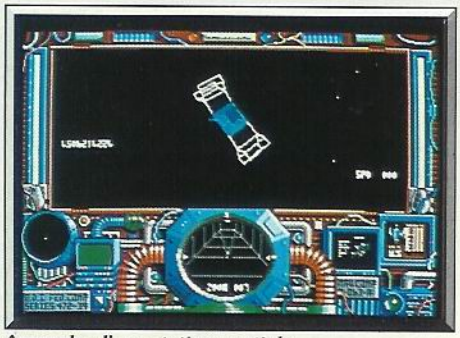


L'atterrissage sur la planète : l'accueil des habitants est souvent rude, voire mortel.

tionne selon votre grade (il y en a huit en tout, de cadet à amiral) des missions à remplir. Ces dernières sont extrêmement variées, cela va de l'escorte de convois commerciaux au sauvetage d'un vaisseau en détresse en passant par la sécurisation d'un secteur. Le système de navigation, muni d'instruments sophistiqués (radars, etc.) et les combats ne dépayseront pas les fanas d'*Elite*. Peu de choses à dire sur les combats si ce n'est que les adversaires sont très agressifs, vous avez intérêt à être bien armé et bon tacticien. Côté navigation, on retrouve le saut dans l'hyper-espace, le pilotage manuel pour s'approcher d'une planète et sa station spatiale. Ce qui distingue Foft d'*Elite*, c'est la possibilité d'atterrir sur les planètes ! Vous avez également la possibilité d'entrer en contact radio avec d'autres vaisseaux. Et puis, la grande nouveauté, c'est EDI, le fabuleux ordinateur de bord qui gère toutes les communications (achats et ventes de biens, ravitaillement, correspondance, etc.) et surtout la possibilité de programmer ! EDI possède un langage simple qui autorise l'élaboration de véritables programmes ! Pour finir, l'univers de Foft est IMMENSE ! Imaginez une galaxie de huit millions de planètes à visiter ! Paul Blyth nous a affirmé que pour aller d'un point de la galaxie à un autre cela prendrait un an ! La partie navigation est si proche de la réalité qu'il faut des heures pour s'approcher d'une planète en pilotage normal (il s'agit de la phase qui suit la sortie de l'hyper-espace) ! Pour pallier ce petit défaut, on peut soit brancher EDI et se taper un petit programme en attendant l'arrivée, soit appuyer plusieurs fois sur la touche « skiptime ». La meilleure solution reste tout de même le saut galactique mais attention, il consomme du carburant et comporte certains dangers comme, par exemple, une entrée trop rapide dans l'atmosphère de la planète qui désintègre le vaisseau. Une combinaison du saut galactique et du skiptime est fortement conseillée.
En conclusion, on peut dire que Foft est la simulation la plus proche de nos critères de vraisemblance.



EDI : votre fidèle ordinateur.



Approche d'une station spatiale.

C'est également, dans sa catégorie, un des logiciels les plus riches et les plus profonds sur le plan scénarique. Nous tenons quand même à mettre en garde les joueurs qui ne supportent pas les jeux de longue haleine : ce jeu n'est pas pour eux. Seuls les passionnés du genre, les véritables mordus y trouveront leur compte. Un excellent logiciel. Dany Boolauck

Type	*simulation/aventure*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

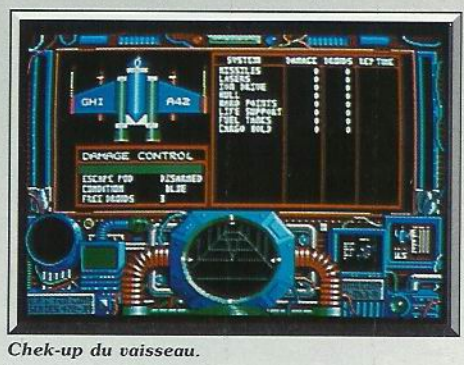
HITS

Avis

Foft s'inscrit dans la lignée d'*Elite*, mais le jeu semble encore plus riche et la réalisation est plus impressionnante. C'est un type de jeu assez particulier : les amateurs crieront au génie et les autres le trouveront mortellement ennuyeux. J'appartiens à cette dernière catégorie et je ne me passionnerai sans doute jamais pour ces interminables voyages dans l'espace sans même une escadrille d'aliens à se mettre sous la dent. Un jeu qui manque de « tac-boum ».
Alain Huyghues-Lacour



Suivez la flèche (en bas à gauche).



Chek-up du vaisseau.

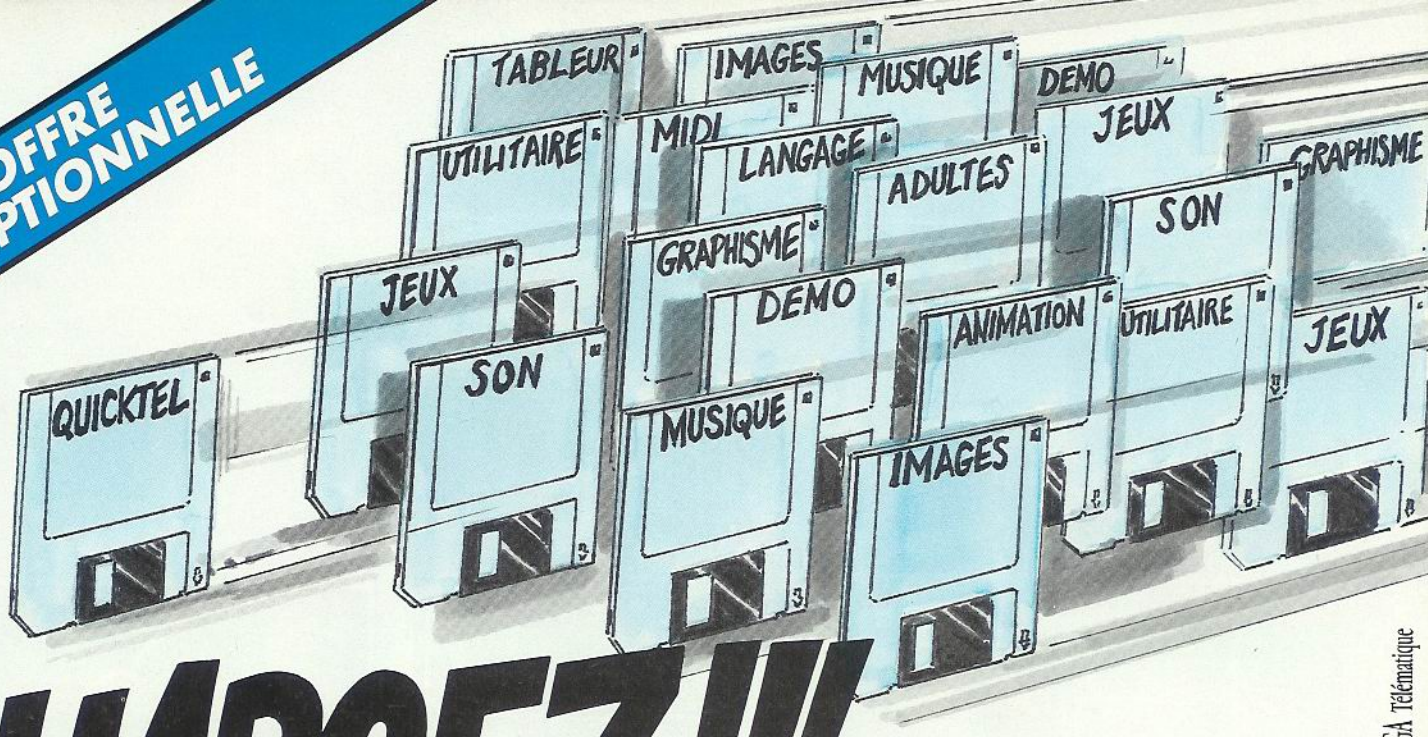


Choix d'une destination.



Tentative d'atterrissage.

OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ !!!

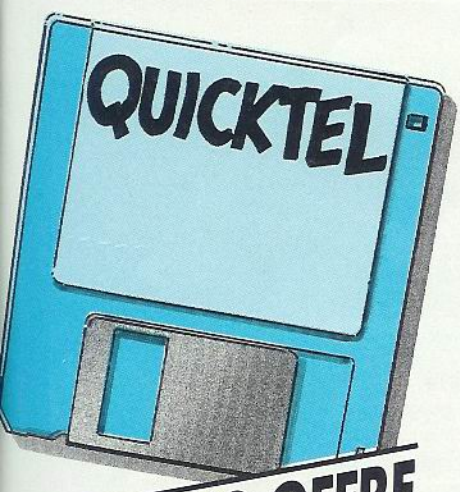
TGA Télématique

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !

UN PROCEDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SM1 et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TELECHARGEMENT. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem.
Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SM1,** sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SM1 : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SM1 vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, le téléchargement vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type PACMAN ®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de C.A.O., JIL 2D, comptez moins de 50 F. Vous voici propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé.
Numéro 1 du téléchargement SM1 est le seul service à vous proposer des logiciels pour **ATARI ST, AMIGA, compatible PC, APPLE MACINTOSH, AMSTRAD CPC.**
Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.



SM1 VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

36 15 SM1

Coupon-réponse à retourner à : SM1 - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

☐ **OUI** je désire recevoir **GRATUITEMENT (et sans obligation),** le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

Je possède ☐ AMSTRAD CPC (disquette) ☐ PC compatible (3 1/2") ☐ AMIGA 1 000
☐ AMSTRAD CPC (cassette) ☐ PC compatible (5 1/4") ☐ APPLE MACINTOSH
☐ MSX ☐ AMIGA 500/2 000 ☐ ATARI ST

☐ Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).
Cochez les cases de votre choix
(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque .....)

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

JIL-95



Le décor extérieur est assez simple. On mise avant tout sur l'animation et la stratégie.

F14 Tomcat

C 64

Non, le C 64 n'est pas mort ! Oui, il nous étonne encore avec une splendide simulation pas piquée des hannetons.

Activison. Programmation : Kevin Ryan, Nick Skrepetos ; graphisme : John Burton, Tom Collie ; bruitage : Bryce Morcello.

Difficile pour le *C 64* de faire face aux très nombreux simulateurs de vols qui fleurissent sur *ST* ou *PC*. Les possibilités de la machine sont nettement inférieures à celle de l'*Atari* ou d'un *AT* configuré *EGA*. Les concepteurs de *Tomcat* ont cependant très bien géré cette faiblesse. Ils ont poussé la stratégie et la continuité du jeu en sacrifiant, par exemple, la complexité du paysage extérieur. *F-14* est à mon sens l'un des meilleurs simulateurs de combat aérien disponibles à ce jour sur *C 64*.

La prise en main du logiciel définit deux types de jeu, soit que l'on se lance directement dans des missions de combat, soit que l'on entame une carrière complète de pilote de chasse. C'est bien sûr ce dernier scénario qui est de loin le plus passionnant. Après une suite agréable de vues superposées qui présentent les étapes de la préparation du pilote et de l'appareil, vous prenez note des conseils de votre formateur. La première mission est un simple vol d'essai guidé par radio. L'appareil est très maniable. Le pilotage donne accès à peu de commandes (puissance des gaz, manche à balai et dérive) mais le réalisme de l'animation et du bruitage et la difficulté du vol suffisent très largement à motiver le pilote ! Après quelques manœuvres de base, l'ordre est donné de rejoindre la piste. L'atterrissage est passionnant mais difficile en début de jeu. Les missions vont ainsi se suivre, de plus en plus délicates. *Tomcat* utilise très souvent le mode « poursuite » pour vous enseigner l'art de la haute voltige. Un autre appareil effectue les figures devant vous. Il faut lui « coller au train », puis juger du résultat en mode « replay » (on revoit toute la séquence). Cette préparation est longue mais indispensable. Le pilote qui aura vaincu toutes les épreuves du jeu pourra sans problème se lancer dans la phase combat...

Tomcat précise pour chaque mission de combat un ordre de marche très strict. Il est parfois demandé de tirer sur tout ce qui vole. Plus loin, il faudra appeler en radio tous les appareils rencontrés avant de lancer le combat. La tour de contrôle reste, de plus, à votre service pour vous communiquer la distance à laquelle se situe l'adversaire, le cap à prendre pour rejoindre la base, etc. On entre alors dans une mission assez simple techniquement mais vraiment très ludique. La représentation 3D des appareils ennemis est de plus très réaliste et la carte du territoire est d'une précision remarquable.

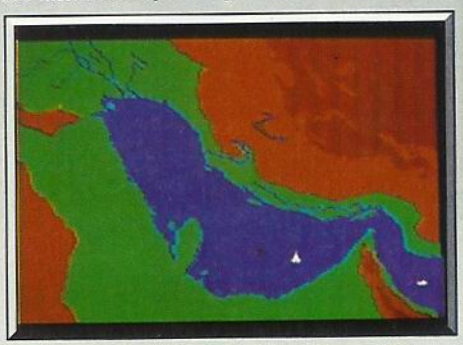
F-14 Tomcat tire vraiment un profit maximum des possibilités du *C 64*. Qu'il s'agisse de graphisme ou de stratégie, les concepteurs ont préféré l'essentiel au superflu. Voici une réalisation intelligente qui évite tous les pièges susceptibles de nuire à la jouabilité du programme. Alors, aucune hésitation pour les amateurs du genre... *F-14 Tomcat* est le soft qu'il vous faut !

Olivier Hautefeuille

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



Les instructions pour le premier combat.



La carte aide à localiser les bases.



Il faut voir la souplesse du maniement !



Entraînement. Il faut suivre l'instructeur.

Avis

Ce programme est sans aucun doute ce qui se fait de mieux sur huit bits en terme de simulation de vol. Le logiciel est, en effet, très progressif et pédagogique. Une excellente initiation pour ceux qui ont l'intention de tâter du simulateur de vol quand ils disposeront d'un micro 16 bits.

Eric Caberia

Ce simulateur de vol est très bien conçu pour un apprentissage progressif du pilotage. Les missions sont très variées. La réalisation est d'excellente qualité et l'avion réagit particulièrement bien aux commandes.

Jacques Harbonn

On reconnaitra les FORTS des FAIBLES

INFERNAL CHALLENGE

RUN THE GAUNTLET

ocean

"Quel jeu fantastique!...toute l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale, maintenant!"
"Mise à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la Course Infernale un des meilleurs jeux multi-épreuves..." CRASH.

AMSTRAD
ATARI
AMIGA

JETSKIS
HOVERS
SPEEDBOATS
METEORS
BUGGYS
Inflatables
SUPERCATS
QUADS
THE HILL

9 ÉPREUVES EXPLOSIVES!

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Captain Silver

CONSOLE SEGA

Aventures exotiques dans les îles, décor riche, multiples ennemis, un jeu au romantisme musclé !

Sega.

Captain Silver est un excellent jeu d'action, inspiré de l'*Ile au trésor*, qui reprend tous les ingrédients chers aux histoires de pirates. Vous tenez le rôle de Jim, un jeune aventurier qui part à l'aventure dans l'espoir de découvrir le trésor du capitaine Silver. L'action commence alors que vous traversez une ville en affrontant sorcières, feux follets et toutes sortes d'animaux. Chaque fois que vous abattez un de vos adversaires d'un coup d'épée, une carte apparaît. Celles-ci jouent un rôle important et vous devez vous en emparer car elles vous procurent de l'argent avec lequel vous pourrez acheter divers équipements. D'autre part, certaines d'entre elles sont ornées d'une lettre et si vous parvenez à former les mots « Captain Silver », vous gagnez une vie supplémentaire. C'est un jeu d'action difficile et, dès le premier niveau, il faut s'accrocher pour progresser et la moindre erreur est fatale. Mais il n'est pas question d'avancer prudemment car vous disposez d'un temps limité pour terminer chaque niveau. Dans cet épisode, l'adversaire le plus redoutable est la sorcière qui vous attend à la sortie de la ville : elle vole au-dessus de vous en lâchant des feux follets. Pour la détruire, il faut l'atteindre à plusieurs reprises et, si vous n'êtes pas en possession d'une arme plus puissante que votre épée, vous aurez bien du mal à vous en débarrasser.



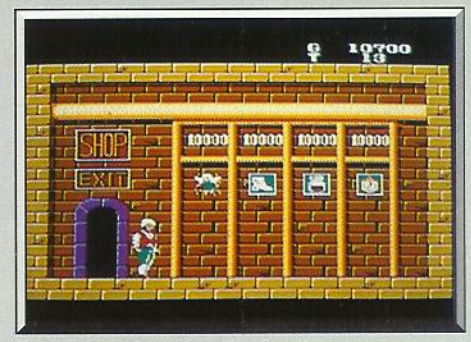
Le passage des geysers exige un timing vigoureux.

Dans le second niveau, vous vous retrouvez sur un bateau, face à des pirates qui vous mènent la vie dure. Ce programme comporte six niveaux semés d'embûches. Après des voyages en mer, vous aborderez une île, vous traversez une jungle tropicale et l'aventure se terminera sur une montagne où se trouve le trésor. Enfin, si vous arrivez jusque-là !... car ce n'est pas un programme facile.

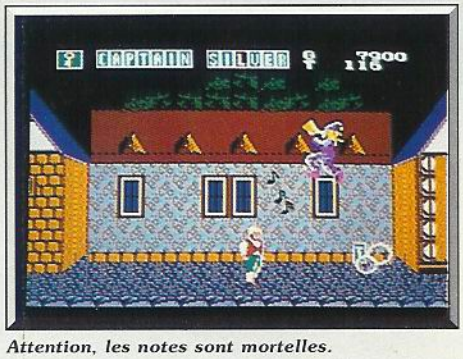
L'action, assez proche de l'esprit de Shinobi, séduira les amateurs du genre. Très prenante grâce à la grande variété des adversaires que vous devez affronter, il vous faudra pour chacun d'eux adopter une tactique différente. Mais il n'y a pas que des combats : de temps à autre, vous devez également franchir des geysers, ce qui exige beaucoup d'habileté et surtout un *timing* des plus précis. Au cours de cette aventure, vous découvrirez, ou achèterez dans des magasins, de précieux équipements : des bottes pour sauter plus haut, des farfadets qui vous permettent de lancer des boules d'énergie pour abattre vos adversaires à distance, etc. *Captain Silver* bénéficie d'une réalisation très soignée avec de bons graphismes, des sprites de bonne taille, des décors variés et une animation irréprochable. De plus l'action s'accompagne d'une bande sonore de qualité. Ce programme est l'un des meilleurs jeux d'action sur la console *Sega*, ce qui est une référence. Comment résister à une superbe aventure dans les îles ? (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*



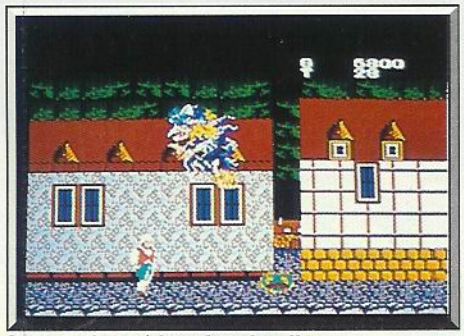
Faites vos achats dans les boutiques.



Attention, les notes sont mortelles.



A l'abordage du bateau pirate.



Les sorcières rôdent dans la ville.

Avis

Captain Silver est typiquement japonais ! Décor plat et fouillé, multitude d'ennemis et grande diversité dans les stratégies de combat, l'ensemble est très plaisant pourvu que l'on apprécie la « simplicité » du thème et de la finalité du jeu. Un soft heureusement très difficile !

Olivier Hautefeuille

Cet excellent jeu d'action bénéficie de graphismes agréables et variés, d'une animation fluide et d'une entraînante musique d'accompagnement. La progression de difficulté est bien choisie et les mordus du joystick y trouveront leur compte vu la difficulté aux phases supérieures.

Jacques Harbonn

THE DUEL TEST DRIVE II

La Ferrari F 40 et la Porsche 959.

Les voitures les plus rares qui soient. En voir une, c'est déjà quasi impossible... Alors en conduire une, n'en parlons pas !

Avec THE DUEL : TEST DRIVE II, saisissez la chance qui vous est offerte de conduire les voitures les plus performantes et les plus dangereuses.

TEST DRIVE II vous offre des courses à 350 à l'heure à travers forêts, déserts et montagnes.



De vraies routes bien glissantes et parsemées de gravillons, un jeu où la compétition est des plus dures !

Attention aussi à la police qui est à vos trousses !

Possibilité de changer de voiture et scenery disks disponibles.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Distribué par

UBI Soft

Disponible sur PC, C 64, Apple, Amiga
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

HITS

Dugger

ATARI ST

A force de se creuser les méninges, les programmeurs de chez Linel se sont dit : « Creuser, creuser, toujours creuser, voilà l'idée ! » Reprenant le thème du mineur fou, ils le remirent au goût du jour. Ce remake du Dig Dug *du temps passé est plus qu'une surprise, un succès.*

Linel

1989 sera-t-elle l'année du retour aux sources ? Après les retrouvailles avec *Pac Man* (qui s'est refait un nouveau look en 3D), voici un fidèle remake de *Dig Dug*. Cet honorable ancêtre figurait en effet aux côtés du glouton parmi les grands hits d'*Atari* qui triomphaient dans les salles d'arcade au début des années 1980. « Ça nous rajeunit pas mon brave monsieur ! — ça, vous l'avez dit ma brave dame. » Trêve de plaisanteries, laissons tomber la nostalgie et revenons à notre Dugger.

Ce jeu est tout à fait caractéristique des programmes de cette époque : une série de tableaux articulée autour d'une idée simple, aucune sophistication et pas plus d'effets spectaculaires, mais un jeu amusant et accrocheur. Vous creusez des galeries dans le sol pour déloger les mange-pierres et les dragons qui rôdent sous terre. Quand vous parvenez à les coincer au détour d'un tunnel, vous actionnez la pompe qui vous sert d'arme, ils se mettent à gonfler et finissent par exploser. C'est simple, mais il faut faire très vite avant qu'ils ne se mettent à vous chasser à leur tour. Leur contact est mortel et les dragons adorent vous griller, façon barbecue, d'un jet de flammes bien placé. Quand deux ou trois de ces monstres convergent rapidement sur vous, il ne vous reste plus qu'à prendre la fuite. Au cours de la poursuite, vous pouvez vous débarrasser de vos poursuivants en les écrasant sous un rocher à la manière de Boulderdash. C'est un exercice périlleux, mais vous marquez plus de points quand vous vous en débarrassez de cette façon.

Linel a réalisé une excellente adaptation de ce jeu d'arcade qui bénéficie d'une très bonne animation et de graphismes encore meilleurs que ceux du programme original. Les programmeurs ont fait le bon choix en collant au principe de jeu de*Dig Dug* sans chercher à le modifier en aucune manière. L'action est très rapide, ce qui pimente le jeu, et tout repose sur l'habileté et les réflexes. Et puis, votre personnage est représenté sous les traits de Herbie Stone, le petit homme des cavernes rigolo qui animait les scènes intermédiaires dans *Crack* (voir *Tilt* n° 56, p. 35).



Augmentez la pression et le dragon explose.



Un superbe remake de Dug Dug.



Les dragons vous transforment en barbecue.



La guerre des profondeurs.



Herbie Stone va être pris à revers.

Une réalisation irréprochable pour un programme simple qui n'a d'autre ambition que de vous faire passer de bons moments. Une réussite. (Notice en français, ou peut-être dans une variante suisse de notre langue qui présente d'importantes différences au niveau de l'orthographe.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Avis

Dugger est un adorable jeu dans la lignée de *Dig Dug*, mêlant adroitement action et stratégie. Les graphismes sont agréables, la musique entraînante et la progression de difficulté bien choisie. Que demander de plus ?

Jacques Harbonn

Un superbe remake du vieux *Dig Dug* qui, en gardant toutes les qualités de l'original, apporte un mieux notable au niveau des graphismes (pleins d'humour et de couleur) et des animations. Un programme dans la veine de *Bubble Bobble*, simple mais efficace.

Eric Caberia

VINDICATORS



Vindicators est une fidèle adaptation du célèbre jeu d'arcade de café. Nous sommes en l'an 2525... Une armée de stations spatiales non identifiées et ayant des intentions hostiles arrive sur la terre.
Le seul moyen de détruire les forces envahissantes est de s'infiltrer parmi l'ennemi avec des tanks de bataille SR-88, surtout connus sous le nom de Vindicators.
Pour un ou deux joueurs.

De magnifiques graphismes, beaucoup d'action et un défi incroyable. Outre le fait d'éviter et de détruire les tanks ennemis et les obstacles, vous devrez constamment remplir votre réserve de fuel avec des jerricans à travers les différents niveaux, vous aurez la possibilité d'accroître votre vitesse ou votre portée de tir ainsi que la puissance de tir ou le rayon d'action.
Mais ce n'est pas tout, après avoir détruit toutes les stations, vous devrez affronter le terrible empereur de l'empire étranger. Gagnez, et le monde entier fêtera votre victoire. Perdez, et dites au revoir à tout le monde...

TENGEN

"Un **Nouveau** Nom dans l'adaptation de jeux de café !"

DOMARK

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente sur : Spectrum, C 64, Amstrad, Atari ST et Amiga.

Distribué par
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



Les vaisseaux ennemis foncent vers vous à toute allure.

Andromeda Mission

AMIGA

Ce nouveau shoot-them-up en 3D, dans la lignée de Buck Rodgers, *allie une excellente réalisation à de nombreux tableaux, peu variés cependant. Sa difficulté le réserve aux amateurs du genre.*

Demonware. Design et programmation : Kurt Cotoaga, Andreas Herbst ; graphisme : Jochen Hacks, Tural Inan ; bruitages : Kurt Cotoaga ; adaptation : Steven Kinikin.

Le scénario de ce shoot-them-up en 3D est on ne peut plus simple. Le dernier soleil de votre galaxie vient de s'éteindre et votre seule chance de survie est d'atteindre Andromeda. Bien entendu, il vous faudra survivre aux 16 tableaux tous plus difficiles les uns que les autres. Après la présentation des concepteurs du jeu, accompagnée d'une bonne musique digitalisée associée à quelques paroles, et le passage obligatoire par la protection du logiciel, le jeu commence. La quasi-totalité de l'écran est dévolue à la représentation en 3D, très bien rendue, de ce qui vous entoure. Votre vaisseau est vu de l'arrière, une mosaïque de dalles vertes aux tons différents simule le sol et un paysage de montagnes et forêts se profile dans le lointain. Le bas de l'écran vous apporte quelques renseignements importants : vitesse, énergie de votre bouclier, arme en cours et nombre de vaisseaux restants. Dès le début, on se rend compte de la difficulté de ce shoot-them-up. Les vaisseaux surgissent de face, de droite et de gauche, foncent sur vous pour vous percuter, vous arrosent de balles au passage et se dégagent pour s'éloigner tout au fond. Vous pouvez bien sûr les détruire grâce à vos balles (tir automatique chaudement recommandé) mais il vous faudra aussi jouer finement sur la vitesse. Un bon moyen consiste à réduire la vitesse à zéro, et à détruire les vaisseaux avant qu'ils ne soient trop près. Si deux vaisseaux vous encadrent à droite et à gauche, une reprise d'accélération vous permettra de vous dégager le plus souvent. Toutefois, dans les cas extrêmes, il vaut mieux encore accepter de recevoir des projectiles qui feront baisser l'efficacité de votre bouclier plutôt que de percuter un vaisseau, ce qui vous ferait perdre directement une vie. Par moment, vous devrez aussi éviter des mines. Il est intéressant de les détruire car la première vous apporte le tir rapide et la seconde le tir double. A la fin du tableau, une énorme soucoupe surgit. Elle effectue de courts aller retour au bas de l'écran en cherchant à vous percuter et vous tirera dessus si vous n'avez pas détruit tous les vaisseaux auparavant. Il faut une dizaine de tirs réussis pour en venir à bout. Suivez-la et dégagez-vous à temps lorsqu'elle se rapproche de vous.



Retour sur terre au troisième niveau.



Dans l'espace interstellaire : frissons garantis.

Le second niveau vous amène dans l'espace où de nombreux vaisseaux ennemis vous attendent. Cette fois, vous ne pourrez pas jouer sur la vitesse et seuls précision et rapidité seront requis. Le troisième tableau vous ramène sur la surface d'une planète, avec un sol, un paysage et des vaisseaux différents. Le jeu se continue ainsi, toujours plus difficile. La réalisation est d'un bon niveau. La vue 3D est superbe et le graphisme des vaisseaux fouillé et varié. L'animation très rapide est d'une excellente fluidité ; l'impression de vitesse est bien rendue par le défilement des damiers ou des bandes longitudinales. Votre vaisseau réagit au quart de tour et c'est heureux car la mort vous guette à chaque instant. Les bruitages sont excellents mais aucune musique n'accompagne le jeu. Seul regret : l'action est un peu trop répétitive tout au long des niveaux. Mais n'est-ce point là un effet volontairement hallucinatoire destiné à accrocher encore plus le joueur, une façon d'affiner ses réflexes afin d'en faire un virtuose ? (disquette).

Jacques Harbonn

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

Avis

Mission Andromeda n'est pas le shoot-them-up du siècle, mais il est très agréable et bénéficie d'une réalisation de qualité. On se laisse tout de suite prendre au jeu et il faut s'accrocher car ce n'est pas facile de progresser. Le gros vaisseau qui vous attend à la fin du premier niveau est assez redoutable et vous frôlerez la dépression nerveuse à plusieurs reprises avant de découvrir la tactique appropriée. *Mission Andromeda* est un bon remake de *Buck Rodgers*, le vieux classique sur huit bits.

Alain Huyghues-Lacour

Le scrolling des niveaux « planète » est d'autant plus captivant qu'il est en fait rarement exploité dans le domaine de l'action (face aux scrollings traditionnels). Le jeu est de plus suffisamment difficile pour motiver le joueur à long terme. Enfin, la gestion du bouclier (qui s'amenuise à chaque choc et gagne en puissance lorsque vous tuez un ennemi) est judicieuse.

Olivier Hautefeuille

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action avec des graphismes époustoufflants...Cependant vous risquez de voir un peu rouge...

AMSTRAD

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

HITS

Savage

CPC, AMSTRAD

Sauvage amoureux mais musclé, vous devez courir, combattre, affronter des meutes d'ennemis pour délivrer votre bien-aimée.

Firebird



Le sauvage affronte de redoutables gardiens.

Le héros de cette aventure a beau être un sauvage, cela n'empêche pas les sentiments pour autant. Il est amoureux d'une belle jeune fille, enlevée par un sorcier. Le barbare est également prisonnier dans le sinistre château du sorcier et doit avant tout sortir de là. Le voici qui court dans les couloirs où le guettent toutes sortes de monstres et le combat commence. Il se taille un chemin dans les rangs ennemis à coups de hache, mais chaque fois que l'un deux le touche, son niveau d'énergie baisse dangereusement. Les monstres bleus, les plus résistants, laissent échapper une icône lorsqu'ils meurent. Vous la ramassez pour obtenir une arme puissante dont l'effet est limité par le temps. Plus loin, vous devez franchir un lac de feu sautant sur des plates-formes. C'est un passage très délicat qui exige beaucoup de précision, mais il faut faire vite car vos ennemis en profitent pour vous harceler. De temps à autre, vous devez également affronter de redoutables gardiens qui tentent de vous abattre à coups d'éclairs. L'action est très violente et vos ennemis ne vous laissent pas un instant de répit.



Les totems de la vallée de la Mort.

Dans le second niveau, vous traversez la vallée de la Mort dans laquelle de nouveaux dangers vous guettent. La scène est représentée en 3D et vous foncez à toute allure en slalomant entre des totems de pierre que vous devez absolument éviter. Pour compliquer encore les choses, des crânes et des fantômes vous attaquent sans relâche. Si vous survivez à cette folle traversée, vous pourrez enfin tenter de libérer votre bien-aimée.

Dans ce troisième niveau, vous guidez votre ami l'aigle à travers un labyrinthe. Celui-ci vole entre deux parois tout en évitant des poids qui tombent autour de lui et en déjouant les pièges les plus diaboliques.

Savage est un excellent jeu d'action, rapide et difficile, qui mettra vos nerfs à rude épreuve. Il offre trois parties très différentes, ce qui relance l'intérêt de jeu, et elles sont toutes réussies. Mais le plus saisissant de ce programme réside dans l'incroyable qualité de sa réalisation. C'est l'une des plus belles réalisations que l'on ait vu sur *CPC* — on se croirait presque sur un 16 bits — et cela démontre bien ce que l'on peut obtenir pourvu qu'on se donne vraiment la peine d'utiliser à fond cette machine. Le graphisme est excellent, les couleurs magnifiques et l'animation irréprochable. De plus, le deuxième et le troisième niveau peuvent se charger directement et vous avez la possibilité de les jouer, en rentrant le code obtenu lorsque vous avez terminé le niveau précédent. Si vous ne possédez pas ce code, vous pourrez quand même jouer, mais vous n'aurez qu'une seule vie. Cette possibilité est très intéressante car elle vous permet de découvrir les superbes niveaux supérieurs. Toutes ces qualités font de *Savage* l'un des meilleurs jeux d'action sur *CPC*. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour



L'angle attaque.



Le sauvage s'enfuit du château.



L'angle à l'entrée du labyrinthe.

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

Avis

Bravo, enfin un logiciel bien programmé sur *CPC*. Les graphismes sont superbes, l'animation rapide et fluide et les bruitages corrects. Amis programmeurs, prenez-en de la graine.

Jacques Harbonn

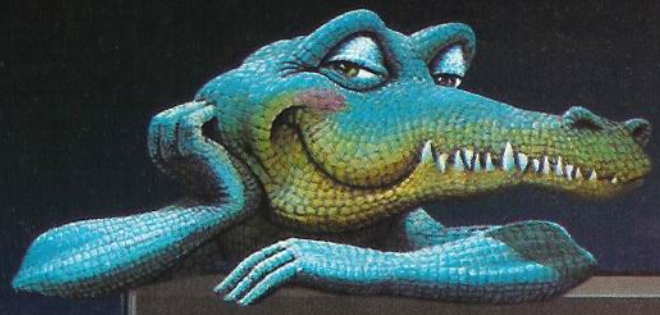
L'intérêt du jeu n'a pas particulièrement attiré mon attention. Mais sa réalisation technique lui vaudrait sans aucun doute d'être nominé aux Tilts d'or dans la catégorie des machines huit bits. Les graphistes ont réussi, en effet, à tirer le meilleur parti de la basse résolution (160 x 200), en utilisant au maximum la palette de couleurs. Un superbe hit, qui rend plus intransigeant sur la qualité des autres softs sur *CPC*.

Eric Caberia

Le plus branché des micros !

Ordinateur 6128 Amstrad

3990 FTTC*





NOUVEAU..! TELECHARGEZ DES CENTAINES DE JEUX ! 36.15 code AMSTRAD

3.990 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. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de jeux, de programmes éducatifs et de logiciels professionnels ! Et pour multiplier votre plaisir, découvrez le téléchargement et branchez votre 6128 ou 464 sur le Minitel. Pour 99 Francs seulement, le kit de téléchargement vous permet d'accéder directement et à tout moment, aux centaines de jeux du serveur Minitel 3615 Amstrad. TELECHARGEMENT+ AMSTRAD 6128 ou 464 : il n'y a pas plus branché !

Vite, commandez le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'Amstrad (frais de port et emballage inclus). Amstrad - 72 / 78 Grande Rue - Boîte Postale 73 - 92310 Sèvres.

*Prix T.T.C. généralement constaté.

tilt-04-89

Je désire recevoir :

☐ une documentation gratuite sur l'ordinateur 6128 Amstrad

☐ le kit de téléchargement pour lequel je joins un chèque de 99 francs à l'ordre d'Amstrad (frais de port inclus).

☐ Pour AMSTRAD 464 version cassette

☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal |_|_|_|_|_| Ville _____

_____ Tél _____

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Mendes France. M C



Départ de la première épreuve.

African Raiders 01

ATARI ST

African Raiders vous propose cinq étapes pour relier Tunis à Dakar... Un judicieux dosage arcade/stratégie qui profite d'un contexte graphique captivant.

Tomahawk. Conception : Yannick Chosse et Philippe Lamarque ; programmation : Inference ; graphisme : Yannick Chosse, Joseph Kluytmans et Kaki.

Voici le premier simulateur de 4 × 4 réellement performant sur micro. Après quelques essais infructueux (*4 × 4 Off Road Racing*, par exemple), votre écran va enfin connaître les angoisses du désert. *African Raiders* possède, certes, quelques défauts, notamment par rapport au réalisme du pilotage, mais dans l'ensemble, c'est un très bon programme.

Après une superbe présentation (bonjour la musique !), votre bolide se place sur la ligne de départ de la première étape. Compte à rebours, le pilote pousse le joystick et presse la gâchette... Les roues arrachent le sable et c'est parti ! Parlons pilotage tout d'abord. Le maniement de votre 4 × 4 est très simple. Le joueur ne contrôle généralement que l'accélération, le freinage et la direction (le changement de vitesses est automatique, mais la marche arrière permet d'éviter les coups durs). Dans un scrolling aussi rapide que précis, la voiture va slalomer au milieu des barils qui balisent la piste. Très vite, *African Raiders* se situe plus dans le domaine de l'arcade que dans celui de la simulation. Les accélérations de votre engin sont, en effet, très rapides, mais du coup, bien peu réalistes. On atteint le 240 km/h en moins de cinq secondes, et sur du sable... Même chose en ce qui concerne les décélérations ou les virages : la voiture peut, en mode deux roues motrices, effectuer un virage maximum à 150 km/h, et toujours dans le sable ! L'ensemble est donc techniquement peu réaliste. En revanche, côté ludique, le pilote va très vite se faire des frayeurs dignes de l'excellent Buggy Boy et ce n'est pas peu dire.

Deuxième atout majeur de cette simulation après la vitalité de son pilotage, la très complexe stratégie de votre mission. Il y a tout d'abord la carte sur papier, fournie dans le package. Cette carte trace le parcours de chacune des cinq étapes et indique surtout toutes les embûches majeures que vous allez rencontrer dans cette course. Car si le pilote novice commence par suivre poliment la piste qui se déroule devant lui, le conducteur chevronné va très vite quitter les sentiers battus pour miser sur des raccourcis de plusieurs centaines de kilomètres. Le seul moyen de vaincre *African Raiders* est, en effet, le hors-piste. (Pour avoir voulu suivre la piste de la première étape d'un bout à l'autre, je suis personnellement tombé en panne d'essence au beau milieu de l'étape. Curieux !) Tout comme *Crazy Cars II*, ce logiciel parvient à surpasser ses confrères grâce à la stratégie de son pilotage sur carte. L'aventure est alors passionnante. Il faut choisir son itinéraire de façon à éviter les régions de sable trop tendre ou les caravanes de nomades... Dans les dunes, le pilote passe en quatre roues motrices et sa vitesse est limitée à 80 km/h. Plus loin, il devra slalomer entre chameaux et carcasses de voitures pour, enfin, rejoindre la route au point géographique N-2 et finir les cinquante-six kilomètres de fin d'étape... Ajoutez à cela de beaux couchers de soleil, des chutes qui détraquent peu à peu vos instruments de bord et une flopée de concurrents tout près à vous barrer la route lorsqu'ils vous trouvent sur leur passage ! C'est cette dualité arcade/stratégie qui fait tout l'intérêt d'*African Raiders*.

Olivier Hautefeille



Voilà une façon plutôt originale de doubler.



Pour gagner mieux vaut rouler dans le bon sens.



Carcasses d'anciens concurrents. Rassurant !



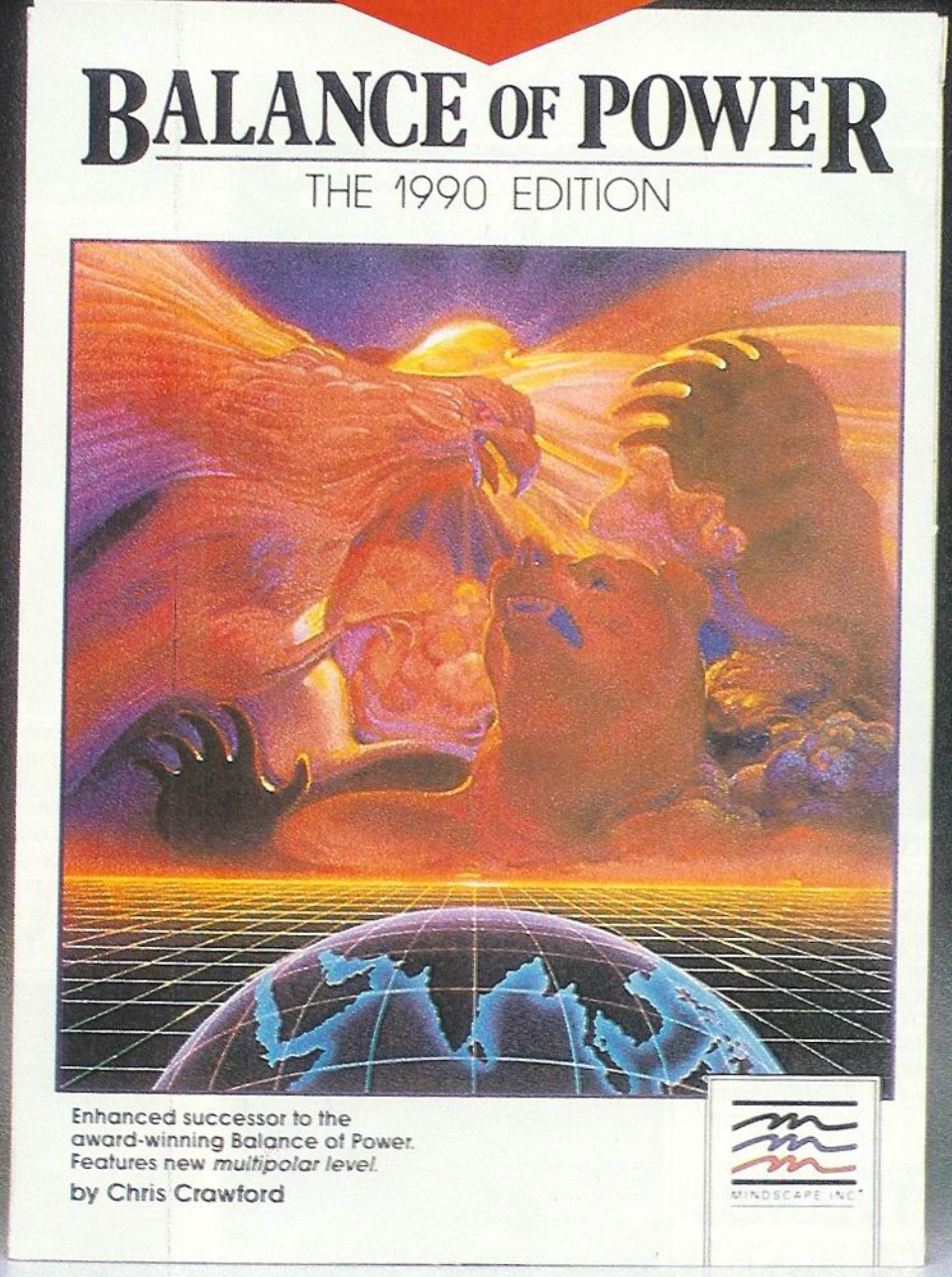
Superbe animation dans les sauts.

Type	*simulateur rallye 4 × 4*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

ABOUT TIME!
WAIT TILL YOU EXPERIENCE...

BALANCE OF POWER

THE 1990 EDITION



★ Le meilleur jeu de stratégie géo-politique de notre époque !

★ Votre rôle : Président des Etats-Unis ou Premier Ministre du Parti Soviétique,

★ Simulation géo-politique englobant 80 pays (au lieu de 62 dans sa version originale)

★ Le monde d'aujourd'hui, le monde de 1989... entre vos mains !

★ Un véritable défi lancé aux débutants aussi bien qu'aux spécialistes !

★ Découvrez les nouveaux atouts de ce jeu hyper-sophistiqué.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, Appele II GS et Macintosh.

MINDSCAPE INC

M I N D S C A P E

Distribué par UBI SOFT 1 voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. : 48.98.99.00.

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

Bio Challenge

ATARI ST

Original et éprouvant, ce jeu d'action brille surtout par la beauté de ses décors et par l'efficacité sans faille de son animation. Mais sa difficulté peut engendrer la lassitude...

Delphine Software. Conception : Paul Cuisset et Denis Mercier ; musique : Jean Baudlot ; bruitages : Patrick Sigwalt.



Grâce à une superbe animation, le Klipt peut affronter tous les dangers d'un univers impitoyable..

L'une des premières productions de Delphine Software... *Bio Challenge* est un soft original et séduisant dans l'animation des sprites. Seul péché de jeunesse, une difficulté mal dosée !

Face à la lente déperdition de leur patrimoine génétique, les humains de cet univers futuriste ont créé le Klipt, un robot puissant et muni d'une armure. Celui-ci va se lancer sous vos ordres dans un « bio challenge » violent. Un scénario classique qui ouvre une mission graphiquement et stragégiquement réussie. Un seul reproche, le jeu est vraiment trop difficile !

Etudions tout d'abord le maniement de votre personnage. A l'aide du joystick, le joueur déclenche trois fonctions principales, la marche, le saut et la « toupie ». Les deux premiers mouvements sont classiques. Le troisième est un moyen de combat original : le personnage tourbillonne sur lui-même dans une très belle animation graphique pour pulvériser les créatures volantes qui l'assaillent... L'écran de jeu ouvre un scrolling très souple. Le paysage arrière est assez simple et peut-être trop statique. Par contre, c'est l'animation du Klipt qui retiendra toute votre attention. Pour un personnage assez grand, les mouvements sont très détaillés et suffisamment lents pour qu'on en apprécie le réalisme. La représentation des adversaires est moins convaincante, tout comme les bruitages très classiques des assauts. *Bio Challenge* mise essentiellement sur la stratégie de son jeu. Vous allez ici combattre six niveaux composés, eux-mêmes, de divers « mondes ». Pour vaincre un niveau, le Klipt doit tout à la fois collecter des amulettes magiques et les armes nécessaires pour vaincre le gardien de fin de tableau.



Armé d'un pouvoir, tuez vers et robots.

Et pour collecter ses indices, il faut bien sûr venir à bout d'ennemis très coriaces. *Bio Challenge* use alors de moyens assez originaux. Par exemple, vous pouvez tuer l'ennemi en l'écrasant sous des plates-formes qui se détachent lorsque l'on saute dessus. Ces plates-formes sont plus ou moins résistantes. Certaines tomberont à la première secousse, d'autres seulement après trois sauts... Plus loin, le Kript va casser un vase magique et se munir d'un pouvoir qui lui permet de lancer contre les ennemis terrestres d'autres ennemis volants... Toutes ces manipulations sont complexes. Vous devez, en effet, surveiller tout au long de l'aventure votre réservoir d'huile (gare à la rouille...), votre énergie et le compteur de temps, limité pour chaque épreuve. Il y a aussi les crevasses qui donnent la mort et vous obligent à recommencer un niveau depuis le début. Enfin, la précision des sauts est aussi importante que la localisation des armes et les téléporteurs qui vous mènent d'un monde à l'autre. Résultat, il n'existe en fin de compte qu'un seul parcours pour vaincre chaque tableau... Pour le premier niveau, le mode « démo » donne la solution du problème... Mais dès le second univers, quel casse-tête ! Il faut enfin parler des gardiens qui s'opposent à vous à la fin de chaque niveau. La lutte est, là encore, originale.



Le gardien du premier niveau.

Bio Challenge apparaît, pour conclure, comme un soft original mais auquel il manque quelques qualités essentielles. C'est surtout le manque de progressivité de la difficulté du jeu qui m'a dérouté. La partie est, dès les premières secondes de jeu, très difficile à manier. Et encore, ce qui est supportable pour le premier niveau devient vite intolérable pour le second. Cette difficulté, excessive à mon goût, oblige le joueur à sans cesse renouveler une lutte qui semble du même coup assez monotone. En effet, les trois mondes du premier niveau utilisent des décors très semblables (seuls les effets de couleurs varient). Au début du second niveau, on retrouve là encore un paysage très similaire au premier. La stratégie des attaques est bien sûr très différente, mais n'y a-t-il pas de quoi lasser certains adeptes d'actions pures ?

Olivier Hautefeuille



La toupie détruit l'ennemi.

Type	*action-plates-formes*
Intérêt	*14*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

SPÉCIAL BACCALAURÉAT 1989

JUIN APPROCHE... LE BAC AUSSI

BACHOTEZ EFFICACE

AVEC LA SOLUTION "PREPA-BAC"



+



OU



UN MICRO-ORDINATEUR OLIVETTI PC1
(AVEC CÂBLE PÉRITEL, SANS ÉCRAN)

OLIVETTI PC1.

Le PC1 est 100% **compatible,** rapide (vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHZ), puissant (mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb), extensible (2e station de disquette 3'1/2 intégrée au clavier, station de disquette 5'1/4, disque dur, écran couleur, souris, joystick).
De plus, très compact, il est facilement transportable et très agréable d'utilisation.

UNE SOLUTION BAC AVEC DES LOGICIELS ADAPTÉS A CHAQUE BACCALAURÉAT

KITS BACS HATIER.

- KIT BAC Économie
- KIT BAC Maths C2
- KIT BAC Maths D
- KIT BAC Physique Chimie CD2

LOGICIELS CEDIC NATHAN «MICROBAC».

BAC A: Philo pour le BAC - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac .
BAC B: Micro Bac Math D - Micro Bac Géo - Micro Bac His - Anglais pour Bac .
BAC D: Micro Bac Math D - Micro Bac Phys - Chimie (C/D/E) - Micro Bac Géo - Anglais pour Bac .
BAC C/E: Micro Bac (C/E) - Micro Bac Phys - Chimie (C/D/E) - Micro Bac Géo -Anglais pour Bac .

POUR 200F PAR MOIS* SEULEMENT
OU COMPTANT 4990F (AU LIEU DE 5680F)

Pour tout renseignement

36.15 OLIVETTI

*Durant 29 mois (plus 120 F de frais de dossier prélevés avec la première mensualité). Coût du crédit + frais de dossier + assurance MID comprise = 1274 F après acceptation du dossier par FINALION, groupe Crédit Lyonnais, soit un TEG de 13,85% hors assurance aux conditions en vigueur au 10 novembre 1988 ou **COMPTANT 4990 F TTC.** Offre valable jusqu'au 30.06.89.

CREDIT LYONNAIS

olivetti-logabax

HATIER LOGICIELS

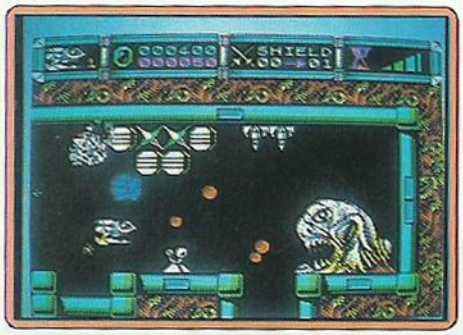
NATHAN LOGICIELS

till-65 COUPON-RÉPONSE à renvoyer à OLIVETTI-LOGABAX Cedex 69 - 92047 Paris La Défense
Je désire recevoir une documentation sur l'offre PREPA-BAC: ☐
Bac A-B ☐ Bac C-E ☐ Bac D ☐ Autres _____
Nom: _____ Prénom: _____
Adresse: _____
Tél.: _____ Code postal: _____

LOGEB RCS Paris B 542048210

ROLLING SOFTS

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



Cybernoid II

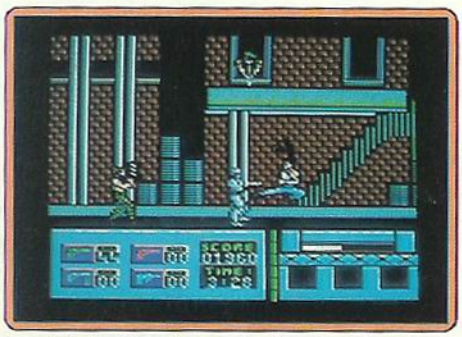
Spectrum, cassette Hewson

Vous devez récupérer la cargaison dérobée par les pirates. Vous disposez d'un vaisseau équipé d'armements variés. En dehors du tir classique, vous ne pourrez utiliser le plus souvent qu'une arme à la fois. La destruction des pirates enrichira votre équipement. Les obstacles à franchir sont nombreux et variés. Aussi, avant de tenter de passer, préparez l'arme la plus appropriée. Les graphismes sont fins, colorés et variés et l'animation fluide et assez rapide. Ceux qui disposent d'un *Spectrum 128 K* profiteront d'une entraînante musique de présentation à plusieurs voix, qui se poursuit pendant le jeu et s'associe à des bruitages corrects. (Notice en français.)Alain Huyghues-Lacour

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

Robocop

CPC, disquette Océan



Inspiré du film à succès (portant le même titre), ce programme se propose de vous faire vivre les aventures mouvementées de l'agent Murphy, un policier victime d'un guet-apens et dont les restes mutilés ont été reconstitués dans un corps de titane. Murphy est désormais un véritable instrument de guerre urbaine dont la seule motivation est le désir de vengeance. Armé d'un système d'arme évolutif, vous devez affronter des hordes de malfrats. Ce jeu d'action, au demeurant classique (ce sont surtout vos réflexes qui sont sollicités), plaira par la qualité de sa réalisation technique. Les graphismes usent en effet avec efficacité de la basse résolution, les couleurs sont vives et agréablement réparties, donnant à l'ensemble une certaine finesse graphique. Les animations sont, elles aussi, de bonne qualité : on remarquera en particulier la qualité du scrolling horizontal et la souplesse de déplacement des différents protagonistes. L'accompagnement musical, quant à lui, donne de bons résultats compte tenu des possibilités sonores du *CPC*.

Eric Caberia

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

Flying Shark

Amiga, disquette Firebird

Déjà testé dans sa version *ST* (voir *Tilt* n° 63), ce shoot-them-up nous revient sur



Amiga sans le moindre changement de pixel ! Cette conversion du jeu d'arcade de Taito vous place aux commandes d'un avion monoplace muni d'un stock illimité de cartouches (ce qui ne déplaira pas à certains) et de quelques bombes à récupérer ici et là. Repoussez les différentes vagues d'avions, de chars et autres bâtiments de guerre et vous aurez le droit d'arborer fièrement le titre d'as du joystick. On retrouve sur cette version le même scrolling vertical du décor et le déplacement multidirectionnel de l'avion. Côté réalisation, rien à signaler, c'est correct sans plus... elle est identique à la version *ST*, à part le son. *Flying Shark* est, pour finir, un sympathique shoot-them-up qui fera plaisir aux mordus du genre.

Dany Boolauck

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



Tomcat

C 64, cassette Players

En pleine première moitié du XXIe siècle, vous devez neutraliser, aux commandes d'un F 14, un complexe militaire automatique dont l'ordinateur de contrôle a perdu le nord. C'est vu de dessus que vous survolez les installations. Si vous parvenez à atteindre certains points du territoire survolé, vous pouvez augmenter votre puissance de destruction. Les graphismes du logiciel sont agréables et donnent au décor de fond un grand réalisme (variété des détails et grand nombre de systèmes de défense). Le scrolling vertical du jeu est excellent et le déplacement des différents objets est d'une grande souplesse. L'environnement sonore donne, lui aussi, toute satisfaction. Ce logiciel prouve qu'il vaut mieux un petit *Tomcat* entraînant qu'un grand (publicitairement) *Afterburner* poussif et ennuyeux.

Eric Caberia

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



Willow

Atari ST, disquette Mindscape

Le programme reprend six moments forts de ce film à succès qui peuvent être joués séparément ou au sein de la quête complète. Malheureusement, ces jeux sont d'intérêt très inégal. Seuls l'épisode des bois où vous devez échapper aux poursui-

vants et aux loups et le combat contre le général gardent quelque intérêt. Dans les autres, la part du hasard est trop importante. De plus la réalisation est loin d'être au-dessus de tout reproche. Les graphismes sont agréables en général, mais l'animation très saccadée et les scrollings hachés. Quant aux bruitages, ils ne sont que moyens. Dommage car l'idée était bonne. Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

Tiger Road

C 64, disquette Capcom



Après *Bionic Commando*, cette nouvelle conversion d'un jeu d'arcade de Capcom nous offre une action pure et dure, avec un parfum de soja. Vous tenez le rôle de Lee Wong, un redoutable guerrier oriental, et vous affrontez de nombreux adversaires qui vous attaquent de toutes parts. Il faut absolument éviter de se laisser encercler, mais on peut toujours sauter pour leur échapper quand la pression devient trop forte. Cette dernière remarque ne s'adresse d'ailleurs pas seulement à ce jeu... De manière générale, la mobilité est la clé du succès. Au cours de votre progression, vous pouvez vous procurer différentes armes, comme une lance, un sabre ou une masse, mais ne prenez pas de risques pour les obtenir car elles ont toutes le même effet. *Tiger Road* est un jeu d'action très prenant qui ne vous laisse pas un instant de répit. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

Version CPC

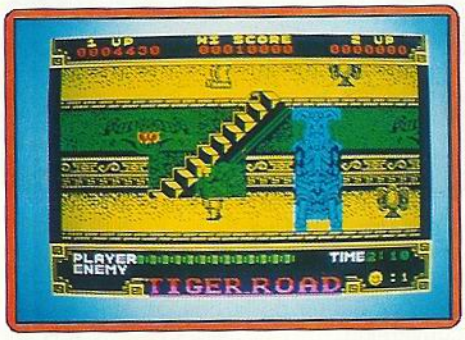
La version *CPC* est assez différente de la précédente, bien que l'on retrouve le même principe de jeu. Certaines salles sont complètement différentes dans les deux versions et les adversaires ne sont pas toujours les mêmes. Au niveau de la réalisation, on remarquera que les sprites sont plus gros que sur *C 64* et les couleurs mieux utilisées, comme quoi il est possible de faire des choses réussies graphiquement sur *CPC* ! L'action est sensiblement plus difficile dans cette version, mais on retrouve le même intérêt de jeu. A.H.-L.



Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Version Spectrum, cassette Capcom

Cette adaptation est de qualité correcte. Les graphismes sont fins et l'animation assez fluide. Par contre, la mise en couleur n'est pas des plus heureuses et le bruitage très réduit en dehors de l'agréable petite musique de présentation J.H.

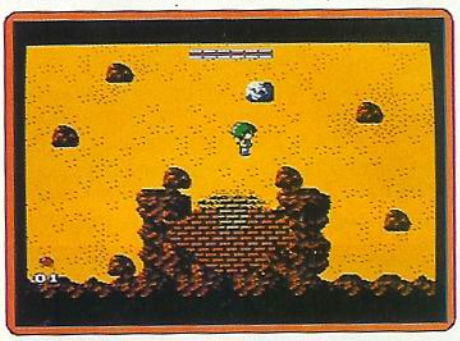


Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Golvellius

Console Sega, cartouche Sega

La console *Sega* qui est consacrée principalement à l'arcade semble s'ouvrir à de nouveaux genres. Après quelques jeux de rôle (voir « SOS Aventure »), voici un intéressant programme d'arcade/aventure. L'action domine avec de nombreux combats contre des serpents, des chauves-souris et bien d'autres monstres. Mais on retrouve également sorcières et fées qui vous aident dans votre quête. C'est un long périple qui vous attend, mais heureusement vous disposez d'un système de codes qui vous permet de reprendre le jeu en cours de route ainsi qu'une option continue. Les scènes d'action sont prenantes, et on notera une alternance entre scrolling horizontal et vertical. Sans atteindre la richesse de ses équivalents sur *Nintendo*, ce jeu est très intéressant et offre de longues heures



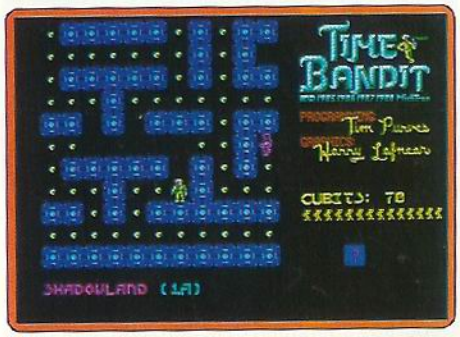
de plaisir. Gageons que de telles cartouches deviennent plus courantes sur *SEGA !* (Notice en français.)Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Time Bandit

PC (EGA ou CGA), disquette Microdeal

L'adaptation *PC* de *Time Bandit* a bien tardé à venir. Le résultat n'en est pas moins efficace. Les graphismes de cette partie d'aventure/action sont variés, bien qu'un peu confus, même en *EGA*, ce qui montre que ce standard n'est pas toujours maîtrisé. L'animation est très vive, que l'on joue sur *XT* ou *AT*. L'atout majeur de cette mission reste néanmoins la stratégie variée des multiples épreuves. Le joueur parcourt sans cesse des tableaux différents, du style *Gauntlet* à *Pacman*, collecte des clefs, des armes, des bonus pour finalement constater l'immensité du décor qui l'entoure. Un bon jeu d'action, très vif sur



PC, qui reste tout à fait digne de ses grands frères sur *ST* et *Amiga* (voir *Tilt* n° 37 et n° 53).

Olivier Hautefeuille

Type	*aventure/action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Led Storm

ST, disquette Capcom

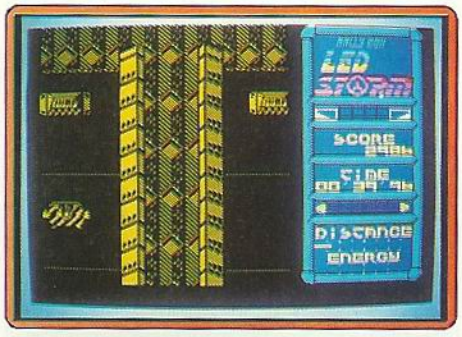
Cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom vous fait participer à une course de voitures impitoyable qui se déroule dans le futur. Votre véhicule peut sauter en l'air afin de récupérer divers équipements, mais pour franchir des précipices il faut passer sur un tremplin pour prendre l'élan nécessaire. D'autres véhicules tentent de vous bloquer et il faut les éviter ou les détruire en sautant dessus. Vous aurez fort à faire tout au long des neuf parcours, truffés de



pièges, sur lesquels circulent de redoutables camions. L'action est frénétique, tout va très vite et on ne sait plus où donner de la tête. Mais il n'est pas question de ralentir, car le niveau d'énergie baisse rapidement et, s'il retombe à zéro, c'est la fin. Un bon programme d'action dans la lignée de *Spy Hunter* et de *Bumpn' Jump*. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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



Version Spectrum

Cette version est correctement réalisée. Certes, les décors sont succincts et le graphisme des voitures moyen. Mais en contrepartie l'animation et le scrolling sont rapides et fluides. La version 128K dispose d'une excellente musique de présentation et de bruitages travaillés en cours de partie. (Notice en français.)

J.H.

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



Version C64

Les parcours ne sont pas exactement les mêmes que ceux des versions 16 bits, mais le jeu est tout aussi excitant, sinon plus, ce qui est un comble, non ? Tout va très vite, le scrolling vertical est excellent et la bande sonore particulièrement réussie.

A.H.-L.

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*



Version Amiga

Cette version est très proche de la précédente et on se laisse tout de suite prendre par l'excitation de la course. Une bonne conversion.

A.H.-L.

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

I Ludicrus

ST, disquette Actual Screenshots

Dès la page de présentation le ton est donné avec un premier gag. Vous tenez le rôle d'un légionnaire romain qui se retrouve dans l'arène le lendemain d'une nuit d'ivresse. Ils sont vraiment drôles ces jeux du cirque vus à la manière d'Astérix. Dès les premières images, on est séduit par les graphismes dignes des meilleures BD comiques. En revanche, les combats ne sont pas aussi convaincants : les mouvements sont assez confus et il est bien difficile de porter des coups précis. Vous devez affronter des gladiateurs, un lion et une beauté répondant au nom prometteur de Bon



Dage. On s'amuse bien avec ce jeu mais on ne peut s'empêcher de regretter que les combats ne soient pas plus soignés. *I Ludicrus* aurait pu être un hit, mais ce n'est qu'un jeu amusant.

Alain Huyghues-Lacour

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

Rocket Ranger

Commodore 64, disquette Cinemaware/Ubi Soft

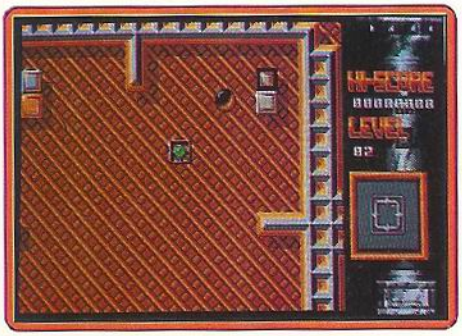
Après le Tilt d'Or de la version *Amiga (Tilt* n° 59), *Rocket Ranger* se devait de séduire les possesseurs de *Commodore 64*. le pari est tenu ! Après une superbe séquence de présentation, qui ne reproduit certes pas toutes les animations et synthèses vocales de la version *Amiga*, mais reste néanmoins très agréable, vous vous lancez à l'encontre des hordes nazies. *Rocket Ranger* offre au joueur une suite de missions toutes très originales et surtout servies par un contexte graphique et sonore vraiment



convaincant. La gestion des accès disquette ne ralentit jamais la partie et la notice traduite en français explicite clairement toutes les manipulations du jeu. Bien entendu, les phases de jeu de la version *Amiga* sont ici présentes. En résumé, un très bon programme pour les amateurs de stratégie et d'action.

Olivier Hautefeuille

Type	*action et stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

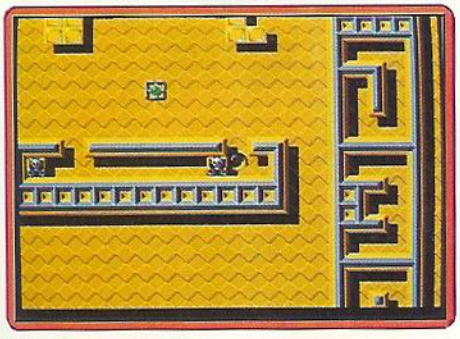


Titan

ST, disquette Titus

Ce programme original est une variante de casse-briques qui renouvelle le genre. Raquette et balle évoluent dans un espace qui couvre plusieurs écrans et qui défile en un scrolling multidirectionnel très rapide. Les premiers tableaux ne sont guère excitants, on en vient à bout sans effort : il suffit de laisser faire la balle. En revanche, dans les niveaux supérieurs, la stratégie joue un rôle important, ce qui relance l'intérêt de jeu. C'est un programme pas comme les autres qui décevra sans doute les amateurs d'action, car l'habileté ne compte guère, et il est assez difficile de contrôler la raquette avec précision. Mais des joueurs plus calmes se laisseront prendre au jeu. Les parties sont longues et lorsqu'on arrête, on a les yeux qui tournent dans les orbitres en scrolling multidirectionnel, bobo la tête ! (Notice en français.)Alain Huyghues-Lacour

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



Version Amiga

La version *Amiga* est nettement supérieure à celle du *ST*. Tout d'abord, l'image est en plein écran, les décors plus jolis et la bande sonore offre un bon thème musical en plus des effets. Un jeu intéressant, mais il vaut mieux vérifier qu'il y a de l'aspirine dans l'armoire à pharmacie avant d'attaquer une partie. A.H.-L.

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

Version PC

Somptueux est le seul terme admissible pour un jeu qui traite le *PC* avec tant d'égards ! Parfait en *EGA*, sympathique en mode *Hercules*, agréable même en *CGA* grâce à un scrolling d'enfer.

Big Bad Wolf

Type _____ *casse-brique*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★ *(EGA)*
_____ ★★★★ *(Hercules)*
_____ ★★★ *(CGA)*
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Cybermind

ST, disquette Ubi

Cybermind est un jeu d'action/réflexion dans lequel vous devez ramasser des disquettes avec un hélicoptère. Le principe de base de ce jeu n'est donc pas sans rappeler celui de *Choplifter*. Ce n'est pas un programme qui exige beaucoup d'habileté car la partie action se résume à éviter un tir ennemi de temps à autre. Tout l'intérêt du



jeu réside dans l'utilisation des divers éléments de chaque tableau pour avoir accès aux disquettes. Il faut déplacer des rochers en leur tirant dessus, soulever des blocs en utilisant un treuil ou bien se servir judicieusement d'écrans qui renvoient vos tirs dans une autre direction. Chaque tableau pose de nouveaux problèmes et on se laisse vite prendre au jeu. *Cybermind* est un programme intéressant, mais on peut regretter que les graphismes n'aient pas été plus soignés. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *réflexion/action*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Zany Golf

Amiga, disquette Electronic Arts

Le principe de ce mini-golf est simple. Pour chaque tableau, vous avez droit à quatre tirs pour atteindre le trou. Très simple... mais la surprise provient de la qualité de la mise en place graphique et sonore de la partie. Les décors sont très bien dessinés. Ils mettent en place des allées qui courent



sur plusieurs niveaux, s'enchaînent par des passerelles ou des souterrains. En clair : on s'y croit ! Il reste enfin l'excellente bande sonore pour confirmer l'ambiance très « soft » de la partie : des airs « fête foraine » différents pour chaque tableau de jeu. Très simple quant à son scénario, *Zany Golf* puise tout son intérêt dans la bonne humeur et la précision de ses écrans de jeu.

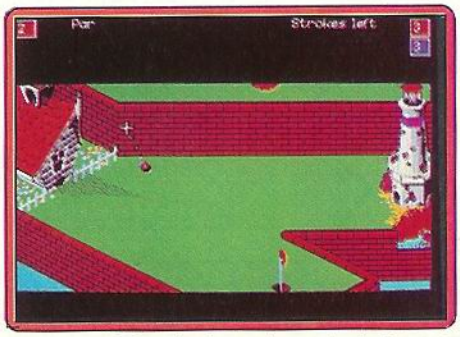
Un seul reproche, il est difficile de bien juger l'orientation de la canne lors des premiers tirs. Mais que voulez-vous : l'expérience fait le reste...

Olivier Hautefeuille

Type _____ *mini-golf*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Version PC (EGA)

Impossible de charger la version testée sur un *PC CGA* ? La disquette est-elle défectueuse ? Sur *EGA* par contre, le rendu graphique est très convaincant. La gestion souris est précise et, finalement, on ne trouve que peu de différences avec les



versions *ST* et *Amiga*, si ce n'est dans la rapidité de l'animation et les bruitages.O.H.

Type _____ *mini-golf*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*

Version ST

Au niveau de l'écran, aucune différence avec la version *Amiga*. Le seul changement se perçoit à l'oreille : la bande son est bien moins belle sur cette version (les possibilités sonores du *ST* étant de moins bonne qualité). O.H.



Type _____ *mini-golf*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Hyperdome

Atari ST, disquette Exocet

Décidément les shoot-them-up se suivent mais ne se ressemblent pas. Après le splendide *R-Type*, nous avons droit à *Hyperdome*. Certes, ce shoot-them-up appartient à la nouvelle génération avec ses armes



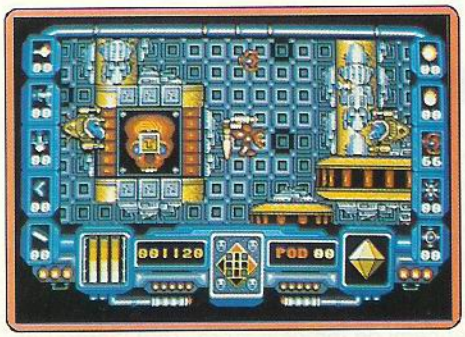
multiples. Mais la réalisation, en particulier graphique, est bâclée. Les décors sont franchement moches et il est difficile au début de distinguer les tourelles de tir des murs ! Il en est de même des monstres dotés d'un graphisme affligeant. Seuls le vaisseau et les monstres de fin de tableau sont plus travaillés. L'animation est correcte mais les bruitages réduits et aucune musique n'accompagne l'action. Jacques Harbonn

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

Custodian

ST, disquette Hewson

Hewson est l'un des meilleurs éditeurs anglais spécialisé dans les shoot-them-up comme *Uridium*, *Zynaps* ou *Cybernoid*. Un tel palmarès permet d'aborder avec confiance leurs nouveaux programmes et dès les premiers instants on est impressionné par la réalisation de *Custodian*, que l'on doit à une nouvelle équipe de programmeurs. Le scrolling multidirectionnel est irréprochable et le graphisme de qualité. Seulement une bonne réalisation ne fait pas obligatoirement un bon jeu et c'est hélas le cas. *Custodian* est un jeu de massacre, mais le problème est que c'est le joueur qui se fait massacrer. On a beau s'user les doigts sur le bouton de tir, il y a toujours autant d'ennemis sur l'écran et qu'est-ce qu'on prend dans la tête ! Avant même de commencer à vous y retrouver dans cet étrange labyrinthe, vous êtes mort. Il est vraiment dommage que ce programme soit si difficile, il en devient frustrant. Espérons que



les prochains jeux Hewson ne soient pas du même acabit...Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *shoot-them-up*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Version Amiga

Cette version est aussi belle, mais aussi injouable que la précédente. Si vous êtes un prince de la gâchette, vous aimerez peut-être ce programme, sinon il vaut mieux l'éviter. A.H.-L.



Type _____ *shoot-them-up*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

Pete Rose Pennant Fever

PC (EGA, CGA), disquette Gamestar

Le base-ball est l'un des sports favoris du *PC*. Face aux superbes *Championship*



Baseball ou *Harball*, ce soft innove dans la présentation graphique de son jeu. Toutes les actions sont en effet mises en scène par une suite de plans différents, un « suivi caméra » en 3D vraiment très réaliste. L'effet de profondeur du terrain et l'animation des joueurs sont saisissants de vérité. Par contre, la frappe et le lancer de la balle sont plus difficiles à manier que sur *Harball* par exemple (dossier *Tilt* n° 56). *Pete Rose* devrait largement participer au développement du base-ball micro, un sport encore peu connu en France.

Olivier Hautefeuille

Type _____ *base-ball 3D*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *C*

Deflektor

Amiga, disquette Gremlin

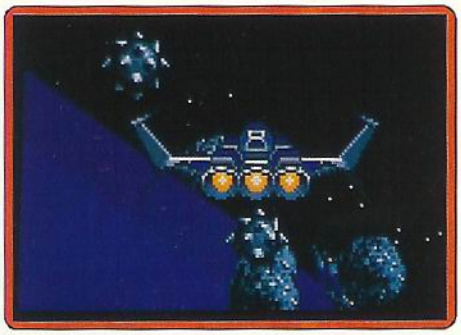
Vous devez guider un faisceau laser entre l'émetteur et le récepteur en positionnant convenablement des miroirs. Il faut tenir compte de divers éléments qui peuvent arrêter votre rayon ou bien amener une sur-



charge du générateur qui serait fatale. Les différents tableaux sont bien construits et posent de véritables problèmes. Le graphisme est simple mais très coloré et s'accompagne d'un thème musical de qualité. L'adresse ne joue aucun rôle dans ce programme original qui séduira les amateurs de casse-tête. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *réflexion*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*



Galactic Conqueror

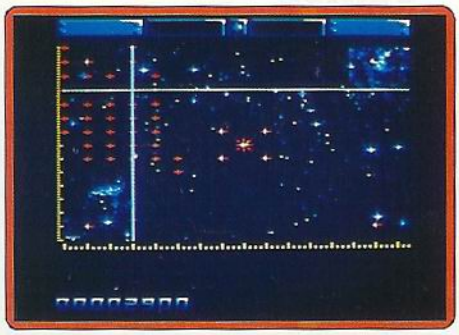
ST, disquette Titus

C'est une lutte sans merci qui vous oppose aux rebelles pour la domination de la galaxie. Sur la carte qui indique vos positions et celles de l'ennemi, vous choisissez l'endroit de votre contre-attaque. Le vaisseau-mère vous y dépose et un combat à couper le souffle s'engage. Ce shoot-them-up, variante dans l'espace d'*Afterburner*, est autrement plus réussi que l'ignoble adaptation de ce jeu d'arcade. Les combats dans l'espace sont époustouflants, le décor bascule autour de vous et l'effet 3D est très convaincant. Le seul reproche que l'on pourrait faire est que l'action est assez répétitive, mais cela est compensé par une intéressante partie stratégique. Une réussite. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Version CPC



On pouvait douter que ce shoot-them-up, qui doit beaucoup à son excellente réalisation, supporte bien le passage sur 8 bits. Pourtant la version *CPC* est réussie et les combats en 3D toujours aussi convaincants. La scène du vaisseau-mère a disparu, mais cela n'ôte rien au plaisir de jeu. Un shoot-them-up qui décoiffe, ce qui n'est pas pour me déplaire ! A.H.-L.

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

Phantom Fighter

Amiga, disquette Martech

Phantom Fighter est un shoot-them-up assez classique dans lequel vous affrontez des vaisseaux ennemis. Vous pouvez vous procurer des armes supplémentaires. L'équipement disponible est indiqué par une lettre et change chaque fois que vous lui tirez dessus. La seule originalité de ce programme réside dans l'alternance entre des scènes à scrolling horizontal et vertical. C'est un jeu difficile car les vaisseaux ennemis sont rapides et ils lâchent des bombes qui ont tendance à se fondre dans le décor. (Notice en français.)Alain Huyghues-Lacour



Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Avis

La note d'Alain est trop sévère pour ce logiciel, plutôt agréable. Qu'il ne l'aime pas, soit, mais de là à le trouver insipide...

Dany Boolauck



Rampage

Console Sega, cartouche Sega

Dans cette bonne conversion d'un jeu d'arcade, un ou deux joueurs choisissent le monstre qu'ils désirent incarner et le massacre commence. Le but du jeu est simple : il faut tout casser sur votre passage. Vous grimpez le long des immeubles pour les démolir à coups de poing en prenant garde aux hélicoptères qui vous donnent la chasse. Cette version est la meilleure tant pour le graphisme et l'animation que pour le contrôle des personnages. L'action est assez répétitive, mais *Rampage* réjouira particulièrement les plus jeunes, surtout s'ils jouent à deux. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

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

International Karaté +

Amiga, diquette System 3

System 3 a démontré depuis longtemps sa suprématie dans le domaine des jeux de combat et *IK +* est un chef-d'œuvre du genre. On peut jouer seul ou à deux, mais il y a toujours trois combattants sur l'écran. On cherchera en vain le moindre défaut dans ce programme qui est irréprochable tant sur le plan du graphisme et de l'animation que sur celui de la variété et de la précision des coups. On dispose de nombreuses options, de la plus utile (réglage de la vitesse du combat), jusqu'à la plus futile qui permet de faire tomber le pantalon de l'un de vos adversaires. De plus on appréciera la grande qualité de la bande sonore sur *Amiga*. Le meilleur programme de karaté. (Notice en français.)Alain Huyghues-Lacour



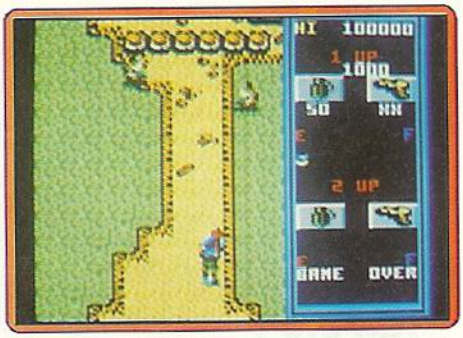
Type	*karaté*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

Guerilla War

CPC, disquette Imagine

Guerilla War est un jeu d'arcade, du genre Commando, qui n'a pas remporté un très grand succès. Il devrait en aller de même avec les conversions sur micro, particulièrement lamentables. On peut en effet se faire beaucoup de souci pour l'état de santé des programmeurs qui ont commis cette chose. Les pauvres doivent être atteints de la maladie de Parkinson car le scrolling tremble, les couleurs bavent et les graphismes offrent une telle impression de fouillis qu'un général n'y reconnaîtrait pas ses petits gars.

Un ratage total, à moins qu'il ne s'agisse d'une expérience artistique d'avant-garde.

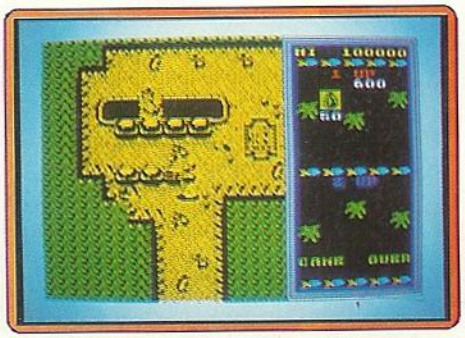


Il faut l'éviter à tout prix, mais si vous l'avez déjà acheté vous ne devez pas être content. Dans ce cas vous pouvez toujours vous servir de la disquette pour caler le buffet de votre grand-mère. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *3*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Version Spectrum, cassette Imagine



Cette adaptation n'est pas très bonne. Le graphisme des soldats est confus et leur animation hachée. Les couleurs sont mal choisies. En revanche, une bonne musique présente le jeu et quelques bruitages évolués accompagnent l'action. Il était possible de faire beaucoup mieux, dommage !

Jacques Harbonn

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

Version C64



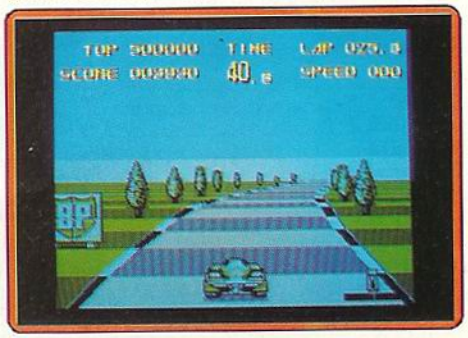
Cette version réussit l'exploit d'être aussi nulle que la précédente. Seul le thème musical est honnête, mais à ce prix-là il vaut mieux s'acheter un disque. A. H.-L.

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Wec Le Mans

CPC, disquette Imagine

Les amateurs de courses automobiles vont pouvoir concourir aux 24 Heures du Mans avec cette conversion d'un jeu d'arcade. C'est une course du type *Pole Position* qui reprend tous les ingrédients habituels au genre : chaque tour doit être terminé dans un temps donné pour rester en course. Vous disposez de deux vitesses et les accrochages avec les autres véhicules vous font perdre un temps précieux. Ce jeu classique bénéficie d'une réalisation de qualité : un bon graphisme, une animation en 3D qui rend bien l'impression de vitesse et surtout une voiture qui répond avec précision à la



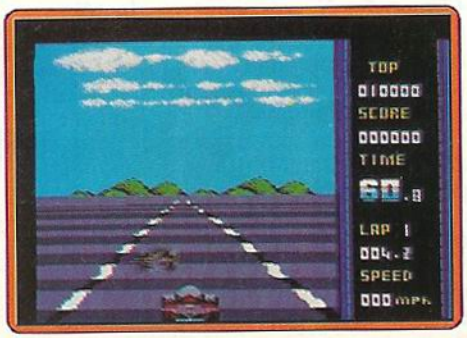
moindre commande. Ses nombreuses qualités font de *Wec Le Mans* l'une des meilleures courses sur *CPC*. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *course automobile*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Version C64

Cette version est nettement inférieure à la précédente : le graphisme est plus grossier, l'animation moins convaincante et la voiture



se contrôle mal. Une conversion ratée qui n'offre guère d'intérêt. A.H.-L.

Type _____ *course automobile*
Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Version Spectrum, cassette Imagine

Cette adaptation est excellente. La voiture réagit au quart de tour et en douceur. Les graphismes sont fins, les décors variés et



la 3D très bien rendue. L'animation est douce et rapide. En 128K, une agréable musique sur plusieurs voix présente le jeu et les bruitages de moteur sont très réalistes. (Notice en français.) J.H.

Type _____ *course de voitures*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

The Games Winter Edition



ST, deux disquettes Epyx

Il y a quelque temps encore, la sortie d'un nouveau *Games* d'Epyx était un événement, mais aujourd'hui le genre commence à s'essouffler. Pourtant le niveau de qualité qui fit le succès de cette série est toujours au rendez-vous : sept épreuves nouvelles sont proposées, mais bon nombre d'entre elles sont en fait des variantes de celles de *Winter Games*. Le ski de randonnée, la descente et le patinage artistique sont très plaisants mais l'épreuve de luge est décevante. *Winter Edition* est un excellent multiépreuve qui satisfera les inconditionnels du genre

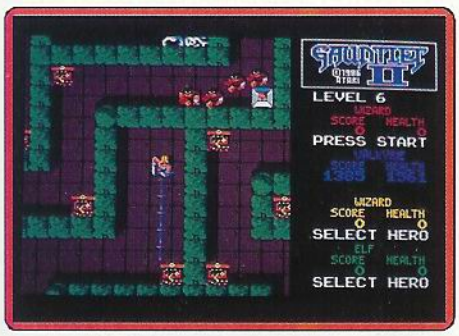
mais on aimerait qu'Epyx utilise ses talents dans des directions plus originales. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type — *multiépreuve*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *C*

Gauntlet II

Amiga, disquette US Gold

Il est superbe et les passionnés du genre



se feront un plaisir de partir à l'assaut des labyrinthes de Gauntlet II ! Cette version *Amiga* est presque en tous points comparable à la version *ST* (« Hit » *Tilt* n° 56). Comme souvent, la différence — minime — réside dans la qualité des animations sonores, des synthèses vocales surtout. Alors, inutile d'en rajouter... Les plus purs amateurs du genre savent à quoi s'attendre... Et s'il existe encore des novices en la matière, qu'ils n'hésitent pas à se procurer ce grand classique de l'aventure/action.

Olivier Hautefeuille

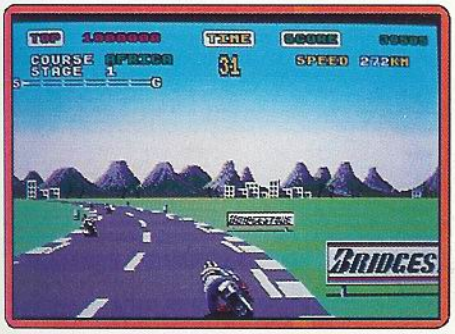
Type — *aventure/action*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitage — ★★★★★★
Prix — *C*

Super Hang-On

Amiga, disquette Electric Dreams

La meilleure course de motos existant sur micro fait son arrivée sur *Amiga*. Autant le dire tout de suite, c'est une adaptation réussie. Dès la phase de chargement, le logiciel donne toute la mesure de sa qualité avec une présentation audiovisuelle spectaculaire. Le jeu lui-même n'apporte pas d'améliorations notables par rapport à la version *ST*. On peut cependant noter l'utilisation de couleurs plus naturelles en ce qui concerne les graphismes et surtout un environnement sonore largement supérieur à la version *ST*. Bien que ce logiciel soit réellement passionnant (presque hypnotique) le même petit défaut qui existait déjà sur *ST* : certaines trajectoires des motos adverses sont fantaisistes. Néanmoins n'ayez crainte, ce programme est quand même ce qui se fait de mieux en la matière.

Eric Caberia

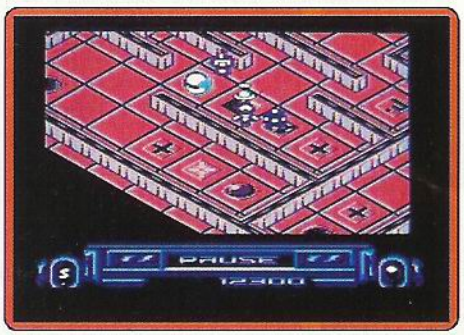


Type — *action*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★★
Prix — *C*

Iss

C 64, disquette Electric Dreams

Dans ce programme original vous devez guider une sphère à travers des plaques composées de dalles qui ont des propriétés différentes. Certaines se désagrègent



sous votre poids, d'autres modifient votre vitesse ou votre masse. Il n'est pas facile de se déplacer dans ce labyrinthe en évitant les pièges et les agresseurs qui tentent de vous détruire. Les jeux basés sur ce principe sont de plus en plus nombreux : *Titan* de Titus, *Elemental* de Lankhor, etc. Vous disposez de réserve de munitions pour vous défendre, mais la sphère se contrôle difficilement et on a bien du mal à se tirer d'affaire dans les passages délicats. Ce programme, à mi-chemin entre *Marble Madness* et un shoot-them-up, est complexe et il faut un sérieux entraînement avant d'obtenir des résultats. Un jeu intéressant, mais qui rebutera certains par sa difficulté. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Version CPC

Cette version est très proche de la précédente. Le principe est intéressant, mais on peut regretter que l'inertie de la boule la rende difficilement contrôlable. A.H.-L.



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

Version ST

Cette version, à l'évidence, a été réalisée avec soins. Elle présente des graphismes agréables. Mais, comme sur huit bits, il est toujours aussi malaisé de contrôler la sphère, ce qui provoque à la longue une frustration des plus dommageables pour l'équilibre nerveux. A.H.-L.



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

Version Amiga

Cette version est identique à la précédente. Un programme original et intéressant, mais assez difficile. A.H.-L.

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



Motor Massacre

Amiga, disquette Gremlin

Ce programme vous transporte dans un monde ravagé par une abominable guerre biologique. Dans cet univers désolé où chacun lutte pour sa survie, il ne vous reste plus qu'à tourner dans les rues de la ville à bord d'une voiture équipée d'un canon en affrontant d'autres véhicules. Lorsque vous trouvez l'entrée d'un bâtiment, vous quittez votre véhicule pour explorer les lieux à vos risques et périls. Il vous faudra combattre des mutants, mais vous trouverez de la nourriture que vous pourrez ensuite échanger contre de l'essence, des armes, ou d'autres équipements. Et si vous parvenez à survivre, vous pourrez affronter les mutants les plus redoutables dans l'arène. L'horreur succède à l'horreur ! L'alternance entre les scènes de combats en voiture et celles d'exploration des bâtiments relance bien l'intérêt du jeu et les fans de *Mad Max* seront sensibles à l'ambiance de ce monde d'après la bombe, au charme discret de l'apocalypse. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour



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

Version ST

Encore une fois *Atari ST* et *Amiga* font pratiquement jeu égal. Cette version est très proche de la précédente sur tous les plans. Graphisme, bruitage et animation sont au rendez-vous. Un monde impitoyable et cruel dans lequel il faut survivre à tout prix, tant pis pour les mutants.

A.H.-L.

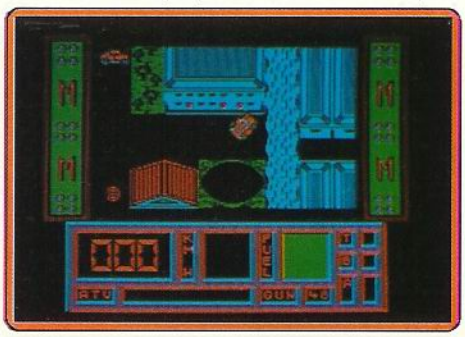


Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Version CPC

Il faut bien l'admettre, cette version n'est pas très réussie. Les scènes qui se passent à l'intérieur des bâtiments sont plaisantes, mais on ne peut en dire autant de celles qui se passent à l'extérieur. La voiture est plutôt mal dessinée et il est presque impossible de distinguer l'avant de l'arrière, ce qui pose souvent des problèmes d'orientation qui vous mettent en danger !

Alain Huyghues-Lacour

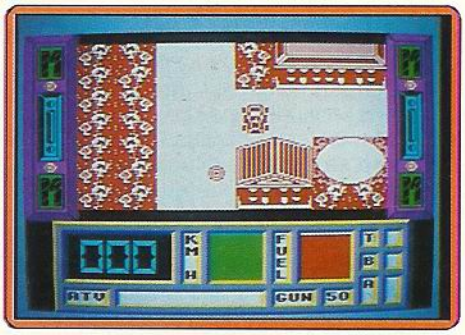


Type	*action*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Version Spectrum, cassette Gremlin

Cette adaptation est de qualité moyenne. Les graphismes sont peu recherchés et peu variés et aucun bruitage n'accompagne le jeu (en dehors d'une courte musique de présentation). Par contre, l'animation est de qualité correcte, tant pour le déplacement des sprites que pour les scrollings. *Motor Massacre* aurait mérité une meilleure exploration des capacités du *Spectrum*. (Notice en français.)

Jacques Harbonn



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

Batman, The Caped Crusader

Atari ST, disquette Ocean

Issue de la BD et du dessin animé, *Batman* avait déjà fait une apparition sur les écrans micro-ludiques il y a longtemps (cf. *Tilt* n° 33 et n° 34). Rien à voir pourtant avec la partie qui nous intéresse ici. Cette nouvelle mission utilise toutes les ficelles de l'aventure/action. C'est l'équilibre entre action et stratégie qui assure alors l'intérêt du jeu. Première bonne surprise, le personnage est grand et ses gestes, bien que lents, sont toujours très précis. Deuxième atout, l'utilisation de votre « sac à malice ». On collecte et utilise de très nombreux indices. Reste enfin le graphisme très précis du décor (qui s'ouvre malheureusement sur des fenêtres petites par rapport à l'écran) et le bruitage assez simple de l'aventure. A chaque tentative, le héros localise les portes et clefs, dépose et reprend les indices selon une logique bien définie... Le tout est bien sûr accompagné de combats finalement très difficiles. *Batman* m'a convaincu par la richesse de son jeu et surtout le juste dosage qu'il propose entre action et stratégie. A noter enfin que deux parties sont proposées dans le package, soit deux disquettes sur *ST*. Un soft à voir.

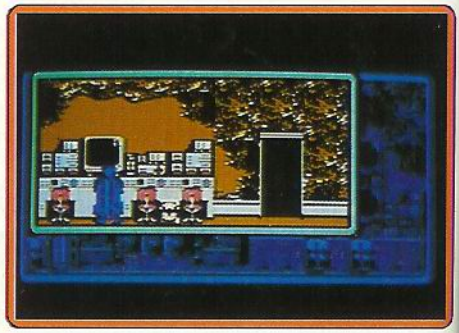
Olivier Hautefeuille



Type	*aventure/action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Version C 64

Les graphismes et l'animation de cette version sont de très bonne qualité. Un petit « plus » en ce qui concerne la collecte



Les Top NASA

TOP 8 bits

DRAGON NINJA
OCEAN, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC

OCEAN DYNAMITE
OCEAN, AMSTRAD CPC

GUNSHIP
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

BEST US GOLD
US GOLD, AMSTRAD CPC

GAME SET MATCH 2
OCEAN, AMSTRAD CPC

BARBARIAN 2
PALACE SOFT, AMSTRAD CPC

DIX SUR DIX
US GOLD, AMSTRAD CPC

TURBO CUP
LORICIEL, AMSTRAD CPC, THOMSON

GALACTIC CONQUEROR
TITUS, AMSTRAD CPC

ROBOCOP
OCEAN, AMSTRAD CPC

4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTER, AMSTRAD CPC

12 JEUX EXCEPTIONNELS
GREMLIN, AMSTRAD CPC

WEC LE MANS
OCEAN, AMSTRAD CPC

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

NASA électronique



LE JEU DU MOIS

DRAGON - NINJA

TOP 16 bits

CRAZY CARS 2
TITUS, ATARI/ST

OPERATION WOLF
OCEAN, ATARI/ST

GUNSHIP
MICROPROSE, ATARI/ST

TURBO CUP
LORICIEL, ATARI/ST AMIGA

THUNDER BLADE
US GOLD, ATARI/ST

TIGER ROAD
CAPCOM, ATARI/ST

FOFT
GREMLIN, ATARI/ST

F-19
MICROPROSE, PC

L'ARCHE DU CAPT BLOOD
ERE, AMIGA

FIRE AND FORGET
TITUS, ATARI/ST

IRON TRACKER
LORICIEL, AMIGA

AFTER BURNER
ACTIVISION, ATARI/ST

TITAN
TITUS, AMIGA, PC

DOUBLE DRAGON
MELBOURNE HOUSE, AMIGA

F-16 COMBAT PICOT
DIGITAL INTEGRATION, PC

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T : 47.93.90.45
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
64000 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLE GODAULT Centre Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, boulevard de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T : 45.57.89.39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 26, rue Grand Pont T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

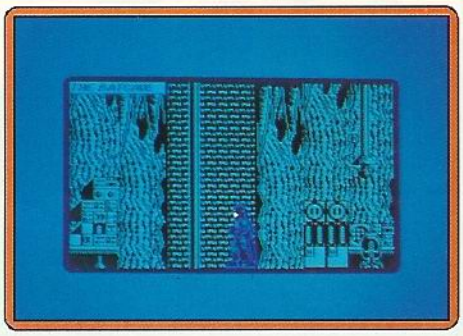
NATHAN LOGICIELS

d'objets qui ne passe plus ici par la vision de la fenêtre « sac », et un maniement plus direct que sur *ST*.
On retrouve enfin les deux parties sur une même disquette. Un très bon soft aux vues des capacités du huit bits et bravo pour la musique rock qui accompagne l'action !
O.H.

Type _____ *aventure/action*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Version CPC

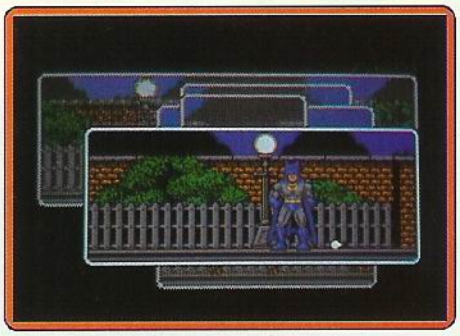
Comme souvent, les graphismes *CPC* n'arrivent pas à la cheville du résultat obtenu sur *C 64*. Moins de couleurs et donc moins de relief, on souffre plus que jamais de la taille réduite des fenêtres de jeu. Autre défaut, la représentation graphique des objets et armes est assez primaire et le joueur inexpérimenté aura du mal à différencier les indices dans son sac. Une version très décevante. O.H.



Type _____ *aventure/action*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*

Version Amiga

Une version quasiment semblable à son homologue sur *ST*. La seule différence réside dans la bande sonore qui accompagne le jeu. La musique est plus convaincante sur *Amiga*. O.H.



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

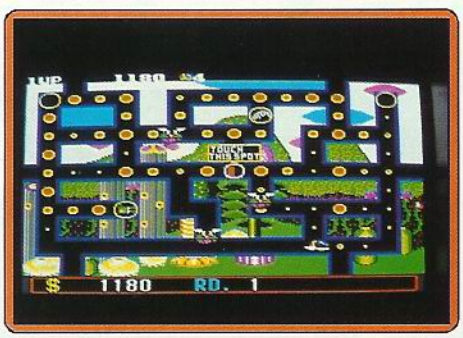
■ *Echelon*

PC, disquette Access

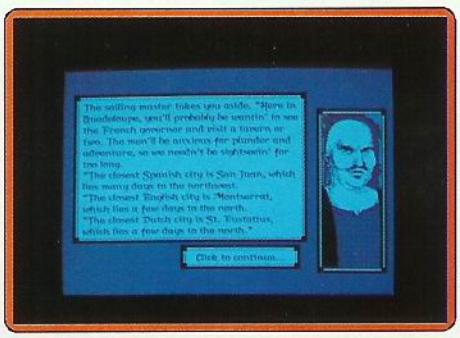
Ce logiciel a pour ambition d'être un simulateur de vol spatial qui allierait à la fois un aspect arcade et aventure. En résumé,

Exhaustilt !

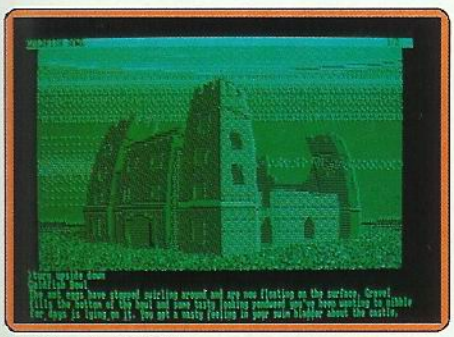
Une quantité impressionnante de jeux s'amoncelle chaque mois dans les locaux de Tilt. *Vous connaissez les « Hits » et les « Rolling Softs ». Voici les autres : des reprises de « Hits » déjà présentés sur d'autres machines, tel l'excellent* Fish *sur PCW, des compilations intéressantes comme les* B.D. *sur Thomson, une avalanche de jeux moyens et quelques nullités.*



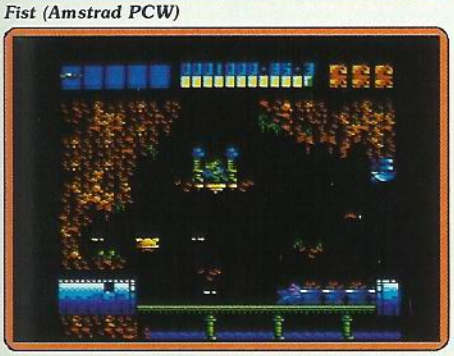
Fantasy zone (Sega)



Pirate (Macintosh)



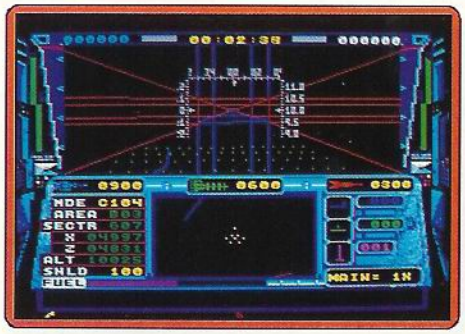
Fist (Amstrad PCW)



Rex (Spectrum)

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
HIT	FISH Rainbird	Amstrad PCW	Aventure	★★	—
HIT	PIRATE Microprose	Macintosh	Simulation/ Aventure	★★★★	★★
Bof !	DYNAMIC DUO Firebird	C 64	Action	★★★★	★★★★
Bof	DYNAMIC DUO Firebird	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof	REX Martech	CPC	Action	★★★★	★★★★
Nul	SPITTING IMAGE Domark	CPC	Action	★★★	★★★★
Bof	SPITTING IMAGE Domark	ST	Action	★★★★★	★★★★
A connaître	GRAND PRIX CIRCUIT Accolade	C 64	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Nul	CAPTAIN FIZZ Psygnosis	Amiga	Action	★★	★★★★
Nul	HELL BENT Novagen	Amiga	Shoot-them-up	★★★	★★★★
Nul	HELL BENT Novagen	ST	Shoot-them-up	★★★	★★★★
Bof	10 SUR 10 US Gold	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
Bof	SPACEBALL Rainbow Arts	Amiga	Casse-briques	★★★★	★★★★
Bof	SPACEBALL Rainbow Arts	C 64	Casse-briques	★★★	★★★★
Bof	FANTASY ZONE : THE MAZE Sega	Console Sega	Action	★★★	★★★★

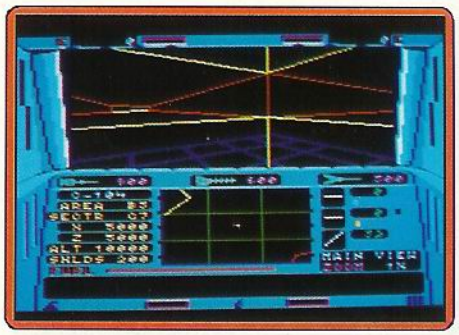
protéger les convois miniers interplanétaires des attaques des pirates. Pour cela votre appareil possède un large système d'armes allant du classique laser aux missiles à têtes chercheuses. La zone de patrouille 106 qui vous est dévolue, vous réserve de nombreux mondes à explorer (ce qui donne au logiciel une tonalité aventure). Malheureusement ce programme, malgré toutes ses qualités, souffre d'un mal irréparable : il arrive trop tard. Des logiciels tels que *Starglider II* (ou *Elite* pour la partie aventure spatiale) font beaucoup mieux que lui, surtout dans la qualité de l'interface graphique (graphisme 3D surface pleine et superbes animations). Les graphismes vectoriels d'*Echelon* sont, il faut l'avouer, complètement dépassés, ils nuisent beaucoup à l'ergonomie du soft (il est difficile de se repérer à certains moments). En ce qui concerne les animations, il est vivement conseillé de le faire fonctionner sur *AT*, sinon vous risquez d'avoir le temps de prendre un café entre deux animations. Malgré d'indéniables qualités, *Echelon* arrive vraiment trop tard. Eric Caberia



Type _____ ***simulation***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ***★ ★ ★ ★ (EGA)***
Animation _____ ***★ ★ ★ (PC, XT)***
Prix _____ ***C***

Version CPC

L'adaptation sur *CPC* gagne du fait que la concurrence est moindre sur cette machine pour ce type de jeu. Néanmoins les graphismes vectoriels qui étaient déjà gênants pour la confusion qu'ils entraînaient sur *PC*, ne se sont guère arrangés dans le mode



basse résolution du *CPC* (160 × 200). Les vecteurs sont grossiers et font d'affreux « escaliers », quand il s'agit d'afficher des obliques. Les animations rament péniblement sur le petit huit bits du *CPC*. Les bruitages dans leur grande discrétion n'arrivent pas à racheter le tout. E.C.

Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ***★ ★ ★***
Animation _____ ***★ ★ ★***
Bruitage _____ ***★ ★***
Prix _____ ***B***



Dynamic Duo (C 64)



Spaceball (Atari ST)



Spitting Image (Amstrad CPC)

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
–	17	n.c.	Un somptueux jeu d'aventure pour anglophones où l'agent secret que vous êtes doit neutraliser des renégats du futur. Les Seven Deadly Fins, doués de pouvoirs mentaux menacent une planète de poissons... D.B.
★★	15	n.c.	Une passionnante simulation où action, aventure et stratégie se confondent avec bonheur. Lancez-vous, sabre au clair, à l'abordage des galions chargés d'or ! Sus à l'ennemi ! Une réalisation correcte. D.B.
★★★	8	B	Aidé d'un oiseau, vous devez parcourir un labyrinthe à la recherche des morceaux d'une clef qui mène à la salle des calculs. L'action est assez répétitive et on se lasse vite. Le jeu est toutefois plus intéressant si vous jouez à deux : un double écran permet à chaque joueur de suivre sa progression. A.HL.
★★★	8	B	Si, vous jouez seul, vous en aurez vite assez de marcher dans ces couloirs qui se ressemblent tous, en tirant sur tout ce qui bouge. A deux c'est un peu mieux et puis si l'un des joueurs s'endort, l'autre peut le réveiller. Un programme peu motivant, à la réalisation très ordinaire. A.HL.
★★★	10	B	Rex, le mercenaire, doit traverser de nombreuses cavernes en détruisant tout sur son passage. En cours de route vous pouvez améliorer votre armement, ce qui s'avère indispensable vu la difficulté de l'action. La très petite taille des sprites vous donne l'impression d'assister à un combat entre fourmis. A.HL.
★★★	5	B	Les versions 16 bits sont loin d'être passionnantes, mais on a au moins le plaisir de voir de bonnes caricatures des leaders. On ne peut pas en dire autant de cette version où l'on a bien du mal à reconnaître ces personnalités. Ce jeu se limite à de ridicules combats entre des taches de couleur, nul. A.HL.
★★★	8	C	Ce programme inspiré par une émission de télévision anglaise vous propose d'organiser des combats entre les grands de ce monde : le Pape, Reagan, Khomeiny, etc. Les personnages sont bien dessinés, mais les combats n'offrent aucun intérêt et le contrôle des personnages est plus que douteux. A.HL.
★★★★	15	B	C'est une bonne simulation de course de formule 1 qui rappelle un peu *Ferrari Formule One*. La course est assez réaliste, sans être trop complexe et on y prend grand plaisir dès la première partie. *Grand Prix Circuit* bénéficie d'une réalisation de qualité due à l'équipe de *Test Drive*. Efficace. A.HL.
★★★★	6	C	Ce jeu aurait été plus à sa place sur une console *Atari* que sur un *Amiga*. Voilà qui est surprenant de la part de *Psygnosis* qui nous a habitué à des réalisations de qualité. L'action n'offre guère d'intérêt et même la possibilité de jouer à deux ne change rien. A éviter absolument. A.HL.
★★★	6	C	Ce n'est pas *Hell Bent* qui relancera la guerre entre *ST* et *Amiga* car il est aussi nul sur ces deux machines. Il est moche et injouable, bref c'est un shoot-them-up sans aucun intérêt. On se demande bien pourquoi un éditeur publie un tel programme et ne me dites pas qu'il espère en vendre. Faut pas rêver ! A.HL.
★★★	6	C	Vous survolez une base ennemie en détruisant des cibles au sol et en évitant les vaisseaux ennemis. L'action est très frustrante car vous n'avez pas une grande marge de manœuvre pous slalomer entre des structures indestructibles. *Hell Bent* est un shoot-them-up de série B qui n'apporte rien de nouveau. A.HL.
★★★★	8	B	L'idée était bonne de réunir les titres de dix éditeurs sur une seule compilation, mais le problème réside dans la sélection. En effet, à part *Mercenary* qui est un hit, les autres jeux sont plutôt médiocres. Une compilation de seconde zone. A.HL.
★★★★	7	C	Un programme qui se situe à mi-chemin entre le casse-briques et le ping-pong, le premier des jeux vidéos. L'idée est intéressante mais le résultat n'offre aucun intérêt. On bat l'ordinateur sans le moindre effort et les parties à deux, qui auraient pu être amusantes, sont beaucoup trops courtes. Un programme ennuyeux. A.HL.
★★★★	7	B	Il s'agit de détruire le mur derrière la raquette de votre adversaire pour marquer des buts. L'ordinateur est un partenaire lamentable et on ne peut jouer à deux que sous la forme d'un tournoi, ce qui ôte tout intérêt au jeu. En fait il ne se passe rien du tout et on s'ennuie ferme. Rainbow Arts nous avait habitué à mieux. A.HL.
★★★★	9	C	Ce troisième épisode de *Fantasy Zone* est une variante de *Pacman* avec un soupçon de shoot-them-up. Il faut ramasser toutes les pastilles dans un labyrinthe en évitant les rôdeurs. Les pastilles rapportent de l'argent pour acheter des armes. On peut jouer à deux simultanément. Un programme par très excitant. A.HL.

ROLLING SOFTS



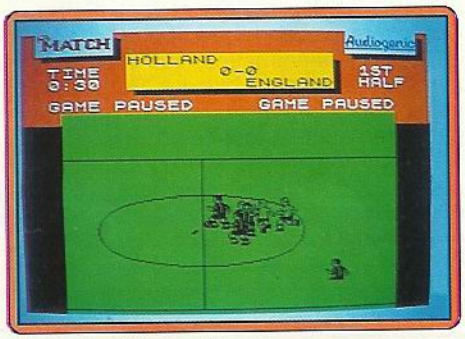
Vivre et laisser mourir (Amiga)



Circus Games (Amstrad CPC)



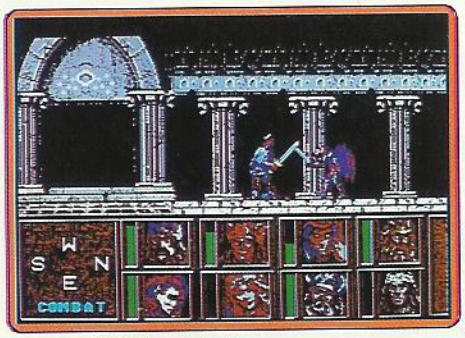
Jordan vs Bird (C 64)



International Soccer (Spectrum)



Rebel charge at Chickamauga (Amiga)



Heroes of the Lance (PC)



Street Warriors (C 64)

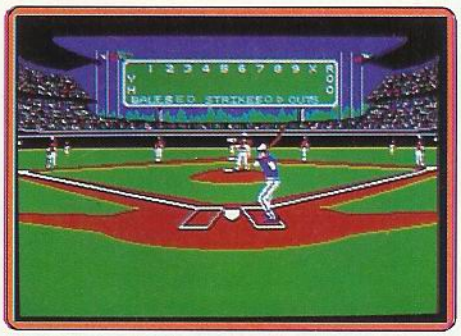
AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof	LES FUTURISTES Infogrames	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★★
Nul	JORDAN VS BIRD Electronic Arts	C 64	Simulation sportive	★★★	★★★★
A connaître	SDI Activision	C 64	Arcade	★★★★★	★★★★
A connaître	VIVRE ET LAISSER MOURIR Domark	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
Bof	4 TH & INCHES Accolade	PC, EGA, CGA	Football américain	★★★	★★★★
A connaître	INSIDE TRADER Cosmi	PC et compatibles	Simulation économique	—	—
Bof	SUPERMAN THE MAN OF STEEL Tynesoft	PC	Action	★★★	★★★
A connaître	SPACE ACE Gremlin	C 64	Compilation	★★★★★	★★★★★
Bof	WINTER OLYMPIAD 88 Tynesoft	PC	Sport multiépreuves	★★★	★★
Nul	TYPHOON Imagine	CPC	Action	★★	★
A connaître	ANTIRIAD Silverbird	C 64	Action	★★★★★	★★★★★
Bof	BLACKBEARD KIXX	CPC	Action	★★★	★★
A connaître	STREET WARRIORS Silverbird	C 64	Action	★★★★	★★★★
Nul	VICTORY ROAD Imagine	Amiga	Action	★★★	★★
A connaître	HEROES OF THE LANCE US Gold	Amiga	Jeux de rôle	★★★★	★★★★
A connaître	HEROES OF THE LANCE US Gold	CPC	Jeux de rôle	★★★★	★★★
A connaître	HEROES OF THE LANCE US Gold	PC	Jeux de rôle	★★★★	★★★
HIT	UMS (VIET-NAM) Rainbird	Amiga	Scenery disk	★★★	—
HIT	UMS (THE AMERICAN CIVIL WAR Rainbird	Amiga	Scenery disk	★★★	—
HIT	LES B.D. Infogrames	Thomson, TO8, TO9+	Aventure/Action	★★★★★★	★★
A connaître	WARLOCK'S QUEST Ere Informatique/Exxos	Apple II GS	Arcade	★★★★	★★★★
Bof	CIRCUS GAME Tynesoft	Amstrad CPC	Action	★★★	★★★★
Nul	EL CID Mastertronic	Amstrad CPC, Spectrum	Action	★	★
Bof	BLASTEROÏDS Image Works	Atari ST	Action	★★★	★★★★
HIT	REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA SSI	Amiga	Wargame	★★★	★★★
Nul	KNIGHT GAMES Mastertronic	PC EGA	Action/Combat	★	★★★
HIT	BOB MORANE OCEANS Infogrames	Amstrad CPC	Aventure/Action	★★★★	★★★
HIT	LES AVENTURIERS Infogrames	Amstrad CPC	Action/Aventure/Action	dépend du titre	Idem
A connaître	KENNEDY APPROACH Microprose	Amiga,	Simulateur de contrôle aérien	★★	★★
Bof	CHASE Mastertronic	Amiga	Shoot-them-up	★★★	★★★★
Bof	CHASE Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up	★★★	★★★★
A connaître	SPACEBALL Rainbow Arts	ST	Casse-briques	★★★★★	★★★★
A connaître	REX Martech	Spectrum	Action	★★★★	★★★★
A connaître	INTERNATIONAL SOCCER Audiogenic Software	Spectrum	Football	★★★	★★★★★



Blackbeard (Amstrad CPC)



Antiriad (C 64)



4th & Inches (PC)

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	11	B	La science-fiction sert de lien à cette compilation de programmes français. Les jeux, assez variés, vont des shoot-them-up à l'arcade/aventure en passant par les jeux de plates-formes. On y trouve l'excellent *Crafton et Xunk* et *Bob Morane science-fiction*. Dans l'ensemble les programmes sont bien réalisés.A.HL.
★★	6	B	*One on one* était un excellent programme de basket qui eut son heure de gloire il y a quelques années. En revanche, cette nouvelle version est très décevante. Les graphismes grossiers et le mode de contrôle peu précis ôtent tout intérêt à cette pauvre simulation. Etonnant de la part d'*ECA*. A.HL.
★★★★	13	B	Activision a réalisé une bonne conversion du jeu d'arcade de *Sega*. A bord d'une navette spatiale, vous devez abattre les missiles qui vont détruire la Terre. L'action est prenante, bien qu'un peu répétitive, et les amateurs du genre prendront plaisir au massacre. Excellents graphismes. A.HL.
★★★★★	13	C	C'est la scène de poursuite en hors-bord qu'a retenu Domark du film de James Bond. En fait, il s'agit d'une variante aquatique de *Buggy boy*. De bons réflexes sont nécessaires pour éviter les nombreux obstacles et détruire les bateaux ennemis, sans oublier de récupérer du carburant au passage. L'action est prenante.A.HL.
★★	12	B	Le football américain n'est pas encore très populaire en France. *4 th & Inches* est de plus un soft assez délicat à prendre en main puisque toute la partie est entrecoupée de prises de décisions tactiques. La mise en place graphique sur *PC* est intéressante. Un logiciel qui ne séduira finalement que les purs. O.H.
★	14	C	*Inside Trader*, c'est l'ambiance fébrile d'un grand marché financier. Une suite de chiffres défile à l'écran. Vous allez dès lors jongler entre six options parmi lesquelles « vendre » et « acheter »... Un jeu « temps réel » très rapide, réservé aux anglophones passionnés du dollar, mais finalement très prenant car très réaliste.O.H.
★★	10	B	Mise à part la popularité de son héros et l'originalité de sa mise en place style BD, ce logiciel d'action offre des épreuves trop simples pour motiver longtemps le joueur. C'est d'autant plus dommage que graphismes et animations de cette version *PC* sont d'un niveau technique très correct. O.H.
★★★★	14	B	La science-fiction est à l'honneur dans cette intéressante compilation qui reprend sept shoot-them-up. *Zynaps* et *Cybernoid*, deux hits de *Hewson*, dominent cette sélection. *Exolon*, *Northstar* et *Trantor* ont pour thème commun l'attaque d'une base défendue par des Aliens. A.HL.
★★	10	B	*Winter Olympiad 88* ne peut en aucun cas concurrencer la série des multiépreuves sportives *Games* d'Epyx. La mise en place graphique des épreuves et surtout la gestion des mouvements sont bien trop simples. Le slalom de ski, n'arrive pas à la hauteur de *Super Ski*. O.H.
★★	1	B	Ce programme de duel aérien fait penser à un gag tant sa réalisation est médiocre sur *CPC*. D'après le manuel vous êtes sensé être aux commandes d'un jet grâce auquel vous devez affronter des hordes volantes successives. Malheureusement à l'usage, le jeu sombre dans le grotesque tant il est mal réalisé.E.C.
★★★★★	14	A	La réédition de ce logiciel en formule « budget » ne pourra que combler d'aise les amateurs d'arcade/aventure. Vous tenez le rôle d'un barbare d'après l'holocauste nucléaire, qui, pour sauver ce qui reste de l'humanité, doit affronter les pires dangers. Une superbe réalisation. E.C.
★★★	8	A	Vous incarnez le fameux pirate Barbe Noire, votre but est de récupérer le butin qui vous a été dérobé par votre équipage. Tout en prospectant chaque coin du bateau, vous devez prendre garde aux attaques des pirates. Les graphismes de ce programme sont corrects, mais l'animation et le bruitage médiocres.E.C.
★★★	10	A	Si vous avez envie de jouer aux caïds sans prendre de risques, ce logiciel est fait pour vous, vous devez, en effet, neutraliser les sbires d'un malfrat, tout ceci dans un décor urbain. Les graphismes de ce jeu sont médiocres. Les animations sont souples mais manquent de précision lors des combats. E.C.
★★★	7	C	Ce logiciel se propose de marier les classiques jeux d'arcade guerriers avec des univers délirants (plein de créatures monstrueuses). Le jeu se déroule dans un grand nombre d'univers. Les graphismes de ce programme sont dignes d'un vieil *Oric*, et les animations médiocres pour *Amiga*. E.C.
★★★★	14		Comme dans les autres versions, vous devez récupérer des disques d'or gardés par un dragon. Cette adaptation est cependant la mieux réussie du point de vue graphique et sonore (voix digitalisée). Ce programme constitue une excellente iniative, dommage que les animations ne soient pas à la hauteur de la machine.E.C.
★★★	14		Vous devez récupérer, avec l'aide d'un groupe d'aventuriers des disques d'or gardés par un dragon et ses sbires. La version *CPC* est en moyenne résolution (320X200) et dispose donc de graphismes fins. Les animations manquent pourtant de réalisme, en particulier lors des phases de combats. E.C.
★★	14		Faire un « lifting » au jeu de rôle sur micro, voici le pari que semble réussir ce programme, ceci grâce à une interface graphique évoluée. Vous devez récupérer, avec l'aide d'un groupe d'aventuriers aux caractéristiques diverses, des disques d'or gardés par un dragon et ses sbires. L'animation aurait gagné à être un peuE.C.
—	15	C	Comme pour un simulateur de vol, *UMS*, le must des wargames, dispose lui aussi de ses scenery disk. En l'occurrence, il s'agit d'une disquette regroupant quatre batailles célèbres de la guerre du Viêt-nam. Les positions des différents protagonistes, la topographie des lieux, tout y est. E.C.
—	15	C	Vous revivrez les épisodes les plus tourmentés de la guerre de Sécession grâce aux trois batailles cruciales (Chattanooga, Shiloh, Antietam) qui vous plongent, avec force détails, en plein XIXe siècle. Vous pouvez, comme d'habitude, influer sur tous les paramètres des différentes batailles. E.C.
★★★	17	B	Cette compilation réunit sur deux disquettes plusieurs adaptations de bandes dessinées : les deux versions *Passagers du vent*, *Iznogoud* et *La Marque jaune*(voir *Tilt* n° 39 ; page 52 ; n° 43, page 37 ; n° 51, page 70 et n° 55, page 92). Vendue à prix réduit ; sans les albums originaux. J.-P.D.
★★★★★	14	C	Dans ce jeu d'arcade vous incarnez un mage qui doit retrouver le Karna. L'attrait de ce logiciel réside principalement dans la variété des décors fouillés. Les sprites sont très petits, bien que mignons. Ce logiciel sans prétention est très amusant. La conversion est quasiment identique aux autres versions. F.H.
★★	9	B	Les amoureux du cirque seront déçus. Ce programme ne parvient absolument pas à recréer la magie du grand chapiteau. Parmi les épreuves présentées, on note le domptage des tigres ou le trapèze. Malheureusement la médiocrité des graphismes et la naïveté des animations cassent l'intérêt du jeu. E.C.
★	1	A	Impossible de jouer à ce « jeu ». A moins vraiment de vouloir revivre les temps glorieux de l'*Oric*, et encore, c'est faire insulte à cette dernière machine... Graphisme nul, animation pas à pas, difficulté qui veut faire passer la sauce et bruitage ras des pâquerettes, oubliez vite *El Cid* et jouez à *Savage* ou *Dragon Ninja*.O.H.
★★★	10	B	Votre vaisseau tourne sur lui-même puis, sur une poussée de réacteur, évite une météorite et détruit des aliens. Bien conçu, ce programme souffre trop de la simplicité de son scénario et de son décor. Joli mais lassant, il manque le « petit plus » qui sauve ! Bon courage tout de même à Image Works de la part de Tilt !O.H.
★★	16	C	Il s'agit d'un wargame aussi traditionnel que complet. La version *Amiga* est très proche de la version C 64 (RS *Tilt* 45). Les graphismes sont un peu plus fouillés mais ce sont surtout le maniement souris et la traduction française de la notice qui font la différence. Un très bon programme pour les initiés du genre.O.H.
★★	5	A	Les cinq types de combat de cette partie (épée, bâton, arc, etc.) auraient pu séduire le joueur... Hélas, les personnages n'ont aucun relief et seule leur silhouette s'anime à l'écran. Il s'agit une fois de plus d'une petite production, un soft qui devrait appartenir au domaine du freeware ! O.H.
★★★	15	B	C'est le seul épisode intéressant de la série des *Bob Morane*. Cette aventure/action offre des scènes variées. Elle mérite d'autant plus votre attention qu'elle met en place des graphismes et animations qui tirent un profit maximum du *CPC*. Pour le contenu scénique, lire la critique de la version *ST*, un Hit du *Tilt* 56.O.H.
idem	15	B	Pour moins de 200 F, cette compilation aventure/action s'appuie sur un titre majeur, *Stryfe* (*Tilt* 42, Intérêt 16). On trouve également dans le package *Eden Blues* (*Tilt* 30), *Marche à l'Ombre* (*Tilt* 50) et trois titres de moindre importance, *Pépé Béquilles*, *Momy* et *Dwarf*. A acheter si on ne possède pas déjà *Stryfe*.O.H.
★★★★	12	B	Le joueur contrôle ici tous les atterrissages et décollages d'un aéroport américain. Tout comme la version *ST* présentée dans les tableaux du *Tilt* 64, ce soft, bien que captivant, aurait mérité un lifting depuis sa sortie déjà ancienne sur *C 64*. Il reste la synthèse vocale, très réaliste, et l'intérêt stratégique de la partie.O.H.
★★	7	A	La version *Amiga* de cette petite production est en tout point identique à la version *ST*. Un jeu d'action sans grande prétention qui a seulement le mérite de ne pas être trop onéreux. Mais rien à voir avec les combats du même genre rencontrés dans *Starglider* par exemple ! O.H.
★★	7	A	Chase est un très classique shoot-them-up à scrolling plongeant. Vous maniez un vaisseau à la souris et dégagez un ciel rempli d'Aliens et de météorites. Si la souplesse des animations 3D des sprites « fil de fer » est agréable, le jeu est bien trop simple et répétitif. C'est du *Mastertronic*, petit prix et petit intérêt.O.H.
★★★	13	C	Ce casse-briques un peu particulier se joue à deux (ordinateur ou humain), votre raquette vous servant à renvoyer la balle pour qu'elle ne détruise pas vos briques. Les décors sont jolis et l'animation bien rendue. En revanche, les bruitages sont moyens et la stratégie de l'ordinateur primaire. J.H.
★★★★	14	B	Ce shoot-them-up offre des écrans variés et bien colorés, une animation fluide mais sans scrolling et des bruitages rares mais bien travaillés. La gestion des différentes armes (quatre) et du bouclier de protection apporte un intérêt supplémentaire à ce jeu difficile (notice en français). J.H.
★	14	B	Ce jeu de football est très complet, depuis la gestion totale de l'équipe jusqu'au contrôle des joueurs en match, goal compris. Si les décors sont inexistants et les bruitages plus que sommaires, en revanche, l'animation est particulièrement rapide et le scrolling du terrain très régulier. J.H.



Aventure ? Action !

Le piment du danger, le parfum de la réalité, les risques des combats sont les ingrédients qui font le succès des jeux d'aventure/action. Casse-tête dans tous les sens du terme, ils sont toujours passionnants. Les chefs-d'œuvre que sont la Légende de Zelda, Last Ninja II, Druid II et Rocket Ranger représentent les cartes essentielles de l'aventure/action.

Ce type de jeu est le fruit de l'union, à priori contre nature, entre les programmes d'action pure, qui ne font appel qu'à l'habileté, et les jeux d'aventure dans lesquels tout repose uniquement sur la réflexion. Aujourd'hui, l'arcade/aventure est un genre assez populaire et de nombreux programmes de ce type sortent régulièrement, mais il s'agit là d'un phénomène assez récent. Au début des jeux vidéos, il n'y en avait que pour les jeux d'action sur les consoles *Atari, Mattel* et *Coleco*. Grâce à une puissance supérieure et à la présence d'un clavier, l'arrivée des ordinateurs permit l'apparition de nouveaux genres dont les deux principaux sont l'aventure et la simulation. Ce n'est que quelques années plus tard qu'apparut l'arcade/aventure dont les premiers succès furent *Sorcery* et *Zorro*. Ce genre est sans doute le plus riche qui soit car il s'adresse aux joueurs les plus complets. L'habileté ne sert à rien si l'on n'est pas capable de trouver la solution des problèmes qui se posent, on aura beau se débattre comme un beau diable, on tournera en rond.

A l'inverse, il n'est pas suffisant de posséder le plan et toutes les astuces du jeu, encore faut-il être capable de survivre à bien des combats pour mener l'aventure à son terme.

Généralement, les jeux d'arcade/aventure sont difficiles et il faut beaucoup de persévérance pour en venir à bout. *La Légende de Zelda, Last Ninja II, Druid II* et *Rocket Ranger* sont des chefs-d'œuvre du genre. Il est intéressant de les soumettre à un test comparatif point par point.

Le scénario des programmes d'arcade/aventure fait rarement preuve d'une grande originalité car il se contente de reprendre les grands thèmes et l'héroic fantasy. Généralement, le héros doit affronter toutes sortes de monstres avant de vaincre un redoutable sorcier. C'est la lutte éternelle entre le bien et le mal, dans laquelle la magie joue un rôle important. *La Légende de Zelda* et *Druid II* ont recours à ce type de scénario sans grandes surprises. Le thème de *Last Ninja II* est déjà plus surprenant puisque, dans ce nouvel épisode, le Ninja, poursuit son vieil adversaire dans les rues de New York. Mais, en ce domaine, le programme le plus original est sans conteste *Rocket Ranger*. Cinemaware a recours une fois de plus à une mise en scène cinématographique, mais le scéna-

rio est nettement inspiré des BD américaines des années cinquante du style *Buck Rodgers* ou, plus récemment, *Rocketter*. Tous les ingrédients du genre sont au rendez-vous : le génial professeur et sa fille, le noble héros capable de voler dans les airs et même un voyage dans la lune. L'aventure se déroule en 1940 et Rocket



Rocket Ranger le scénario...

Ranger a pour mission d'empêcher les nazis de dominer le monde.
Hitler dans le rôle du sorcier, les nazis en guise de monstres et la science remplace la magie. Cette approche renouvelle le genre avec bonheur.



... le plus original.

Le nombre et la variété des lieux dans lesquels se passe l'action jouent un rôle important dans le succès d'un programme. Dans *Druid II*, il faut explorer chaque recoin des quinze secteurs où se déroule l'action. Les différents territoires sont assez variés : on passe des ruines au désert et des cavernes au monde des champignons avant de pénétrer dans le château. Classique mais efficace. *Last Ninja II* est déjà plus original à cet égard, la qualité et le réalisme des décors apportent beaucoup de charme à cette aventure. C'est un superbe itinéraire touristique qui vous est offert : vous devez traverser Central Park et les rues de New York, descendre dans les égouts, explorer le gratte-ciel qui abrite les bureaux de la bande, avant de poursuivre le shogun jusque dans son repaire situé sur une île. Sept niveaux qui vous réservent bien des surprises. *Rocket Ranger* montre un héros moderne, qui grâce à son jet pack, prend la



Zelda : la quête de la Triforce.

terre entière comme terrain de chasse. Il traverse les océans pour combattre sur tous les points chauds du globe. Mais ce n'est pas un champ de bataille à sa mesure, et il poursuivra les nazis jusque dans la lune à bord d'une fusée de sa construction.



Les décors variés de Druid II.



Last Ninja rôde dans Central Park.



Rocket Ranger à travers le monde.

Mais tout cela n'est pas comparable au monde dans lequel se déroule *La Légende de Zelda*. Peu de programmes présentent un univers aussi vaste que celui-ci. En effet, il comprend plus de trois cents écrans, et bon nombre d'entre eux renferment des salles secrètes ou des cavernes. Lors des premières parties, il est conseillé de s'aider d'une carte afin de s'y retrouver dans un monde aussi étendu, mais après de nombreux voyages, on finit par bien connaître le pays. Sur ce plan-là, *Zelda* surclasse très largement les autres programmes de ce challenge.

En ce qui concerne **l'action**, c'est *Druid II* le programme le plus faible. L'action y souffre en effet d'un manque de variété car elle se résume à tirer sur tout ce qui bouge, en l'occurrence sur des hordes de monstres qui vous attaquent sans cesse, à la manière de *Gauntlet*. Cela peut se révéler assez lassant à la longue, d'autant plus qu'il n'est jamais nécessaire de faire preuve d'habileté ou de précision pour se tirer d'un mauvais pas. Un peu décevant pour les amateurs d'arcade. Vos adversaires ne sont pas très dangereux, mais ils finissent par vous avoir à l'usure. En revanche, la possibilité de faire

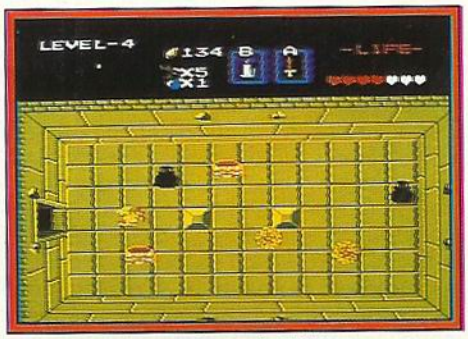


Zelda : un immense territoire.

appel à trois sortes de créatures différentes pour assurer votre protection pimente l'action. Cela est particulièrement appréciable lorsqu'un second joueur prend le contrôle de ces gardes du corps. *Druid II* est le seul programme de ce challenge qui peut se jouer à deux, un véritable plus.

Last Ninja II offre également une action assez répétitive, tout au moins en ce qui concerne les combats. Dans de nombreux tableaux, vous devez affronter un adversaire et bien que ces combats ne soient pas mal réalisés, cela devient vite lassant. Et puis vos adversaires récupèrent rapidement une fois que vous les avez assommés et si vous passez un peu trop de temps à fouiller, ils se relèvent et c'est reparti pour un tour. Au début, le Ninja combat à mains nues, mais il peut assez rapidement se procurer des armes : un nunchaku et ses shuriken dans le premier niveau, un sabre dans le second. En revanche, d'autres scènes d'action sont bien plus passionnantes. Il s'agit de sauts acrobatiques qui doivent être réalisés avec une grande précision et selon un timing parfait. Pour éviter, par exemple, les couteaux du jongleur, ou bien pour se suspendre à l'hélicoptère dans lequel s'enfuit le shogun.

Dans le domaine de l'action, *Rocket Ranger* est bien supérieur aux deux programmes précédents. La grande variété des scènes est particulièrement marquante : attaque d'un Zeppelin ou d'avions de chasse ennemis, combats à mains nues contre des soldats, décollage, assaut d'une forteresse, etc. Certaines scènes sont faciles et d'autres difficiles, mais elles sont toujours très prenantes. Et puis il faut reconnaître que l'extraordinaire qualité du graphisme apporte une motivation supplémentaire. Les



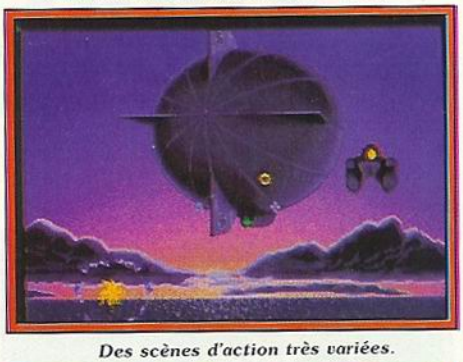
Les monstres de Zelda.

amateurs d'arcade y prendront un tel plaisir qu'ils risquent du coup de négliger les autres aspects de cette aventure, ce qui les mènerait rapidement à l'échec.

Au niveau de l'action, une fois de plus, c'est *La Légende de Zelda* qui l'emporte sur ses concurrents. Si on gommait tous les éléments relevant de l'aventure, il resterait un jeu d'action qui ferait le bonheur des joueurs d'arcade les plus exigeants. Contrairement à la plupart des programmes de ce type, l'action ne joue pas un rôle secondaire et, surtout, elle n'est jamais répétitive. Il faut affronter des adversaires très différents qui ont leurs propres mouvements d'attaque et des points faibles qui leur sont particuliers. Cette grande variété relance l'intérêt de jeu car il faut sans cesse modifier ses tactiques de combat. Les fous de jeux d'action seront également séduits par la progression du niveau de difficulté, ce qui est une qualité très importante et souvent négligée. Les premiers combats sont assez faciles, mais, au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, on rencontre des adversaires de plus en plus coriaces. Les plus dangereux sont les soldats qu'il faut blesser à de nombreuses reprises



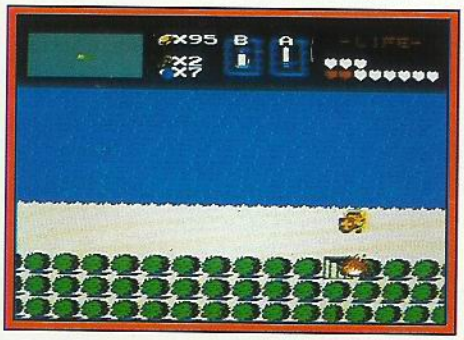
De rudes combats pour Rocket Ranger.



Des scènes d'action très variées.



Last Ninja II privilégie le combat.



Dans Zelda, on fait de drôles de découvertes...



Une bombe et une salle secrète.



Chez les marchands, attention aux prix.

avant qu'ils ne soient vaincus. Ils ne sont vulnérables que sur le côté et, comme ils changent sans cesse de direction, il faut être très rapide. Quand on se retrouve entouré par une dizaine de ces gaillards dans une salle, il faut vraiment des réflexes à toute épreuve pour en venir à bout. D'autant plus que vous ne pouvez frapper vos adversaires à distance que lorsque votre niveau d'énergie est à son maximum. Dès que vous avez été touché une fois, il faut lutter au corps à corps. Cette progression du niveau de difficulté est habilement compensée par de nouveaux équipements que vous pouvez vous procurer au cours du jeu, ainsi que par l'augmentation du nombre des cœurs qui constituent votre réserve d'énergie.

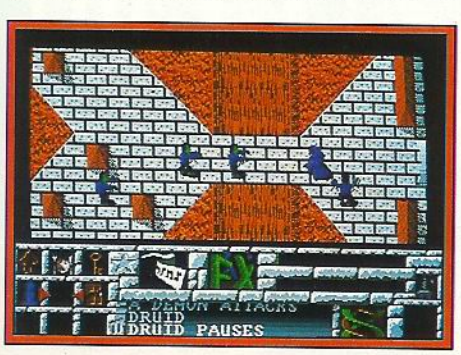
La partie aventure de *Druid II* repose entièrement sur la recherche et l'utilisation des vingt-cinq sorts disponibles. L'action n'est pas vraiment linéaire car il est possible de passer à volonté d'un territoire à un autre mais, une fois que l'on pénètre dans le château, c'est le point de non-retour. Dans un premier temps, il convient de découvrir l'emplacement des différents sorts. On s'aperçoit ensuite qu'il faut trouver l'itinéraire idéal. Comme vous ne pouvez transporter que huit sorts à la fois, vous découvrirez rapidement qu'il n'y a qu'un itinéraire qui vous permet de progresser sans être obligé de revenir sans cesse sur vos pas, ce qui vous ferait perdre de l'énergie et compromettrait vos chances de succès.

Last Ninja II se présente comme un jeu d'aventures des plus classiques. Il s'agit de fouiller soigneusement chaque tableau à la recherche d'objets que vous utiliserez quelques écrans plus loin. L'aventure est linéaire et, au moindre oubli, vous serez bloqué sans aucune possibilité de retour en arrière pour récupérer l'objet qui vous manque. En situation, il n'est pas trop difficile de découvrir l'objet qu'il faut utiliser, mais en revanche, ceux-ci sont bien cachés et on peut passer à côté sans les voir.

Dans l'esprit, *Rocket Ranger* relève bien de l'arcade/aventure, même si la résolution d'énigmes laisse ici la place à la tragédie. En effet, il s'agit d'utiliser judicieusement ses espions, pour obtenir un maximum de renseignements sur les activités ennemies, et d'organiser la résistance dans les territoires sensibles. Si vous dirigez bien vos hommes, vous pouvez prendre le contrôle d'un pays disposant d'une usine de lunarium, ce qui vous permet à la fois de disposer d'un stock important de ce précieux carburant et de ralentir la progression de l'ennemi. Le lunanium est la clé du succès car vous en consommez lors de chacun de vos déplacements, et il vous en faut une quantité importante pour partir sur la lune avec votre fusée afin de détruire les installations nazies. Les puristes peuvent arguer que *Rocket Ranger* ne relève pas véritablement de l'arcade/aventure, mais un genre ne doit pas être figé et ce programme apporte une ouverture intéressante.

Dans *La Légende de Zelda*, la grande richesse de l'action ne se fait pas au détriment des énigmes. Il y a tellement de salles secrètes et de passages dissimulés que l'on peut jouer très longtemps et faire encore des découvertes lors de la partie suivante. Il faut également visiter toutes les cavernes, qui abritent souvent des marchands, pour y acheter bon nombre d'objets utiles en prenant garde aux prix, qui varient d'un endroit à l'autre. L'une des particularités de cette aventure est qu'elle n'est absolument pas linéaire : vous avez la latitude de vous rendre à n'importe quel endroit quand vous le désirez. Cela vous procure une grande liberté d'action.

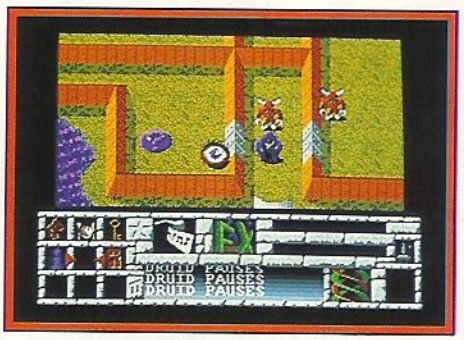
Toutefois, il est préférable d'explorer les souterrains dans l'ordre car vous aurez besoin d'armes puissantes et de réserves d'énergie supplémentaires pour triompher des redoutables adversaires qui vous attendent dans les niveaux supérieurs. *Zelda* est un programme d'une incroyable richesse, qui donnera du fil à retordre aux amateurs d'énigmes les plus aguerris. Du reste, un livre de cent pages, dans lequel on trouve de nombreuses solutions, a été publié aux Etats-Unis.



Le Druid face aux morts-vivants.



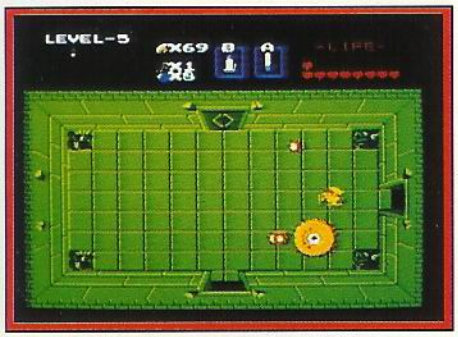
Un objet important dans les toilettes.



25 sorts différents pour le Druid.

La principale qualité de ce type de programmes repose sur **l'équilibre entre aventure et action** qui doit être parfait. Ce mélange délicat est satisfaisant dans ces quatre jeux, bien que *Druid II* et *Last Ninja II* privilégient quelque peu l'aventure au détriment de l'action, sans offrir toutefois un trop grand déséquilibre. En revanche, les deux autres programmes de ce challenge sont irréprochables à cet égard.

Action et stratégie sont totalement imbriqués dans *Rocket Ranger*. Ces deux aspects sont indissociables et il est indispensable de gagner sur les deux tableaux si l'on veut mener à bien cette mission. Quels que soient vos succès, si vous privilégiez l'action, vous ne parviendrez pas à empêcher les nazis de dominer le monde. Vous pouvez échouer dans une scène d'action sans que la partie se termine pour autant, mais cela aura souvent pour effet d'accélérer la progression de vos ennemis. En revanche, si vous passez trop de temps à diriger vos espions à partir de la base, vos chefs vous limogeront pour lâcheté devant l'ennemi. Vous n'avez donc pas le choix : il faut gagner sur tous les plans et alterner les missions et les phases stratégiques.



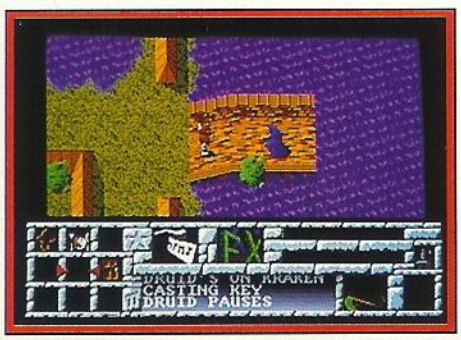
Action et aventure dans Zelda.



Le Druid vaincra grâce à « Deathland ».

Aventure et action sont également intimement liés dans *La Légende de Zelda*. Pour vaincre vos adversaires, il est important de découvrir les salles secrètes qui renferment des armes. Vous y rencontrerez également des hommes qui vous donneront de précieux renseignements concernant la meilleure tactique, ou les armes à employer, pour combattre les monstres qui gardent les pièces de la Triforce. A l'inverse, vous devrez triompher dans bien des combats avant de pouvoir accéder à ces salles. Le parfait équilibre entre les deux composantes de ce programme contribue pour beaucoup à sa réussite.

Ces quatre programmes bénéficient, en outre, d'une excellente **réalisation graphique**. Sur ce plan, ce sont *Rocket Ranger* et *Last Ninja II* qui l'emportent nettement. La réalisation du premier est éblouissante. Quant à *Last Ninja II*, toutes les versions sont réussies, avec un net avantage pour celle du *C 64* qui est très colorée. *Druid II* est également réussi sur tous formats, mais les graphismes de *La Légende de Zelda* supportent mal la comparaison avec ceux des autres programmes de ce challenge.

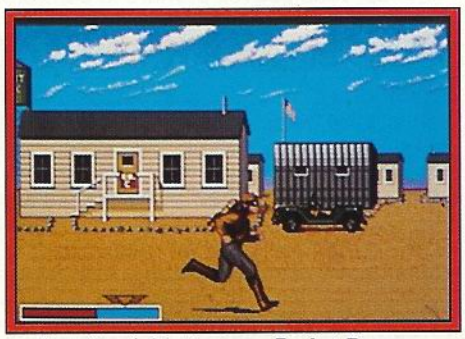


Les magnifiques décors de Druid II sur Amiga.

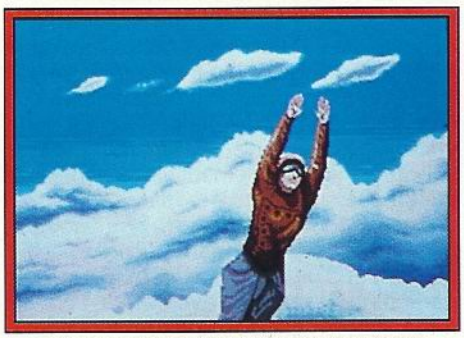


Une flûte pour vaincre un monstre.

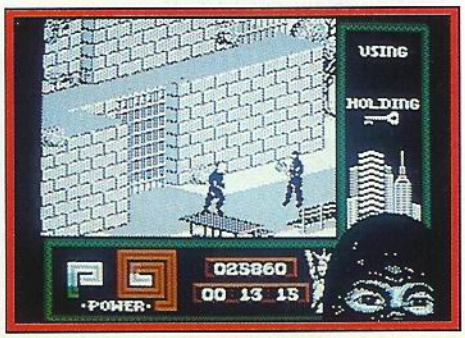
Cela est dû aux limitations de la console, mais il faut reconnaître que ce jeu est tellement envoûtant qu'on oublie très vite cette faiblesse. Mais alors qu'il est très facile de prévoir une sauvegarde sur un ordinateur, il est surprenant de constater que *Zelda* est le seul programme de notre sélection à disposer de cette facilité. Dans ce cas, l'opération est indispensable car, compte tenu de la richesse de ce programme, il est totalement impossible de le terminer dans la continuité. Cette sauvegarde, qui s'effectue uniquement lorsque vous mourez, s'accompagne d'une option continue qui permet de recommencer la partie en conservant les objets qui sont en votre possession.



Superbe réalisation pour Rocket Ranger...



Une superproduction cinématographique.



Graphisme très fin pour Last Ninja II.

Ces quatre programmes sont excellents, mais *La Légende de Zelda* l'emporte sur tous les plans, à l'exception du graphisme. Son incroyable richesse en fait le chef-d'œuvre du genre. La réalisation d'un tel monument a dû nécessiter un travail considérable. Mais il faut reconnaître que le succès de la console *Nintendo* aux Etats-Unis et au Japon permet de réaliser des ventes bien plus importantes que sur tout autre format et *Zelda* s'est vendu à plusieurs millions d'exemplaires. Aussi, les Japonais, qui sont les maîtres en ce domaine, ont-ils la possibilité d'affecter une importante équipe de programmeurs pendant le temps nécessaire, sur un projet de cette envergure. C'est un jeu d'une extraordinaire diversité : il faut plus d'une centaine d'heures pour en venir à bout et, si vous y parvenez, vous avez alors accès à une nouvelle aventure dans laquelle tout est différent. Toutefois, cela est frustrant pour les joueurs qui ne disposent pas de cette console, car *Nintendo* garde jalousement les droits de *Zelda* et l'on ne peut guère espérer une conversion sur tout autre format. Dans un autre registre, *Rocket Ranger* est également une grande réussite qui l'emporte sur ces challengers sur le plan du graphisme et de l'originalité. L'arcade/aventure a un bel avenir.

Les meilleurs jeux d'arcade/aventure par formats

C64, CPC et Spectrum : Les possesseurs de huit bits ont un très grand choix dans ce domaine. Les meilleurs sont *Last Ninja II* et *Druid II* et *Barbarian II* qui est un grand jeu, même si le combat l'emporte très largement sur l'aventure.

PC : Pas un grand choix pour l'instant sur cette machine, mais *Rocket Ranger* arrive.

ST : Le *ST* ne dispose pas encore de grands jeux d'arcade/aventure. Il faut attendre *Rocket Ranger* et *Last Ninja II*. En effet, ce n'est pas le médiocre *Sorcery +* qui sauvera l'affaire.

Amiga : *Rocket Ranger* (qui nécessite deux drives) et *Druid II*, sans oublier le superbe *Faery Tale :* que demander de plus ?

Nintendo : Cette console offre un choix incroyable dans ce domaine. *Zelda*, bien sûr, mais aussi *Metroid, Kid Icarus, Goonies II, Castlevania*, etc.

Sega : Cette console est dédiée à l'arcade pure et dure, mais sa ludothèque comporte deux bons programmes d'arcade/aventure : *Zillion* et *Wonder boy in Monsterland.*

Tiltographie

Druid II : solution complète et plan dans « Message in a bottle ». *Tilt* n° 63.

La Légende de Zelda : de nombreux renseignements dans « SOS Nintendo ». *Tilt* n° 62 et 63.

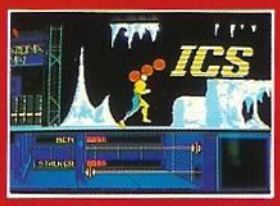
Last Ninja II : solution complète dans « Message in a bottle ». *Tilt* n° 65.

Barbarian II : plan dans « Message in a bottle ». *Tilt* n° 64.

Nous sommes en l'an 2019. "The Running Man" est un jeu mortel, une poursuite infernale à laquelle personne n'a jamais survécu.
Mais... Schwarzenegger n'a pas encore joué.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD cassette et disquette, C 64 cassette et disquette et Spectrum.









AMIGA SHOTS

SCHWARZENEGGER

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

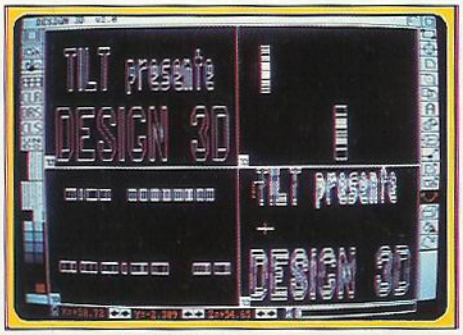
Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

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

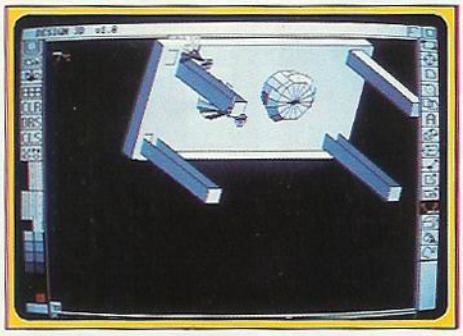
GRANDSLAM

Design 3D : Le facile utile

Le détournement de logiciels n'est pas réprimé par la loi. Heureusement pour Tilt qui, pour l'occasion, s'est aperçu que Design 3D, un logiciel de dessin technique pour Amiga, est un super programme d'animation et de dessin.



Lettrage en 3 dimensions.



Des perspectives baroques.

Ce programme est destiné d'après ses concepteurs au design et au dessin technique. Mais en fait il peut parfaitement être détourné de son but premier pour servir à la création d'objets et d'animation 3D pour votre plus grand plaisir. Il ne fonctionne que sur un *Amiga* doté d'un minimum d'un Méga de mémoire mais, en fait, certaines fonctions requièrent une mémoire encore plus étendue pour des objets complexes. Avant de commencer, vous devrez effectuer une copie de la disquette programme et plusieurs copies de la disquette « outils » car vous ne pourrez sauver vos œuvres que dessus.

L'écran est divisé au départ en quatre fenêtres principales qui sont de haut en bas et de gauche à droite : vue de face, vue de profil, vue de dessus et perspective. On peut agrandir chaque vue et remplir la surface des quatre fenêtres ou même tout l'écran, si l'on a sélectionné auparavant l'option « plein écran ». La zone située à l'extrême gauche regroupe les principaux outils de configuration et d'annulation, tandis que celle de l'extrême droite contient les outils de création et de manipulation. Enfin, les menus en haut de l'écran gèrent les fichiers, les préférences, les options, les faces cachées et les animations.

Après ce rapide tour d'horizon, nous allons pouvoir commencer. Le but de la séance est de créer une animation d'une table sur laquelle sont déposés une tasse dans sa sous-tasse et deux verres.

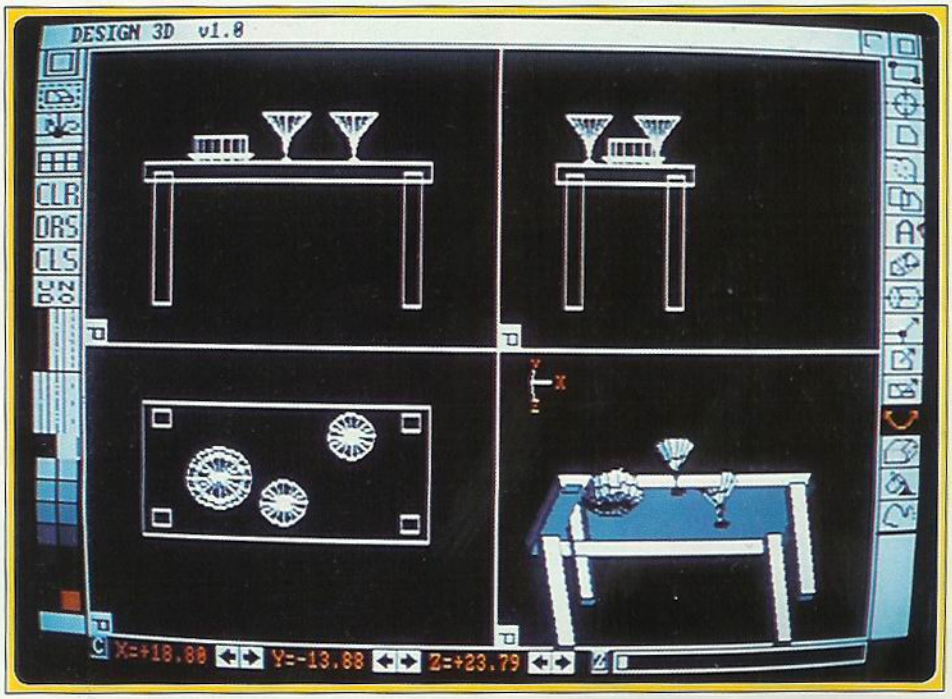
Commençons par la réalisation de la table. S'il est possible de la créer d'un jet, il est tout de même plus facile de la séparer en ses différents constituants : plateau et pieds. La création du plateau s'effectue de manière très simple.

Mettons tout d'abord en place la grille en sélectionnant l'icône grille dans le menu de gauche. Activons l'outil rectangle et choisissons la couleur blanche dans la palette. Maintenant plaçons-nous dans la fenêtre « vue du dessus » et dessinons un rectangle de bonne taille. Deux lignes pointillées apparaissent alors dans les vues de face et de côté pour vous rappeler les dimensions déjà définies de l'objet dans ces plans. Allons dans la vue de face et cliquons directement pour créer une ligne. Vous avez maintenant un plateau aux bonnes dimensions mais sans aucune épaisseur.

Nous allons lui donner du volume. Retournons dans la vue du dessus et créons un nouveau rectangle se superposant exactement au premier (celui-ci doit disparaître temporairement). Allons dans la vue de face et créons une nouvelle ligne légèrement décalée (le décalage correspond à l'épaisseur du plateau). Vous voici avec deux « planches » d'épaisseur nulle. Nous allons maintenant utiliser l'outil « connection » qui relie les sommets de deux polygones ayant le même nombre de côtés. Retournons à la vue de face et sélectionnons la première ligne en cliquant avec le bouton droit. Elle se met à clignoter. Confirmons par un clic gauche. Effectuons la même opération avec la seconde ligne. Après confirmation, les deux « planches » vont être reliées et nous obtiendrons notre plateau. Nous allons pouvoir observer ce plateau sous tous les angles. Activons l'icône « rotation » et allons dans la fenêtre perspective.

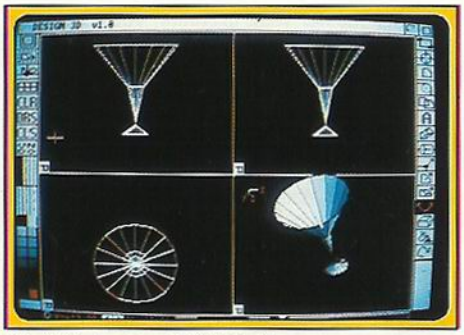
L'objet y est visible pour l'instant dans une vue identique à celle de face. Faisons tourner le plateau en effectuant un clic gauche dans cette fenêtre. La rotation obtenue varie en fonction de la direction et de la distance du curseur par rapport au centre de la fenêtre au moment du clic. C'est un peu difficile à maîtriser au premier abord, aussi faites quelques essais pour vous habituer. Vous pourrez déplacer l'objet de manière plus conventionnelle en cliquant sur le petit « C » en bas à gauche de l'écran et en modifiant la position de l'objet dans l'un des trois plans grâce aux flèches. Vous pouvez encore grossir l'objet par le zoom ou modifier l'effet de profondeur en positionnant les trois points de fuite. Sauvegardons cet objet et effaçons la mémoire par « CLR ».

Passons aux pieds. Nous allons effectuer les



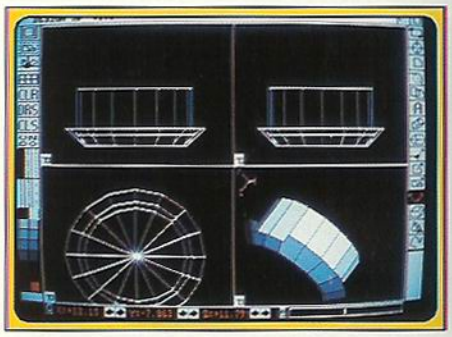
Les quatre fenêtres de Design 3D : face, profil, dessus, profil.

mêmes opérations mais en travaillant d'abord sur la vue de face pour passer ensuite à la vue de dessus. Essayez de garder les proportions entre plateau et pied. Sauvegardez ce nouvel objet. Nous avons maintenant les éléments de la table. Constituons l'ensemble. Chargez le plateau. Les deux éléments, plateau et pied vont apparaître dans les différentes fenêtres. Activons l'icône « manipulation d'objet », puis « déplacer » dans le menu supérieur qui vient de s'ouvrir, et activons le pied par un clic. Positionnons le pied dans un coin du plateau et allons dans la vue de face pour le mettre sous le plateau. Changeons « déplacer » en « copier » et



Un verre en cours d'élaboration.

créons les trois autres pieds aux emplacements désirés. Nous pouvons maintenant admirer cette belle table dans la vue en perspective. Pour l'instant elle est vue en mode fil-de-fer. Commençons par changer la palette dans le menu supérieur. Choisissons un dégradé de gris en cliquant sur « dégradé » puis sur le blanc et le noir. Allons dans le menu « faces cachées » et sélectionnons élimination normale, contours visibles et facettes ombrées 1. Activons l'icône « faces cachées » et nous obtiendrons une superbe table au relief indéniable. Pour améliorer encore le rendu, vous pouvez changer la position des quatre sources lumineuses dans l'option « paramètres ». Par contre, et c'est bien dommage, il n'est pas possible de faire varier l'intensité de ces sources. Sauvegardons la table et effaçons la mémoire pour passer à l'étape suivante : les verres et la tasse dans sa sous-tasse.
Nous allons utiliser pour ces objets un nouvel outil, le tour. Activez-le puis sélectionnez l'icône « polygone ». Dessinez la demi-coupe de l'objet à créer. Ne vous occupez pas des proportions par rapport à la table pour l'instant. Dessinez-les en grand, vous les réduirez plus tard à la taille voulue. Le programme va ensuite se charger de reconstituer l'objet entier en reproduisant votre dessin en symétrie, puis en faisant « tourner » ce gabarit. Pour d'autres objets, vous auriez pu recourir à l'option complémentaire « rectangle » ou « ellipse » à la place de « polygone ».
Grâce à l'outil « tour », la création de tous les objets de révolution est rapide et facile. Par contre, le programme souffre de quelques imperfections lors du calcul des faces cachées des objets de révolution un peu complexes. Une fois la tasse et la sous-tasse créées, vous pourrez les assembler de la même manière que pour le plateau de table et ses pieds. N'oubliez pas de sauvegarder vos objets après leur création. Effaçons la mémoire une nouvelle fois et rechargeons la table et l'ensemble tasse et sous-tasse.
Très probablement, la tasse et la sous-tasse seront disproportionnées par rapport à la table. Pas de panique. Sélectionnez la fonction « déplacement d'objet » puis l'option « éditer ». Pointez sur l'ensemble tasse et sous-tasse. Il ne vous reste plus qu'à modifier les dimensions de l'ensemble dans les trois plans. Positionnez la tasse sur la table puis effectuez les mêmes opérations pour les verres. Notre création est maintenant terminée. Admirez-la dans la fenêtre perspective.
Passons à l'animation. Chargez l'un des quatre scripts (rotation simple, tonneau ou zoom). Activez le mode « plein écran » et agrandissez la fenêtre perspective. Vérifiez que tout va bien en faisant un essai en mode temps réel et filaire. Passez maintenant en mode enregistré et solide. Le programme va dessiner un à un tous les dessins de l'animation en calculant les faces cachées et sauvegarder le résultat image par image. Comme le calcul pour chaque image demande quelques minutes, je vous conseille d'aller faire un tour ou de vous occuper à autre chose, si toutefois vous avez la chance de posséder un second lecteur. Dans le cas contraire, vous devrez rester sur place pour permuter les disquettes. Il ne vous reste plus, après, qu'à charger le programme « animation » contenu sur la même disquette et à lancer votre création. L'animation est rapide et le résultat



Une tasse qui, peu à peu, prend forme.

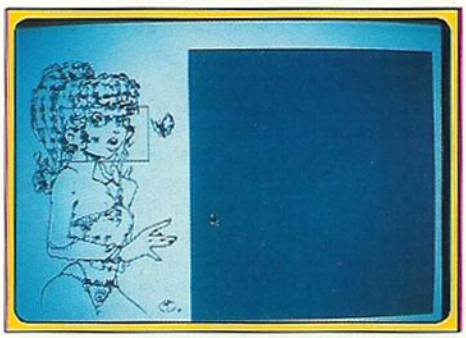
final impressionnant. Pour compléter votre création, que diriez-vous d'un petit titrage animé ?
Retournons sous *Design 3D* et utilisons la fonction « génération de texte 3D ». Tapez la première phrase, puis définissez la taille des lettres. Votre texte apparaît en 3D. Recommencez le même processus pour la seconde phrase et réalisez votre animation comme nous l'avons décrit plus haut.
En conclusion, le programme *Design 3D* vous permettra de réaliser facilement de superbes créations et titrages 3D mais il montre ses limites pour la création d'objets complexes du fait en particulier de l'absence d'extrudeur. Logiciel et notice en français ; disquette Infogrames pour *Amiga 500* avec extension mémoire.

Jacques Harbonn

Lazy Paint

Le titre semblerait indiquer un programme simple de dessin. Simple, peut-être, mais pas simpliste ! Lazy Paint est bourré de combines rares pour tirer le meilleur de votre Atari ST.

Ce logiciel est uniquement destiné au dessin monochrome. Par contre, il fonctionne parfaitement avec les émulateurs monochromes facilement disponibles en freeware. Sa grande originalité est d'adapter la résolution du dessin à celle du périphérique utilisé pour la reproduction. Avant de commencer, il faudra définir le format de page (A4, A5, B5, légal, écran ou redéfinissable), la taille de l'image, sa résolution (de 75 à 300 dpi) et l'orientation. Il faut savoir qu'une grande image associée à une haute résolution consomme énormément de place mémoire et que donc les *Méga ST 2* et *4* seront fortement recommandés. Pourtant, même avec un *520 ST*, on peut accéder au format A4 à 75 dpi. Si l'on sélectionne un format supérieur à celui de l'écran, seule une partie de l'image sera affichée dans la zone de travail. Toutefois l'option « pleine page » vous permettra d'afficher l'ensemble de votre dessin pour vous faire une idée du résultat final. Les options de dessins sont complètes : dessin à main levé avec



Sélection d'une partie de dessin.



Agrandissement en plein écran.

différents types de brosse, aérographe paramétrable, tracé de droites de différents types, courbes, rectangles vides, pleins ou aux coins arrondis, cercles, polygones. La loupe réglable (jusqu'à 16 fois), associée aux possibilités d'effacement (gomme et l'indispensable « undo ») facilite les retouches. Les manipulations de blocs sont étendues. On retrouve évidemment les classiques couper-copier-coller, mais aussi les inversions, retournements horizontaux ou verticaux, rotations réglables par degré, bascule, effet de contour ou d'épaississement. On peut charger une ou plusieurs images complémentaires (au format IMG, RGM, PI3, Postcript, ou IFF) et les combiner à l'image existante selon différents modes (opaque, transparent, Xor, inverse transparent). En cas de différence de résolution, l'image supplémentaire pourra être adaptée à la résolution courante, à condition toutefois que sa taille ne dépasse pas le dessin en cours.
Une fois votre dessin constitué, vous pouvez en améliorer le rendu en le filtrant à l'aide d'une trame et/ou d'un filtre. Trois trames sont fournies dans le programme (informatique, scanner, impression), ainsi que quelques filtres mais il est possible d'en créer d'autres en



Tramage et traficotage...

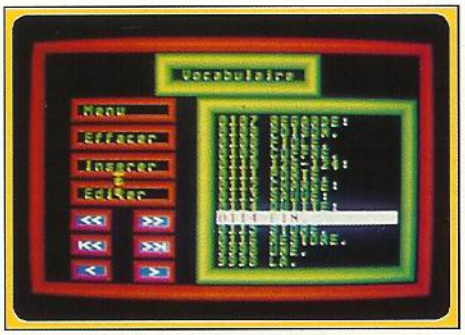


... sont les mamelles de Lazy Paint.

définissant leurs caractéristiques.
Attention, sauvegardez votre dessin avant l'utilisation du filtrage car la touche « undo » est inopérante dans ce cas. On peut encore corriger l'image en déparasitant les zones blanches ou noires du dessin. De nombreux drivers pour imprimantes matricielles ou lasers complètent le programme. Ainsi, avec une *Star NL10* ou *LC10* il est possible d'accéder au 300 dpi en sélectionnant le mode quadruple densité.
Un excellent logiciel de dessin qui utilisera pleinement les capacités de votre imprimante.
Logiciel et notice en français ; disquette Human Technologies pour *Atari ST*. Jacques Harbonn

Jade

Jouer, c'est très bien. Faire jouer les autres, c'est mieux ! Jade, déjà présent sur Amstrad CPC, rendait fort jaloux les possesseurs d'Atari ST. Qu'ils se réjouissent, Alléluia ! Ils vont pouvoir à leur tour créer leurs propres jeux avec bruitages, dessins, animations et ruses de sioux.



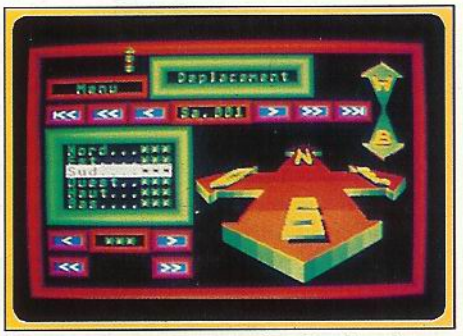
Un court apprentissage est nécessaire...



... pour maîtriser les procédures.

Jade est un utilitaire de création de jeu d'aventure que nous vous avions déjà présenté en version *CPC* dans le *Tilt* n° 58. La version *ST* apporte quelques possibilités complémentaires.
Avant de commencer votre création, il est indispensable que vous ayez soigneusement couché sur le papier votre scénario, le plan précis des lieux, le vocabulaire que comprendra le programme, les objets présents dans l'aventure et leur localisation de départ, les messages descriptifs des objets, lieux et actions et bien entendu les différentes séquences d'événements susceptibles de modifier l'aventure. Ouf. Ce long travail est indispensable pour éviter une phase de débuggage trop ardue.
Il ne vous reste plus qu'à rentrer ces différents éléments dans le programme aux rubriques qui leur sont consacrées. Les éditeurs utilisés pour ces entrées sont d'utilisation moyennement agréable. La souris est implémentée mais le passage souris-clavier est vite fastidieux. De plus, l'éditeur de vocabulaire souffre d'une tare agaçante. Pour entrer un nouveau mot, il faut insérer une ligne et modifier son numéro d'ordre. Une option d'incrémentation automatique aurait été la bienvenue.

Pour agrémenter votre aventure, vous pourrez y ajouter graphismes, bruitages et animation. *Jade* accepte tout graphisme au format Degas, Neochrome, Art director ou Jade (il ne s'agit ici que d'un changement de format de l'image et non d'images créées à l'aide de *Jade*). Les animations sont constituées tout simplement de successions d'images légèrement différentes.
Pour les bruitages, seuls sont acceptés les sons digitalisés de *ST Replay*.
Une petite précision sur l'animation et le bruitage : le fait d'inclure l'un ou l'autre bloque



On ne peut pas se tromper dans les directions.



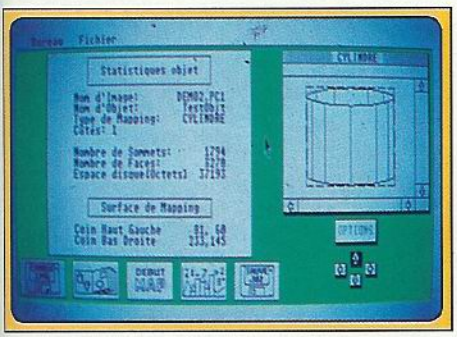
Un nouveau « Meurtre à Venise » ?

l'utilisation d'une sortie dans un lieu. Le programme est capable de gérer de nombreuses disquettes de jeu et rien ne vous empêche en théorie de créer un jeu tenant sur 26 disquettes ! Une fois le jeu créé, il ne reste plus qu'à le tester selon trois méthodes : avec débuggage (déroulement pas à pas avec indication des changements de drapeaux), sans image ou encore jeu complet avec image.
Le résultat obtenu est d'un bon niveau et peut parfaitement être commercialisé sans versement de droits.
Programme et notice en français ; disquette MBC pour *Atari ST*. Jacques Harbonn

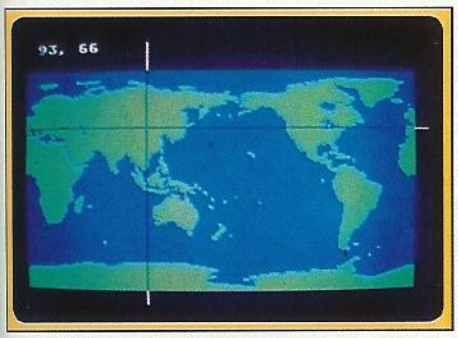
Cyber Texture

Outil auxiliaire de CyberStudio, CyberTexture est un complément d'objet... direct. Grâce à lui vous attribuez un habillage venant d'images créées par vous à de multiples objets 3D.

CyberTexture est un nouveau complément à *CyberStudio*. Il permet de donner une texture aux objets 3D ou de les habiller d'une image de votre choix. La mise en œuvre est très facile. Tout d'abord choisissez votre image (au format Degas compressé ou non, Neochrome, Cyberstudio ou Cyberpaint). Définissez ensuite la zone de l'image qui sera « collée » à l'objet 3D. Puis sélectionnez l'objet 3D de votre choix (cylindre, cône, sphère, polygone, etc.) ou le type de déformation apportée à l'image de base (étirer, écraser, tordre, cran, Moebius, etc.). Vous pouvez encore choisir un objet tourné ou extrudé auparavant défini grâce à *CyberStudio*. Il est possible de procéder de la même manière



Un volume, ici un cylindre, ...



... peut être revêtu d'une image.

pour les animations delta de *Cybercontrol* et les séquences de *Cyberpaint*. Il ne vous reste plus qu'à lancer le mapping en précisant le nombre de côtés à mapper (pour obtenir par exemple une image à l'extérieur *et* à l'intérieur d'une sphère creuse). Le temps de travail est proportionnel à la complexité de l'image et de l'objet 3D, mais reste toujours raisonnable. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder vos objets au format *CyberStudio*.

CyberTexture ne permet pas d'admirer vos œuvres directement et vous devrez donc charger *CyberStudio* pour visualiser votre création. Ne vous attendez surtout pas à obtenir d'emblée de superbes objets au toucher bien rendu. Il vous faudra auparavant redéfinir la palette de couleurs en fonction du nombre de couleurs de votre image et régler l'éclairage (*CyberTexture* sauvegarde les objets avec un éclairage ambiant réglé à 5, les autres sources lumineuses étant éteintes, ce qui ne favorise pas le rendu du relief). Même après redéfinition de la palette, les images mappées sur des objets tournés ou des sphères ne prennent pas toujours les bonnes nuances. Par contre, tout se passera bien dans les modes sans couleur. Le programme ne fonctionne que sur un *ST* doté d'un minimum d'un Méga de mémoire. Mais vous vous apercevrez bien vite que c'est encore loin d'être suffisant. Dès que l'on utilise un objet et/ou une image un peu complexe, l'objet créé ne peut plus être chargé sous *CyberStudio* avec un Méga de mémoire.

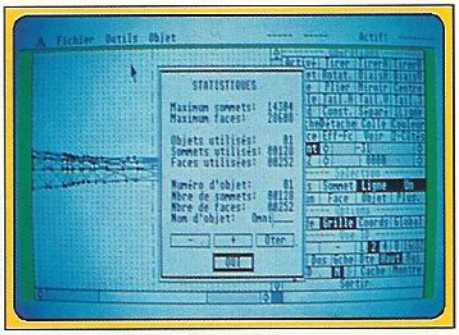
En fait seuls les possesseurs de *Méga ST 2* et surtout *4* pourront travailler sans crainte. Ce programme, très simple d'emploi au premier abord, demande cependant une bonne pratique de *CyberStudio* pour obtenir de bons résultats. En contrepartie, il ouvre des horizons de créations nouveaux, impossibles à réaliser sans lui. Logiciel et notice en français ; disquette Upgrade pour *Atari ST 1040* et au-dessus.

Jacques Harbonn

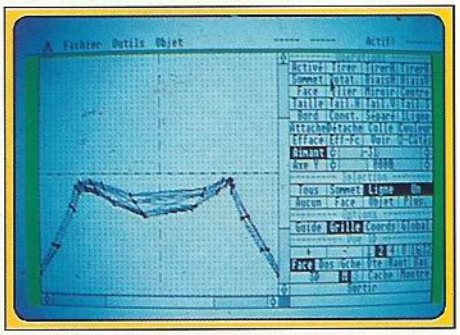
Cyber Sculpt

Décidément boulimique, CyberStudio s'associe un tout nouvel adjoint, indispensable pour la création en 3D.

CyberSculpt est un autre complément à *CyberStudio*. Il facilite et amplifie de manière très importante les possibilités de création d'objets 3D complexes. Il utilise la souris ou la tablette graphique, ce qui ne manquera pas d'intéresser les dessinateurs. La création des



La souris ou la tablette graphique...



... remplacent le ciseau du sculpteur.

objets de départ s'effectue de plusieurs manières. La plus simple consiste à avoir recours aux primitives, assez complètes : sphère, hémisphère, tube, cône, prisme, cube, disque ou tore. Une fois votre objet créé, les possibilités de manipulations diverses sont très grandes. On peut ainsi observer l'objet dans les six directions, le zoomer (le zoom grossit jusqu'à 32 fois), le déplacer, lui faire effectuer une rotation, le recentrer ou le mettre en biais. Jusque là rien de très extraordinaire, mais attendez donc la suite. Rien ne vous empêche en effet de créer un objet en miroir, de couper votre objet et d'utiliser ensuite les différentes parties indépendamment ou à l'inverse de créer un nouvel objet constitué de deux ou plusieurs sous-objets, de modifier sa taille dans l'une des trois dimensions, ou de plier l'objet. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir l'aimant. Cet aimant de sens et de puissance variables attire ou repousse les sommets sélectionnés, ce qui vous permettra de déformer votre création très facilement. Toutes ces modifications sont quasiment instantanées, ce qui est loin d'être le cas pour *CyberStudio*.

Trois autres moyens sont mis à votre disposition pour créer des objets originaux : le tour, l'extrudeur et la section. Ceux-ci disposent de possibilités très largement supérieures à celles de *CyberStudio*, une grande partie des possibilités de manipulations déjà mentionnées pour les primitives (en particulier l'aimant) étant présentes pour la création d'un gabarit d'extrusion ou de tour. La section permet de connecter jusqu'à 20 gabarits 2D différents, un peu comme une chaussette bourrée de pièces de formes diverses découpées à la scie sauteuse.

Sa richesse impressionnante, sa facilité d'utilisation et sa grande vitesse d'exécution font de *CyberSculpt* un complément indispensable à *CyberStudio*. Logiciel et notice en français ; disquette Upgrade pour *Atari ST 1040* et au-dessus.

Jacques Harbonn

Créez votre journal (II)

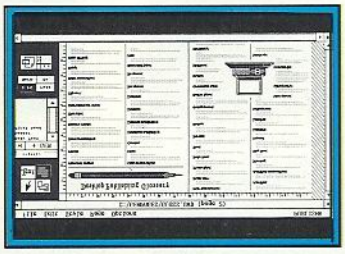
Voici la deuxième partie du dossier PAO, attendu avec impatience par tous ceux dont la machine n'avait pas été mentionnée. A cette occasion, Tilt *lance un grand concours de création où pourront s'exprimer vos talents cachés de journaliste. Les conseils de nos spécialistes vous y aident. Merci* Tilt *!*

COMPATIBLE PC : LE MEILLEUR COMME LE PIRE...

S'il est une machine capable du meilleur comme du pire en matière de PAO, c'est bien le *PC !* Ce type d'ordinateur dispose en effet de nombreux programmes mais rares sont ceux qui valent le détour. Nous vous en proposons deux fonctionnant sous GEM et qui savent rendre de grands services à partir du moment où l'on dispose du matériel adéquat. A savoir : compatible *AT* avec 640 Ko, carte graphique, souris, disque dur de préférence. Certes, on peut éventuellement les faire tourner sur *PC* de base, mais il ne sont pas prévus pour cela...

Gem Desktop Publisher

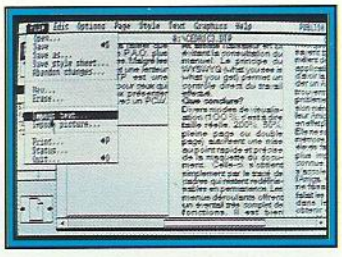
La présentation et l'ergonomie de ce programme ressemblent à s'y méprendre à celles de *Timeworks* qui fonctionne également sous environnement GEM. *Gem Desktop Publisher* adopte la présentation WYSIWYG grâce à laquelle la création de documents sur ordinateur se rapproche des techniques traditionnelles de maquette. Comme dans *Timeworks*, on retrouve quatre icônes principales assurant la sélection du mode de travail : intervention sur le texte, sur la structure du document (définition ou modification de cadres), déplacement d'objets ou mise en forme de paragraphes. Des menus déroulants se chargent de présenter des options moins fréquemment utilisées.
La sélection du mode de visualisation — pleine page, double page, taille normale ou grossissement double — est directement accessible sans passer par l'intermédiaire de ces menus déroulants. Un sélecteur de zone de travail permet un accès rapide à n'importe quelle partie de la page.
La création du document commence donc par la définition des cadres destinés à recevoir textes et graphiques.
Comme dans *Timeworks*, l'image importée (provenant de *Gem Draw*, *Gem Graph*, *Gem Wordchart* ou *Gem Paint*) peut être réduite de façon à rentrer entièrement dans le cadre défini. La création de « feuilles de style » permet d'attribuer à un document des caractéristiques (police et taille des caractères, format de paragraphe, marges, interlignage, etc.) qu'il ne sera pas nécessaire de redéfinir à chaque fois. Le texte importé se conforme automatiquement aux paramètres contenus dans les feuilles de style.
Gem Desktop Publisher autorise en outre l'ajustement du texte de la page réalisée aux graphiques par l'utilisation de sous-cadres. La réalisation d'un « habillage » sommaire est donc possible sur cette machine. *Gem Desktop Publisher* permet ainsi un travail rapide et très « pro ».



Gem Desktop Publisher : pour un travail commode et rapide.

Timeworks

Ce programme possède de nombreux atouts. Fonctionnant sous GEM (la dernière version, plus puissante et plus attractive : GEM 3), il dispose des avantages de cet intrégrateur graphique : facilité d'emploi, présentation WYSIWYG, polices de caractères et « drivers » d'imprimantes variés, etc. *GEM Desktop Publisher* en fait autant. Le modus operandi des deux logiciels est d'ailleurs quasi identique.
A partir de feuilles de styles qui déterminent la taille de la feuille et le nombre de colonnes, on ouvre des cadres extensibles à volonté qui peuvent accueillir indifféremment des textes ou des graphismes. A gauche de l'écran, quatre icônes définissent le mode de travail : taille et déplacement des cadres, introduction des textes, style des paragraphes et enrichissements graphiques. Toutes les autres fonctions sont accessibles par des menus déroulants. La visualisation des pages en des tailles variées (double page, pleine page, taille réelle ou double grossissement) est assez rapide, pour peu que vous ayez pris la précaution de « cacher » les images, recalculées à chaque fois.
Le plus étonnant est que, malgré une sérieuse différence de prix en sa faveur, *Timeworks* se montre plus performant que *Gem DTP*. Les fichiers images importables sont plus variés, pour ne citer qu'un exemple. Le point fort de *Timeworks* est sa facilité d'apprentissage : nul besoin d'une longue formation pour s'y atteler, une paire d'heures suffit. Cet aspect en fait un excellent programme d'initiation.



Timeworks : c'est facile, c'est pas cher...

Le gros reproche que l'on peut lui faire est l'impossibilité, en mode insertion de texte directe, de lier les colonnes les unes aux autres. Cela n'est possible que pour du texte importé, ce qu'il fait aisément, en ASCII ou à partir de pas mal de traitements de texte. Son aspect WYSIWYG le rend en outre peu pratique avec un écran CGA. Hercules ou EGA lui conviennent mieux. Autre handicap, la boulimie : *Timeworks* exige 640 Ko de RAM. Une version bridée, *Timeworks Lite*, est distribuée au prix de 500 F. Elle est en principe destinée aux débutants.
A noter que Wings distribue des disquettes de fontes additionnelles, offrant ainsi à *Timeworks* une ouverture sur un grand nombre de polices de caractères.

COMMODORE C 64 : UN ANCÊTRE ÉTONNANT...

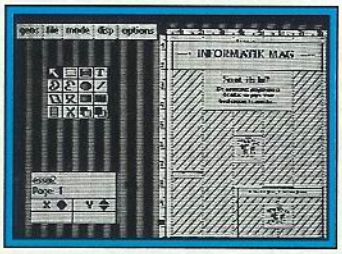
Prévu pour fonctionner sur GEOS, le programme pour *C64* et *C128* que nous proposons ici est unique en son genre. Bien loin des logiciels destinés à la création de cartes de vœux, il s'avère fort complet et s'intègre dans un ensemble cohérent. Reste qu'il nécessite deux lecteurs de disquettes pour


POUR LE DEUXIEME NUMERO, ON VA ESSAYER DE FAIRE PRO.!
J'AI UNE COPINE, MARTINE, QUI EST MAQUETTISTE A "L'UNIVERSEL". ELLE POURRA NOUS CONSEILLER!
LE LENDEMAIN, CHEZ MARTINE.
C'EST SIMPLE! LE TOUT EST DE PROCEDER PAR ORDRE!
DANS UN PREMIER TEMPS, LE REDACTEUR EN CHEF DECIDE DU SOMMAIRE
LE MAQUETTISTE PREPARE UN CHEMIN DE FER!
...UN CHEMIN DE FER?
C'EST UNE GRANDE PAGE AVEC LA DISPOSITION DES RUBRIQUES. ON L'APPELLE AUSSI UNE GRILLE.
TEXTE
RUB
ILLUST.

être réellement utilisable et, malgré ses prétentions, il n'arrive pas toujours à égaler les performances de logiciels fonctionnant sur ordinateurs 16/32. Mais, après tout, ce n'est finalement pas ce qu'on lui demande !

Geopublish

Il serait difficile d'aborder la description de ce logiciel de PAO pour *Commodore 64* sans revenir brièvement sur l'intégrateur graphique GEOS, indispensable à son fonctionnement. GEOS résulte d'un pari fou : transcender les limites du *Commodore 64* pour faire de cette machine un outil « convivial » aussi pratique qu'un *Macintosh*. Et c'est d'abord avec une certaine incrédulité que l'on voit s'afficher sur l'écran du *C64*, fenêtres, icônes et menus déroulants qui sont ordinairement l'apanage des ordinateurs d'Apple ou de GEM sur *Atari ST* ou *PC*. Pourtant, les premières manipulations balayent les doutes. GEOS sur *C64* n'apparaît plus comme un gadget ou une sorte de figure préhistorique du *Mac*, mais comme un outil cohérent, efficace et relativement rapide, rivalisant sans problème avec GEM ! *Geopublish*, qui vient compléter la gamme des applications tournant sous GEOS, conserve naturellement la présentation et les principes de base de l'intégrateur. L'homogénéité de cette gamme est un de ses principaux atouts.



Geopublish : une présentation inhabituelle sur C 64.

Certaines fonctions se retrouvent d'un programme à l'autre, ce qui simplifie l'apprentissage. *Geopublish* s'inspire des programmes de PAO « professionnels » et adopte une présentation similaire. Les fonctions proposées sont des plus classiques : définition du format, tracé des cadres, importation de texte et de graphismes, etc.
Le logiciel dispose également de nombreuses fonctions graphiques servant, par exemple au dessin de cadres ou de filets. L'affichage se veut WYSIWYG. En réalité, il ne l'est qu'en partie. La page s'affiche dans son intégralité sur la portion droite de l'écran. Y figurent tous les éléments graphiques (y compris les titres saisis en mode graphique), mais les zones de texte sont seulement signalées par des hachures. La visualisation de l'ensemble ne s'obtient qu'en mode « loupe ».
Bien entendu, les modestes performances de la machine grèvent sérieusement l'efficacité réelle du programme et excluent toute utilisation professionnelle (quoiqu'un pilote d'imprimante laser soit présent sur la disquette !). La lenteur des calculs et le manque de mémoire se font sentir dès qu'il s'agit de déplacer la loupe sur le document, d'éditer un texte ou de le recomposer après une modification, d'imprimer une page (comptez huit minutes par page avec une imprimante à aiguilles !). Mais il faut saluer la prouesse des programmeurs qui ont su faire fi de ces contraintes pour proposer le logiciel le plus performant sur ce type de machines !

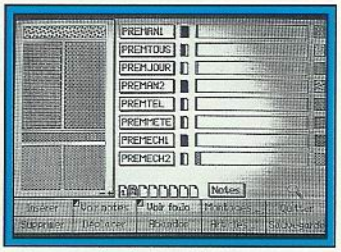


THOMSON : SIMPLICITÉ ET EFFICIENCE

La PAO sur *Thomson*, c'est possible ! Grâce à deux programmes édités par Cedic Nathan, on dispose en effet d'outils facilitant la création de petites publications. Inutile de préciser que les cibles avouées sont les journaux de lycée et autres publications du genre. Le programme *Le Journaliste* s'avère le plus complet sur ce type de machine mais ne fonctionne pas sur *TO 7*. Cela est regrettable et les possesseurs de ce type d'ordinateurs sont alors obligés de se rabattre sur *Typo 7* dont le côté éducatif apparaît par trop rébarbatif.

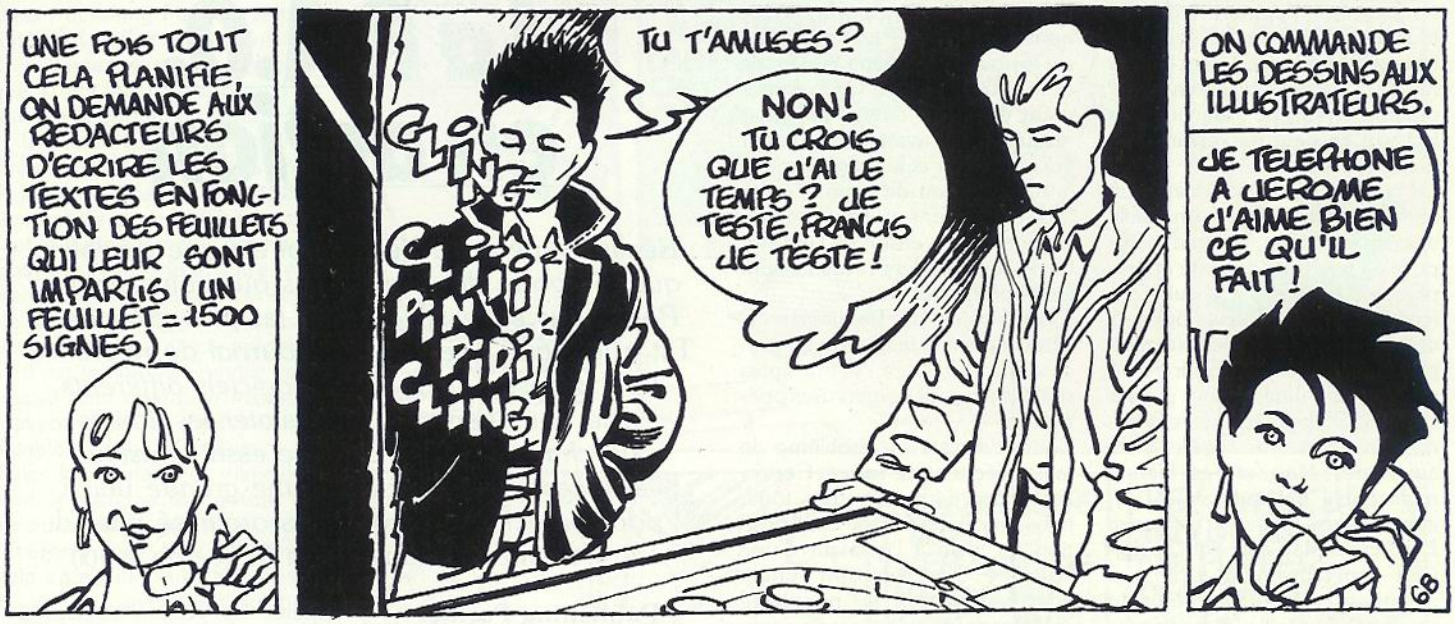
Le Journaliste

La gamme des huits bits *Thomson* est assez pauvre en logiciels « bureautiques ». La PAO n'a qu'un unique représentant : *Le Journaliste*. Et encore ! Il ne fonctionne que sur *TO8*, *TO8D* et *TO9+*. Tant pis pour les *TO9* et autres TO7/70. Mais il s'agit d'un logiciel aux prouesses remarquables, supérieur par certains côtés à ce qu'on trouve sur des machines plus prestigieuses. *Le Journaliste* est divisé en cinq modules indépendants, appelés ateliers, qui correspondent un peu aux divers métiers nécessaires pour fabriquer un journal.
L'atelier « articles » est celui du journaliste (le vrai, celui qui rédige). Il sert à écrire les articles — ou à les importer en ASCII — à partir de « Paragraphe » par exemple. Il détermine aussi la forme des paragraphes, la largeur des colonnes, la justification et surtout la fonte. A ce niveau, *Le Journaliste* est exceptionnel : il dispose de plus de trente polices de caractères différentes ! Le revers est sa lenteur en saisie directe, peu compatible avec la vélocité requise de la part de tout bon journaliste.
L'atelier « dessin » est lui aussi peu commun. Il consiste en un vrai programme de dessin, avec toutes les fonctions afférentes, ce dont vraiment peu de logiciels de PAO sont pourvus, même les plus évolués. Une vaste banque de dessins vient combler les vœux des moins doués en ce domaine.
L'atelier « fontes » est celui du photocomposeur. Il permet de créer ou de redéfinir des polices de caractères, enregistrables et



Le Journaliste : un programme de bonne facture.

réutilisables ensuite dans les articles. L'atelier « montages », celui du maquettiste, est le plus utile, mais aussi, hélas, celui qui en jette le moins. Facile à employer, certes, mais doté de peu de possibilités de mouvements. Il ne sert en fait qu'à disposer sur les pages (8 au maximum) ce qui a été défini dans les autres ateliers. Si un article ne colle pas, il faut revenir au premier atelier pour la réajuster.
L'atelier « presse », le dernier et le plus simple, correspond à l'imprimerie. Il envoie simplement les ordres à l'imprimante. A noter que, à l'inverse de la plupart des logiciels pour *Thomson*, *Le Journaliste* possède des pilotes d'imprimantes (PC, Epson, etc.) autres que ceux des imprimantes Thomson. Ce driver est à installer dès le chargement du logiciel.
Le découpage en plusieurs modules indépendants les uns des autres entraîne quelques lour-



deurs dans le maniement. Il est nécessaire d'avoir une disquette de travail sur laquelle chaque fichier créé doit être sauvegardé pour utilisation ultérieure dans un autre atelier. Comme dès le départ, il existe déjà deux disquettes (le programme et les données), cela fait trois disquettes au total. Ceux qui ne possèdent qu'un seul lecteur de disquettes doivent jongler sans cesse (et sans se tromper de disquette). L'acquisition d'un second drive paraît judicieux. Autre point noir : il est impossible de visualiser une page terminée sans l'avoir imprimée. Le recours à la bonne vieille méthode des essais et erreurs est obligatoire.

Le Journaliste, entre autres raretés, est de conception française. Cela se sent dans le mode d'emploi, clair, précis, bien conçu. Nathan Logiciel croit tellement à son produit qu'il va l'adapter pour compatibles *PC*. Si cette nouvelle variante est exempte des imperfections de la version *Thomson*, *Le Journaliste* est parti pour faire un malheur.

Typo 7

Prudents et connaissant le poids des mots, les concepteurs de *Typo 7* qualifient leur logiciel de « traitement de texte et mise en page ». C'est une très bonne définition. *Typo 7* ne s'apparente en effet que d'assez loin à la PAO. Mais il a le mérite d'exister, seul de sa catégorie à fonctionner sur *TO7/70* et *TO9*. Il va de soi que les *TO8* et *TO9+* l'acceptent aussi. Mais, pour eux, *Le Journaliste* est de loin supérieur.

Typo 7 a été enfanté par la cellule « logiciels éducatifs » de l'Académie de Rouen, c'est-à-dire l'Education Nationale. Il en a la raideur, mais aussi la rigueur. Dans ses limites, le logiciel est bon et il fonctionne parfaitement. De son côté, rien à redire. Il a même



***Typo 7* : une mise en page toute simple.**

des agréments — les icônes — auxquels on est peu habitué sur ce bon vieux *TO7/70*. On sent que le public visé est celui des élèves. Par contre, le vocabulaire utilisé dans le mode d'emploi est davantage destiné aux professeurs qu'aux amateurs.

On se rend compte dès le départ que le crayon optique est indispensable. Pas question de se servir de la souris du *TO9* : elle a un comportement trop erratique. On commence par choisir une imprimante. C'est vite fait. Il n'y en a que deux : Thomson PR 90600 ou Mannesmann-Tally MT 80. On passe ensuite au traitement de texte. La frappe se fait « au kilomètre », sans souci de la forme. C'est lors de la création de la page que l'on divisera en colonnes : au maximum trois sur une largeur totale de 80 caractères.

C'est là que se situe la grosse différence avec une PAO digne de ce nom : *Typo 7* ne travaille pas en mode graphique. Cela implique l'impossibilité d'introduire des dessins. Les filets sont bien sûr en mode texte. Ils ne peuvent donc pas se croiser. Il y a toujours un espace entre eux. Mais surtout, cela interdit toute variété dans les polices de caractères : une seule police en effet, même s'il y a trois tailles différentes.

Typo 7 est un programme d'initiation, d'apprentissage à la micro-édition. Si on ne lui en demande pas plus, on ne sera pas déçu. Si l'on veut réaliser un véritable journal, mieux vaut aller chercher ailleurs. Pour ceux qui possèdent un *TO7/70* ou un *TO9*, il ne leur reste qu'à changer de machine !

PCW AMSTRAD : UN CHOIX RESTREINT

Initialement destiné au traitement de texte, le *PCW* d'Amstrad accède aussi à la mise en page. Evidemment, les possesseurs de *PCW* avec imprimante à marguerite sont défavorisés car le logiciel que nous vous présentons ici est prévu pour une matricielle.

Cet inconvénient est toutefois compensé par le fait que Power Product, son importateur, propose diverses extensions comme des polices de caractères, un scanner et diverses autres petites choses qui simplifient bien la vie.

Un regret tout de même : la convivialité n'est pas des meilleures et l'on regrette que ce programme n'ait pas évolué davantage depuis sa première version.

The Desktop Publisher

Le *PCW* est en principe une machine destinée uniquement au traitement de texte. Mais elle dispose d'un système d'exploitation qui en fait un micro-ordinateur au même titre que les autres. Il était donc inévitable qu'un logiciel de PAO vît le jour. Le problème réside dans le nombre restreint de bus de communication : il n'y en a qu'un seul. Les Anglais disposent d'un nombre assez important d'extensions s'y adaptant. Elles ne sont malheureusement pas faciles



***The Desktop Publisher* : mission difficile, mais réussie.**

à trouver en France. Cet aspect des choses est primordial, car de lui dépend la présence d'une souris.

The Desktop Publisher (*DTP* en abrégé) se tire avec élégance de cet embarras. Contrairement à la plupart des logiciels de son espèce, et même s'il est doté d'une interface souris, il reste amplement utilisable sans elle. Il réalise cet exploit grâce à la présence d'une série de raccourcis (shortcuts) qui permettent de se balader rapidement d'un point à l'autre de l'écran, le tout avec un

nombre étonnamment limité de touches. GEM, sur *PC*, est bien incapable d'en faire autant ! Assez rapide à prendre en main, *DTP* reprend le principe bien connu de la barre en haut de l'écran avec menus déroulants.

La création d'un document suit une démarche logique : on établit d'abord une page, qu'on décompose en fenêtres (de texte et graphique). On remplit ensuite ces fenêtres avec les éditeurs présents dans *DTP*. L'éditeur de texte n'est pas très convivial et souffre d'un gros défaut : il ne permet pas les césures. Plus grave, les fenêtres ne peuvent pas être liées les unes aux autres. Mais, et c'est bien le moins qu'il pouvait faire, *DTP* importe les textes écrits avec *Locoscript*. Mais attention, ils doivent impérativement avoir une extension ASC et faire partir du groupe 0. Les tailles et les formes des caractères sont celles de *Locoscript*, mais les gens patients peuvent, en plus, se créer leurs propres fontes.

L'éditeur de graphismes est plutôt bien fait. Outre les fonctions habituelles (cadres, filets, fonds, etc.), il propose un véritable logiciel de dessin, plus pratique à utiliser que dans bien des PAO plus professionnelles. Malgré les défauts cités et une lenteur évidente, *DTP* est une bonne affaire pour ceux qui veulent mieux présenter leurs textes avec un *PCW*. Surtout pour un prix aussi modique.

ARCHIMEDES : PREMIERS PAS PROMETTEURS

Ordinateur des plus performants, l'Archimedes se doit de disposer d'un outil de mise en page performant. Celui-ci reste à inventer car *GST DTP* n'est en fait que l'adaptation de *Timeworks* sur la machine d'Acorn. De plus, ce programme n'est pas encore disponible puisqu'il requiert le nouveau système d'exploitation de la machine... La version que nous avons testée ne peut donc être définitivement jugée mais nous avons été cependant un peu déçus ! La micro-édition sur *Archimedes* reste donc une affaire à suivre de près...

GST DTP

La publication assistée par ordinateur existe aussi sur *Archimedes !* Enfin, existera prochainement pour être plus précis. Sur l'Acorn, l'adaptation de *Timeworks DTP* se nomme *GST DTP* et fonctionne sur le nouvel Operating System de la machine (le Risc OS). Autrement dit, vous devrez patienter jusqu'à avril avant de pouvoir vous procurer et le programme et le nouveau jeu de Rom. Toutefois, nous avons eu l'occasion de tester une préversion de l'ensemble et les premiers résultats sont assez prometteurs...

Cette version de *Timeworks* est certainement la meilleure. Le programme s'avère en effet des plus rapides pour de nombreuses opérations.

Toutefois reste un problème de taille : l'éditeur de textes. Certes, il propose de nombreuses fonctions avec paramétrage de la position du texte à l'intérieur d'une colonne, la fonction chercher/remplacer, la possibilité d'utiliser plusieurs polices en diverses tailles, etc. Mais, comme dans *First Word Plus*, l'algorithme de base en mode saisie s'avère de piètre qualité et d'une lenteur difficilement acceptable. La solution : saisir à l'aide d'un véritable traitement de textes et importer ensuite le résultat.

Un des points forts de *GST DTP* réside dans sa capacité à gérer les graphismes. Il connaît les notions de Bit-Map et de Vectorisé ce qui permet d'effectuer des réductions ou agrandissements d'images sans pertes de qualité et surtout sans modification des rapports de taille.

Signalons la possibilité de gérer ce genre d'éléments à la souris mais aussi par le biais de boîtes de dialogue dans lesquelles on saisit directement les paramètres adéquats. Cela reste vrai pour les colonnes de texte du reste...

Diverses fonctions bien utiles sont comme de bien entendu présentes à l'appel : grille, choix des types de tracés de lignes, définition d'en-têtes et de pieds de pages, notions de plan, fonction permettant d'aller directement à une page, etc... De plus *GST DTP* intègre un fichier d'aide complet permettant de se tirer très simplement d'affaire.

En résumé, le seul réel défaut de ce logiciel est de fonctionner sur un système qui n'est pas encore disponible.

Il existe un autre programme de mise en page sur *Archimedes* nommé *Pixel Perfect* et proposé par AVP. Ce dernier fonctionne avec le jeu de Rom actuel mais n'est pas disponible en France au moment de la rédaction de cet article...

La P.A.O. en action

Réaliser une page de journal est une discipline qui comporte des règles plus ou moins strictes. Pour vous éviter les erreurs les plus grossières, Tilt *a fabriqué une page de journal de référence. Recomposée avec quatre logiciels différents, elle vous permet de constater les limites de chacun d'eux. Chaque essai constitue une session de travail, d'une grande utilité pour participer au concours organisé par* Tilt *et présenté, en long et en large, page* 100

Publishing Partner — *Atari ST*

La micro-édition avec *Publishing Partner* sur *ST*, c'est sérieux. Encore faut-il choisir la version monochrome car la version couleur, question précision, ce n'est pas tout-à-fait au point... Lorsque vous voulez tracer une ligne, vous disposez d'un curseur en forme de croix et prenez fort logiquement le centre de celle-ci comme point de repère. La version couleur de *Publishing*, elle, prend un point vaguement situé dans la partie sud de ladite croix... A moins d'être un véritable habitué de ce système, on est plutôt surpris par les résultats. Je troque donc la version couleur pour une monochrome et commence le travail qui consiste à réaliser une page standard.

Fort logiquement on commence le travail par le tracé d'un gabarit.



informatiquement

mars 1989 — Vôtre — numéro 0

Edito

Le journaliste de Tilt est un individu aux allures souvent excentriques. Il dort à l'envers dans les couloirs, le thorax barré d'une ceinture de cartouches, et interpelle ses collègues à grands cris et autres chuchotements sinistres qui percent les murs épais de la rédaction. Il n'est pas rare que le papier listing lui colle aux semelles. Mais qui est cet individu gavé d'images digitales, de musiques informatiques et d'univers sidéraux ? En dehors des heures de service, le titiste moyen est un être normal : il dort, dine, pense, aime son prochain, et s'autorise ses plaies occasionnées par les électrochocs dûs aux bons soins de quelque ordinateur récalcitrant. Lorsqu'il arrive au journal, les vêtements trempés par la rosée, il se mue en Homo Tiltus : d'un coup d'épée laser, il pourfend la membrane de son abdomen, lâche refuge pour ses circuits lorsque à base de céramique. Allen syndrome... Dès lors, l'Homo Tiltus part en quête de nourritures spirituelles. Il traque le moindre programme, l'engloutit dans les poches, puis s'enferme dans la salle des machines, afin de tester le logiciel capté. Par le scrolling affolant, la moulte l'entraîne rapidement. Les paires d'yeux scrutent l'écran calorés.

Sommaire

Page 1
Les nouveaux programmes de mise en page sont arrivés!

Page 2
EPS, est-ce logique?

Page 3
Imprimante Laser, PC et ventura 2.0 contre Mac II versus X'Press

Ils sont là!

Ils, ce sont les nouveaux programmes de mise en page venus bouleverser le marché français...

Publishing Partner facilite vos créations:quelque soit votre besoin en matière de réalisation de documents, notices, journaux, Publishing Partner apporte la solution rapide, simple et fiable qui vous convient. Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre entreprise. Quelque soit votre besoin- utilisation de graphismes d'autres programmes,logos personnalisés, bords de pages,en- têtes inhabituelles, Impression d'images digitalisées- Publishing Partner est la solution appropriée. Un ordinateur peut servir à bien d'autres choses qu'à taper des lettres. Voici quelques-unes des possibilités de Publishing Partner en matière de composition de pages: Système d'outils graphiques incluant Génération de cercles, ellipses, rectangles, rectangles à coins arrondis, tracé automatique de lignes partiellement horizontales ou verticales, tracé de lignes diagonales, de polygones, et dessin à main levée.

Loin devant?

Une infinité de documents peuvent être créés aisément et rapidement grâce à Publishing Partner fonctionne avec une quarantaine d'imprimantes matricielles et 24 aiguilles dont les compatibles Epson ou Epson graphique, Star, Bubble Boi, ainsi qu'avec toute imprimante laser compatible Postscript ou LaserJet. Publishing Partner facilite vos créations:

quelque soit votre besoin en matière de réalisation de documents, notices, journaux, Publishing Partner apporte la solution rapide, simple et fiable qui vous convient.

Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre entreprise. Quelque soit votre besoin- utilisation de graphismes d'autres programmes,logos personnalisés, bords de pages,en-têtes inhabituelles, Impression d'images digitalisées- Publishing Partner est la solution appropriée. Un ordinateur peut servir à bien d'autres choses qu'à taper des lettres. Voici quelques-unes des possibilités de Publishing Partner en matière de composition de pages: Système d'outils graphiques incluant Génération de cercles, ellipses, rectangles, rectangles à coins arrondis, tracé automatique de lignes partiellement horizontales ou verticales, tracé de lignes diagonales, de polygones, et dessin à main levée. Bref, tout cela montre que Publishing reste malgré

Une infinité de documents peuvent être créés aisément et rapidement grâce à Publishing Partner fonctionne avec une quarantaine d'imprimantes matricielles à 9 et 24 aiguilles dont les compatibles Epson ou Epson graphique, Star, Bubble Boi, ainsi qu'avec toute imprimante laser compatible Postscript ou LaserJet. Publishing Partner facilite vos créations:quelque soit votre besoin en matière de réalisation de documents, notices, journaux, Publishing Partner apporte la solution rapide, simple et fiable qui vous convient. Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre.

Pour conclure

Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre entreprise.

Quelque soit votre besoin- utilisation de graphismes d'autres programmes,logos personnalisés, bords de pages,en-têtes inhabituelles, Impression d'images digitalisées- Publishing Partner est la solution appropriée.Un ordinateur peut servir à bien d'autres choses qu'à taper des lettres. Voici quelques-unes des possibilités de Publishing Partner en matière de composition de pages: Système d'outils graphiques incluant Génération de cercles, ellipses, rectangles, rectangles à coins arrondis, tracé automatique de lignes partiellement horizontales ou verticales, tracé de lignes diagonales, de polygones, et dessin à main levée. Vous en aviez bien plus désormais alors maintenant

Révolution?

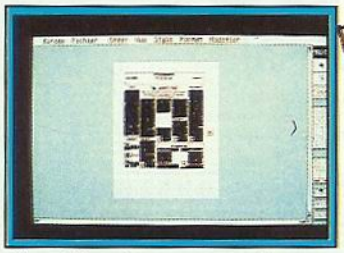
en matière de réalisation de documents, notices, journaux, Publishing Partner apporte la solution rapide, simple et fiable qui vous convient.Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre entreprise.Quelque soit votre besoin- utilisation de graphismes d'autres programmes,logos personnalisés, bords de pages,en-têtes inhabituelles, Impression d'images digitalisées- Publishing Partner est la solution appropriée. Un ordinateur peut servir à bien d'autres choses qu'à taper des lettres. Voici quelques-unes des possibilités de Publishing Partner en matière de composition de pages: Système d'outils graphiques incluant Génération de cercles, ellipses, rectangles, rectangles à coins arrondis, tracé automatique de lignes partiellement horizontales ou verticales, tracé de lignes diagonales, de polygones, et dessin à main levée. Publishing Partner facilite vos créations:

quelque soit votre besoin en matière de réalisation de documents, notices, journaux, Publishing Partner apporte la solution rapide, simple et fiable qui vous convient.Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre entreprise. Quelque soit votre besoin- utilisation de graphismes d'autres programmes,logos

Pour aller plus loin...

Publishing Partner facilite vos créations:quelque soit votre besoin en matière de réalisation de documents, notices, journaux, Publishing Partner apporte la solution rapide, simple et fiable qui vous convient. Synthèse de trois logiciels- Traitement de texte, Composition de pages, Création de documents- Publishing Partner améliore votre productivité personnelle ou celle de votre entreprise.Quelque soit votre besoin- utilisation de graphismes d'autres programmes,logos personnalisés, bords de pages,en-têtes inhabituelles, Impression d'images digitalisées- Publishing Partner est la solution appropriée. Un ordinateur peut servir à bien d'autres choses qu'à taper des lettres. Voici quelques-unes des possibilités de Publishing Partner en matière de composition de pages:ainsi et de ce cette manière on peu voir que PP est un Système d'outils graphiques incluant: Génération de cercles, ellipses, rectangles, rectangles à coins arrondis, tracé automatique de lignes partiellement horizontales ou verticales, tracé de lignes diagonales, de polygones, et dessin à main levée. Vous en aviez bien plus désormais alors maintenant

Dans *Publishing Partner*, le plus simple est d'effectuer une création de colonnes en mode automatique. Cette fonction dispose d'un nombre important de paramètres et les colonnes créées peuvent être modifiées par la suite à l'aide de la souris. Une fois cette opération réalisée, reste à affiner en traçant les emplacements des futurs gros titres, encadrés et autres éléments du même type. L'ensemble ne pose pas de problème particulier si ce n'est que la précision n'est pas toujours au rendez-vous et que cette opération nécessite souvent plusieurs interventions. Signalons donc la présence de règles horizontales et verticales, dont le système de mesure est paramétrable, et qui, dans ce cas, s'avèrent d'une aide précieuse. Cela s'applique aussi aux divers modes de visualisation qui permettent d'avoir une idée rapide (mais au tracé pas toujours fidèle) du travail que l'on réalise. A ce niveau, la prochaine étape est la mise en place des textes. Evidemment, les articles ont été écrits sous traitement de texte (*1st Word Plus* et *Le Rédacteur*) et ont été corrigés. Ainsi, les interventions sur le texte dans *Publishing Partner* seront réduites au strict minimum. L'importation de textes issus



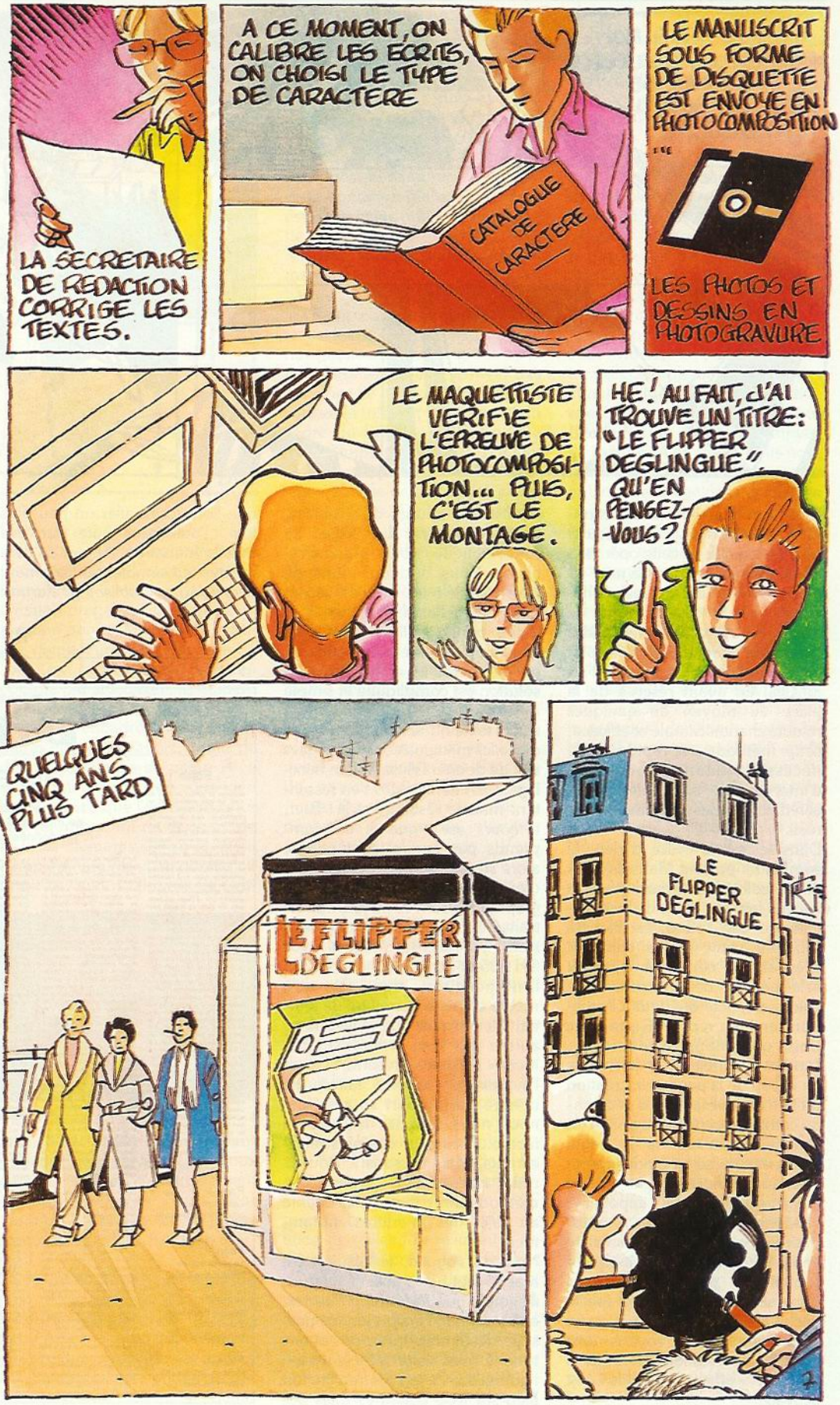
Répartition des masses sur la page.

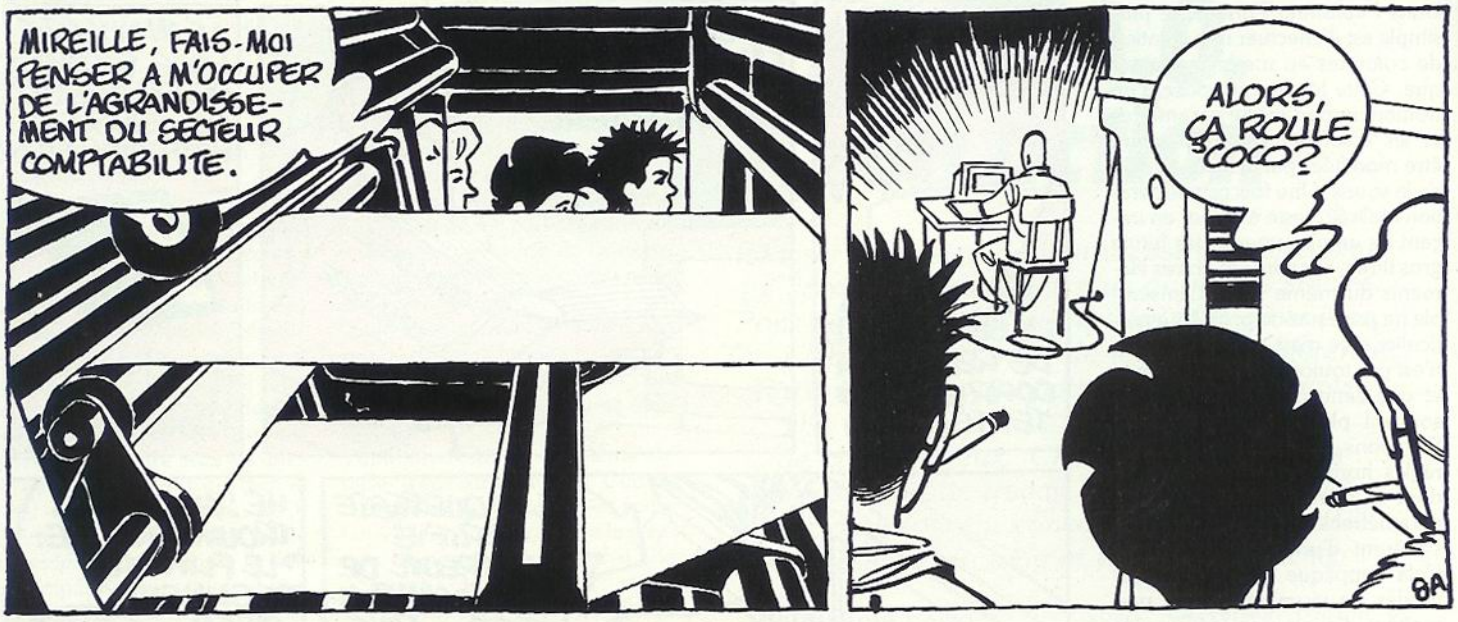


La taille réelle aide à l'ajustage des titres.

de *1st Word* ne pose strictement aucun problème.

En revanche, ceux écrits sous *Le Rédacteur* nécessitent une intervention manuelle en début et fin d'article car des caractères parasites sont présents. Soulignons que nous avons été toutefois obligés de changer de police de caractères sous *Publishing Partner* ce qui s'avère particulièrement long.





Une instruction « Tout sélectionner » serait ici d'un grand secours. La suite logique de cette opération réside maintenant dans la mise en place des intertitres, titres et chapeaux. Pour ces derniers, le mieux est de créer un encadré texte pour chacun afin de les placer sur les colonnes contenant les articles, en ayant réservé de la place au moyen de quelques retours chariot. Simple et efficace, cette méthode est rapide et ne nécessite théoriquement pas d'intervention sur l'interlignage afin d'obtenir des alignements corrects...

Dans le même ordre d'idée, le sommaire présent dans la première colonne en partant de la gauche fait, lui, partie de la même colonne que l'édito. Le filet les séparant vient sur la colonne. C'est simple comme bonjour et cela permet de conserver une colonne intacte qui peut à l'occasion servir de repère. Reste donc trois opérations à effectuer : l'encadré, l'intégration de l'image au milieu de la page et la création du titre du journal. Nous décidons de commencer par l'intégration de l'image au milieu de la page. Après être passé en mode graphique, nous définissons une réserve image, sélectionnons « importer », validons une image et... mais, pourquoi est-elle plein écran cette image ? Pourquoi apparaît-elle sur toutes les pages ? Pourquoi disparaît-elle en mode objet (petite flèche activée) et pourquoi en ce même mode ne voyons-nous aucune réserve image alors que la fonction « afficher dessins » est activée ?

Après des heures de batailles, nous renonçons. Les voies de l'informatique sont impénétrables... Nous décidons donc de faire simple : les images seront intégrées à l'aide d'un cutter et d'une bonne colle... Mais cela pose un problème pour l'encadré qui de surcroît est en habillage. La solution est compliquée et simple à la fois. Il suffit de créer six (6 !) zones texte qui seront, par le biais d'habiles manipulations, arrangées afin de donner l'illusion d'un habillage. Les interlignages s'en ressentent mais le résultat est là ! Bref, toujours est-il que je ne comprends pas ce qui s'est passé ; alors si vous voulez m'expliquer d'où vient ce problème en mode graphique, écrivez au journal qui transmettra (pour plus de précisions, j'utilisais un *Mega 4* avec SH 205 et l'image était en P13).

Il ne nous reste donc plus qu'à mettre en page notre titre de journal. Remarquez que le filet pincé autour du mot « informatiquement » n'est pas présent. Si nous l'avions fait le titre aurait été minoré par rapport au reste car nous nous sommes trouvés en face d'un curseur des plus récalcitrants. Mais passons... Pour le reste nous avons appliqué la méthode des zones textes décrite au sujet des intertitres, notamment.

Nous le voyons, le résultat est malgré tout honorable. Toutefois, il semble que *Publishing Partner*, et à fortiori la version junior, possède des limites que nous avons touché avec cette mise en page rigoureuse. Ce logiciel s'en tire fort bien sur trois colonnes mais dès que l'on désire aller un peu plus loin, l'utilisateur bute sur des détails énervants. Autant de problèmes qui semblent brillamment résolus par *Publishing Partner Master*, logiciel prometteur dont la version définitive n'était pas disponible au moment du test. Il s'agit plus d'un nouveau programme que d'une nouvelle version !

RSG 3.0
Mac



informatiquement

numéro 0 — **Vôtre** — février 1989

Edito

Les révolutions ne sont pas courantes en matière de micro de soir, on voit pourtant une en provenance de l'autre côté de l'Atlantique dont le modeste promoteur n'est autre que Drosterlund, un des gourous US de l'édition de programmes destinés aux familles. Destiné à la console Nintendo, la version est une merveille de jeu se connectant en lieu et place des joypad Nintendo. Sa principale particularité réside dans l'absence totale de contact physique entre menotte de dominateur et manette du joueur(e) outil de dialogue des mains dans une partie de l'espace pour contrôler les déplacements à l'écran. Compatible avec l'ensemble des jeux pour la NES, le UFOrce apporte d'après Drosterlund 40 pour cent de plaisir en plus et est prêté par 100 pour cent des utilisateurs qui ont eu l'occasion de l'essayer... Il dispose de plus de divers bench permettant de le configurer au mieu en fonction du type de jeu et est livré avec des accessoires du genre volant avation pour les jeux réservé contenir un ennemis de jeu le plus proche possible de ce que l'on trouve dans les salles d'arcade. Proposé à un peu moins de 70 dollars soit l'équivalent de 650 F (conversion sur base de 7 F), il sera disponible aux U.S.A. au printemps 1989. Mais au delà du jeu, ce périphérique original laisse présager de beaux développements en matière de sonos. Ainsi, en matière de 3D il pourrait s'avérer particulièrement efficace. Reste donc à l'adapter pour d'autres machines et récemment des ordinateurs. Toutefois, n'ne faut pas se faire d'illusion car que ce soit sous Nasi ou bien sûr sur Mac, la mise en page électronique n'est pas encore le summum absolu.

Sommaire

Page 1
Les nouveaux programmes de mise en page.

Page 1
La révolution de l'impression Laser.

Page 2
Display Postscript. Est-ce bien raisonnable?

Page 3
Ventura 2.0: les PC titillent les Mac!

Ils sont là!

Ils, ce sont les nouveaux programmes de mise en page venus bouleverser les données du marché français...

Dans l'esprit de beaucoup, Mac et publication assistée par ordinateur sont synonymes. Ce n'est pas par hasard puisque l'arrivé fatidique d'Apple à été le premier à disposer d'un environnement performant en ce domaine. Depuis l'époque héroïque des premières versions de Page Maker, les choses on cependant bien évoluées. Apple se désintéresse des utilisateurs professionnels et ses détracteurs aussi. Résultat : une offration des possibilités et des prix. Malgré tout, le Mac propose encore de quelques armes en matière de PPAO (Photo Publication Assistée par Ordinateur) dont le célèbre Ready Set Go! n'est pas le plus inoffensif. C'est vrai, il ne permet pas non plus d'effectuer des alignements au centième de micron. C'est vrai, il est en effroyable lenteur (faut compter un tableau 23 atmo? Ce que l'on demande à un logiciel c'est d'être le meilleur, d'aligner des centres interlignages pour le commun des mortels? Non, ce que l'on demande à RSG c'est d'être utilisable. Et performer du jeu, non seulement il l'est mais en plus il s'acquitte à merveille de sa tâche. La mise en place d'éléments est facilitée par le fait que l'utilisateur travaille sur des encadrés textes ou images. Ces derniers peuvent être saisis n'importe où et jouer ces créer il suffit d'un clic de souris. Bien évidemment, RSG donnent aussi la notion de colonnes que n'est qu'une extension de ce que nous venons de décrire.

Loin devant?

Les deux avantages principaux de ce programme résident dans sa grande facilité à gérer le texte. Le petit éditeur s'avère performants et propose de nombreuses fonctions pour plusieurs langues. L'connaissant? Autre avantage de ce programme sa vitesse d'exécution. Curieusement du reste, nous trouvons la version 3.0 plus performante que la 4.0. Du reste celles-ci vient concurrencer à l'arrivé par la 4.5 alors qu'il semble que la 3.0 doive poursuivre sa route. C'est un peu compliqué mais la stratégie est la suivante : avec RSG 3.0 Letraset attaque le marché bureautique, avec RSG 4.5 les deux designers sont Page Maker et X'Press. Un beau combat en perspective. Mais revenons à nos moutons, c'est-à-dire à la version 3.0. En guise de conclusion nous avons qu'il exist à l'évidence d'un programme performant dans 90% des cas mais qui manque d'originalité. Il ne propose pas de fonctions révolutionnaires et ne fait pas appel à des techniques de pointe. Il est simplement très bien fait et très facile à utiliser. Il ne nous reste plus qu'à attendre la version 4.5 pour voir si elle apporte quelque chose de plus.

La Publication Assistée par Ordinateur existe aussi sur Archimedes! Enfin existera prochainement pour être plus précis. Sur l'Acorn l'adaptation de Timeworks DTP va nommé GST DTP et fonctionne sur le nouvel Operating System de la machine (le Risc OS). Autrement dit, vous devrez patienter jusqu'à avril avant de pouvoir vous produire et la première et les éditeurs auront. Résultat : une offration des possibilités et des prix. Malgré tout, le Mac propose encore de quelques armes en matière de PPAO (Photo Publication Assistée par Ordinateur) dont le célèbre Ready Set Go! n'est pas le plus inoffensif. C'est vrai, il ne permet pas non plus d'effectuer des alignements au centième de micron. C'est vrai, il est en effroyable lenteur (faut compter un tableau 23 atmo? Ce que l'on demande à un logiciel c'est d'être le meilleur, d'aligner des centres interlignages pour le commun des mortels? Non, ce que l'on demande à RSG c'est d'être utilisable. Et performer du jeu, non seulement il l'est mais en plus il s'acquitte à merveille de sa tâche. La mise en place d'éléments est facilitée par le fait que l'utilisateur travaille sur des encadrés textes ou images. Ces derniers peuvent être saisis n'importe où et jouer ces créer il suffit d'un clic de souris. Bien évidemment, RSG donnent aussi la notion de colonnes que n'est qu'une extension de ce que nous venons de décrire.

Peu connu et peu diffusé en France, Rag Time propose d'une philosophie comparable à celle de Ready Set Go! 3.0 : il vise un marché bureautique. La principale innovation apporté par ce logiciel est la présence d'un tableur. Ce n'est en programme permet l'automatisation de séquences de calcule par l'introduction de formules dans les cases d'un tableau. Il s'agit en somme d'une calculatrice surpuissante intégré dans un logiciel de mise en page, ce type de produit facilite la réalisation de tableaux. Ainsi, une entreprise peut aime intégrer dans un document des données chiffrées concernant l'évolution des ventes sur une période précise.

Que conclure?

Evidemment, Rag Time est aussi utilisable en tant que simple programme de mise en page c'est d'ailleurs se version première. Basé sur le même principe que RSG, il permet la création de boîte dans lequels l'on peut intégrer du texte, des images ou encore un élément de tableau venu du cité. Tracés de texte, enchaînements de colonnes et autres opérations d'habitudes sont évalent des plus simples. Rag Time propose de plus des fonctions que l'on ne retrouve pas partout. Ainsi de toutes saisies pour un paragraphe afin de paramétrer les marges, intégration dans un texte de l'heure, zones de numérotation de pages ou bien encore de panachage de textes, etc. Tout cela apparaît au début comme superflus mais ces petits rien simplement parfois grandement la vie. En fait, ce qui fait la différence entre un logiciel de qualité et un produit médiocre ce sont ces petites choses qui font que l'on se sent bien avec un programme et que l'on a envie de l'utiliser. Rag Time est de ceux-là.

Un des points forts de GST DTP réside dans sa capacité à gérer les polices. Il connaît les normes Adobe et Bitstream et se Vaccine de ces permet d'effectuer des réduction ou agrandissements. Les images sont prises de qualité et surtout sans modification des rapports de taille. Signalons la possibilité de gérer ce genre d'éléments à la souris mais aussi par le biais de boîtes de dialogue dans lesquelles l'on saisi directement les paramètres.

Pour aller plus loin

La Publication Assistée par Ordinateur existe aussi sur Archimedes! Enfin existera prochainement pour être plus précis. Sur l'Acorn l'adaptation de Timeworks fonctionne sur le nouvel Operating System de la machine (le Risc OS). Autrement dit, vous devrez patienter jusqu'à avril avant de pouvoir vous produire et le programme et le nouveau jeu de l'éditeur Toutefois, nous avons eu l'occasion de tester une préversion de l'ensemble et les premiers résultats sont assez prometteurs.

Cette version de TimeWorks est certainement la meilleure. Le programme s'avère en effet des plus rapides pour de nombreuses opérations toutefois reste un problème de taille : l'éditeur de textes. Certes, il propose de nombreuses fonctions avec panachage de la saisie ou de la couleur à l'intérieur d'une colonne, la fonction chercher/remplacer, la possibilité d'utiliser plusieurs polices et divers tailles, etc. Toutefois, comme dans Fred Word Plus, l'algorithme de base en mode texte s'avère de piètre qualité et d'une lenteur effectivement acceptable. La solution sauf à l'aide d'un vérifieur lorsque de textes et importer le résultat.

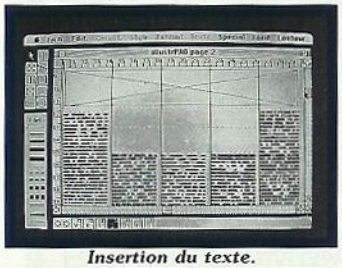
Un des points forts de GST DTP réside dans sa capacité à gérer les polices. Il connaît les normes Adobe et Bitstream et se Vaccine de ces permet d'effectuer des réduction ou agrandissements. Les images sont prises de qualité et surtout sans modification des rapports de taille. Signalons la possibilité de gérer ce



Comme nous vous l'avons expliqué dans la première partie de ce dossier spécial Publication assistée par ordinateur, *Ready Set Go 3.O* sur *Macintosh* est le programme qui nous sert à la réalisation de la rubrique Tam Tam Soft. Ce choix semblera certainement illogique à certains puisqu'il s'avère finalement assez limité et ne permet pas certaines opérations... Toutefois, lorsque l'on définit un cadre de travail strict, il se tire d'affaire à merveille...



Répartition des cadres.



Insertion du texte.



Alignement des colonnes.

L'objectif que nous devons atteindre est donc la réalisation de notre page standard à l'aide de *RSG*. Première et classique étape : la création du gabarit de base. Une fonction permet la création de tracés régulateurs. Ces derniers ne sont pas directement pris en compte par le logiciel : ils guident l'utilisateur pour mettre en place les divers encadrés, colonnes et autres éléments vierges, points de départ de la mise en page. A ce stade, mieux vaut avoir une idée précise de ce que l'on désire créer et il est important de disposer de tous les éléments. Ils se révèlent complémentaires et en oublier ne serait-ce qu'un alourdit le travail... Précisons dès maintenant qu'outre *Ready Set Go*, nous avons utilisé *Mac Write* (traitement de texte), *Photon Paint* (programme de dessin) et... *Hypercard* pour ses Clips Arts bien fournis !



Titres et chapeaux.

La justification de l'utilisation de *Mac Write* est fort simple. Le module traitement de texte de *Ready Set Go* est relativement performant mais saisir les articles directement sous traitement de textes s'avère bien plus rapide. Petit truc pratique : effectuez les corrections sous *Mac Write* et non pas sous *RSG !* Mais revenons-en à notre mise en page. Une fois la première étape effectuée (création du gabarit), l'on peut importer les textes dans *Ready Set Go*. Notez que nous n'importons ni titres, ni intertitres, ni sommaire. Une fois cette opération réalisée, le mieux est d'effectuer une première sortie d'imprimante. De cette manière, la vérification des alignements des textes, en haut et en bas de colonnes est effectuée sur le champ. Evidemment, le résultat est loin d'être parfait. En ce qui nous concerne, nous avons eu la mauvaise surprise de trouver des colonnes de largeur différentes, et surtout la mise en page sortait du cadre de la page A4 introduite dans l'imprimante ! Nous effectuons donc un second tracé régulateur à l'aide de la fonction « Tracer de filets ». De cette manière, on conserve les repères de base et les alignements s'effectuent simplement.

Pour ce qui est du calage de notre mise en page par rapport à une page A4, nous utiliserons l'option « Tout Sélectionner » afin de déplacer tous les éléments en même temps. Ouf ! Les choses commencent à prendre forme... Vient alors l'intégration des titres principaux, chapeaux et intertitres. Les premiers n'appellent pas de commentaires particuliers (nous les avions prévus dès le départ), à l'inverse les intertitres amènent bien des soucis... Vous le savez, un intertitre est en quelque sorte une marque dans un article. A ce titre (hum !), il doit ressortir du texte. L'utilisation d'une police ou bien encore d'une taille de caractère différente de celle utilisée pour l'article auquel il est rattaché s'impose.

Le problème est que cela génère des interlignes (espaces entre deux lignes de textes) variant d'une ligne à l'autre. Résultat : les alignements en bas de colonnes ne sont plus bons... On retrouve d'ailleurs le même problème lorsque l'on intègre les titres dans les colonnes utilisées pour les articles. Compte tenu du fait que *RSG* permet la création de zones de texte de tailles fort restreintes, le mieux est de créer des encadrés destinés à contenir les titres et intertitres afin de les placer à l'endroit voulu. N'oubliez pas cependant de chasser les textes qui se trouvent sous ces encadrés en insérant des retours chariot... Une autre solution consiste à rattraper ces décalages en réglant les interlignes en bas de colonne mais cette solution est longue et donne des résultats peu satisfaisants.

Une fois cela réalisé, nous pouvons nous pencher sur l'intégration des éléments graphiques (illustrations, filets, titre du journal). Précisons que nous ne devons alors plus avoir d'intervention à effectuer sur les articles : césures, corrections diverses, réglages des interlignes doivent être corrects. Les illustrations que nous avons utilisées proviennent d'*Hypercard*. Au moyen de l'album, nous les avons transférées sous *Photon Paint* qui permet de travailler simplement la taille des images. Une fois cette opération effectuée, reste à les importer sous *Ready Set Go*, toujours au moyen de l'album. A ce stade, nous nous sommes aperçus que nous avions oublié une image dans la mise en page. Catastrophe, son intégration oblige à couper dans le texte afin de ne pas être obligé de recommencer à zéro le travail effectué.

Le résultat imprimé montre du reste que *Ready Set Go 3.0* pose problème avec les encadrés graphiques. Un ajustement précis de la position de ces derniers par rapport au texte est impossible d'où la présence de blancs désagréables... La solution consiste à appliquer la même recette que pour les titres : établir une équivalence entre lignes de textes et éléments graphiques ! Malgré tout ces problèmes et défauts, *RSG* permet cependant la réalisation d'une mise en page soignée et agréable. Toutefois, les résultats obtenus avec les autres machines ne sont pas tellement éloignés de ce qu'il permet. Il justifie ainsi son côté bas de gamme, mais cela n'enlève rien à ses qualités.

Geopublish
C 64

La prise en main de Geopublish s'avère simplissime pour qui s'est initié aux rudiments de la PAO avec des logiciels comme *Timeworks* ou *Ready Set Go*, par exemple. Menus déroulants et icônes rendent immédiatement accessibles toutes ses fonctions. De quoi faire pâlir les programmes de PAO sur *Amiga* testés dans notre dernier numéro !

La première phase consiste à coucher sur le papier une prémaquette du document. Il ne faut pas oublier qu'en dépit des apparences, on est en présence d'un programme tournant sur un ordi-

nateur huit bits aux possibilités limitées. La phase préparatoire revêt donc ici une importance primordiale. *Geopublish* n'autorise pas la saisie directe de texte. L'éditeur intégré au programme, qui reprend l'ergonomie et l'ensemble des fonctions du traitement de texte, *Geowrite*, ne peut aisément s'employer que pour des modifications touchant de courtes parties de texte (une colonne, par exemple). Les textes doivent donc être préalablement saisis à l'aide d'un traitement de texte quelconque (les fichiers issus d'autres programmes que *Geowrite* peuvent être convertis sans torture). Le choix d'un interlignage, d'une police et d'un corps de caractères définitifs lors de cette phase facilitera le travail ultérieur. En outre, il sera souvent utile de composer au préalable titres et chapeaux car le texte saisi en mode graphique sous *Geopublish* ne peut être modifié par l'éditeur du logiciel. L'utilisation d'un second lecteur de disquettes simplifie considérablement les inévitables manipulations de fichiers.

La structure générale du document doit ensuite être reportée sur une feuille d'instruction appelée « master page ». Il faut tout d'abord y tracer des lignes de guidage destinées à faciliter l'alignement des colonnes de texte et des divers éléments graphiques devant être imprimés. Ces lignes ne sont que des repères apparaissant à l'écran, non sur le document. Leur positionnement est simple dans son principe : il suffit de déplacer un curseur le long des marges en haut et à gauche de la feuille et de cliquer au bon moment. Dans les faits, l'opération est assez délicate. Les coordonnées du curseur sont en effet affichées en pouces et en fractions de pouces, ce qui complique à outrance les calculs de distance.

Interro surprise : prenez une feuille et calculez la différence, en centimètres, entre 6 pouces 64/72 et 2 pouces 56/80, sachant qu'un pouce vaut 2,54 cm. Vous comprendrez alors les difficultés que rencontre un esprit habitué au système métrique face à un logiciel comme *Geopublish*.

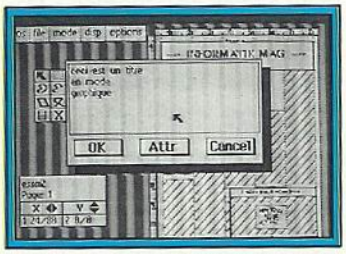
Deuxième difficulté : l'imprécision du joystick, qui justifie pleinement l'acquisition d'une souris. Troisième contrainte : le nombre limité de lignes (huit lignes verticales et huit lignes horizontales). Notre document de référence comporte cinq colonnes, ce qui nécessiterait en principe l'emploi de dix lignes verticales. Nous avons donc « rusé » en utilisant des lignes communes entre les colonnes. Les cadres ayant été ajustés sur ces lignes communes, nous avons craint que les textes ne s'accolent entre eux. Fort heureusement, le logiciel génère de lui-même un espace important (pour ne pas dire excessif !) entre les colonnes.

Des indications permanentes telles que la date, l'en-tête, le pied de page, la numérotation et éventuellement des graphismes ou du texte peuvent également figurer sur ces feuilles d'instruction : elles seront automatiquement reproduites sur chaque page du document. Deux de ces « master page » peuvent être utilisées pour un même document, ce qui permet par exemple de différencier les pages de droite et de gauche.

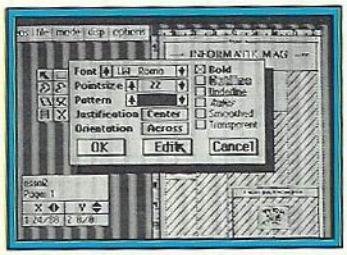
La création du document proprement dit se fait à partir d'éléments (textes ou graphiques) importés. Il faut donc définir, à l'aide de cadres mobiles, les régions dans lesquelles ces éléments vont s'inscrire. Le positionnement des cadres est facilité par une option qui « arrête » le curseur dès que celui-ci rencontre une ligne de guidage de la feuille d'instructions. Le texte importé se répartit ensuite dans les colonnes qui lui sont assignées. Notons que le centrage n'est pas parfait et que le texte se trouve décalé vers la droite de la colonne, ce qui rendra éventuellement nécessaire l'ajustement des filets séparateurs. Le logiciel ne gère pas les césures (ce qui est préférable à une gestion imparfaite !). Il faut veiller à sauvegarder sur une autre disquette les textes et les graphismes devant être employés car *Geopublish* travaille directement avec et les modifie. Pour cette même raison, les fichiers utilisés doivent impérativement être présents sur la disquette de travail. Il est encore possible d'intervenir sur les textes importés grâce à l'éditeur intégré au logiciel. L'importation des graphismes obéit aux mêmes règles et l'image peut être ajustée au cadre.

Un mode graphique offre ensuite à l'utilisateur la possibilité de tracer des filets, des cadres, de composer des titres, d'utiliser des textures de fond, etc. Le déplacement des objets graphiques quels qu'ils soient (dessins, titres ou colonnes de texte) est une opération délicate, l'objet disparaissant au profit d'un cadre qui n'en épouse pas forcément les contours. Il faut ensuite déplacer ce cadre « en aveugle », ce qui impose d'incertains tâtonnements. On est loin d'un véritable mode de visualisation WYSIWYG avec déplacement des objets en temps réels. La recomposition des pages après chaque changement est assez longue, ce qui n'ôte rien au mérite des auteurs : utiliser avec autant d'efficacité les performances du *C64* tient en effet de la prouesse de programmation. Reste un problème de taille : malgré toute notre bonne volonté, nous n'avons pu obtenir de caractères accentués avec ce programme !

Celui-ci prend les principales fonctions de *Geowrite* qui, comme chacun le sait, s'inspire largement de *Mac Write*. Le travail s'effectue colonne par colonne, mais toute intervention modifiant la longueur du texte (changement du corps des lettres, ajout ou suppression de texte, création d'alinéas) se répercute automatiquement d'une colonne à l'autre. Cet éditeur n'autorise pas la saisie directe de texte dans une colonne vide du document. Il n'est guère utilisable que pour en fignoler la présentation finale.



Le titrage s'effectue en mode graphique.



Choix du corps et de la typo d'un titre.


numero 0 INFORMATIK MAG mars 1989

EDITO

Sont-ils la?

De nouveaux programmes de mise en page vont bouleverser le marche...

1989 la revolution

SOMMAIRE

Page 1: les nouveaux programmes de mise en page.

Page 2: Display postcript, est-ce bien raisonnable?

Page 3: News...

PAO un jour, PAO toujours



Seule la loupe laisse apparaître le texte.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

Pour vos commandes...

05 05 13 00

NUMERO VERT

APPEL GRATUIT

AMSTRAD

1943	92 F	143 F
4X4 OFF ROAD RACING	93 F	139 F
A.T.F		146 F
AFTERBURNER	97 F	148 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
ARCHON COLLECTION	94 F	144 F
ARKANOID 2	78 F	129 F
ARTURA		133 F
BARBARIAN	115 F	
BARBARIANS (PSYGNOSIS)	94 F	
BARBARIAN II		NC
BARDS TALE 1	143 F	195 F
BATMAN	83 F	126 F
BOB MORANE OCEANS	134 F	205 F
* BOMBUZAL	99 F	144 F
BUBBLE BOBBLE	89 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	88 F	129 F
CAPTAIN BLOOD	169 F	199 F
CHUCK YEAGER	106 F	182 F
CIRCUS	109 F	163 F
* CLASSIQUES 1	134 F	173 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	120 F
COMMAND PERFORMANCE	120 F	186 F
COMPUTER HITS 6	139 F	184 F
CORRUPTION		269 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
CRAZY CARS II		NC
CYBERNOID 2	94 F	133 F
DAMES GRAND MAITRE JR		216 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	89 F	129 F
DYNAMIC DUO	94 F	144 F
ECHELON	90 F	137 F
ESPIONAGE	109 F	163 F
FER ET FLAMME		249 F
FERNANDEZ MUST DIE	92 F	135 F
FIRE & FORGET	109 F	135 F
FLIGHT ACE	149 F	195 F
FOOTBALL MANAGER II	144 F	
FURY		173 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GAMES OVER II	95 F	145 F
* GARY LINEKER HOTSHOT	83 F	125 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI		145 F
GAUNTLET	38 F	
GIANTS	120 F	139 F
GUERILLA WAR	87 F	137 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HADES		NC
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	245 F
HOLOCAUSTE		203 F
HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	133 F
* IL ETAIT UNE FOIS		154 F
INCROWD	126 F	165 F
ISS	117 F	162 F
JAWS		183 F
JINX	93 F	139 F
KARATE ACES	115 F	149 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	129 F	169 F
L'ILE		144 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LAST NINJA 2	115 F	143 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
LEO STORM	93 F	139 F
LES AVENTURIERS	154 F	205 F
LES FUTURISTES	147 F	197 F
LIVE & LET DIE	95 F	139 F
MANOIR DE MORTEVILLE		144 F
MAXI BOURSE	149 F	184 F
MOTOR MASSACRE	94 F	138 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OFF SHORE WARRIOR	128 F	168 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
OUTRUN	99 F	128 F
OVERLANDER	95 F	145 F
PACLAND	94 F	143 F
PACMANIA	93 F	143 F
PEGASUS	145 F	189 F
PLATOON	85 F	145 F
PROFESSION OETECTIVE		168 F
R TYPE	93 F	143 F
RAMBO III	83 F	129 F
RETURN OF JEDI	98 F	148 F
ROBOCOP	97 F	137 F
ROY OF THE ROVERS	114 F	
S.D.I	98 F	
SALAMANDER	85 F	
SAMURAI WARRIOR		139 F
SAVAGE	95 F	147 F
SKY HUNTER	154 F	
SKYX		173 F
SOCCER SIMULATOR	112 F	163 F
SPACE ACE	138 F	
SPITTING IMAGE	147 F	192 F
STREET SPORTS BASKETBALL		145 F
SUPER SPORT	95 F	139 F
SUPERMAN	109 F	
SUPREME CHALLENGE	147 F	197 F
TECHNOCOP	99 F	147 F
TEN GREAT GAMES 3	147 F	171 F
THE MUNSTERS	98 F	148 F
THUNDERBLADE	89 F	138 F
TIGER ROAD	91 F	138 F
TITAN	127 F	167 F
TOP LEVEL		203 F
TOTAL ECLIPSE	93 F	144 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
TYPHOON	83 F	126 F
VICTORY ROAD	83 F	129 F
WAR IN MIDDLE EARTH	98 F	
WEC LE MANS	83 F	126 F

ATARI ST

ADVANCED RUGBY	203 F
AFTERBURNER	219 F
AFRICAN RAIDERS	NC
ARTURA	184 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	288 F
BALLISTIX	194 F
BARBARIANS II	168 F
BATMAN	168 F
BILLARD SIMULATOR	197 F
BOMBUZAL	192 F
BUGGY BOY	179 F
CAPTAIN FIZZ	148 F
CARRIER COMMAND	229 F
CHAOS STRIKES BACK	NC
CIRCUS	233 F
COLOSSUS CHESS 10	234 F
* COMPILATION BUGGY BOY	248 F
COSMIC PIRATE	NC
CRAZY CARS 2	247 F
CUSTODIAN	198 F
CYBERMIND	192 F
CYBERNOID	184 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	182 F
DAMES GRAND MAITRE	482 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
DOUBLE DRAGON	179 F
D.N.A. WARRIOR	NC
DUGGER	213 F
DUNGEON MASTER	235 F
ELITE	224 F
EMMANUELLE	199 F
* EMULCOM	840 F
EXPLORA II	307 F
F 16	NC
FALCON	289 F
FERRARI FI	NC
FLYING SHARK	252 F
FOFT ST	275 F
FOOTBALL MANAGER II	182 F
FUSION	240 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
GAMES WINTER EDITION	203 F
GUNSHIP	229 F
HEROES OF THE LANCE	225 F
HOT SHOTS	165 F
HOTBALL	225 F
INTERNATIONAL KARATE +	183 F
INTERNATIONAL SOCCER	169 F
IRON LORD	NC
ISS	221 F
JAWS	245 F
KINGS QUEST IV	317 F
LA QUETE DE L'OISEAU DU	242 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	223 F
LEADERBOARD COLLECTION	235 F
LEISURE SUIT LARRY II	317 F
LES PORTES DU TEMPS	NC
LOMBARD RALLY	242 F
LUDICRUS	188 F
MANHUNTER	369 F
MANOIR MORTEVILLE	173 F
MARSCOP	NC
MEURTRE A VENISE	240 F
MICKEY MOUSE	185 F
MINIGOLF	189 F
MOTOR MASSACRE	190 F
NIGHT HUNTER	259 F
OFF SHORE WARRIOR	239 F
OPERATION JUPITER	185 F
OPERATION NEPTUNE	258 F
OPERATION WOLF	168 F
ORBITOR	259 F
OUTRUN	194 F
PACMANIA	192 F
POWERDROME	223 F
PRISON	240 F
PUFFY'S SAGA	224 F
PURPLE SATURN DAY	225 F
R TYPE	209 F
RAFFLES	240 F
RAMBO III	168 F
RETURN OF JEDI	192 F
ROY OF THE ROVERS	199 F
SAVAGE	NC
S.D.I (ACTIVISION)	182 F
SKATEBALL	NC
SOCCER	NC
SPEEDBALL	242 F
SPITTING IMAGE	240 F
STARGLIDER 2	223 F
SUPER HANG ON	143 F
* SUPER SPLIT	290 F
SUPERMAN	242 F
SUPERSTAR ICE HOCKEY	249 F
THUNDOCOP	196 F
TEST DRIVE II	NC
THE MUNSTERS	198 F
THUNDERBLADE	179 F
THUNDERWING	213 F
TIMES OF LORE	280 F
TITAN	247 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
U.M.S.	NC
VERMINATOR	NC
WANTED	205 F
WAR IN MIDDLE EARTH	371 F
WILLOW	288 F
ZANY GOLF	234 F

AMIGA

ADVANCED SKI SIMULATOR	213 F
AFTERBURNER	259 F
ARKANOID 2	210 F
ARTURA	203 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	288 F
BALLISTIX	197 F
BAT MAN	210 F
BATTLE CHESS	243 F
BILLIARD SIMULATOR	247 F
BOMBUZAL	214 F
BUGGY BOY	239 F
CALIFORNIA GAMES	165 F
CAPTAIN BLOOD	292 F
CARRIER COMMAND	229 F
CIRCUS	253 F
CRAZY CARS	239 F
CUSTODIAN	168 F
CYBERNOID	203 F
CYBERNOID II	NC
D.N.A WARRIOR	213 F
DOUBLE DRAGON	192 F
DRAGON'S LAIR	392 F
DUGGER	213 F
DUNGEON MASTER	223 F
ELITE	243 F
EXPLORA	335 F
FALCON	299 F
FIRE AND FORGET	235 F
FIREZONE	259 F
FISH	266 F
FOOTBALL MANAGER II	199 F
FUSION	242 F
GALACTIC CONQUEROR	239 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
HEROES OF THE LANCE	259 F
HOT SHOTS	165 F
HOTBALL	246 F
* HUMAN DESIGN DISK	259 F
HYBRIS	258 F
IK+	288 F
INTERCEPTOR	249 F
INTERNATIONAL SOCCER	219 F
ISS	272 F
KRYSTAL	NC
LA QUETE DE L'OISEAU DU	258 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	232 F
LES PORTES DU TEMPS	NC
LIVE & LET DIE	221 F
LOMBARD RALLY	242 F
LUDICRUS	240 F
MARSCOP	NC
MOTOR MASSACRE	190 F
NEBULUS	187 F
OBLITERATOR	195 F
OPERATION JUPITER	258 F
OPERATION WOLF	210 F
OUTRUN	209 F
PACMANIA	193 F
* PHANTOM FIGHTER	259 F
POPULOUS	NC
PRISON	240 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
REBEL CHARGE AT CHICKAMA	288 F
RETURN OF JEDI	193 F
ROCK CHALLENGE	299 F
ROCK'N ROLL DATA DISK	114 F
SOCCER	NC
SPACE QUEST 2	371 F
SPEEDBALL	253 F
SUPER HANG ON	288 F
SUPERMAN	242 F
SWORD OF SODAN	336 F
TECHNO COP	190 F
TEENAGE QUEEN	248 F
* THE GAMES :WINTER EDIT	186 F
THUNDERBLADE	210 F
* TIMES OF LORE	280 F
TITAN	251 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	280 F
TV SPORTS	317 F
ULTIMATE MILITARY SIMULA	261 F
U.M.S	NC
WILLOW	288 F
ZANY GOLF	259 F

COMMODORE 64

10 COMPUTER HITS 5	146 F
4X4 OFF ROAD RACING	145 F
ACE 2088	109 F
AFTERBURNER	95 F 143 F
ARTURA	145 F
BARBARIAN II	143 F
BARD'S TALE III	199 F
BATMAN	131 F
BATTLE ISLAND	109 F
BOMBUZAL	115 F 144 F
BUGGY BOY	155 F
CALIFORNIA GAMES	145 F
CAPTAIN BLOOD	155 F 179 F
CIRCUS	109 F
COMMAND PERFORMANCE	119 F 139 F
CORRUPTION	165 F
CRAZY CARS	129 F 155 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F 145 F
DEFIS DE TAITO	123 F 143 F
* DNA WARRIOR	109 F
DOUBLE DRAGON	112 F 159 F
DRAGON NINJA	83 F 136 F
DUNGEON MASTER ASSISTANT	307 F
DYNAMIC DUO	106 F 143 F
* ELIMINATOR	101 F 154 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	155 F
ESPIONNAGE	115 F 179 F
F14 TOMCAT	163 F
FISTS 'N' THROTTLES	139 F 189 F
* FLIGHT ACE	147 F 192 F
GAME SET & MATCH 2	139 F 187 F
* GRAND PRIX CIRCUIT	109 F 163 F
HOT SHOTS	95 F 129 F
INCROWD	126 F 150 F
IRON LORD	NC
ISS	117 F 163 F
LAST NINJA 2	125 F 143 F
LIVE & LET DIE	95 F 123 F
* NAV COM 6	109 F 141 F
NO	189 F
OPERATION WOLF	93 F 133 F
PACLAND	162 F
* PACMANIA	109 F 162 F
PETER BEARDSLEY'S INT. F	145 F
R TYPE	93 F 143 F
RAMBO III	87 F 126 F
REBEL CHARGE AT CHICKAMA	221 F
* ROCKET RANGER	192 F
ROY OF THE ROVERS	159 F
SALAMANDER	135 F
SOCCER	136 F 181 F
SOCCER SIMULATOR	109 F 159 F
* SOLDIER OF LIGHT	99 F 145 F
SPITTING IMAGE	187 F
STARRAY	163 F
SUPERMAN	42 F 159 F
T.K.O	109 F 163 F
TENNIS SERVE'N'VOLLEY	109 F
TERMINATOR	109 F 163 F
THE MUNSTERS	109 F 163 F
THUNDERBLADE	91 F 131 F
TIMES OF LORE	106 F 149 F
TITAN	173 F
TOTAL ECLIPSE	106 F 138 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F
WAR IN MIDDLE EARTH	163 F
WEC LE MANS	83 F 126 F
WHERE IN EUROPE IS CARME	347 F

PC & COMPATIBLES

* AIRBORNE RANGER 3"1/2		274 F
BALANCE OF POWER 1990 ED		288 F
BATTLE CHESS	288 F	288 F
BATTLETECH		371 F
CHESSMASTER 2100		398 F
DOUBLE DRAGON		189 F
* DUNGEON MASTERS ASSIST		317 F
F16 COMBAT PILOT CGA		227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F	365 F
FALCON		289 F
FIRE AND FORGET		205 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	429 F	
FOOTBALL MANAGER II		218 F
GALACTIC CONQUEROR		230 F
GOLDRUSH		221 F
GRAND PRIX CIRCUIT	259 F	259 F
GUERILLA WAR		296 F
GUN SHIP		309 F
HEROES OF THE LANCE		259 F
HOT SHOTS		179 F
HUMANOIDS		250 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F	371 F
LA GUERRE DES ETOILES		240 F
LA QUETE DE L'OISEAU DU		258 F
LEGEND OF THE SWORD		288 F
LOMBARD RALLY		259 F
MANOIR DE MORTEVILLE		221 F
MIGHT AND MAGIC		371 F
OPERATION JUPITER 3"1/2		258 F
ORBITOR		235 F
PEGASUS 3"1/2		279 F
POLICE QUEST II		259 F
POOL OF RADIANCE	398 F	398 F
REBEL CHARGE AT CHICKAMA		288 F
ROCKET RANGER	298 F	298 F
STARWARS		NC
SUPERMAN		259 F
TIMES OF LORE		288 F
TITAN	259 F	259 F
UMS		NC
WAR IN MIDDLE EARTH		369 F
WASTELAND		288 F
WILLOW		288 F

SEGA

AFTERBURNER	289 F
CHOPLIFTER	249 F
DOUBLE DRAGON(CART)	294 F
F 16	189 F
GOLVELLIUS(CART)	306 F
GREAT BASKETBALL	249 F
NINJA	289 F
OUT RUN	289 F
PENGUIN LAND (CART)	289 F
RAMBO III (CART)	317 F
SPACE HARRIER 3D (CART)	289 F
THUNDER BLADE(CART)	289 F
WONDERBOY II	289 F

M.S.X.

AFTERBURNER	134 F
AMERICAN TRUCK (CART)	185 F
CALIFORNIA GAMES	102 F
CRAZY CARS (CART)	235 F
GOLVELLIUS (CART)	219 F
MATCH DAY II	82 F
NINJA II	117 F
OPERATION WOLF	75 F
OUTRUN	93 F
PACLAND	125 F
Q BERT (CART)	184 F
RAMBO III	75 F
ROBOCOP	81 F
SALAMANDER	225 F
SOCCER (CART)	184 F
* THE MUNSTERS	109 F
TOURNAMENT GOLFT (CART)	238 F
WEC LE MANS	83 F

MANETTES

CRYSTAL	179 F
ERGOSTICK	199 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
NAVIGATOR	149 F
PC ANKO	155 F
PHASER GUN AMIGA	445 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	109 F
2 SPEED KING	198 F
SUPER PRO	89 F
SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS	105 F
SWITCH JOY 1 (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY 1	159 F
SWITCH JOY 2	79 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	75 F
ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
-pour 50 DK 5"1/4	110 F
-pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIMANTE PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLES PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- AMSTRAD	109 F
- ATARI ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" boite de 5 (CODEX)	99 F
-3" boite de 10 (AMSOFT)	250 F
-3"1/2 boite de 10 (PRECISION)	155 F
-5"1/4 boite de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79 F
FILTRES ECRANS :	
- COULEUR 12"	179 F
- COULEUR 14"	239 F
- MONOME 12"	129 F
- MONOCHROME 14"	149 F
HOUSSES :	
- AMIGA 500 ou 2000	125 F
- COMMODORE	125 F
- CPC 464/6128	125 F
- PCW 9512	125 F
- PCW 8256	125 F
- PC 1512	125 F
- ST 520	125 F
- ST 1040	125 F
- TO8	125 F
KIT NETTOYAGE	80 F
LISTING 60g 370 pages	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	86 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK	50 F
SUPPORT ECRAN 14"	160 F
SUPPORT ECRAN 12"	130 F
TAPIS SOURIS (G,R,V,OU B)	75 F

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

* *Indique les Nouveautés.*

B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone 43 96 57 83 - 43 96 57 84

Vente par Correspondance uniquement.
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h.

La parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas responsable d'un retard de parution.

Commandez par MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL ★ STAR **-10%**

BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
				Frais de Port et Emballage	+ 15 francs
				C.R.	
				TOTAL	

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration ...../..... Signature,

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

carte bleue CB

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES

STARSOFT

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

TILT 04/89

N° Client (si connu) .....
NOM .....
Prénom .....
Date de naissance .....
Adresse .....
Ville .....
Code postal ..... Tél. .....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

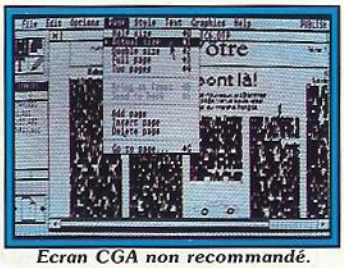
Timeworks
PC

Première chose à faire : installer l'imprimante. Les capacités du logiciel sont en effet différentes selon l'imprimante installée. Les lasers disposent de polices et de tailles de caractères plus nombreuses.

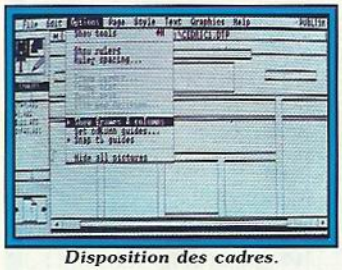
Cela pose un problème dès le départ. Imaginez que vous désiriez sortir votre œuvre sur une imprimante laser, mais que vous ne l'ayez pas à disposition. Il vous est impossible de constater les résultats sur votre matricielle.



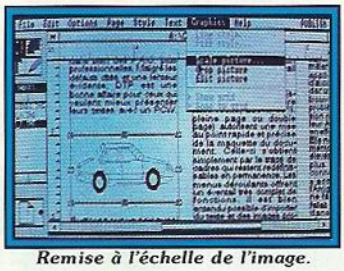
Mise en place du gabarit.



Ecran CGA non recommandé.



Disposition des cadres.



Remise à l'échelle de l'image.



informatiquement

numéro 0 — **Vôtre** — février 1989

Edito

Ils sont là!

Ils, ce sont les nouveaux programmes de mise en page venus bouleverser les données du marché français...

1989 La révolution

Sommaire

Page 1 Les nouveaux programmes de mise en page

Page 1 La révolution de l'impression laser

Page 2 Display Postcript Est-ce bien raisonnable?

Page 3 Ventura 2.0: les PC titillent les Mac!

Pour aller plus loin

Le jeu des erreurs

Dans la première partie de notre dossier sur la publication assistée par ordinateur (voir Tilt numéro 64 de février 1989), nous vous proposions une page créée par nos soins sur ordinateur afin de mieux vous faire comprendre les principes de base de la mise en page. Nous vous avions alors proposé un petit jeu : effectuer une analyse critique de cette page et relever les diverses erreurs ou les éléments douteux...
Signalons tout de suite que ce que nous allons exposer ci-dessous paraîtra à certains tatillon. De même, les « pros » de la maquette nous reprocheront de chercher à être trop carrés, c'est-à-dire de chercher une perfection inutile. N'oublient-ils pas qu'avant de parvenir à un certain négligé étudié mieux vaut connaître d'autres aspects de la mise ne page ?
Avant toute chose, regardons le haut de la page (que nous reproduisons ici même à nouveau). Le titre du journal n'appelle pas de commentaires particuliers. En revanche, il en est tout autrement des titres d'articles. Pourquoi diable « Edito » et « 1989 La Révolution ! » ne sont-ils pas au même aligné, c'est-à-dire à la même hauteur ? Il est vrai que l'un des titres (le second) est sur deux lignes mais, que diable ! il était possible de réduire le corps — la taille — des caractères afin de le faire tenir sur une seule... Signalons que l'alignement du titre « Ils sont là » n'est en revanche pas une obligation. Il s'agit d'une accroche que l'on doit faire ressortir par tous les moyens. Quitte à choquer ? Pourquoi pas ?... Dans le texte, nous retrouvons, de même, divers problèmes d'alignements (voir notamment les trois dernières colonnes en partant de gauche). Les non-alignements de haut de colonne sont dus à un travail effectué un peu trop rapidement. En ce qui concerne les bas de colonne, cela résulte de l'utilisation d'une mauvaise méthode pour la mise en place d'intertitres. Ces derniers sont en effet partie intégrante du texte. Comme ils sont d'un corps différent de celui utilisé pour les articles, ils vont varier les interlignes et cela se paye en fin de colonne... Evidemment, il est toujours possible de jouer sur les interlignes lorsque le programme le permet mais voyez un peu ce que cela donne sur le bas des deux dernières colonnes en partant de la gauche. Edifiant, non ? Autre gros problème de cette mise en page : le centre est d'un triste ! Pourquoi ne pas l'égayer d'une image située sur la colonne du milieu ?
Allez voir les sessions de travail : le résultat est frappant ! Certains défauts mineurs comme l'habillage contestable (dans l'encadré) ou encore une distribution des blancs pas toujours heureuse (voir le chapeau, sous le titre « Ils sont là ! ») peuvent aussi être relevés. Ils s'expliquent par les contraintes imposées par le programme ainsi que par la recherche du meilleur compromis entre gain de temps et qualité des résultats. D'ailleurs, il s'agit très précisément d'un principe de base de la micro-édition !

Vous allez me dire que, *Timeworks* étant WYSIWYG, cela n'a pas d'importance. Si vous avez un écran Hercules ou EGA, ça peut passer, mais, en CGA courant, bonjour la galère ! Les caractères ne sont placés qu'approximativement, leur taille ne correspond pas à la réalité. Quant à la page entière, elle devient un magma informe. Rassurez-vous, tout s'arrange à l'impression. Mais cela exige des essais plus ou moins fréquents, contraignant à avoir l'imprimante sous la main.
Vous avez dessiné sur une feuille l'aspect général que vous voulez donner à votre canard. Il implique la création d'une feuille de style. Quatre formats, dont un format horizontal, sont proposés. Nous allons choisir un traditionnel A4. Avant de déterminer le nombre de colonnes et leur espacement, il est préférable de choisir la graduation : en points, centimètres ou pouces (inches). Je conseille les pouces pour leur plus grande précision. Cela sera utile lors du placement des cadres. On revient ensuite à la création de la feuille de style. Le nombre de colonnes — cinq dans notre exemple — est très facile à sélectionner avec la souris. Les marges par défaut ont une imperfection que j'ai retrouvée sur plusieurs imprimantes : si on les laisse telles quelles,

LA RÉFÉRENCE...

UN OUVRAGE ÉVÉNEMENT

Pour vous permettre de tirer pleinement parti, en simple utilisateur ou en programmeur chevronné, de cette formidable machine qu'est l'ATARI ST 520, 1040, MEGA ST 2 et 4, les Editions WEKA éditent un ouvrage exceptionnel, ne laissant de côté aucun aspect soft ou hard, qui constitue l'indispensable "bible" de tout Atariste !



CONNAISSEZ A FOND LA CONSTITUTION DE VOTRE MACHINE !
C'est la base de tout développement sérieux. Vous découvrez la structure matérielle de votre Atari et les principes de fonctionnement des composants. Vous disposez de tous les plans et schémas de votre machine, largement commentés.

DÉCOUVREZ LA STRUCTURE DU SYSTÈME D'EXPLOITATION ! Tous les secrets du DOS, de GEM, du BIOS et XBIOS; toutes les routines et mots de commande du système. Des tableaux très complets présentent et commentent les adresses des points d'entrée des routines du système d'exploitation, et même les adresses dérivées.

CHOISISSEZ ET MAITRISEZ LES LANGAGES ADAPTÉS A VOS BESOINS !
Basic-GFA, Basic-ST, Logo, Assembleur, C, Pascal, Modula 2... sont passés au crible, sans parti-pris ni complaisance, selon divers critères. Chacun d'eux est présenté en détail, accompagné de nombreux programmes, routines, exemples...

DEVENEZ UN SPÉCIALISTE DES EXTENSIONS HARD ! Un chapitre entier détaille les particularités des différents ports, aborde tous les problèmes d'extensions hardware et vous propose différentes solutions-types. Finis les longs tâtonnements et les montages aléatoires !

TROUVEZ LES LOGICIELS QU'IL VOUS FAUT ! Comme pour les langages, tous les grands logiciels sont testés sans pitié. De plus vous trouvez dans l'ouvrage quantité de programmes originaux sophistiqués : base de données, graphisme 2D et 3D, simulateur de vol...

UN OUVRAGE ORIENTÉ A 100% VERS LA PRATIQUE ! L'ouvrage est écrit dans un style clair et agréable; sa structure permet d'aborder les problèmes progressivement et facilement. A votre disposition, une bibliothèque de routines, de nombreux programmes de qualité , des exemples et schémas... vous permettent de développer en vrai professionnel !

Un classeur à feuillets mobiles très robuste
• Grand format 21 x 29,7 cm • 500 pages
• Une disquette

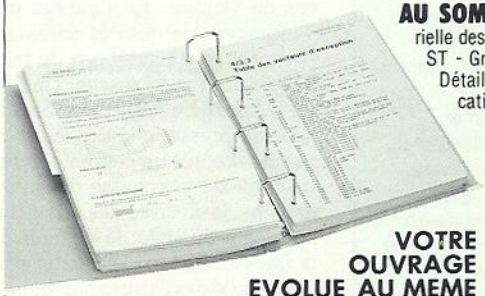
PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE DE SOUSCRIPTION : -17%

si vous commandez avant le 31/08/89 **75 F**

ECONOMISEZ

Si vous commandez avant le 31/08/89 l'ouvrage vous est proposé au prix exceptionnel de **375 F** au lieu de ~~450 F~~

AU SOMMAIRE : Guide de l'utilisateur - Conception matérielle des ST - Le système d'exploitation - Langages des Atari ST - Graphisme - Son - Logiciels à caractère professionnel - Détail d'utilisation des périphériques - Programmes - Fabrication de circuits imprimés additionnels, etc...



VOTRE OUVRAGE EVOLUE AU MEME RYTHME QUE L'UNIVERS ATARI !
Un système exclusif de compléments et de mises à jour (150 pages environ), envoyé tous les 2 mois en principe, qui s'intercalent sans problème dans l'ouvrage (système des feuillets mobiles). Votre ouvrage est donc un investissement à long terme, il ne se démode jamais ! (Ces compléments et mises à jour sont bien sûr facultatifs).

VOTRE CADEAU GRATUIT

Acceptez en cadeau la disquette "WEKA", pleine de programmes et utilitaires originaux écrits par les auteurs de l'ouvrage, elle vous rendra de grands services !



LA DOUBLE GARANTIE : "SATISFAIT OU REMBOURSE".
Les Editions WEKA pratiquent une politique transparente et avantageuse avec ses clients :

• Si, au vu de l'ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas à votre attente, retournez-le dans les 15 jours, sans avoir à vous justifier : vous serez intégralement remboursé !

• Cette même garantie vous est consentie pour chacun des compléments et mises à jour. Ce service est facultatif et annulable, sans aucun frais, sur simple demande.

Editions WEKA - 82, rue Curial 75935 Paris Cédex 19 — SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

BON DE COMMANDE

OUi je souhaite recevoir "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520 et ST 1040" au prix de 375 F.TTC, port compris au lieu de 450 F.TTC. Si l'ouvrage ne correspond pas à mon attente, je peux vous le retourner dans les 15 jours qui suivent sa réception et je serai intégralement remboursé.

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi tous les 2 mois en principe par des compléments et mises à jour de 150 pages environ au prix franco de 215 F.TTC.

Je pourrai bien sûr interrompre ce service à tout moment sur simple demande. Veuillez trouver ci-joint mon règlement de 375 F à l'ordre des Editions WEKA.

☐ Envoi par avion : 110 F par titre.

A renvoyer, accompagné de votre règlement, sous enveloppe, sans timbre, aux Editions WEKA, Libre réponse N° 5 - 75941 Paris Cédex 19.

Nom _____ Prénom _____
N° et Rue _____
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____
Téléphone _____
Date _____ Signature* ▶

** Signature des parents ou tuteurs pour les mineurs.*

951307

l'impression aura tendance à se faire trop à droite, allant jusqu'à effacer quelques millimètres à l'extrême droite. Pour éviter cet inconvénient, je conseille de déplacer toute la page (marges droite et gauche) vers la gauche d'un bon quart de pouce. La feuille de style terminée, n'oubliez pas de la sauvegarder. Elle peut servir pour le prochain numéro de votre journal.

On passe maintenant à l'ouverture des différents cadres qui formeront les pavés dans lesquels le texte ou les images viendront s'intégrer. Cette opération ne présente pas de difficulté particulière. Les grands cadres (colonnes et titre) se créent en mode « page entière », les plus petits — à intégrer parfois dans les plus grands — en mode « taille réelle ». Sachez que placer un cadre dans — ou plutôt sur — un autre implique qu'il y aura forcément une marge incompressible. Les alignements se feront avec plus de précision après l'étape suivante, l'importation des textes. Opération là encore très facile : on clique dans la fenêtre désirée, puis on va chercher du texte préalablement stocké sur disquette à partir d'un traitement de texte (il s'agit ici de fichier Sprint sauvegardés en ASCII). Bien aligner les hauts de colonnes sur une seule ligne contraint à travailler en mode double grossissement et à monter un peu la première. Pour aligner le bas, rien à faire, sinon s'en remettre au hasard. Le moindre saut de paragraphe dérègle tout. Pendant ce travail et périodiquement par la suite, il faut sans cesse réajuster les bordures des cadres au dixième de pouce.

On ajoute maintenant les titres, intertitres et chapeaux. Contrairement aux textes dont le style est fixé en mode normal justifié et, ici, en corps 7, il faut leur attribuer un style de paragraphe différent (titre ou sous-titre) plus grand, centré et avec une police différente. Les filets peuvent être créés par le module graphique, une élaboration lente et délicate ou, plus facilement, en rendant apparents les bords des cadres. C'est ce mode plus pratique que nous utilisons. Les dessins, importés (ici, à partir de disquettes de *Clip'arts* fournies par *Wings* — mais un scanner comme le Handy scanner convient) posent un petit problème. Ils sont conçus à partir de coordonnées fixes, mais viennent se loger entièrement dans le cadre ouvert. Comme la proportion est rarement la même, il faut, soit couper une partie de l'image, ce qui ne contraint pas à redéfinir la taille du cadre, soit la remettre à l'échelle, ce qui oblige à agrandir le cadre, jouant alors sur le texte lui-même. Maintenant que tout est en place, il va falloir effectuer un travail fastidieux : la vérification des césures qui, il faut bien l'avouer, sont très fantaisistes. Si elles ne conviennent pas, on élimine le tiret mal placé et, éventuellement, on en rajoute un à l'endroit désiré. Ne reste plus qu'à imprimer et revoir les détails. Mais ne vous faites pas d'illusions. *Timeworks* n'est qu'imparfaitement WYSIWYG : il faut plusieurs impressions avant d'atteindre la perfection.

QUOI DE MIEUX POUR CONCLURE QU'UN CONCOURS

Ce tour d'horizon de la PAO que nous venons d'effectuer ensemble ne prétend pas être complet. Certains logiciels, pourtant importants comme *PageMaker* et *Ventura* sur *PC*, ont été écartés pour cause de prix trop élevé. Nous avons considéré que, pour un usage personnel, il était inutile de s'offrir des logiciels coûteux dont seule une petite partie serait utilisée dans les faits. Si, plus tard, vous désirez devenir des pros, il sera toujours temps de changer votre vieille mob contre une vraie auto.

En attendant, *Tilt* vous offre une chance de mettre en pratique tous les beaux préceptes qui vous ont été communiqués. C'est une chance qui peut rapporter, puisqu'elle prend la forme d'un concours doté de nombreux prix. Pour y participer, rien de plus simple : il faut réaliser sur papier format A4 un journal (un vrai, avec un titre, un sommaire, des articles et des illustrations !) et nous l'adresser si possible sans le plier, dans une grande enveloppe. Il doit avoir au minimum une page, au maximum quatre. Pour le reste, tout est libre. Vous pouvez vous servir de n'importe quelle machine et du logiciel que vous aimez. Vous pouvez traiter tous les sujets (pirates, c'est le moment de vous défouler !), qu'ils aient ou non un rapport avec la micro-informatique. Rien ne vous empêche de parler d'astronomie, de bateau, d'animaux ou de la vie de votre quartier. Vous pouvez vous regrouper, c'est même conseillé. Les clubs ou les classes peuvent participer sans problème. Il vous suffira d'indiquer dans l'« ours » les noms et les fonctions des intervenants. Mais mettez-vous d'accord par avance : c'est le directeur de publication ou, à défaut, le rédacteur en chef qui recevra le prix en cas de victoire. Et n'oubliez pas d'indiquer vos nom et adresse !

Attention, il ne suffit pas de faire beau, il faut aussi susciter l'intérêt du lecteur. Le jury, composé de gens de presse, choisira les vainqueurs d'après un certain nombre de critères : la richesse des informations, la diversité des rubriques, la qualité du style, la vigueur ou la finesse du ton, la valeur et le bien-fondé des illustrations et, bien sûr, la maquette. Il sera tenu compte des possibilités des différents matériels utilisés. En plus des prix bien matériels, les trois meilleurs auront l'honneur suprême d'être dans *Tilt*. Au moment où, on le sait, certains journaux cherchent des collaborateurs, n'est-ce point là un moyen élégant de se tester soi-même ?

Alors, endossez votre costume de reporter, aiguisez votre plume d'éditorialiste, adoptez la démarche conquérante de l'envoyé spécial, et ralliez-vous au cri unanime de : « C'est parti, coco ! » Le concours commence tout de suite et se termine le 1er mai. Il n'y a pas de temps à perdre !

Mathieu Brisou,
Jean-Philippe Delalandre,
Jean-Loup Renault.

Les conseils de Juridix Briztou

Vous vous en doutez : la réalisation d'un journal ou d'une publication ne s'improvise pas, aussi modeste soit-il. Avant tout autre chose, et outre son contenu, vous devez choisir la forme juridique qui vous permettra l'édition de votre bébé. La plus simple est l'édition privée. Lorsque vous expédiez une lettre à un ami, vous n'êtes pas redevable envers la loi des bénéfices qu'elle peut directement vous apporter. Imaginez, par exemple, que vous écrivez à votre meilleur ami pour lui demander son avis sur un placement en Bourse. Si celui-ci vous répond que le mieux est de se procurer 50 000 actions de la société luxembourgeoise Rectangle auprès de la Bourse de Francfort et si vous réalisez un bénéfice net de 1 million de francs, vous n'êtes alors (en dehors d'un éventuel délit d'initié) redevable de rien... Enfin, si ce n'est des impôts dus ! Bref, votre opinion et accessoirement celle de votre ami ne sont en rien attaquables puisque privées. Du reste, cette formule a été choisie par monsieur Cuppertino, éditeur de la célèbre Cuppertino Amiga Newsletter.

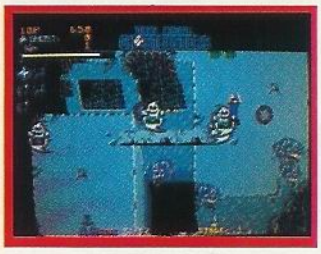
La seconde forme juridique que vous puissiez adopter se nomme « à compte d'auteur ». D'une souplesse incontestable, celle-ci vous permet d'éditer ce que vous désirez à partir du moment où cela reste en accord avec la Déclaration universelle des droits de l'homme et les textes édictés par l'Etat régissant la liberté d'information... En clair, diffamation, fausse information et autres « magouilles » du même genre sont prohibées... Toutefois, cette forme juridique vous permet de mettre en place une structure reconnue par le Trésor public (c'est-à-dire de mettre en place une structure faisant des bénéfices) mais aussi de produire un FreeNewsPaper ou bien encore un ShareNewsPaper.

La seconde forme juridique que vous puissiez adopter est celle d'association à un but non lucratif. Les statuts sont relativement simples à déposer mais ce cadre est finalement assez contraignant... A vous de voir ! Lors d'une analyse rapide l'on s'aperçoit que si le but d'une telle association est d'éditer une publication mieux vaut alors monter une SARL de presse. SARL ? Mais oui, une Société anonyme à responsabilité limitée, une entreprise, une vraie quoi ! Avec la mention presse vous n'aurez besoin que de 2 000 F de capital au lieu des 50 000 F pour une SARL normale. Ça vaut le détour non ? Si vous désirez plus d'informations sur cette structure juridique, le mieux est de vous adresser à l'ANCE (Agence nationale pour la création d'entreprise). Malgré tous les avantages d'une telle formule, les inconvénients sont aussi réels ! Impératifs de gestion et autres tracasseries administratives du même genre. Vous voilà donc au courant des diverses formes juridiques que vous pouvez choisir pour réaliser votre rêve : devenir patron de presse, égaler Citizen Kane !

REAL GHOSTBUSTERS™

Attention aux fantômes ! Ils envahissent la ville !





Les fantômes sont tout autour de vous !

Ils n'ont peur de rien !

A vous de jouer en rassemblant tout votre courage et en les empêchant de devenir les maîtres du monde !

- *Un superbe scrolling multi-directionnel*
- *1 ou 2 joueurs*
- *Des milliers de monstres différents à trouver et à tuer.*
- *Effets sonores impressionnants*
- *Animation très rapide.*
- *10 niveaux de jeux exceptionnels*

ACTIVISION

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX

Tél. 16 (1) 48 98 99 00



DATA EAST

Bientôt disponible sur tous formats.

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

CONCOURS PAO
"DEVENEZ JOURNALISTE"
ET GAGNEZ

1er PRIX
UNE IMPRIMANTE LASER
DU 2ème AU 5ème PRIX
1 MINI PHOTOCOPIEUR

Créez votre journal
et envoyez-le à Tilt avant le 30 avril
un jury de professionnels
déterminera les gagnants

Les figures imposées de votre journal :

– il doit être réalisé sur papier blanc format A4 et nous être adressé non plié.

– il doit comporter minimum 1 page et maximum 4 pages (soit 2 feuilles imprimées recto verso) : les pages doivent être numérotées.

– la "Une" doit comporter un titre et un sommaire.

– le journal doit comporter un "ours" qui précise le nom et l'adresse du journal, le nom du directeur de la publication, du rédacteur en chef et des rédacteurs si le journal est fait en groupe (attention pour Tilt, c'est le nom du directeur de publication qui sera le nom du gagnant, donc donnez au journal l'adresse de cette personne).

L'"ours" doit également indiquer sur quelle configuration le journal a été réalisé (marque de l'ordinateur, de l'imprimante, des autres matériels et le nom du logiciel de PAO utilisés).

Pour le reste, laissez aller votre imagination : sujets libres, illustrations libres ; importance de l'équipe rédactionnelle à votre convenance, etc.

Les critères de vote du jury :

Le jury composé de professionnels de la presse déterminera les gagnants à la fois sur la qualité technique du journal : mise en page, illustrations... (tout en tenant compte des possibilités de la configuration utilisée) que sur la qualité journalistique de celui-ci : choix, diversité et intérêt des sujets traités, style, richesse de l'information...

ALORS A VOS "PLUMES", nous attendons vos œuvres, prêts à éditer dans Tilt les 3 meilleurs d'entre vous :

adressez-nous votre journal sous une grande enveloppe avant le 30 avril 89 à minuit à :

TILT CONCOURS PAO, 2, RUE DES ITALIENS 75009 PARIS

UN NOUVEAU DÉFI !

LE CLUB NINTENDO



DEMANDEZ VOTRE MAGAZINE

Enfin l'événement que tous les Nintendomaniaques attendaient : la naissance du club NINTENDO.

Un super club avec plein de bonnes choses au menu :

- *l'abonnement gratuit au journal du club NINTENDO, une mine de trucs et astuces pour battre vos records.*
- *le droit de vote au TOP 5 NINTENDO pour élire les 5 meilleurs softs du trimestre, et avoir ainsi une chance de gagner vos cassettes favorites.*
- *le privilège de bénéficier en exclusivité des créations NINTENDO : autocollants, blousons, etc ...*

Et tout cela gratuitement la première année !

Pour vous inscrire au club, rien de plus simple ; envoyez une carte postale avec vos nom et adresse à :

Club Nintendo®

B.P. 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

en indiquant le type de console que vous possédez (base ou luxe).

S.O.S NINTENDO

TÉL : (16 1) 34 64 77 55
(de 10h à 19h sauf sam. dim.)

Minitel :
3615 NINTENDO
(à partir du 1er mai)



Explora II ★

ATARI ST

*Ce second volet d'*Explora *vous emmène encore une fois dans un fantastique voyage à travers l'espace et le temps. Les dessins sont toujours aussi superbes et la gestion à la souris simplifiée.*

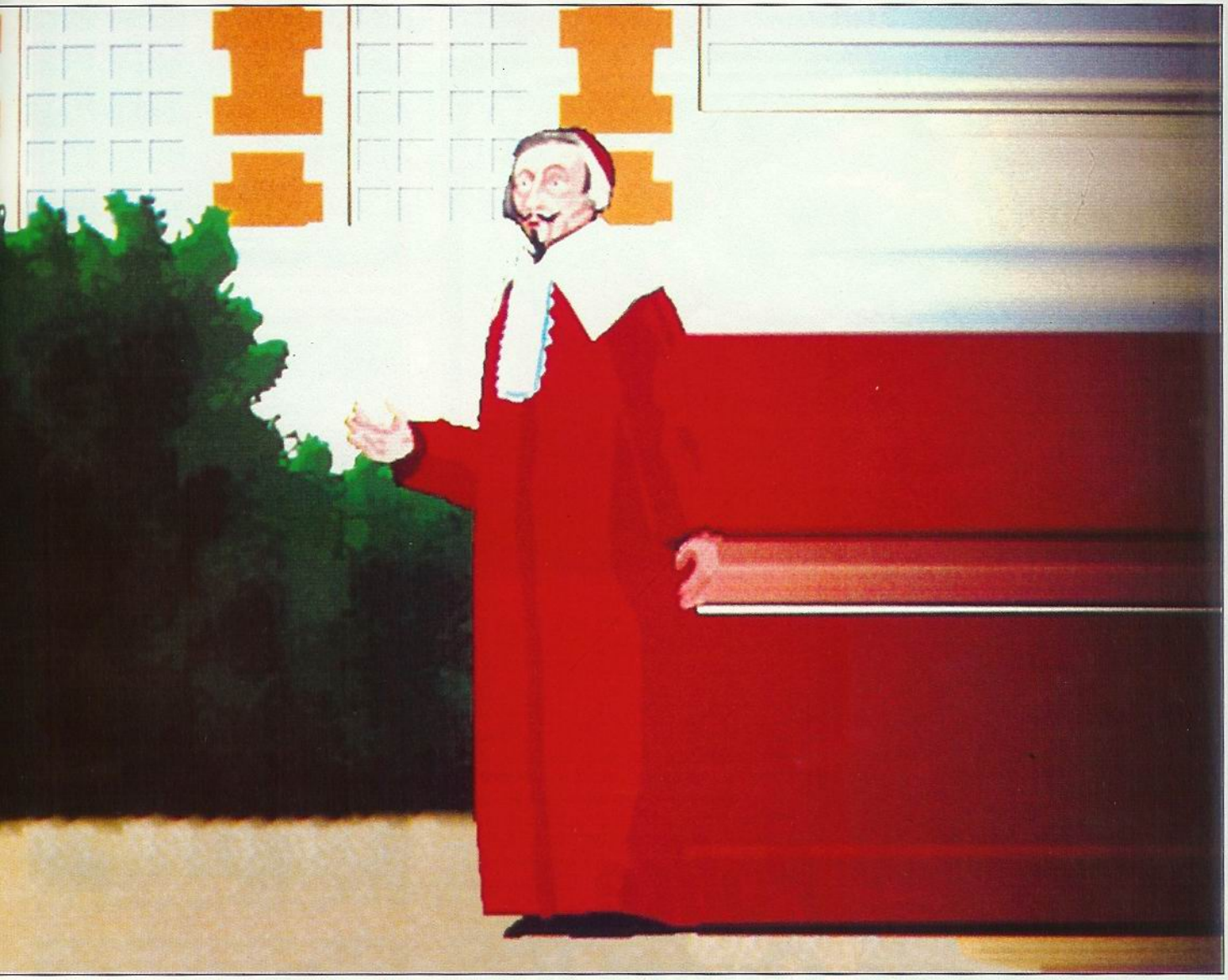
Infomédia. Programmation : Hervé Hubert, Jean-Marc Cazale ; scénario : Marc Fazal, Michel Centelles ; graphisme : Fabien Begom ; bruitage : Jean-Marc Grignon.

Ce second volet d'*Explora* vous replonge dans l'ambiance du premier. Mais les nouveaux venus pourront cependant y jouer sans problème. Une petite précision pour commencer. Le jeu est le plus souvent proposé en version trois disquettes double face. Si vous ne disposez que d'un lecteur simple face, il faudra donc vous procurer la version en six disquettes. Le thème de ce second volet est le suivant. Après les maintes péripéties du premier volet, vous avez retrouvé l'assassin de votre père et vous vous apprêtez à revenir dans votre château en 1922. Malheureusement, la phase de translation est perturbée et vous vous retrouvez à nouveau dans un monde inconnu.

La plus grande partie de l'écran visualise la scène en un graphisme recherché et doté d'un grand nombre de couleurs (bien plus que les seize théoriquement disponibles en basse résolution). Quelques icônes se partagent le bas de l'écran : sauvegarde et chargement d'une partie en cours, annulation des synthèses vocales digitalisées pour accélérer le jeu et surtout éviter de trop fréquentes permutations de disquettes aux possesseurs d'un seul drive, manipulation d'objets (poser : attention, tout objet posé est irrémédiablement détruit, aussi ne le faites qu'à bon escient, prendre, utiliser), état du surgénérateur et enfin loupe pour examiner la scène et les objets. Les objets métalliques pourront avoir une double utilité : servir à une action particulière (clé pour ouvrir une porte) ou comme carburant à



Sur le pont du bateau : la machine Explora.



Laurent Poidevin

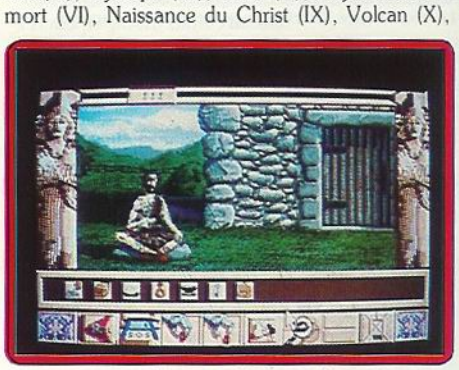
Explora qui accepte tous types de métaux. En examinant un objet près d'Explora (surgénarateur actif), vous pourrez d'ailleurs connaître votre prochaine destination temporelle si vous l'utilisez comme carburant. Une petite précision s'impose : ces destinations vont varier, pour un même objet, en fonction des autres éléments métalliques que vous aurez récupérés, ce qui ne vous facilitera pas la tâche. Le déplacement dans les différents lieux d'une même époque se fait en cliquant sur avancer ou reculer, qui vous font passer dans le lieu suivant ou précédant. En cas de rencontre avec un personnage qui parle, de nouvelles icônes apparaissent pour l'écouter, parler (en choisissant l'une des deux répliques proposées) et offrir ou utiliser un objet. Au début de l'aventure, vous êtes sur le pont d'un navire, près de la côte, Explora près de vous. Allez sur le rivage et récupérez l'ancre et les pièces de monnaie cachées parmi les galets. Un peu plus loin, vous débouchez dans un petit village où tous les habitants sont atteints d'une profonde torpeur. Différents objets sont présents : sel, coffret en bois précieux, jarre, fruits. Ne touchez pas à ces derniers car vous sombreriez, vous aussi, dans une torpeur léthale. De retour sur le bateau, vous pourrez prendre une nouvelle destination temporelle. Vous allez ainsi vous retrouver à différentes époques et lieux. Pour vous aider un peu, voici la liste de ceux que j'ai exploré : forgeron (III), Cyclope (IV), Circé (V), Royaume de la mort (VI), Naissance du Christ (IX), Volcan (X), ▸



Paysage idyllique à proximité d'un village.



Toucher au fruit provoque une léthargie.



Un forgeron oisif : son enclume a disparu.



Tenez-vous sur vos gardes si vous voyez ce tableau : la Mort va passer.



Une visite fantastique à la crèche.



La charmante Circé observée par un cochon.

Roi (XII). De très nombreux endroits sont sans issue ou mortels si vous n'avez pas progressé dans un ordre précis. Ainsi la matérialisation au cœur du volcan vous conduit à une mort certaine, ainsi que les visites à Circé, à la Mort, et au Cyclope, si vous n'effectuez pas les bonnes actions.

Notez soigneusement les étapes de votre voyage pour ne pas refaire les mêmes erreurs plusieurs fois de suite et sauvegardez fréquemment votre partie. La réalisation est particulièrement soignée. Les dessins sont superbes, très colorés et parfois animés. Dans certaines scènes, bruitages ou paroles digitalisés complètent l'ambiance. Le scénario est très ardu et je gage qu'il vous faudra de nombreuses heures pour venir à bout de cette nouvelle aventure copieuse à souhait (3 disquettes double face).

Jacques Harbonn

Type	*aventure*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*D*

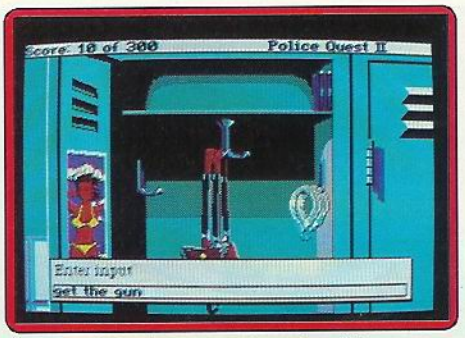
Police Quest II

PC, EGA, CGA, VGA,

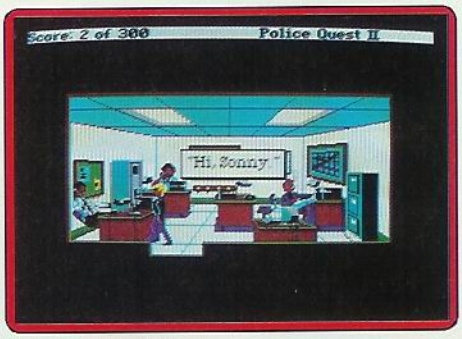
Un bon jeu typique de Sierra avec de superbes graphismes 3D et des évolutions en tous sens mais avec un réel supplément face à la première version : une composante stratégique.

Sierra on Line. Conception : Jim Walls ; programmation ; J. Shaw, B. Fischbach, D. Slayback, M. Lee, R. Heitman et C. Hoyt. Animation : V. Nguyen, C. Cornelius ; musique et bruitage : M. Seibert.

Ou la vengeance... Suite de Police Quest I, cet épisode reprend les grandes lignes de la première version. C'est une aventure type « Sierra » passionnante bien qu'elle n'apporte rien de vraiment neuf par rapport aux autres productions de la firme.



Ne pas oublier les accessoires du métier...



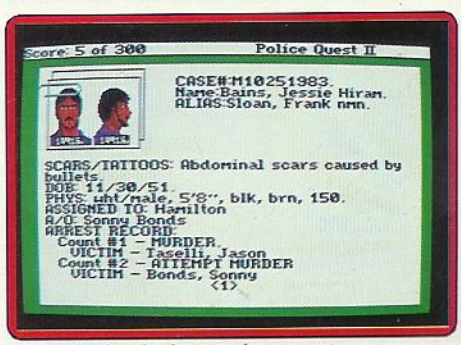
Entrevue avec le chef.



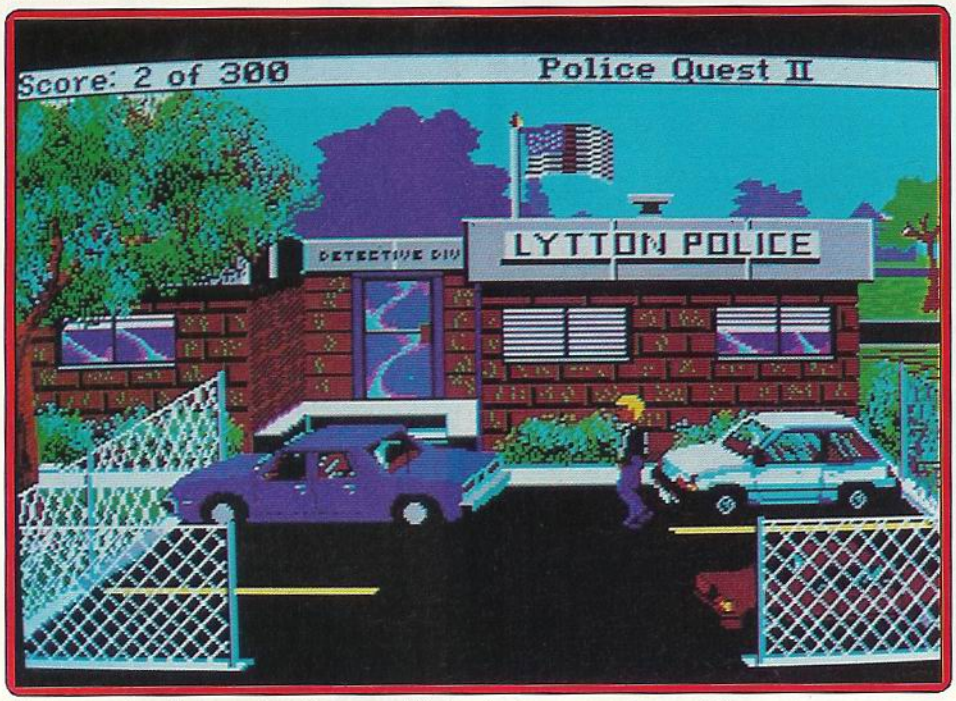
Jessie Bains, une vieille connaissance !

Le premier atout de cette simulation est son réalisme. Dès que vous passez la porte du poste de police, vous vous trouvez face à un complexe réseau de procédures qu'il faudra apprendre à maîtriser. Outre les classiques collectes d'objets (votre arme. les menottes, la carte qui donne la combinaison du cadenas, etc.), il faut prendre garde à noter les moindres remarques de vos collègues ou supérieurs. Très vite, le scénario de l'aventure dévoile alors ses secrets. Vous allez lutter une fois de plus contre votre ennemi juré, le tristement célèbre Jessie Bains.

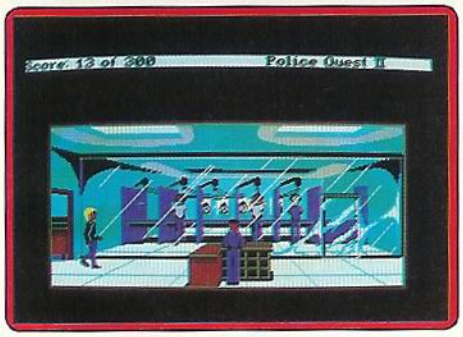
Ce programe a l'avantage d'ouvrir un nombre important de scènes diverses. L'aventure marie



il faut étudier le dossier du suspect.



Vous entrez dans le poste de police : une difficile mission va vous être confiée.



Un peu d'entraînement peut être utile.

action et réflexion en un très juste dosage. Pour l'action, il s'agit de piloter le personnage dans un superbe décor 3D mais aussi de conduire sa voiture, de prendre garde à tous les pièges de la ville. La réflexion est, quant à elle, bien plus intense dans *Police Quest II* qu'elle ne l'est dans les autres productions Sierra, *Space Quest* ou *Larry*. Le joueur est, ici, soumis à une liberté presque totale, liberté qu'il est parfois difficile d'assumer. On peut tout à fait se lancer sur une fausse piste sans s'apercevoir de l'erreur commise. Il suffit, par exemple, de louper le début de la partie (ne pas savoir collecter tous les indices disponibles) pour ensuite errer sans fin.



En cas de mauvaise manœuvre, le sermon du chef.

Autre atout majeur, le réalisme des scènes proposées. Qu'il s'agisse de l'organisation et de la hiérarchie de l'univers policier ou de l'utilisation complexe de la radio, la précision des scènes a de quoi motiver le détective à long terme. Cette ambiance est largement confortée par un graphisme très pointu et une bande son aussi riche que variée. Signalons à ce propos que *Police Quest II* est prévu pour travailler avec des cartes sonores connectées au *PC*, comme la carte qui relie votre machine à l'expandeur Roland MT 32. Une initiative intéressante et qui devrait donner des idées à bien des programmateurs sur *PC*.

Olivier Hautefeuille

Type _____ *aventure animée*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★ *(EGA)*
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★ *(carte sonore)*
Langue _____ *anglais*
Prix _____ *D*

Gold Rush



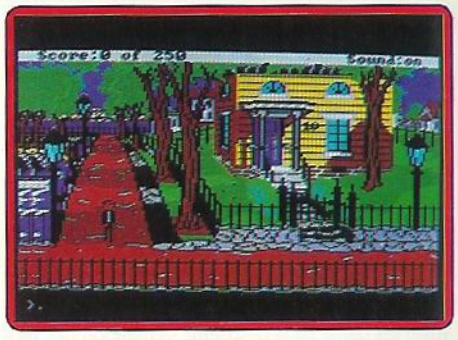
Toute l'histoire commence à New York.

PC ET COMPATIBLES, EGA, CGA, MCGA, VGA, OPTION ROLAND MT-32, ADLIB ET AUTRES CARTES SONORES IBM

1848 : la ruée vers l'or vient à peine de commencer. Sierra-on-Line vous donne une chance de faire fortune en Californie grâce à un superbe jeu d'aventure ! A vos tamiseurs !

Sierra on Line. Conception et programmation : Ken et Doug Mac Neil ; musique : Anita Scott.

Nous sommes en 1848, à quelques minutes de la légendaire ruée vers l'or californien. Jerrod Wilson, le brillant journaliste d'un quotidien new-yorkais : c'est vous. La vie est belle mais monotone et Jerrod ne rêve que d'aventures et de richesse ! La solitude de cet orphelin qu'est Jerrod y est pour beaucoup dans ce désir de changer d'air. Même son frère Jake, hors-la-loi malgré lui, ne lui donne plus de



Home sweet home.



Prenez la photo dans l'album.

nouvelles. Les rumeurs concernant l'or de Californie circulent mais ne sont pas encore prises au sérieux. C'est le moment rêvé pour préparer un départ car, si vous tardez trop, la ruée vers l'or commence et le prix des billets de voyage grimpent ! Dirigez-vous vers votre domicile et prenez la photo de famille précieusement conservée dans l'album. Fermez votre bureau (tapez « close desk ») et prenez votre relevé de banque, utile pour connaître votre numéro de compte. Retirez tout votre argent de la banque (200$) et précipitez-vous vers le « Stage Travel » pour y acheter un billet pour l'Ouest. N'oubliez surtout pas de passer à la poste et réclamez votre courrier (oui, Jake vous écrit et il a de



Passage obligatoire à la banque pour sortir vos économies qui s'élèvent à 200 dollars.

gros problèmes). Une visite au journal est fortement conseillée pour y lire les notes trouvées sur votre bureau et donner votre démission. N'hésitez pas à parler aux passants, certains peuvent vous aider comme, par exemple, cet agent immobilier qui peut vendre votre maison ! Ces renseignements vous permettront de démarrer le jeu correctement, il y a encore d'autres choses à faire ou à trouver avant de prendre la diligence. Mais c'est à vous de les trouver, je ne vais quand même pas tout vous révéler (non, mais sans blagues !). Identique à ses prédécesseurs (jeu d'aventure animé, en 3D), *Gold Rush* fait partie de la deuxième génération des produits Sierra. Vastes décors, plus fouillés et animés, des scénarios de plus en plus riches et séduisants, voilà de quoi faire baver les plus récalcitrants ! Un superbe jeu d'aventure. (Prévu sur *ST, Amiga, II GS, Apple II.*)

Dany Boolauck

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*D*

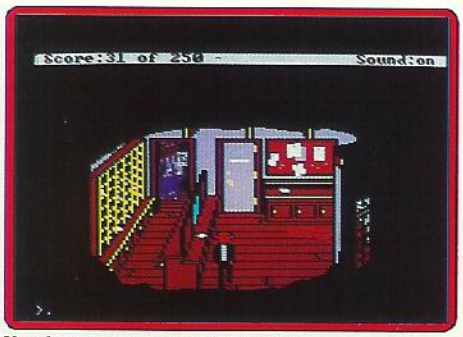
Wizardry

APPLE II

Ce cinquième épisode, « Au cœur du maelstrom », va vous replonger dans l'univers si prenant de Wizardry. Après une ère de paix, une série de catastrophes s'abat sur le pays. A vous d'y mettre fin. De nombreuses améliorations ont été apportées tant à la gestion qu'à la richesse du jeu et aux graphismes.

Sir-Tech. Programmation : D. W. Bradley, John Hood ; graphisme : Ted Boonthanakit, Brian Makepeace ; scénario : D. W. Bradley, Andrew Greenberg.

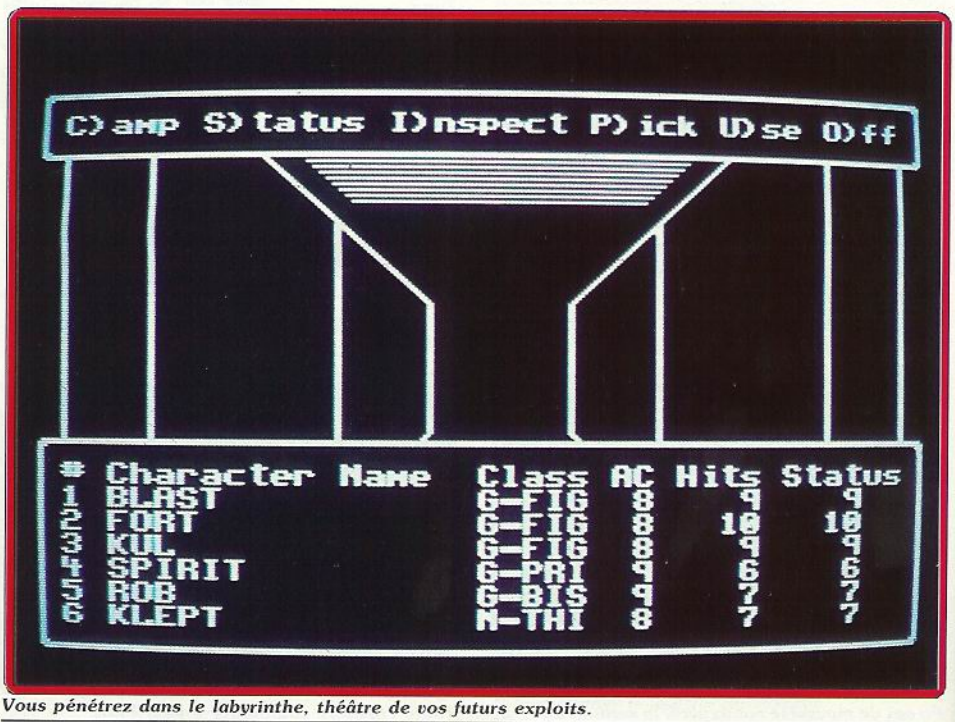
Ce cinquième volet prolonge et amplifie la fantastique saga de *Wizardry*. Avant de commencer, il vous faudra copier les neuf faces de disquettes du jeu ! En voici l'intrigue. Après la quête victorieuse de l'Orbe, la paix et la prospérité ont régné sur le pays pendant de longues années. Mais un beau jour tout a changé. Le conseil des Sages a déterminé que la cause de ces catastrophes à répétition est un tourbillon se trouvant au plus profond des souterrains du temple de Brotherhood. Le Gardien de la Porte, seul capable de détruire le maelstrom, est lui-même prisonnier en son sein. Vous devrez donc le délivrer, après avoir vaincu, auparavant Sorn, la puissante magicienne renégate. La première chose à



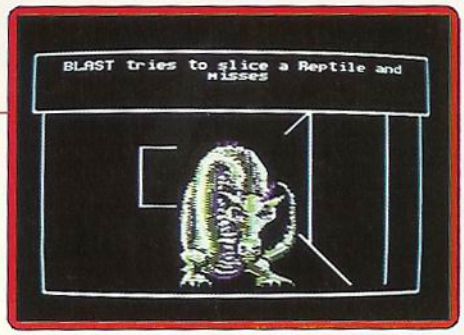
Une lettre vous attend à la poste.



Le grand départ pour l'Ouest !



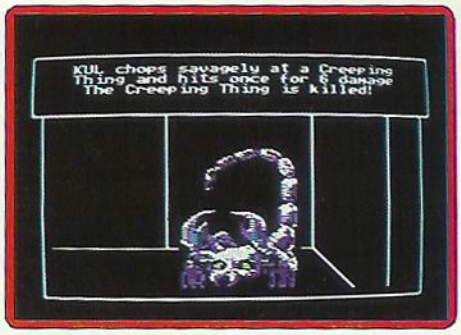
Vous pénétrez dans le labyrinthe, théâtre de vos futurs exploits.



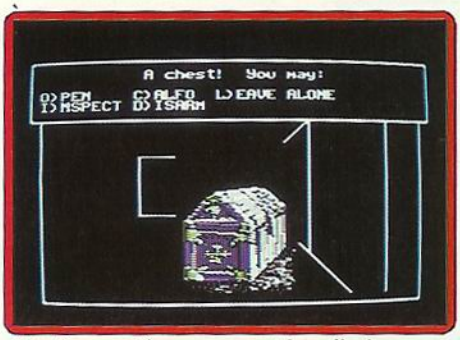
Un gigantesque lézard hante les lieux.



Une créature pas très rassurante. Brrr...



Et maintenant, un scorpion géant !



Attention au piège en ouvrant le coffre !



Feuille de personnage de Spirit.

faire sera de retrouver G'bli Gebook, qui détient les secrets de l'Orbe. La création de vos personnages s'effectue de manière classique. Vous déterminez la race (humain, elfe, nain, gnome, hobbit) et l'alignement. Le programme vous donne alors les caractéristiques de base de votre personnage, en fonction de sa race : les humains sont moyens partout, les elfes font de bons magiciens, les nains de puissants guerriers, les gnomes d'excellents prêtres et les hobbits des voleurs habiles. Il vous reste encore à ventiler un nombre variable de points supplémentaires pour obtenir la classe de votre choix. S'il est facile d'obtenir guerrier, clerc, magicien ou voleur, la chance doit être de votre côté pour créer évêque, samouraï, lord ou plus encore ninja. Il est possible de transférer des personnages de Wizardry I, II ou III, au prix d'une perte complète de leurs points d'expérience et de leurs possessions. Réunissez vos six aventuriers à la taverne de Gilgamesh. Attention, vous ne pourrez pas mêler personnages bons et mauvais. Impossible donc d'inclure à la fois un lord et un ninja. Engagez-vous maintenant dans le souterrain. Avant de lever le camp, il faut établir l'ordre de marche. En effet, seul les trois premiers personnages peuvent normalement combattre à l'arme blanche. N'oubliez pas non plus de les équiper car rien n'est plus dommage que de laisser épée et armure dans le sac de voyage ! En examinant vos personnages, vous découvrirez certaines précisions supplémentaires par rapport aux précédents volets. Vos aventuriers sont maintenant dotés de possibilités de natation, indispensables dans les piscines magiques. De même, un indice informe du nombre de monstres tués et du nombre de ressuscitation. Le labyrinthe est affiché plein écran, complété éventuellement des informations concernant vos personnages. Le graphisme 3D est succinct mais assez clair. Engagez-vous dans le labyrinthe et tracez un plan précis. Certaines options ont été rajoutées. Ainsi, vous pourrez faire chercher à votre équipe, trésor caché ou porte secrète. De même, certaines portes ne s'ouvriront qu'à l'aide des talents du voleur, si toutefois il y parvient. De nombreux monstres hantent ces couloirs et les rencontres conduisent le plus souvent au combat. Les monstres sont bien dessinés et de grande taille à l'écran. Vous devrez choisir à chaque round la conduite de vos personnages : attaque à l'arme blanche, lancement de sorts (la gamme déjà très vaste s'est encore enrichie de sorts nouveaux et intéressants : au total 31 sorts de clerc et 32 de magicien), utilisation d'objets magiques, blocage des coups, fuite. Les voleurs et les ninjas pourront même, et c'est une grande première, se cacher dans l'ombre pour tenter ensuite un « back-stab » dévastateur. Après la victoire, vous recevrez votre quota de points d'expérience, d'argent et/ou d'objets, après avoir éventuellement désamorcé et ouvert un coffre. Certaines rencontres sont plus calmes et vous pourrez alors discuter pour obtenir des renseignements, procéder à des échanges de matériel, charmer la créature, lui donner quelque chose ou au contraire la voler (si ça marche !) ou enfin commencer le combat. Contrairement aux autres épisodes, il est possible de sauvegarder la partie à tous moments dans le labyrinthe (sauf pendant un combat). A intervalles réguliers, il vous faudra revenir au château pour soigner vos blessures, consulter les prêtres pour un problème, récupérer vos sorts, compléter votre équipement chez Boltac, ou passer vos niveaux si vous avez suffisamment d'expérience. Un jeu envoûtant et d'une richesse incroyable. Seuls ennuis, la relative lenteur de déroulement des combats (bien qu'on puisse accélérer l'affichage) et les changements fréquents de disquettes si l'on ne possède qu'un seul lecteur (disquette).

Jacques Harbonn

Type	*jeu de rôle*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*E*

Galdregon's Domain

ATARI ST

Ce logiciel, au graphisme attrayant, à mi-chemin entre le jeu d'aventure et le jeu de rôle, séduira le débutant par sa gestion facile (tout à la souris) et le joueur confirmé par la difficulté de la quête.

Pandora ; programmation : Steve Briggs ; design : Ray Edwards ; graphisme Robin Chapman ; bruitage : Mike Brown.

L'histoire est la suivante : le diabolique magicien Azazael est revenu à la vie. Son but : s'emparer des cinq gemmes de Zator qui lui confèreront une puissance sans pareille. L'une de ces gemmes se trouve, d'ailleurs, dans les catacombes du château. Mais tous les chevaliers envoyés par le roi Rohan pour la prendre ont péri. C'est à vous que revient la difficile mission de récupérer les cinq gemmes et de les rapporter au roi. L'écran de jeu est divisé en plusieurs parties : la moitié supérieure est dévolue à une représentation 3D de ce que vous voyez. La série d'icônes de gauche gèrent vos combats, votre état, vos actions, votre direction, et vos objets magiques (potions et scrolls). Les icônes de droite servent à ▸



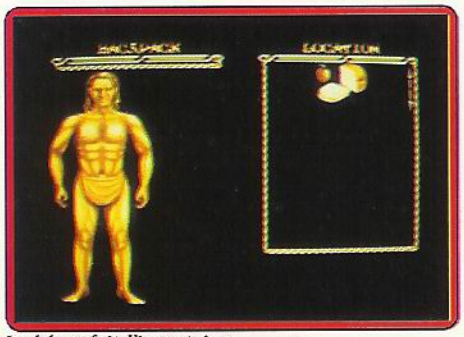
Dans la salle du trône, le roi vous confie une mission délicate.



Dans les souterrains...



Vue extérieure du château.



Le héros fait l'inventaire.



La carte de la région vue du ciel.



Une rencontre insolite dans les donjons.



Un aubergiste bien gras inspire confiance.

vos déplacements. Attention, les flèches latérales droite et gauche ne font que vous faire pivoter dans cette direction sans vous déplacer. En sélectionnant l'icône « commandes », un menu s'affiche et vous n'aurez plus qu'à cliquer sur l'action désirée. Un clic sur le bouton droit fait apparaître votre personnage, ainsi qu'à la demande les objets qu'il porte et transporte et les objets présents dans la pièce. Pour s'approprier un objet, rien de plus simple. Il suffit de cliquer dessus et de le ramener dans votre fenêtre. Il est, en revanche, un peu moins facile de manger ou de mettre un objet dans un coffre. Pourtant les manipulations demandées ne sont pas trop fastidieuses car assez naturelles. Avant de quitter le château, vous aurez intérêt à l'explorer un peu. Surtout faites un plan détaillé car rien n'est plus facile que de s'y perdre. La représentation 3D est un peu perturbante au départ, mais avec un peu d'habitude, on parvient à entrevoir les passages sans avoir à se retourner.

Les gardes vous apporteront quelques renseignements d'utilité moyenne (faire attention à la méduse, chercher la magie, le roi). En revanche les archimages qui se trouvent au sud-est de la salle du roi vous diront que le dieu serpent détient une gemme qui a le pouvoir de détruire les monstres et de retrouver un autre archimage dans la tour. Après ces déambulations, vous aurez, sans doute, quelque mal à trouver la sortie. En voici le chemin à partir de la chambre du roi. Il faut aller plein sud, tourner à l'ouest quand vous ne pourrez pas aller plus loin, et reprendre plein sud quand vous serez encore bloqué. Vous voici dehors. Avant de vous engager dans la tour, il est plus prudent de compléter votre équipement. En effet, vous ne disposez au départ que d'une courte dague, d'un peu de nourriture, d'une fiole de potion de soin et d'une lanterne. Rendez-vous à la petite construction à l'ouest du château (aidez-vous de la carte en cliquant deux fois à droite). Un gentil chevalier vous fera don d'une épée magique fort utile. Dans les tavernes, vous rencontrerez différentes créatures dont vous pourrez soutirer des renseignements. De plus, l'aubergiste vous fournira de la bière et le clerc des soins, contre argent bien entendu. Les donjons sont bien sûr peuplés de monstres divers. Au moment du combat (que vous n'êtes jamais obligé d'engager), vos quotas de santé, de force et d'énergie s'affichent. Surveillez-les, buvez des potions de soin au besoin et rompez le combat en courant ou en vous téléportant (si vous en avez le pouvoir) si ça tourne vraiment mal. En cas de victoire cependant, vous pourrez vous approprier des possessions du mort : armes, armures, nourriture, potions, scrolls, or, etc. N'engagez le combat qu'à bon escient car certains monstres sont redoutables et soyez sûr d'être assez fort avant de les affronter. Prenez aussi la précaution de vous munir de plusieurs armes car elles ont la détestable habitude de se rompre en plein combat.

Les graphismes sont de bonne facture et quelques bruitages digitalisés complètent l'ambiance. Le jeu se joue facilement à la souris. En revanche, il est regrettable que les possibilités de combat ne soient pas plus riches. Un bon jeu cependant (disquette).

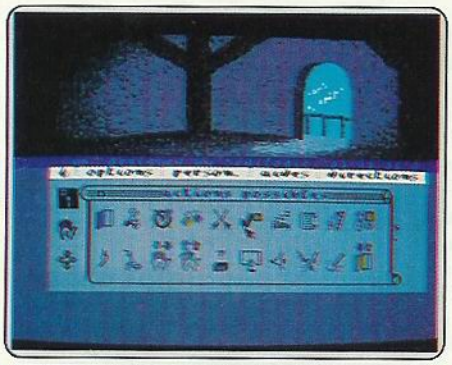
Jacques Harbonn

Type	*aventure/rôle*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

NO

Pour les amateurs d'ambiances à la Tolkien, un logiciel très maniable aux décors agréables.

aventure graphique : *type*
14 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitage*
français : *langue*
C : *prix*

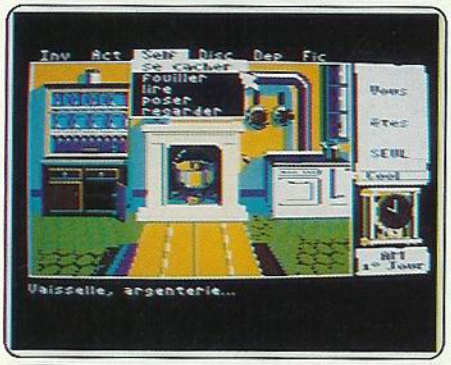


Le point fort de ce programme réside dans sa maniabilité. Pas une seule manœuvre qui oblige à rentrer du texte au clavier du *C 64*. Toute l'aventure se joue au joystick. Aux côtés de trois compagnons (créés ou choisis dans le menu de jeu), vous partez à la recherche de votre femme... Les décors de *NO* sont vraiment très agréables. Précis et variés, ils couvrent une grande part de l'écran et jouent un rôle réel. En effet, des ordres comme « regarder » ou « aller » allument un curseur sur le paysage. Il vous suffit de pointer l'objet à voir ou la destination à atteindre... pratique ! Même chose en ce qui concerne la gestion des sacs de voyages, inventaires, collectes et reposes d'objets. La prise en main du soft est immédiate, quel que soit le niveau du joueur. Quant au scénario de l'aventure, il reste assez classique. Eternelles forêts où l'on se perd pour mourir, objets plus ou moins magiques pour l'ambiance de l'aventure, notions du travail d'équipe, de « compagnie » en route contre le mal : un univers qui séduira plus les amateurs de Tolkien que les fous de *Space Quest*. A signaler enfin que cette version *C 64* souffre de trop nombreux changements de disquettes : six faces de jeu... (Disquette Lankhor pour *C 64*.) Olivier Hautefeuille

Le Manoir de Mortevielle

Revoilà le Manoir et ses embrouilles policières, cette fois version *CPC* et *PC*. Un must !

aventure policière : *type*
17 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★★★ : *bruitage*
français : *langue*
C : *prix*



Après son Tilt d'Or 87, *Le Manoir de Mortevielle* fait encore parler de lui. Les deux adaptations traitées dans ce test concernent le *PC* et le *CPC*. Inutile de présenter à nouveau le scénario complexe de cette fabuleuse enquête policière (cf. Tilt d'Or 87 !). Il nous faut plutôt saluer l'effort de l'équipe de Lankhor. La version *CPC* tout d'abord est sans doute la plus étonnante. Un micro huit bits et une seule disquette de programme pour un résultat haut de gamme. Les graphismes sont superbes de précision. Toutes les synthèses vocales qui avaient séduit les possesseurs de *ST* sont elles aussi au rendez-vous. Quant à l'énigme, elle a juste été un petit peu corsée pour éviter l'application bête et méchante des solutions « brutes » communiquées de-ci, de-là... Pour la version *PC*, c'est la synthèse vocale qui mérite le plus d'éloges. Les graphismes CGA sont parfois trop confus. Mais en monochrome et surtout en EGA, quel délice ! Les possesseurs de *CPC* et de *PC* ont certes attendu très longtemps ces adaptations. Le résultat est fort heureusement tout à fait à la hauteur de leur patience. Amateurs de mystère et d'angoisse, pas une seconde à perdre ! (Disquette Lankhor pour *PC* et *CPC*.) Olivier Hautefeuille

Manhunter

Aventure interactive dans un univers futuriste : New York grouille d'Aliens et vous poursuivez le criminel de l'hôpital...

aventure animée : *type*
17 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
anglais : *langue*
C : *prix*



***Manhunter* (testé sur *PC*, *Tilt* 59 bis) vous plonge dans un univers futuriste angoissant. New York est envahi par des Aliens, La race humaine, soumise à l'esclavage, travaille pour l'ennemi... C'est dans cette atmosphère sordide que vous entamez votre enquête. Un meurtre à l'hôpital... Votre scanner vous permet de suivre le coupable. Il faudra errer derrière lui, visiter tous les bâtiments qu'il a traversés après son forfait pour voir poindre peu à peu la vérité. *Manhunter* est avant tout très original. Dans son maniement tout d'abord : comme un film interactif, l'aventure se déroule souvent toute seule, vous mène de lieu en lieu pour soudain vous rendre la main. Là, il faudra examiner le décor à l'aide de la souris, mener des épreuves « arcade », dresser des plans et surtout prendre en note les informations recueillies. Le scénario est le deuxième atout de ce produit. Complexe, alliant futur et réalisme, c'est un casse-tête digne des meilleurs romans de science-fiction. Le contexte graphique et sonore de ce soft est enfin très convaincant. Les décors sont un peu « bruts » mais précis. Excellent pour son ambiance et sa maniabilité. (Disquette Sierra pour *Atari ST*.)** Olivier Hautefeuille

Secret Defense

Une aventure dont vous êtes le héros : un soft idéal pour les débutants, simple et bien conçu.

aventure graphique : *type*
12 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitage*
français : *langue*
B : *prix*

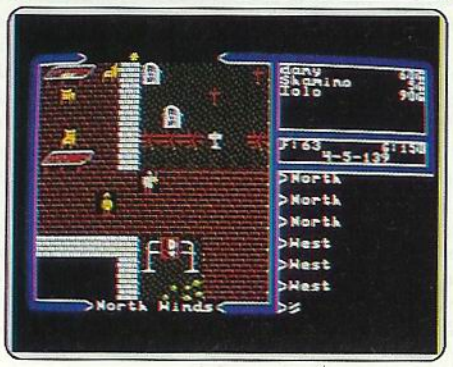


« Prends clef », « ouvre porte », vous voici dans la demeure du sinistre professeur Mack Adam. Votre but : dénicher une formule chimique et détruire un virus... Dès la présentation du jeu, *Secret Defense* prend les allures d'une « aventure dont vous êtes le héros ». Le joueur trace sa route sans toucher le clavier. Il lui suffit de sélectionner une action parmi les possibilités offertes à l'écran sous forme de liste. On ne peut que saluer cette simplicité idéale pour les débutants qui ne resteront jamais bloqués ! Mais est-ce pour s'excuser face aux « pros » que les concepteurs du logiciel ont omis la fonction de sauvegarde, comme pour corser l'affaire ? Exemple : vous voici dans le bureau du professeur. Deux tiroirs devant vos yeux : dans l'un, une arme et, dans l'autre, un scorpion ! Quelles que soient sa force et sa sagesse, l'aventurier ouvrira ce dernier tiroir, par acquis de conscience, mourra et sera donc forcément amené à reprendre une à une les étapes qui l'avait mené jusque là. Long ! Cet oubli voudrait-il masquer la simplicité du scénario ? *Secret Defense* est finalement un soft pour aventuriers débutants. Dans cette catégorie, il est bien conçu, maniable et joli en graphisme. (Disquette Loriciels pour *CPC*.) Olivier Hautefeuille

Ultima V

Pour sauver Lord British, venez à bout des forces de l'ombre avec la suite de la saga *Ultima*.

rôle : *type*
18 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
– : *bruitage*
C : *prix*



Suite de la saga qui secoue Britannia depuis le début du règne de Lord British ! Après avoir mis à l'épreuve le joueur dans *Ultima IV* (voir *Tilt* n° 54, page 106), Richard Garriot l'invite à poursuivre le combat contre le Mal qui s'acharne sans relâche contre ce monde. Quel est donc ce nouveau danger que vous devez braver ? L'histoire commence très mal. Au cours d'une expédition, Lord British est enlevé par les huit Shadowlords. Ces Seigneurs de l'Ombre n'ont qu'un but : prendre le contrôle de Britannia par le biais de Blackthorn, le régent nommé par Lord British avant son départ. Quand on sait que les Shadowlords personnifient huit vices, on peut craindre le pire ! Alerté par Iolo et Shamino, vos compagnons dans *Ultima IV*, vous avez pour tâche de neutraliser les Shadowlords et de sauver Lord British. Déjà testé sur *Apple* (voir *Tilt* n° 55, page 94), nous ne pouvons que recommander l'achat de ce superbe jeu de rôles dont la richesse du scénario et l'excellente qualité de la réalisation font un must. Peu de différences entre les versions *Apple* et *PC* (EGA). Celle-ci possède, tout de même, des graphismes plus détaillés et riches en couleurs. (Disquettes Origin pour *PC* et compatibles.) Dany Boolauck



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master

A partir de ce 10e niveau, les choses commencent à devenir vraiment difficiles. Aussi n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement. L'entrée dans ce 10e niveau se fait dans une sorte de mini-labyrinthe parsemé de zones de téléportation non visibles qui vous ramènent à votre point de départ. Comme les monstres (yeux géants et squelettes) abondent, mieux vaut donc ne pas vous éterniser ici. Pour éviter les téléportations, vous devrez prendre le couloir de gauche, tourner au fond pour prendre le couloir suivant, aller jusqu'au bout, tourner à gauche, aller encore jusqu'au bout de ce nouveau couloir, prendre à droite et vous engager dans le passage de gauche. Vous allez bientôt vous retrouver face à deux portes fermées à clé et seule une clé se trouve à proximité. Vous pouvez prendre indifféremment l'un ou l'autre passage car ils mènent au même endroit, mais celui de droite vous fera découvrir un objet utile et vous évitera de combattre d'emblée un scorpion géant. N'oubliez pas de récupérer la clé, souvent détenue par un monstre, pour ouvrir la porte du fond. La zone après l'inscription « Zoom » est très particulière. Il s'agit d'une série de dalles. Une fois dessus, vous êtes transporté comme sur un tapis roulant. Pour en sortir, vous devrez sauter au bon moment. Il y a deux endroits intéressants. Le premier jouxte un rideau de téléportation et vous fera récupérer des objets précieux. Prenez garde de ne pas sauter dans le rideau, car il vous transporterait au début du 10e niveau et tout serait à recommencer. Reprenez le tapis roulant et sortez au second passage pour accéder à la suite du niveau. Vous allez y rencontrer de nombreux voleurs et squelettes, et, surtout, de redoutables scorpions géants. Leurs attaques font beaucoup de dégâts et, en plus, ils empoisonnent. Essayez donc de les combattre plutôt de loin par armes de jet ou sorts. Vous allez bientôt arriver dans une grande salle bourrée de monstres. La gemme de déclenchement à l'entrée libère des monstres. N'y touchez donc pas à moins que vous ne désiriez améliorer vos capacités de combat. Ouvrez le passage secret au fond à droite et continuez votre chemin. Un peu plus loin, sur la gauche, se trouve une petite salle fermée par une porte. Récupérez les objets du passage secret et reposez-vous pour regagner vos points de vie et refaire provision de sorts et de potions. Plus loin, vous trouverez une petite pièce avec un bouton de déclenchement dans un recoin. Ce bouton ouvre un passage situé un peu plus loin, qui contient lui-même un autre bouton pour ouvrir le recoin d'où vous venez. Prenez les objets et foncez dans le faux mur du fond pour accéder à la seconde cache. Encore plus loin, vous trouverez une salle avec deux portes ouvertes. Fermez l'une d'elles, passez et fermez la seconde. Vous éviterez ainsi d'être attaqué à revers par les scorpions. Le couloir de gauche mène à l'escalier des squelettes, mais la clé se trouve un peu plus loin. Continuez votre chemin au nord et empruntez la porte de gauche après avoir fermé la porte de droite. Juste à droite, il y a un bouton qui libère le passage où se trouve la clé de l'escalier des squelettes. Avant de partir, appuyez sur le second bouton qui libère une cache située plus loin au nord-est. Reprenez le couloir à l'extrême nord. Vous trouverez bientôt une petite salle avec une gemme de déclenchement qui fait apparaître un rideau de téléportation entre cette pièce et la petite pièce fermée où vous vous êtes reposé tout à l'heure. En continuant votre chemin, vous accéderez bien vite à l'escalier du 11e niveau.

Ce 11e niveau débute d'une manière très particulière. Vous vous retrouvez dans un petit couloir circulaire apparemment sans autre issue que l'escalier que vous venez de descendre. En fait, il existe cinq couloirs identiques se trouvant dans différents plans. Pour changer de plan, il faut effectuer un tour complet sur vous-même à certains endroits du couloir. Ensuite pour explorer le plan, il faut progresser dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, car dans l'autre sens, vous serez ramené dans le plan que vous venez de quitter. Outre les objets et les moustiques géants, vous trouverez dans un plan une grille avec un coffre derrière. La clé de la serrure de la grille se trouve dans un autre plan. Une fois la grille ouverte, le coffre contient une clé. Cette clé actionne une serrure d'un autre plan qui libère le passage après la grille. Ouf !! Vous risquez d'y passer un moment. Aussi j'espère que vous aviez des provisions de nourriture et boisson. A propos, vos personnages doivent être maintenant lourdement chargés. Pour éviter qu'ils ne s'épuisent et marchent à une allure d'escargot, faites-leur boire des potions de force. Cela aura en plus l'avantage de leur amplifier leurs dégâts en combat à l'arme. Outre les moustiques, vous trouverez dans ce niveau de très nombreux monstres bleus assez faciles à tuer mais surtout des flaques d'eau magique aux attaques redoutables. Ces flaques ne sont sensibles qu'au sort anti-matière. Heureusement, elles vont lentement, et vous pourrez les semer. De plus, elles sont attirées par la lumière et vous pourrez vous en débarrasser en faisant un sort d'obscurité. Reprenons notre exploration. Au fond du passage de droite se trouve une porte qui ferme un couloir bourré de pièges empoisonnés. Faites-vous un sort de protection, allégez vos personnages au maximum, prenez l'épée au fond du couloir et courez pour ressortir au plus vite. Attendez que les nuages de poison de dissipent et rentrez (cette fois sans risque) pour récupérer les fléchettes empoisonnées. Plus loin, au nord-nord-est de la carte, vous trouverez une alcôve apparemment sans intérêt. Revenez sur vos pas. Un premier passage s'ouvre, contenant un bouton qui libère un second passage où vous trouverez l'indispensable clé de l'escalier des squelettes. Vous allez bientôt vous retrouver face à trois portes fermées à clé et encore une seule clé à proximité. Les trois passages communiquent, mais il est plus rentable de prendre celui de droite. Continuez votre chemin jusqu'à la pièce aux deux portes proches, sans oublier d'ouvrir le passage secret à l'extrême sud-ouest. Ouvrez l'une des portes et engagez-vous dans le couloir de gauche. Ouvrez l'escalier des squelettes avec la clé, puis appliquez la loupe là où l'on vous demande d'agrandir la vue. Un passage s'ouvre. Prenez-le et vous trouverez une clé. Ressortez et reprenez le couloir principal. Voici l'escalier conduisant au 12e niveau. Laissez-le et allez au fond. La petite salle où vous débouchez révèle sept fentes. Glissez dans chaque fente une pièce de cuivre. Une niche apparaît, contenant un objet. Pour tout ouvrir, vous devrez posséder cinq pièces, les deux autres se trouvent justement dans une niche. Avant d'aborder le 12e niveau, je vous conseille de reprendre l'escalier des squelettes et d'aller vous reposer dans la pièce fermée du 9e niveau se trouvant près de cet escalier (celle où se trouve la fontaine). Préparez potions de force, potions de soins et antipoison, récupérez mana et points de vie et faites le tri de vos objets pour vous alléger. Quand vous serez au point, retournez à l'escalier du 12e niveau. Bonne quête et au mois prochain pour la suite.

Jacques Harbonn

STEPHANE THE SEGA MASTER

*Dans **Fantazy Star**, comment peut-on trouver une clef pour ouvrir le temple qui se trouve au nord de Palma ? Comment trouve-t-on le bateau, le véhicule permettant de traverser les montagnes ? Comment va-t-on à Motavai et Dezoris ? Comment entre-t-on dans la forêt au sud de Palma. J'ai trouvé Odin, mais il s'est transformé en pierre, comment fait-on pour le rendre à son état normal, où se trouvent les autres personnages ? Où se trouve le Roadpass permettant d'aller au Spaceport ? Où se trouve le passeport ? Je bénis ceux qui me répondront. Merci à tous.*

HARROUN EL POUSSAH

*Sur C64, pour Help C64 (n° 62), le poke de **Fort Apocalypse** est 36339,153. Une âme charitable aurait-elle le poke de vies infinies dans **The Last Ninja II** ? J'ai réussi à prendre tous les objets, mais je n'arrive pas à utiliser la clef pour ouvrir le portail et la carte. Arrivé au fleuve, faut-il sauter dans la barque pour atteindre l'autre rive ? A quoi servent les staffs ? Je réussis le premier saut, mais je rate toujours le second. Help. Merci.*

CHRISTOPHE THE BLACK WOLF

*Pour Alex (n° 63), dans **Police Quest**, pour se débarrasser de Sweet Cheeks, approche-toi du téléphone, tape « use phone », demande le numéro 411 (les informations), demande Morgan. On te donne son numéro, appelle-le. Il te dit d'envoyer Sweet par taxi. Refais le 411, puis Cab. Dès que tu as le numéro, compose-le et dis-leur de venir s'installer à l'hôtel Delphora. Tu vas voir le barman et tu lui donnes tes dollars. Moi, je me suis imprudemment aventuré dans l'univers de **King Quest IV** et je bloque. Pour passer la cascade, il faut mettre la couronne que le Prince du marais donne, une fois qu'il a reçu la balle d'or trouvée sous le pont. Mais que faire de la pelle, de l'os, de la planche, de la flûte ? Comment passer à travers les arbres tueurs ? Comment se débarrasser de l'ogre et rentrer dans sa maison ? Comment se protéger du*

Dream Zone

Un jeu d'aventure ardu qui troublera votre sommeil de cauchemars où il vous faudra entrer pour éliminer le monstre !

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
anglais : langue
C : prix



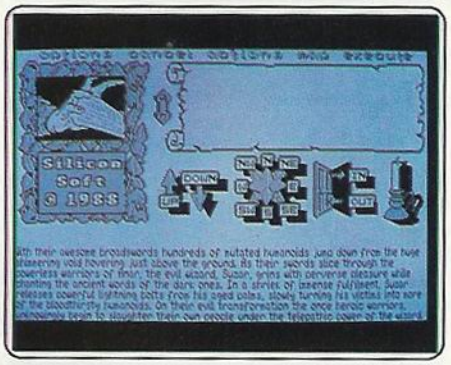
Baudville a adapté son *Dream Zone* sur l'*Amiga*. Ce jeu d'aventure, réalisé primitivement sur l'*Apple II GS*, a acquis une certaine réputation chez les « aventuriers » par son niveau de difficulté. Adolescent boutonneux américain, voilà plusieurs jours que vous ne dormez plus. Chaque nuit, votre sommeil est troublé par le même cauchemar. Excédé, à bout de ressources, vous vous décidez à consulter un spécialiste — le docteur Fraud. Il vous apprend que sommeille en vous un monstre infâme, qui surgit de votre subconscient toutes les nuits. Le seul moyen de vous en débarrasser est de pénétrer dans vos rêves grâce à la potion qu'il vous donne et d'éliminer la bête. *Dream Zone* est séparé en trois parties : une image est affichée qui vous dévoile le contexte dans lequel vous évoluez, une série d'icônes vous permet d'exécuter des commandes simples et enfin une zone texte sert à dialoguer avec le joueur. De temps à autre, le logiciel propose des animations par cyclage de palettes. L'attrait de ce logiciel vient de sa difficulté plus que de la qualité de sa réalisation. Sans être insurmontable, *Dream Zone* vous donnera du fil à retordre. (Disquette Baudville pour *Amiga*.)

François Hermellin

Legend of the Sword

Vous incarnez le leader d'une troupe de mercenaires et votre tâche consiste à contrer un maléfique magicien...

aventure : type
13 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
– : *bruitage*
C : prix



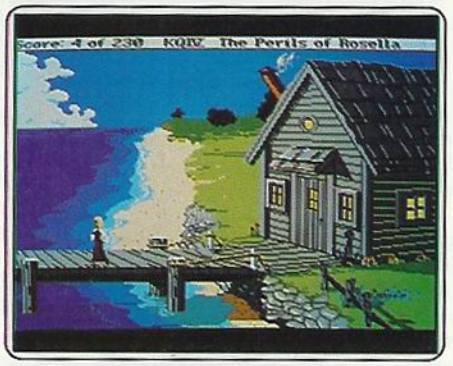
Ce jeu d'aventure fait abondamment appel au bestiaire de l'heroic fantaisy. Le monde dans lequel vous projette ce logiciel est en effet peuplé de créatures mythiques. Suzar, un magicien aussi cruel que puissant, a transformé des valeureux guerriers en créatures difformes et brutales. Il décide d'en faire une armée qui lui permettra de dominer le monde. Le roi d'une des contrées menacées par Suzar fait appel à un groupe de mercenaires, dont vous êtes le leader, afin de contrer le maléfique magicien. Vous débarquez, vous et votre troupe, dans Anar, le pays de Suzar pour y trouver l'épée et le bouclier magiques, qui seuls vous permettront de renvoyer Suzar en enfer. Comme dans les précédentes versions, les interactions avec le jeu manquent de souplesse. Vous risquez ainsi de passer de longs moments à trouver l'entrée qui sera suivie de succès dans certaines situations. Sur le *PC*, le jeu existe en monochrome (compatible *CGA*) ou en couleurs (compatibles *EGA*). La version dont nous disposions pour ce test est la monochrome : elle n'est pas très gaie. Néanmoins, le système de vignettes graphiques avec scrolling interne des paysages est séduisant. (Disquette British Telecom pour *PC et compatibles*.)

Eric Caberia

King Quest IV

Un monde féerique peuplé de sorcières et de créatures mythiques. Plein de nouveau dans la série des King Quest.

aventure animée : type
18 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
D : prix



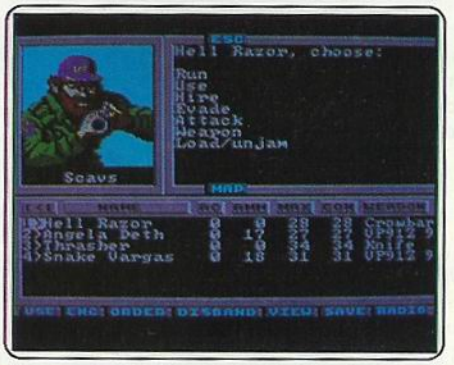
On finira par croire que la série des *King Quest* est, comme le bon vin, plus elle prend de l'âge, meilleure elle devient. En effet, comme dans les précédents épisodes, le programme nous plonge dans un monde féerique peuplé de sorcières et de créatures mythiques. Votre quête s'effectue, une fois n'est pas coutume, sous les traits d'une charmante princesse (la fille de Graham, le héros des deux premiers épisodes). Vous devez parcourir des contrées inhospitalières afin de trouver un fruit spécial qui seul peut sauver votre père du mal étrange qui l'a frappé. Parmi les multiples créatures que vous rencontrez lors de votre périple, certaines sont bénéfiques (Genesta, la fée), d'autres carrément antipathiques (la sorcière Lolotte, l'ogre). Le quatrième volet de la série des *King Quest* apporte nombre d'innovations, la plus spectaculaire est sans aucun doute la finesse des graphismes et le changement d'échelle graphique lors de certaines scènes (dans une pièce, les sprites sont plus gros). Le jeu se déroule en temps réel (alternance des nuits et des jours). A noter que le logiciel fait près de 3 Mo et qu'il est livré sur quatre disquettes au format double face. (Disquettes Sierra on Line pour *ST*.)

Eric Caberia

Wasteland

Ce jeu de rôle classique aux graphismes agréables vous entraîne dans un univers post-nucléaire où il se passe de drôles de choses !

rôle : type
15 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
– : *bruitage*
n.c. : prix



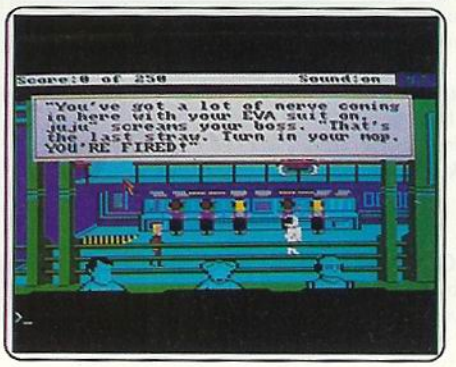
C'est dans un univers post-nucléaire que se situe l'action de ce jeu de rôle signé Interplay. Le scénario retrace le déclenchement de l'holocauste par les deux grandes puissances du globe. Dans un désert, des ingénieurs et scientifiques de l'armée américaine, affairés dans un centre de recherches, réussissent à échapper aux radiations. Ils trouvent, avec beaucoup de chance, un abri dans une prison fédérale et en chassent les détenus. D'autres survivants les rejoignent et forment une communauté nommée les Rangers. Vous avez pour mission d'éclaircir certains faits inquiétants, rapportés par des patrouilleurs et sécuriser les régions avoisinantes. Au menu, des combats contre des monstres et des mutants, des contacts avec des survivants. Plusieurs quêtes secondaires parsèment ce jeu à mi-chemin entre Bard's Tale et Ultima. Rien de spécial à signaler sur le plan technique, ce jeu de rôle classique est servi par des graphismes agréables (en *EGA*). Un conseil : si vous avez la chance de posséder un disque dur, ne vous en privez pas ! Très populaire aux U.S.A., il devra l'être également ici. Un achat valable pour les amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour *PC et compatibles*.)

Dany Boolauck

Space Quest II

Un scénario inventif et bourré d'humour pour cette réédition sur Amiga du célèbre jeu d'aventure animée.

aventure graphique : type
16 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
C : prix



Après avoir détruit le Star Generator, volé par les sariens, dans *Space Quest I*, Roger Wilco n'a pas le temps de goûter aux joies de la célébrité. En effet, le voilà affecté au balayage (pas de sot métier, même pour les héros) de la station Orbital Xenon. Peu de temps après, il se fait kidnapper par un certain Vohaul qui a précisément fomenté le vol du Star Generator dans le précédent épisode. On comprend ses désirs de vengeance, lui qui aurait été le maître de l'Univers sans l'intervention de Wilco ! Vohaul condamne donc notre héros aux travaux forcés dans ses mines de la planète Labion. Sûr de lui, il dévoile à Roger les détails de son prochain méfait : l'invasion des planètes par des clones déguisés en agents d'assurances. En route, vers sa prison, Roger réussit à s'échapper... Va-t-il réussir à contrer l'abominable Vohaul ? Tout dépend de vous ! La version *Amiga* est absolument identique à la version *ST*, déjà testée par *Tilt* (voir n° 52, page 98). Malgré ses graphismes et bruitages moyens, ce jeu d'aventure animé et en 3D est un must pour la qualité de son scénario, inventif et bourré d'humour. (Disquette Sierra-on-Line pour *Amiga*.)

Dany Boolauck

troll et des zombis ? Où trouver la bride pour attacher la licorne ? Aidez-moi !!! Merci aux Tiltmen qui me soutiendront.

VINCENT L'ANONYME

Sur TO8, un poke pour ***Krabout****, chargez le jeu, faites reset puis tapez ce qui suit : New*

```
10 CLS : LOCATE,,0 :
SCREEN, 0,0
20 POKE &HBB60, 128
30 LOADM « BODE.BIT » : POKE
&HE7C3, PEEK (&HE7C3) AND
254 : LOADM
« BODE.COL »
40 EXEC &HAF5F
```

Vous disposerez ainsi d'une quarantaine de vies.

Dans ***MGT****, si vous tirez sur certains blocs qui sont à terre, ils se soulèvent mais c'est rare. Si vous tirez sur les cubes qui sautent, ceux-ci s'immobilisent et changent de couleur. Dans la nuit des templiers, commencez l'aventure en allant tout en haut, vers le squelette. J'aimerais des pokes pour* ***Wizball*** *et* ***Slap-Eight****. Merci.*

BERTRAND GOSSELIN

Pour ***Quartet*** *sur Sega, au deuxième tableau, après avoir tué le monstre et ramassé l'étoile, appuyer deux fois sur le bouton 1 à la porte entre les deux mondes, vous arriverez dans un stage de bonus où l'on ne perd pas de point de vie. A moi, comment être invisible dans* ***Space Harrier*** *? Où se trouve l'étoile au niveau 5 de* ***Quartet*** *? Dans* ***Shinobi****, comment vaincre les statues à la fin du 3e niveau ? Merci à tous les Segafans !*

FABIEN (SUISSE)

Sur Amiga 500, dans ***Meurtres à Venise****, comment et où faut-il arrêter les terroristes ? Après avoir désamorcé la bombe avant midi ? Combien y a-t-il de personnes déguisées ?*

CARBU ATARISTE

Pour Sébastien (n° 63), dans ***Wizball*** *pour utiliser les icônes, il faut remuer le joystick de gauche à droite rapidement (comme pour Xenon).*

STEPHANE L'AMSRA-DIENLOMAN

Pour tous les possesseurs de CPC, quelques petits conseils pour ***Combat School*** *: il vaut mieux jouer à deux, le premier joueur joue sur le clavier, il appuie simultanément sur les touches AZ (azerty), QW (qwerty) et PO. Le second joueur, lui, joue avec joystick, il le pousse de droite à gauche. Ce dernier fera sauter le personnage. Ne vous arrêtez pas avant d'avoir franchi la ligne blanche. Deuxième épreuve, le premier joueur ne doit pas s'arrêter de tirer avec la touche « espace », et l'autre dirige le viseur au joystick. Là, il faut toucher le plus grand nombre de cibles. Troisième épreuve : là, c'est plus dur, il faut que le premier joueur dirige le personnage avec les touches O et P (droite et gauche) et qu'avec l'autre main, il appuie comme à l'épreuve 1 sur les touches AZ ou QW. L'autre joueur doit foncer avec le joystick et il sautera. Il faut éviter les flaques d'eau, les champs de mines et les rivières. Puis vous arriverez au fleuve, là, il faut y aller à la nage pour atteindre l'autre rive. Pour la 4e épreuve : help. Pour* ***Ghostbuster****, avoir un acompte de 238 000 $, c'est facile, c'est pas cher et ça peut rapporter gros. Il suffit de taper le prénom Roger puis Yes pour l'acompte et enfin 40.15.14.13 pour le numéro. Dans* ***Gyroscope****, normalement, au début du jeu, le joueur a 7 vies. Le problème est que ce chiffre diminue trop vite. Il existe un remède qui empêche cette diminution. POKE &496C,&C5 POKE &496D,&57 POKE &4FAF,&CD.*

PLUME D'ELAN

Sur C64, voici quelques tuyaux. Dans ***Giana Sisters*** *pour passer d'un tableau à un autre, appuyer sur les touches Armin. Dans les jeux signés Triad, quand l'inscription Triad s'affiche, appuyer sur la touche « C » pour obtenir des vies infinies. Dans Captain* ***America****, après avoir pris les Ying & Yang, se diriger vers le tableau électrique qui clignote, cela vous fera passer dans d'autres salles. Sans pokes pour les jeux suivants, je sens que des petits bouts carrés de plastique noir vont voler par la fenêtre :* ***Bomjack I et II, Bubble Bobble, Rambo, Zigzag, Arkanoïd I et II, Pacmania, Nebulus, Rampage, Zorro.*** *Please.*

INCONNU

Sur ST, dans ***Game Over II****, le code du 2e niveau est 11423. Pour Olivier l'Amstradiste, dans* ***Rambo****, les prisonniers se trouvent dans le camps. Pose ton hélicoptère sur la croix, puis sélectionne l'arme couteau, va tout en bas à gauche et remonte un peu, tu verras un mur avec un rectangle noir, appuie sur le côté de la porte, tous les prisonniers sortiront. Repart avec l'hélicoptère. A moi, comment avoir des vies infinies dans* ***Flying Shark*** *?*

REMY KOHLER

Sur CPC, je suis bloqué dans les ***Goonies*** *au 4e tableau, celui avec la tête de mort. C'est urgent !! D'avance merci.*

JACKY

Pour Homo Amstrabilis, dans ***Saboteur II****, je connais le nom de la 4e mission : Kuji Kiri. Comment battre l'instructeur dans* ***Combat School*** *? Quel est le nom des missions 2 et 3 dans* ***Vindicator*** *?*

PHILIPPE RUIZ

Sortis de ma boîte à idées, trois « trucs » sympas que je mets à votre disposition pour venir en aide à des joueurs en mal de solutions. Pour Sega, dans ***Shinobi****, à la plage de présentation, pour avoir l'option Select Round, il suffit de pousser la manette vers le bas et d'appuyer sur le bouton de saut (n° 2). Dans* ***After Burner****, dès que la partie commence, pousser la manette vers le bas et vers la gauche et maintenir les 2 boutons enfoncés. Dans cette position, il ne pourra rien vous arriver jusqu'au 15e niveau. Dans Kenseiden, pour avoir l'option continue, il suffit, lorsque l'écran de fin de jeu apparaît, de pousser 2 fois la manette vers le haut, 2 fois vers le bas et d'appuyer sur la touche Z. Pour l'option Select Round, il faut, au début du jeu, pousser la manette 2 fois vers la gauche, une fois vers le bas, une fois vers le haut et appuyer sur les 2 boutons simultanément. A mon tour, je voudrais savoir s'il existe une option Select Round dans* ***Powerstrike****. Est-il possible d'avoir des vies infinies pour* ***Thunderblade*** *sur CPC ? Merci.*

CEDRIC DE TAHITI

Dans la ***Geste d'Artillac****, sur MO5, que faut-il faire dans la maison aux tonneaux ? Merci.*

INCONNU 2

Voici quelques trucs qui vous aideront. Dans ***Addicball****, on peut choisir n'importe quel tableau, en tapant « ijc » puis une des touches de fonction de F1 à F6, qui correspondent aux niveaux de 1 à 6, à la page de présentation (là où est marqué Press Space, après le chargement du jeu). Dans* ***Bubble Bobble****, pour avoir 255 crédits, il suffit de taper ce petit programme en GFA Basic :*

```
OPEN « I », #1,, « BUB1.RSC »
SEEK #1, 583
OUT #1, 255
CLOSE #1
```

Pour remettre les 8 crédits de l'original, il suffit de remplacer le 255 du programme par 8.

Dans ***Ikari Warriors****, pour avoir des vies infinies, il suffit de faire un score de plus de 18 000 puis mourir, au moment d'inscrire son nom, inscrivez Freeride, puis appuyez sur Return : les prochaines parties seront avec vies infinies. Dans* ***Déjà Vu****, le combinaison du coffre est 33 24 36 et voici toutes les adresses qui vous serviront pour finir le jeu.*

1212 West End, St 520 S Kedzie, 934 West Sherman, 626 Auburn Road, Peroria Street. Qui connaît des temps infinis pour ***Crazy Cars II et Hang-on*** *? Qui pourrait m'aider dans* ***Crash Garrett****, je ne fais que tourner en rond.*

*Nous remercions Denis de Savigny-sur-Orge, pour sa solution complète d'****Ultima IV****, Frédéric Delacroix, pour* ***Zak Mac Kraken****, Laurent Chatebois pour* ***Crash Garett****, Bigdy pour* ***Sword of Sodan****, Fred-le-Saint-Bernard pour* ***l'Affaire de Vera Cruz****, Bud Pilou Kiki pour* ***Incantation****.*

THE LORD OF PROPOS

Voici le début de la solution de SPACE QUEST 1 jusqu'à l'endroit où je suis bloqué depuis deux mois (sur Apple II).

```
O,O,O
aller vers le corps
— SEARCH BODY
— GET KEYCARD (SCORE =1)
E,E
— LOOK WALL
aller vers l'homme
— HELP MEN (SCORE=3)
aller vers la console
— LOOK CONSOLE
— LOOK SCREEN
taper ASTRAL BODY
— GET CARTRIDGE (SCORE=8)
O,
prendre ascenseur
E,
prendre ascenseur
E,
```

36-15 TILT
Rubrique POK'N STOCK.
Déjà plus de 2 000 pokes disponibles 24 h/24 h. Et bientôt des cadeaux pour les meilleurs pokes. Mot clé POK.

Pool of Radiance

Un jeu de rôle animé destiné pour l'instant aux anglophones confirmés. Il séduira cependant les amateurs d'ADD.

jeu de rôle animé : type
17 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★ : *bruitage*
anglais : langue
C : prix



The *Pool of Radiance* est un programme qui s'inspire directement des règles des *Advanced Dungeons and Dragons*. Après une installation assez longue du programme (disque dur ou deux lecteurs nécessaires), vous débouchez sur un premier menu de création. *Pool of Radiance* affiche dès lors l'étendue de ses capacités. Le joueur va en effet définir toutes les options classiques du personnage, jusqu'à son aspect physique. Ensuite, l'équipe se lance dans l'exploration du territoire complexe de cette aventure. La mise en place graphique de *Pool of Radiance* sur *PC* est très semblable à celle de la version *Commodore 64* (*Tilt* n° 58 bis). Différentes fenêtres se partagent les options de jeu. Une fenêtre renferme la vue 3D extérieure où le paysage défile, simple mais très précis quant à l'orientation de l'équipe. Plus bas, les descriptions complexes de la situation sont, hélas, rédigées en anglais. Les combats, nombreux, se tiennent pour finir en mode plein-écran. *Pool of Radiance* séduira les amateurs de l'ADD. Mais la clarté de sa mise en place, pour peu que le jeu soit traduit un jour en français, devrait intéresser même les non-initiés. (Disquette SSI pour *PC EGA, CGA.*)

Olivier Hautefeuille

Guardians of Infinity

Remonter dans le temps pour essayer de convaincre le président Kennedy qu'il va être assassiné ! Une tâche difficile...

aventure : type
13 : intérêt
★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
n.c. : prix



An 2087, Adam Cooper, créateur d'une sphère capable de voyager dans le temps, constate certaines anomalies dans le continuum Espace-Temps. Ces dérèglements proviennent d'une époque qui correspond à l'assassinat du président Kennedy en 1963, plus précisément, le 22 novembre. Conclusion : cet événement est la cause du déséquilibre temporel. Il faut à tout prix empêcher ce meurtre et les moyens techniques du XXI[e] siècle rendent ce type d'intervention envisageable. Vous assumez le rôle d'Adam Cooper qui, assisté de cinq agents, doit remonter le temps afin d'entrer en contact avec Kennedy lui-même et le convaincre que vous venez du futur pour le sauver ! Entrer en contact direct avec un président des Etats-Unis, c'est déjà un exploit pour un inconnu. Le convaincre, en plus, que vous venez du futur pour le sauver d'un meurtre est encore moins évident ! Utilisez vos agents pour contacter les proches du président et les convaincre du danger qui le guette. Aventure textuelle, servie par quelques graphismes de mauvaise qualité, ce logiciel se distingue par le réalisme des dialogues et le thème original du scénario. Pour les anglophones. (Disquettes Paragon pour *PC* et *compatibles.*)

Dany Boolauck

Fish

Un must pour anglophones. Les voyages se font à la vitesse de la pensée grâce au « warp ». Gare à Ching-ching Tzang !

aventure : type
17 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
B : prix



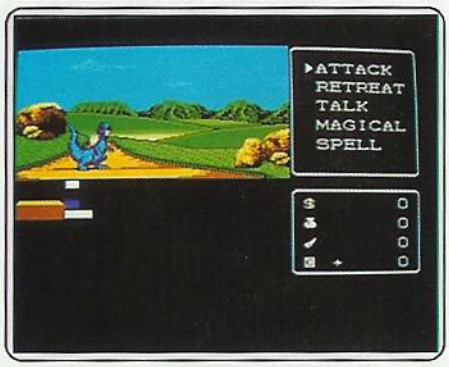
Fascinant ce monde futuriste où les distances ne comptent plus. En effet, grâce au warp, les voyages se font à la vitesse de la pensée ! Plus étonnant encore, ce fameux warp permet de projeter son esprit dans un corps à trois dimensions tel celui d'un ogre, d'un chien ou d'une puce ! On imagine très facilement les dangers que représente un tel moyen de déplacement entre des mains mal intentionnées. Vous personnifiez l'agent n° 10 du Département Inter Dimensionnel d'Espionnage. Le but de votre mission est de neutraliser les Seven Deadly Fins, des créatures dont les agissements sont essentiellement tournés vers la destruction des autres êtres vivants. Ils sont d'autant plus dangereux que, contrairement aux humains, ils parviennent à maîtriser le warp grâce aux pouvoirs mentaux d'un de leurs comparses : Ching-ching Tzang. Les Fins, vous les connaissez pour les avoir déjà neutralisés dans le passé. Hélas, ils reviennent pour attaquer une planète peuplée de poissons... On retrouve donc, sur *C 64*, un superbe jeu d'aventure que les anglophones doivent à tout prix se procurer. Un must déjà disponible sur *ST, Amiga, CPC, PC* et *compatibles !* (Disquettes Rainbird pour *C 64.*)

Dany Boolauck

Miracle Warriors

Du nouveau pour les consoles ! Un jeu de rôle où vous pourrez sauvegarder jusqu'à cinq parties. Une réussite...

jeu de rôle : type
16 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★★★ : *bruitage*
C : prix



La terreur règne depuis que le prince des ténèbres a ouvert le passage à des hordes de créatures diaboliques qui se sont répandues dans les cinq pays. Seuls les miracles warriors peuvent s'opposer au tyran. Vous êtes l'un d'eux et il ne vous reste plus qu'à entamer une longue quête afin de trouver les autres guerriers légendaires. Au long de votre voyage, vous devrez combattre toutes sortes de monstres, visiter des villes, pour y obtenir de précieux renseignements ou bien acheter divers équipements, et descendre dans de sombres cavernes. *Miracle Warriors* est un excellent jeu de rôle qui respecte bien les règles du genre. On appréciera tout particulièrement la grande carte du pays qui accompagne la cartouche et surtout la possibilité qui est offerte de sauvegarder jusqu'à cinq parties différentes. Cette sauvegarde, réalisée grâce à une pile située dans la cartouche, permet enfin aux possesseurs de consoles de découvrir des jeux de rôle très riches avec lesquels ils pourront jouer des mois durant. Les graphismes sont excellents et le mode de gestion très simple. Une réussite qui met la console presque au niveau du micro-ordinateur. (Cartouche Sega pour console *Sega.*)

Alain Huyghues-Lacour

Zack Mc Kracken

Après Maniac Mansion, déjà magnifique, voici l'extraordinaire Zack, dernier-né de Lucasfilm. Gags, humour et énigmes.

aventure animée : type
18 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitage*
C : prix



Lucasfilm réussit l'exploit de surpasser *Maniac Mansion*, sa précédente aventure animée, qui est classique du genre. Le principe de jeu est resté le même : aucun texte à taper, le contrôle se fait entièrement par l'intermédiaire de la souris. On retrouve également le même traitement cinématographique qui fait la force de cet éditeur. On se laisse tout de suite prendre par cette aventure construite autour d'un scénario délirant : des extraterrestres tentent de s'emparer de notre planète en propageant une épidémie de stupidité par l'intermédiaire du réseau téléphonique. Les gags ne manquent pas tout au long de cette aventure pleine d'humour, mais cela n'est pas au détriment des énigmes qui sont aussi nombreuses que bien construites. C'est un programme passionnant qui vous retiendra des nuits entières devant votre moniteur et même les joueurs qui n'aiment guère les jeux d'aventure seront séduits. De plus, cette aventure bénéficie d'une réalisation de qualité à laquelle on ne pourra reprocher que la pauvreté de la bande sonore. Une version entièrement francisée doit sortir incessamment, il ne faut pas la manquer. (Trois disquettes Lucasfilm pour *ST.*)

Alain Huyghes-Lacour

aller vers la console
– LOOK CONSOLE
– PUSH OPEN BAY DOOR BUTTON (SCORE = 10)
E,
aller vers la panneau dans le mur près de l'ascenseur
– USE KEYCARD (SCORE = 12)
aller vers le mur du fond (petits carrés blancs)
– PUSH RIGHT BUTTON
– PUSH LEFT BUTTON
aller vers la case à gauche
– GET GADGET (SCORE = 14)
aller vers la case à droite
– GET SUIT (SCORE = 16)
aller vers la console en bas
– LOOK CONSOLE
– PUSH AIRLOCK BUTTON
O,
aller vers la console
– LOOK CONSOLE
– PUSH PLATFORM BUTTON (SCORE = 17)
aller à gauche du pod
– ENTER POD
– CLOSE DOOR
– WEAR BELT
– LOOK CONSOLE
– PRESS POWER
– LOOK SCREEN
– PRESS AUTONAV (SCORE = 19)
– LOOK SCREEN
– PULL THROTTLE (SCORE = 34)
– LOOK SCREEN
attendre
– TAKE OFF BELT
– LOOK POD
– GET KIT (SCORE = 36)
– OPEN KIT
– LOOK KIT
– EXIT
aller devant la vitre du pod
– LOOK POD
– GET GLASS (SCORE = 39)
E,E,N,N,E,S,S,
prendre le passage qui monte à gauche
N,O,
aller vers le bloc de pierre
– LOOK ROCK
taper PUSH ROCK sans frapper return,
attendez que l'araignée passe en dessous puis frapper return (SCORE = 46)
O,
aller contre le mur du fond de la grotte derrière la grille, s'y aplatir et aller à gauche

Voilà, je suis bloqué devant la porte de pierre à gauche, help me, à l'aide.

Pour Philippe (n° 61), les sorts sont les mêmes que dans **SORCELLERIE I**, il n'y en a pas de nouveau dans **SORCELLERIE II**.

Pour Etienne (n° 62), je ne puis t'aider dans le Casse, mais toi tu le peux, je suis bloqué à la fuite de gaz. Pour le Mur de Berlin, il faut échanger le dollar et la clé pour avoir le pot de peinture.

Last Ninja II

Tous les amateurs ont dû déjà venir à bout de **Last Ninja,** si ce n'est pas le cas, écrivez-nous et nous publierons la solution. Il est temps de s'attaquer au second épisode de cette superbe saga. Voici la solution complète de **Last Ninja II.**

Premier niveau : Central Park

Le jeu commence alors que le ninja se matérialise sur le kiosque à musique, au beau milieu de Central Park. Passez derrière le rideau pour aller dans les coulisses. Assommez le garde puis frappez le commutateur qui est sur le mur, ce qui a pour effet d'ouvrir une trappe sur la scène. Revenez sur scène et descendez par la trappe. Dans cette salle, prenez la clef qui est cachée derrière la grosse caisse et sortez. Allez vers la droite jusqu'au stand et prenez un hamburger, vous gagnerez ainsi une vie supplémentaire. Allez fouiller dans les toilettes pour dames, ce n'est pas très élégant, mais c'est là que vous découvrirez le nunchaku. Celui-ci est en deux parties, la première se trouve ici et la seconde dans les autres toilettes pour dames qui se trouvent plus loin. Prenez ensuite la boite de shurikens qui se trouve entre les deux bancs dans le tableau qui précède celui du jongleur. Pour éviter les couteaux du jongleur passez en sautant sans vous arrêter. Allez sur la gauche et ramassez la carte ; maintenant tous les objets que vous devez prendre clignoteront lorsque vous passerez à côté. Posez tous vos objets avant de grimper à l'échelle. Sur le mur, allez à gauche, sautez au-dessus du vide et prenez la longue perche. Revenez au tableau précédent et redescendez en arrière. Retournez au tableau dans lequel vous avez trouvé les shurikens et prenez la route du fond. Dans le tableau suivant, ouvrez la barrière avec la clef qui est en votre possession. Vous voila devant une rivière, attendez que le bateau passe près de vous et sautez dedans. Dès qu'il s'arrête de dériver, sautez sur l'autre rive. Evitez les abeilles, prenez le chemin de droite et sautez. Si votre saut est parfait vous êtes sur une île. Poussez le bateau à l'aide de la perche et sautez pour revenir dans le tableau précédent. Prenez le chemin de gauche et vous arrivez à nouveau en face de la rivière. Lorsque le bateau de l'île passe devant vous, sautez dessus puis sautez à nouveau sur l'autre rive. Vous voilà sorti de Central Park.

Second niveau : les rues de New York

Il n'est pas facile de s'y retrouver dans ces rues car il y a des boucles : parfois vous sortez d'un côté et vous vous retrouvez à l'opposé. Il est donc conseillé de faire quelques tours pour se repérer. Mais faites attention, New-York est une ville dangereuse, aussi traversez les rues lorsque les feux sont au rouge si vous ne voulez pas vous faire écraser par un motard. En haut de la rue principale vous trouverez une porte qui clignote, enfoncez-la et entrez. Vous êtes dans une armurie, prenez le sabre qui se trouve contre le mur. Ressortez et descendez la rue en prenant garde aux hommes qui sont aux fenêtres car ils lancent un pot de fleurs à votre passage. Arrêtez-vous au stand pour prendre un hamburger (vous obtiendrez une vie supplémentaire comme dans le niveau précédent). Tout en bas de la rue prenez la bouteille qui se trouve à cotè du clochard. Tournez à gauche dans la petite rue et allez prendre l'outil dans le barraquement des ouvriers. Cherchez maintenant la bouche d'égout que vous pourrez ouvrir grace à cet outil et vous quitterez ce niveau.

Troisième niveau : les égouts

Vous êtes dans les égouts, alors prenez garde à éviter les rats. Traversez les trois premiers écrans et prenez sur la droite. Ramassez la clef et revenez au tableau précédent. Reprenez votre chemin en évitant les araignées qui tombent du plafond. Vous arrivez devant une grille, ouvrez-la avec la clef que vous avez ramassée et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Lorsque vous arrivez dans un tableau qui comporte trois portes, entrez dans celle du milieu. Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à un autre groupe de portes et prenez la dernière. Dans le tableau suivant se trouvent d'autres portes, ignorez-les et continuez votre chemin. Avancez et lorsque vous arrivez devant d'autres portes, prenez la première. La sortie est devant vous, mais un énorme alligator vous barre le chemin. Pour vous en débarasser vous devez fabriquer un cocktel molotov. Prenez la bouteille, ramassée dans le niveau précédent, et approchez-la de la torche qui est au mur puis lancez-la sur le monstre. Maintenant vous pouvez quitter ce niveau.

Quatrième niveau : les sous-sols

Vous voilà dans les sous-sols de l'immeuble qui abrite la bande du Shogun. Passez derrière les caisses et, dans le tableau suivant, déposez les objets que vous transportez avant de grimper à l'échelle. Suivez la passerelle, tuez l'homme qui s'y trouve et récupérez le passe. Continuez votre chemin et empruntez la porte qui se trouve au bout de la passerelle. Dans la pièce, ramassez le bol de nourriture qui se trouve sur le sol. Revenez sur vos pas, descendez l'échelle et allez sur la droite. Suivez ce chemin jusqu'à l'endroit où des rails coupent le passage. Attendez qu'un wagonnet passe, puis sautez de l'autre côté. Plus loin, vous arrivez devant d'autres rails. Vous devez sauter par dessus, mais soyez très précis car ils sont électrifiés et le moindre contact est mortel. Ramassez le hamburger et continuez votre chemin jusqu'aux piles de caisses. Allez vers celle qui est la plus près de la table et sautez sur la suivante. Tournez-vous et sautez sur celle qui se trouve à la gauche de l'écran. Tournez-vous vers la droite et sautez sur la petite caisse, puis, de l'autre côté. Vous repartez et vous arrivez dans le laboratoire. Allez vers la gauche et, deux écrans plus loin, vous découvrirez une boite qui contient de la drogue. Saisissez le bol et plongez-le dans la drogue, ce qui a pour effet d'empoisonner la nourriture qui se trouve dedans. Retournez à l'entrée du laboratoire et cette fois allez vers la droite. Surprise ! Vous voilà en face d'une panthère. Avancez très lentement en tenant le bol. Quant elle s'assoit, avancez encore d'un pas et faites comme si vous ramassiez un objet. La panthère s'approche et dévore la nourriture, puis s'écroule empoisonnée. Ouf ! Continuez jusqu'au tableau suivant et introduisez le passe dans la boite qui se trouve sur le mur et il ne vous reste plus qu'à entrer dans l'ascenseur pour quitter ce niveau.

Cinquième niveau : les bureaux

Une fois dans les bureaux, traversez la réception et entrez par la porte qui se trouve dans le second écran. Vous êtes dans un bureau, activez l'ordinateur qui est sur la table de droite et vous obtiendrez un code. Notez-le soigneusement car vous en aurez besoin plus tard. Ressortez et suivez le couloir. Après un coude, vous arrivez devant deux portes, entrez dans la seconde. Vous êtes dans un autre bureau, allez vers la table de droite et actionnez la manette qui s'y trouve pour ouvrir une porte secrète. Vous

êtes dans la cage d'ascenseur, montez à l'échelle jusqu'à l'étage suivant et passez par la porte. Traversez la pièce et sortez par la porte de gauche ; Dans l'écran suivant, allez vers la grille et sortez. Vous voilà sur la corniche à l'extérieur du batiment, avancez en prenant garde à l'homme qui s'y trouve. Sautez au-dessus du vide et continuez sur la corniche, puis montez à l'échelle. Tuez le garde qui vous attend sur le toit, abandonnez vos armes et allez vous poster en haut à droite. Quand l'hélicoptère qui emmène votre ennemi passe à portée, sautez avec précision pour vous accrocher à l'échelle qui pend en-dessous de l'appareil.

Sixième niveau : la maison

Vous êtes toujours suspendu en-dessous de l'hélicoptère qui survole la maison de votre ennemi. Laissez-vous tomber de l'appareil à l'instant précis où vous passez au-dessus de la tourelle en haut au fond. Puis sautez sur celle qui se trouve en face de vous à droite et enfin sur celle qui est seule sur le toit. Laissez-vous glisser sur le toit et marchez vers la droite le long de la bande grise jusqu'à la fenêtre. Faites-lui face et sautez pour pénétrer dans la maison. Vous êtes dans le couloir, avancez et entrez par la seconde porte. Dans la chambre, allez vers le lit pour prendre la corde et ressortez, mais n'essayez pas de descendre par l'escalier car vous déclencheriez le système d'alarme. Maintenant, entrez dans l'autre pièce et descendez avec la corde par le monte-plats qui se trouve sur le mur du fond. Vous arrivez dans la cuisine, allez dans le hall. Prenez l'autre porte pour entrer dans la bibliothèque et actionnez la manette qui coupe le système d'alarme. Revenez dans le hall et passez derrière la plante verte, vous découvrirez une porte secrète qui mène à la cave. Dans la première pièce, frappez les interrupteurs qui sont sur le mur pour éclairer les salles suivantes. Trouvez votre chemin dans le labyrinthe et vous arriverez devant une chaudière. Un jet de vapeur vous empêche de passer dans la pièce suivante, il faut le rediriger en actionnant le bouton sur la chaudière à droite.

Septième niveau : la tanière de Shogun

Traversez la première pièce et entrez dans la suivante. Un pentagone est dessiné sur le sol, allez vers la tapisserie qui orne le mur du fond et soulevez-la. Vous découvrez un coffre que vous pouvez ouvrir grace au code que vous avez trouvé dans les bureaux. Prenez l'objet magique qui est à l'intérieur. A ce moment là, votre ennemi pénètre dans la pièce. Vous devez le combattre en faisant sorte qu'il s'écroule à l'intérieur du pentagone. Avant qu'il ne se régénère, allumez les bougies placées sur les pointes du pentagone et votre ennemi disparaîtra définitivement. Il ne vous reste plus qu'à replacer l'objet magique dans le coffre... et c'est le tableau final. Un dernier conseil qui vous sera utile tout au long de l'aventure. Les adversaires que vous parvenez à vaincre en combat s'écroulent, mais ils se relèvent au bout d'un certain temps. Si vous n'avez pas encore fini de fouiller la pièce, vous devez alors livrer un nouveau combat. Pour gagner du temps, vous pouvez vous placer sur leur corps, ce qui les empêche de se relever et vous permet de prendre le temps de bien regarder ce qui se trouve dans la pièce. Voilà la solution de cette superbe aventure ; maintenant, à vous de jouer !

Alain Huyghues-Lacour

*Le plan de **Barbarian II** que nous vous avons donné le mois dernier a été réalisé à partir de la version **C 64.** Il est également valable pour la version **ST,** à une exception près : dans le second niveau les objets à ramasser se trouvent à la place des vies et inversement.*

36-15 TILT
mot clé JACK
Gagnez
un ATARI 1040 ST
ou un disque dur



CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit un stylo calculette.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.
Nom de l'ordinateur utilisé_____
Nom du logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins_____
_____
Nom_____
Prénom_____
Age_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date:
Signature:

HIT PARADE DES LECTEURS

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

1_____
2_____
3_____
4_____
Marque de votre ordinateur_____

Facultatif

Nom_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

Hit Parade

Pour des raisons techniques temporaires, Tilt n'est pas en mesure de vous proposer ce mois-ci le Hit Parade. Nous vous prions de nous en excuser. Bien entendu, vous retrouverez cette rubrique dès le mois prochain (n°66). D'ici là, patience... et surtout n'oubliez pas de participer à l'élaboration de ce classement. Merci d'avance.

Géant!

Amis joueurs, Coconut - boutique proposant des jeux sur CPC, C 64, Spectrum, Atari XL/XE et ST, compatibles PC, Amiga, Apple II et GS, consoles Sega et Nintendo - améliore encore les services qu'il vous propose. Dans les trois magasins Coconut, vous trouverez un vaste choix des derniers jeux et utilitaires sortis pour chaque machine. De plus, vous pourrez assister à des démonstrations de logiciels sur Atari ST et Amiga, sur écran géant, à Coconut République. Allez donc voir Falcon ou Barbarian II: ça décoiffe! Coconut République: 13, bd Voltaire 75011 Paris. Coconut Etoile: 41, av. de la Grande Armée 75016 Paris. Coconut Montpellier: Centre Commercial Le Triangle, niveau bas 34000 Montpellier.

Fascinant

Innelec, l'un des premiers importateurs français de logiciels, continue son expansion grâce à une recherche permanente des meilleurs produits. Quasiment toutes les machines sont concernées, y compris les ordinateurs délaissés par d'autres comme le ZX 81, le QL ou la console Atari 2600. Le catalogue proposé est impressionnant. Il regroupe la majorité des nouveaux titres mais aussi les bons logiciels déjà plus anciens. Innelec s'intéresse aussi aux périphériques (c'est lui, en particulier, qui importe le nouveau joystick Navigator de Konix dont nous vous avons dit tout le bien que nous pensions dans le dossier du n° 64 de Tilt). Le nouveau responsable des achats de jeux, Gilles Mautret, est un expert qui connaît ce domaine sur le bout des doigts. Quant à Thierry Ortolan, le responsable des relations publiques, sa compétence et sa gentillesse autorisent un travail de qualité.

Erreur...

Mea-culpa! Dans notre test de Denaris (Tilt n° 62, p. 50), il est dit que la version Amiga comporte douze niveaux. En fait, ils ne sont que sept...

3615 code Ch1P°KaZ
Le rendez-vous des chip gars et des chip filles !
RELEBEAU & VRANCKX

Adaptations

Ubi Soft a sorti le grand jeu pour la présentation des premières adaptations sur micro de la célèbre gamme de jeux de café Tengen (sous-marque d'Atari Games). Réalisés par la société anglaise Domark, ces programmes ont de quoi faire saliver les amateurs du genre. Vindicators, un combat de tanks futuriste, sera le premier à être disponible: il est attendu pour la fin mars 1989. Le second, une course poursuite de voitures, se nomme APM et devrait sortir en mai. Ces programmes seront suivis de XYbots et de Toobin, un curieux jeu d'action. Ces derniers sortiront en octobre 1989. La distribution de ces titres sera prise en charge par Ubi Soft et l'équipe de Domark n'a qu'une ambition: proposer des adaptations fidèles de ces titres sur toutes machines!

Enfin!

Importateur officiel d'Acorn pour la France, la société ASHIV devrait recevoir le nouveau jeu de Rom de l'Archimedes fin mars début avril. Livré sous forme de pack composé de 4 Rom, de deux manuels et de deux disquettes d'application, le RiscOS apporte de nombreuses améliorations à la machine. Outre un intégrateur graphique plus performant, il offre des ouvertures vers le multitâche et facilite le passage d'une application à l'autre. Dernière précision: ce pack est proposé à un peu moins de 400 F TTC. De plus, ASHIV devrait prochainement recevoir les premiers R 140. Cette nouvelle machine est destinée aux marchés professionnels. Architecturée de façon similaire à l'Archimedes, le R 140 propose le système d'exploitation Unix pour un prix très compétitif. A suivre donc...
ASHIV
Cap 101
67, rue Robespierre
93100 Montreuil

Cebit 89

Comme chaque année, le Cebit s'est tenu à Hanovre début mars. Premier salon d'informatique en Europe, il a attiré cette année encore des visiteurs de tous horizons et des machines de toutes provenances... Les nouveautés étaient nombreuses et souvent intéressantes et nous vous proposerons le mois prochain un compte rendu complet. D'ores et déja, signalons qu'Atari a présenté le ST portable ainsi que l'Atari Transputer Workstation. Commodore n'était pas en reste grâce à l'Amiga 2500 Unix, à son offre Desktop Vidéo pour Amiga et à son disque dur pour A 500. Les Japonais étaient présents en force avec des écrans LCD couleur de grande taille et des Handy Scanner couleur. Bref, pas de révolutions mais des évolutions!

C bon?

Loriciels vient de sortir la nouvelle version de son interpréteur C pour Atari ST. Outre un manuel entièrement revu, cette version 2.0 propose un éditeur de textes performant et s'avère conforme aux standards C usités. La compilation ne pose donc plus de problèmes. De plus, ce logiciel propose, sous forme de librairie, environ 450 fonctions aux standards Ansi, Unix et autres.

Délirium

Un ordinateur pour le prix d'un jeu! Délire d'ivrogne penserez-vous? Détrompez-vous car le monde de la micro vous réserve encore des surprises de taille... C'est en effet au prix de 249 F que vous est proposé le micro-ordinateur Atari 800 XL en version péritel, neuf et en parfait état de marche. Sachez que cet ordinateur constituait le haut de gamme des machines 8 bits il y a cinq ans. Il dispose de 64 Ko de Ram. De plus, son système d'exploitation et son Basic sont contenus dans ses 24 Ko de Rom. Cet ordinateur dispose également d'un mode graphique et d'une palette de 256 couleurs dont 16 affichables simultanément avec une résolution maximale de 320 par 192 pixels. Ses possibilités sonores sont excellentes puisque l'on dispose de 4 voix sur 3,5 octaves. Possédant un vaste assortiment de périphériques (lecteur de disquettes, lecteurs de cassettes, imprimante, Track Ball), le 800 XL est compatible avec la totalité des cartouches pour Atari 600 XL, 130 XE et XE Game System. Pour 249 F le rapport qualité/prix de la machine est on ne peut plus évident. Cette offre exceptionnelle est disponible dans la limite des stocks à la boutique Ultima (5, boulevard Voltaire, 75011 Paris).

Extension

Décidément en pleine extension, Microïds a récemment déménagé. Cet éditeur est désormais au 12, place de l'Eglise 94400 Vitry-sur-Seine. Soulignons au passage que Microïds cherche deux programmeurs connaissant l'assembleur... Avis aux amateurs!

Espace...

Sise à Saint-Denis, la boutique SCAP est bien connue des utilisateurs sérieux d'Atari ST. Cela se comprend parfaitement lorsque l'on sait que c'est à cette entreprise que l'on doit la venue de Calamus ou bien encore des premiers grands écrans pour ST. Proposant divers produits tels que émulateurs Mac pour ST et autres périphériques, SCAP a récemment ouvert un espace de formation destiné à sa clientèle. Disposant des trois stations complètes à base de Mega ST et écran A3, cet espace permet d'effectuer démonstrations et formations sur divers programmes. Pour en savoir plus:
SCAP
62, rue Gabriel Péri
93200 Saint-Denis

ST vs pro

Créateur du traitement de textes Le Rédacteur sur Atari ST, Logisoft annonce la venue de deux nouveaux produits. Le Gestionnaire pour Atari ST est un programme de calcul destiné notamment à la création d'états, qui fonctionne de concert avec Le Comptable. Son prix est d'environ 600 F. L'Electronicien fonctionne sur Atari uniquement en haute résolution. Il s'agit d'un programme de C.A.O de circuit électronique en analogique. Attention, ce n'est pas un logiciel de routage mais bel et bien un outil de conception! Son prix est d'environ 1000 F TTC.

NEC: des jeux!

Shoot Again poursuit ses efforts afin d'implanter correctement la console NEC en France. Ainsi, l'on nous promet onze titres nouveaux d'ici le mois de mai... Space Harrier, Out Run, ThunderBlade, Afterburner sont au programme! On imagine aisément ce que ces titres peuvent donner sur la console NEC. Par ailleurs, Shoot Again annonce une révision de prix de la console. Elle est désormais proposée à 2499 F avec R-Type. Enfin, des périphériques devraient prochainement arriver et notamment le déjà célèbre lecteur de CD Rom!
Shoot Again
145, rue de Flandres
75019 Paris



BOUM

Possesseur d'un *Spectrum +*, j'ai un sérieux problème. J'ai chargé un jeu et j'ai branché l'interface pour bénéficier du joystick. Mais quand les contacts de la machine et ceux de l'interface se sont rencontrés, elle est devenue folle : à l'écran apparaissaient des bandes de différentes couleurs, des carreaux clignotaient... Ce n'est pas grave, me suis-je dit, un petit « reset » et puis c'est tout. Hélas, même en débranchant la machine et en la rebranchant un jour après, il n'y avait pas de changement. Avez-vous une solution à proposer ? Je crains d'avoir affecté les ROMs.

Yann

Nous ne répéterons jamais assez que les périphériques doivent être connectés et, lorsqu'ils utilisent une alimentation externe, mis sous tension AVANT la mise en marche de l'ordinateur. De même, les cartouches de jeu utilisées par les consoles et certains ordinateurs doivent-elles être mises en place avant l'allumage. Sinon, boum ! Que votre mésaventure édifiante ouvre les yeux des futures générations d'utilisateurs de micro-ordinateurs ! Ainsi votre déveine n'aura pas été vaine...

A L'INTENTION DE MM. JACQUES HARBONN ET ROBIN DE KAT

Je me décide à vous écrire pour enfin corriger les erreurs (voire horreurs) ayant été écrites concernant l'*Amiga*. Tout d'abord, commençons par « éplucher » l'article de J. Harbonn du « Guide 1989 » :

En vrac, voici les coquilles que j'ai décelées. Le scintillement de l'écran : un moniteur multisync vous débarrassera du clignotement et ne laissera pas de traînées dans les jeux d'action : l'*Amiga* gère quatre voies en stéréo (et non pas deux) ; la capacité du stockage du lecteur de disquettes est bien de 880 Ko : 2 faces, 80 pistes, 11 secteurs de 512 octets chacun, ce qui donne bien 880 Ko, mais il est vrai que l'utilisateur ne dispose pas de la totalité de cette capacité pour ses données : l'absence du bureau en ROM n'est pas, à mon avis, un point noir, car cela permet l'évolution du système de manière simple, sans avoir à changer les ROMs ; on peut accéder au catalogue complet du disque par divers utilitaires du Domaine Public que l'on peut facilement se procurer ; l'avantage des fenêtres est toujours présent même sous CLI ; l'écran ET toutes les instructions concernant les coprocesseurs doivent être adressés dans les 512 premiers Ko : le programme du Domaine Public qui effectue un NoFastMem au boot détruit tout ou partie du boot block d'origine et peut ainsi empêcher certains programmes de fonctionner ; le choix n'est aucunement restreint en ce qui concerne les applications « sérieuses » (voir Professionnal Page, Prowite, Superbase, etc.), et l'on trouve d'excellents programmes dans le Domaine Public ; les applications MIDI sont plus puissantes sur *Amiga* (250 pistes pour l'imminent Music X, par exemple).

De plus, Pampuk parle dans son article sur le *ST* de l'émulateur *Aladin* « qui marche » : l'émulateur *Mak* pour *Amiga* marche également, très bien même !

Voyons maintenant les erreurs du numéro 63, rubrique « Forum », le système multitâches peut tout à fait être sur un *Amiga 500* (j'utilise beaucoup d'utilitaires du Domaine Public, et ils fonctionnent tous en même temps) ; il est tout à fait possible d'écrire sur une disquette protégée, en changeant l'état du signal WPRO (broche 14 du connecteur) ; la RAM graphique n'est pas de 512 Ko, elle est fonction du mode d'affichage utilisé ; le seul jeu qui utilise le mode HAM est *Pionneer Plague*, et comme il est nul... Par contre, beaucoup de démos utilisent ce mode, et on en prend plein les yeux (et avec une musique non-stop en plus, ce n'est pas demain que l'on verra ça sur *ST* !) ; les opérations de formatage, copie, sauvegarde et chargement sont plus rapides sur *Amiga* que sur *ST*. Je ne connais personne qui utilise le disk Workbench d'origine, ce qui serait vraiment une absurdité : on peut facilement accélérer le boot, en adaptant la startup-sequence à ses besoins, ou plus simplement en supprimant tous ces « IF.. ELSE » inutiles. Il existe dans le Domaine Public de nombreuses solutions de remplacement au disque virtuel d'origine, qui sont RAM-Disk résistant au Reset (il y en a un dans le Workbench 1.3). Jacques dit que pour les pros, il faut un *A2000* : c'est totalement faux ! On peut tout à fait faire évoluer un *A500*, en lui rajoutant un rack pour cartes, extensions mémoire, etc. Prix : 3 000 F, le *SubSystem* (pour 2 cartes, sorties disque dur et lecteur de disks), ou encore $500 pour le *BusExpander* (6 cartes dont 3 au format IBM-AT). Alors, qui a dit que l'*Amiga* n'était pas une console de jeux, hein ?

J'espère que ces corrections seront suffisantes pour éliminer définitivement les coquilles qui pourraient être écrite concernant l'*Amiga*, qui est LA machine à acheter en ce moment. Bientôt verront le jour la carte *Transputer*, qui permet, contrairement au *ST*, d'utiliser en même temps les applications Amigados, la carte 68030, etc. De plus, l'*Amiga* est le micro le plus sûr concernant les disquettes, avec la possibilité de récupérer des fichiers illisibles, même sur une disquette physiquement abîmée (eh oui !), ce qui explique la relative lenteur du lecteur.

En conclusion, si vous voulez vous compliquer la vie, achetez un *ST* (le GEM, ça craint un max !). Par contre, si vous voulez la machine la plus simple d'emploi, la plus évolutive, et le meilleur rapport qualité-prix, prenez sans hésitation un *Amiga*.

Sans rancune. Jacques ?

Sébastien Marty

*Quelques petites précisions en ce qui concerne cette intéressante lettre. Le coût d'un moniteur multisynchro est de 6 000 F environ, ce qui grève lourdement le budget. L'*Amiga *gère en stéréo deux voix sur chaque canal, ce qui fait bien quatre voies mais pas en stéréo, à moins de bidouiller en assembleur. L'*Amiga *dispose en effet de logiciels professionnels de qualité, mais leur prix les rend souvent disproportionnés par rapport à celui de la machine (exemple, pour la PAO, l'excellent* Professionnal Page *est vendu... 5 000 F.* Page Setter, *beaucoup plus abordable, ne peut prétendre à des applications professionnelles). Oui le système multitâches peut être exploité sur un* Amiga 500, *mais à condition que chaque programme n'occupe que peu de place. Pas question de faire cohabiter efficacement* Professionnal Page *et* Deluxepaint II, *même avec une extension mémoire ! De plus, dans certains cas (rares heureusement), le système multitâches s'emmêle les pinceaux et se plante ou conduit à des résultats aberrants. Certaines démos sur* ST *n'ont pas grand chose à envier aux meilleures démos sur* Amiga *(grand nombre de couleurs, affichage plein écran, scrolling multidirectionnel rapide et fluide). Si vous ne connaissez personne qui utilise son Workbench d'origine, c'est que, tout simplement, vous évoluez dans un monde de mordus connaissant bien leur machine. Malheureusement, ce n'est pas la règle générale et il est bien dommage que* Commodore *n'ait pas pensé au plus grand nombre. Certes, il est possible de gonfler un* Amiga 500 *de manière importante. Mais on se retrouve alors devant un monstre multiforme et peu esthétique, sans parler des problèmes d'insécurités de connection, toujours possibles avec les connections externes. Quant à la possibilité de récupérer des fichiers illisibles, même sur une disquette physiquement abîmée, cela n'a vraiment rien d'extraordinaire. Tout ordinateur digne de ce nom en est capable et même l'antique* Apple II *le fait sans problème grâce à* Bag of tricks.

En conclusion, s'il est vrai qu'on ne peut faire évoluer un Amiga 500, *cela n'est possible qu'au prix d'un encombrement important et d'une sécurité moindre. Un* Amiga 500 *peut encore utiliser certains logiciels « sérieux » mais au prix d'une limitation d'utilisation de certaines fonctions. Ainsi* Design 3D *ne peut effectuer d'animations sur des objets complexes en 16 couleurs, même avec une extension de 512 Ko supplémentaires. Le*

AMIE LE PRO.

ATARI

les prix

UNITES CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**3490 F**
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**5490 F**
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**4490 F**
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	**5990 F**
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**7490 F**
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**11800 F**
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**15300 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe Cumana	1490 F
3"1/2 externe Nec	1290 F
5"1/4 externe Cumana	1990 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**
MONITEURS	
Monochrome SM124	1490 F
Couleur SC 1425	2490 F
Multisyncro E120	6990 F
EXTENSIONS PROMO	
512 Ko pour 520	**990 F**
1 Mo pour 1040	3390 F
DISQUES DURS	
Mega file 30	4490 F
Mega file 60	7390 F
EMULATEURS	
PC Ditto	590 F
Aladin	2490 F
VIDEO	
Digitaliseur realtiser	1790 F
Digitaliseur pro 87	2870 F
Gen lock gst 30	3490 F
Epal	2600 F
Filtre dg88	2420 F
GRAPHIQUES	
Scanner CANON A4	11560 F
Handy scanner 16T	3790 F
Table graph. A4	4490 F
Table graph. A3	8490 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties logiques	700 F
8 entrées/sorties log.	550 F
Free boot	350 F
SON	
ST replay 4	776 F
TELEMATIQUE	
Presta Capte	490 F

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

- **Plus GARANTIE** *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*
- **Plus ESCOMPTE** *2% pour paiement comptant*
- **Plus CRÉDIT** *4 mensualités sans intérêt**
- **Plus REPRISE** *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*
- **Plus REMISES** *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

ATARI 520 STF + Moniteur couleur (PRINTEL)
PROMO **4 990 F**

ATARI 1040 STF + Moniteur couleur
PROMO **6 990 F**

PROMO D'AMIE

Le Super Plus du mois :

Achetez votre ST, Amie vous offre les disquettes..

520 STF
50 disquettes GRATUITES

520 STF couleur
70 disquettes GRATUITES

1040 STF Mono
80 disquettes GRATUITES

1040 STF couleur
100 disquettes GRATUITES

le choix

LES LOGICIELS

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

COMPTABILITE	
Compta Jaguar	1950 F
Le Comptable	485 F
La Solution	2690 F
GESTION DE FICHIER	
Superbase	590 F
Superbase-Pro	1290 F
Induction	490 F
TABLEUR	
LOW power	1490 F
Calcomat 2	790 F
Calcomat	390 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText M	890F
Le Rédacteur	580 F
Sigmun II	1790 F
1st Word plus	580 F
EMULATEUR	
PC Ditto	590 F
Aladin	2690 F
MUSIC ET MIDI	
Studio 24	1147 F
Track 24	590 F
Music const set	269 F
Music Studio	315 F
LANGAGES	
Gfa 3.0	790 F
Gfa Assembleur	590 F
Lattice C	990 F
Macro Assembleur	NC
Profimat	495 F
GRAPHISMES ET VIDEO	
Degas Elite	230 F
Cyber Studio	895 F
Cyber Control	595 F
Cyber Point	695 F
Cad 3D	295 F
Spectrum 512	595 F
Unspec	595 F
ZZ Draft	780 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Point	780 F
'Gld Artist	495 F
Gfa Raytrace	595 F
Easy Draw II	730 F
PAO	
Time Work Publish	1150 F
Publisching Partner	1790 F
Publishing Part junior	990 F
Publisching Master	NC
EDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac Maths (B) 1re term.	226 F
Bac Maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac Maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre-Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F F
JEUX	
Falcon	278 F
Dongeon-Master	230 F
Baal	214 F
R-type	217 F
Thunder Blade	221 F
Operation Wolf	195 F
Purple Saturn Day	250 F
Double Dragon	240 F
Speedball	251 F
Teenage Queen	200 F

LES LIVRES

Bien débuter ST	129 F
Bien débuter Gfa	129 F
Langage machine st	179 F
Le livre du GEM	179 F
Grand livre du graphisme	199 F
Mise en œuvre du 68000	260 F
Assembleur 68000	145 F

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique — Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

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

NOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL
TEL :
MON ORDINATEUR :
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS :

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

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION

DATE : SIGNATURE

tilt 65

même problème commence à survenir avec les jeux les plus riches. Ainsi Dungeon Master, Dragon 's Lair *ou* Rocket Ranger *ne fonctionnent qu'avec extension mémoire et* UMS *la requiert aussi pour bénéficier pleinement des graphismes et du son.* L'Amiga 500, *excellente machine de jeu ? Oui sans hésiter.* L'Amiga 500, *excellente machine professionnelle ? Non sans hésiter !*

Jacques Harbonn

POUR UNE « SACEM INFORMATIQUE » ?

Je voudrais vous donner mon avis sur la polémique du moment : le piratage. Je pense en effet que le système actuel de vente des logiciels est une impasse. Le public de la micro-informatique est constitué majoritairement de jeunes encore scolarisés ou étudiants, et donc sans revenu conséquent. Personnellement, j'ai vingt ans et environ 50 F d'argent de poche par semaine. Devrais-je donc épargner cinq mois pour acheter un logiciel (je possède un *Amiga 500*) qui ne plaira peut-être 15 jours ? Combien de jeunes ont acheté un *CPC*, un *C 64*, *ST* ou un *Amiga* parce qu'ils pouvaient avoir des logiciels gratuitement par un copain ? Des millions dans le monde sans aucun doute (j'en suis et j'en connais beaucoup dans ce cas). Je peux affirmer sans risque que sans le piratage, le marché du hardware serait réduit d'au moins un quart, voire un tiers.

De plus, acheter, c'est prendre des risques. Le risque d'abord que le logiciel acheté ne nous satisfasse pas, et contre cela, il n'y a pas grand chose à faire ! le revendeur ne peut décemment pas permettre l'essai abusif des logiciels sans transformer alors son magasin en salle de jeux, il ne peut non plus les reprendre, sous le simple prétexte qu'ils ne nous plaisent pas, sans voir tous les pirates des environs affluer. A ce niveau, *Tilt*, et ses confrères sont là pour nous conseiller mais l'intérêt pour un logiciel restera toujours subjectif et ce n'est pas parce qu'un logiciel soulève l'enthousiasme de la presse spécialisée qu'il me plaira à moi.

Alors, quand on a un logiciel, on l'a « pour la vie » ? Eh bien, non, et c'est là le second risque, car vous encourez la colère divine des gardiens du piratage : les virus. En effet, même les programmes originaux en sont affectés, comme l'illustre remarquablement le cas de M. Vada (n°61). Alors là, je dis bravo, car ces virus au lieu de déstabiliser le piratage comme c'était leur but, ne font au contraire que le favoriser. Qui est le plus gêné : l'acheteur qui se retrouve comme un c.. avec un ex-logiciel de 300 F qui refuse de fonctionner, ou le copieur qui, bardé anti-virus, n'aura plus qu'à aller le recopier à nouveau chez un copain. Bande d'andouilles (pas vous, les créateurs du virus !), quand on ne sait pas de quel côté est le canon d'une arme, on n'appuie pas sur la gâchette.

Je voudrais maintenant aborder le problème de la moralisation du système. On rabâche que « c'est pas bien de profiter du travail d'autrui » mais qui est le premier swaper en France ? Eh oui... c'est bien l'Education Nationale comme l'a si bien rappelé l'excellent Jérôme Bonaldi dans l'émission *Demain* (Canal +). Depuis l'Antiquité, les penseurs s'accordent pour dire que si une loi est transgressée par la majorité, c'est qu'elle est mauvaise. De plus en plus fort, « la loi » nous autorise à une copie de sauvegarde, mais les logiciels sont équipés de protections inattaquables pour le néophyte et les programmes de copie sont rares dans le commerce (mais nombreux ailleurs, Dieu merci !) Et essayez toujours de copier un original de chez Psygnosis ou Microdeal avec le copieur du Workbench ! Bon, alors je vais proposer ma solution : une « SACEM » informatique, augmenter le prix des cassettes et des disquettes vierges d'environ 10 % qui seront versés à un organisme chargé de les redistribuer aux maisons d'édition en fonction de leurs ventes. En pénalisant les supports, vous êtes sûr de toucher tous les copieurs et les sociétés verront là de nouvelles ressources. Par ailleurs, quand on voit le nombre de société de création de logiciels qui se montent chaque année et la progression du chiffre d'affaires des autres, on est rassuré sur leur sort et on se plaît à rêver de leur taux de marge alors qu'ils vendent « si peu » de logiciels. Je désirerais maintenant aborder un dernier problème : celui de la VPC. Je trouve en effet scandaleux de vendre des logiciels qui n'existent pas et de faire des catalogues sur de simples rumeurs. La plupart des nouveautés qu'ils affichent ne sortiront que dans plusieurs semaines, voire mois ou encore jamais, et si vous n'avez pas pris la précaution de téléphoner avant de commander, votre argent restera bloqué jusqu'à la sortie du logiciel (s'il sort !) ou, au mieux, vous aurez un bon d'achat en équivalence. Dans tous les cas, ils sont gagnants.

Lord Data

Contrairement à ce que vous affirmez, il est maintenant pratiquement impossible que des logiciels originaux et non encore utilisés soient infectés par des virus. Depuis l'apparition des premiers virus, les éditeurs de logiciels, mais aussi les entreprises de duplication de disquettes, prennent de multiples précautions. Avant le lancement de la chaîne de fabrication, les programmes sont scrupuleusement auscultés et désinfectés. De plus, si d'aventure une disquette originale se trouvait infectée, l'utilisateur pourra sans doute en obtenir copie auprès de l'éditeur. Votre suggestion concernant une « Sacem informatique » est intéressante. Cette question est à examiner dans le cadre d'une refonte de la législation en vigueur (qui paraît inévitable à terme). En ce qui concerne la VPC, vous soulevez un problème important. Le courrier que nous recevons confirme votre affirmation.

VIRONS LES VIRUS

Il nous semblait nécessaire de vous communiquer la gravité des termes employés dans l'article de J. Harbonn (page 124 du guide Micro 1989) à propos de l'*Amiga*. En effet, affirmer que cette machine n'est pas parfaite est naturel mais ne mettre en valeur que ses petits défauts pourrait dissuader de nombreuses personnes d'un achat éventuel. L'article suivant (concernant l'*Atari St*) démontre un certain subjectivisme avec une seule idée dominante : son rapport qualité-prix ! Mais cependant l'*Amiga* n'a-t-elle pas été classée par *50 millions de Consommateurs* : « Meilleur ordinateur pour l'année 1988 pour son rapport qualité-prix... » Alors juste une question : le *ST* est-il parfait ? Allons ! Allons ! Cessons l'hypocrisie ! S'il vous plaît. Oh rédacteurs de *Tilt*, respectez donc votre devoir qui est de rester impartial (surtout envers le premier ordinateur femelle !) Merci d'avance...

Nous nous trouvons encore dans l'obligation de nous attaquer à un second sujet important : les datasnatchers alias les virus...

Sur *Amiga* le phénomène s'est très vite aggravé, ainsi nous pensons qu'il est bon aujourd'hui d'en faire un récapitulatif :

1. SWISS CRACKING ASSOCIATION : c'est le premier venu et le plus connu sur *Amiga*. Il a la mauvaise habitude de s'installer sur les blocks 0 et 1 de la piste 0 et d'aller se cacher en $7ECOO (partie de mémoire protégée du reset (CTRL-A-A). C'est ainsi que lors du warmboot, il transfère ses 1024 bytes sur les disks non infectés. Après 16 disks contaminés, il se fait connaître via un message fort célèbre. Le seul danger qu'il procure est de se mettre à la place de la protection de certains originaux.

2. BYTE BANDIT : celui-ci, un peu plus méchant, a la particularité de ne plus nécessiter de reset pour se reproduire, c'est ainsi qu'il infecte tous les disks insérés (non protégés physiquement) dans DFO. Ce virus se cache dans la mémoire (encore protégée) non loin de son confrère SCA, en $7E800... Il fait croire à un plantage du système sous écran noir (récupérable), et il détermine aussi le nombre de copies du disk infecté (intéressant pour connaître l'étendue du piratage sur un logiciel, non ?) Nous avons omis de dire qu'il se placait en blocks 0 et 1 piste 0 : d'où le même effet que le précédent virus pour les originaux.

3. BYTE WARRIOR : encore un de plus qui se cache dans le bootblock des disks. Celui-ci est le plus vicieux des trois car il génère de FAUX READ/WRITE ERRORS qui ne s'arrêtent que lors de la déprotection physique du disk. C'est ainsi qu'il infecte les disks, et ceci quel que soit le drive ! Et où se cache-t-il celui-ci ? Eh bien, en $7F800 (à la suite des premiers). Il est identifiable de deux façons : par la suite de caractères DASA

AMIE LE PRO.

COMMODORE

les prix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES

CITIZEN 120 D	1850 F
STAR LC 10	2450 F
STAR LC 10 Couleur PROMO	**2950 F**
EPSON LX 800	2690 F
MANESMAN MT 81	1790 F
AMSTRAD DMP 3160	2290 F
AMSTRAD DMP 4000	3500 F

24 AIGUILLES

CITIZEN HQP 45	5345 F
STAR LC 24/10	3990 F
STAR LC 14/10 Couleur	NC
EPSON LQ 500	3990 F
AMSTRAD LQ 3500	3500 F
AMSTRAD LQ 5000	5290 F
NPC P 6+ PROMO	5290 F

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- **1 câble Centronics**
- **2 rubans encreur**
- **500 feuilles de papier**

ACCESSOIRES

PROTECTION		MANETTES	
Clavier	70 F	QUICK JOY II	60 F
Monitor	80 F	QUICK JOY III	135 F
Imprimante	80 F	QUICK JOY V	220 F
RANGEMENT		SPEED KING	110 F
45 disc 3"1/2	90 F	CRISTAL	165 F
90 disc 3"1/2	125 F	COMMAND CONTROL	495 F
50 disc 5"1/4	90 F	COBRA	495 F
100 disc 5"1/4	125 F		

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3"1/2 GRANDES MARQUES certifiées 100 %

par 10	SFDD	8,90 F	DFDD	9,50 F
par 50	SFDD	8,50 F	DFDD	9,20 F
par 100	SFDD	8,00 F	DFDD	8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3"1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

PROMO HORS

La micro sans soucis

LA CARTE AMIE :

- Les infos justes
- Les meilleurs prix
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club

Demandez-là
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou renvoyez à:
Amie VPC - 11 Bd Voltaire
75011 Paris

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5.000 F*

3615 aMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

UNITES CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette 1571	2490 F	**AUDIO**	
MONITEURS		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal	
Couleur 40 col. 1802	1790 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 80 col. 1084 S	2990 F	Saimpler	850 F
EXTENSIONS		**TELEMATIQUE**	
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DIL	1590 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Modem DIGITELEC DIL+	1990 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	Emulateur minitel	390 F
VIDEO		**INTERFACES**	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	Centronics	890 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	IEEE	1590 F
Tuner télé	1350 F	RS 232	650 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Power Cartridge	450 F
GRAPHIQUES		Action replay IV	625 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Superpic	425 F

IMPRIMANTES

MPS 1230 PROMO **1790 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	350 F
Basic 64	350 F	Tool	350 F
Basic 128	450 F	Virgule Senior 64/128	750 F F
Calc Result	200 F		
Datamat	350 F	**EDUCATIFS**	
Easy Script	100 F	Algèbre I ou II	190 F
Extra Tool	200 F	Anglais I à IV	190 F
Géocalc	350 F	Grammaire I à VIII	190 F
Géodex	350 F	Maître mots	190 F
Géofile	350 F	Mimi la fourmi	295 F
Géopublish	495 F	Orthographe I à IV	190 F
Géos	420 F		
Géos Fontpack I	250 F	**JEUX**	
Géospell	250 F	American Civil War	259 F
Géoswrite Workshop	350 F	Karaté Ace	105/155 F
Heartland	89/149 F	Dark Castle	195 F
Oxford pascal	150/250 F	Bard's Tale III	309 F
Pascal 64	350 F	Patton Vs Rommel	259 F
Profimat	350 F	6 Pale III	115/185 F
Super Point	350 F	Shate Creasy	105/159 F
Superbase 64/128	495 F	Dream Warrior	95/155 F
Swift 128	450 F	Ikori Warriors	95/155 F
		IO	93/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et Pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

PROMO

C64N + 1541 = 2990 F

Pour plus d'informations cercle 218 & service lecteur télématique. Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

dans le bootblock mais aussi par un petit message en $7FC00.
Ces trois-là sont les plus répandus, mais d'autres arrivent sur les réseaux louches !
4. DICK : il a la particularité de changer le pointeur de la souris en une B... (Ah oui ! C'est vrai ! Nous sommes un journal à gros tirage !)
5. AEK et 6. LSD : ceux-ci sont deux virus connus mais très peu rencontrés. C'est la raison pour laquelle nous ne pouvons vous en donner les particularités et les dangers.
7. NORTSTAR et 8. Z-SYSTEM : comme les autres, ils se propagent par les bootblocks et les mémoires protégées du reset. Mais ils possèdent un plus : celui de se dire antivirus... Donc de prévenir le user lors d'une insertion d'un disk infecté par un virus et de pouvoir le détruire ! Mais le plus marrant est que ceux-ci vont alors se placer en bootblock ! Il est vrai qu'ainsi, vous n'aurez plus de SCA-BB-BW, etc, mais des NS et des Z-S ! Cool ! N'est-ce pas ?
9. MECHANIC WARRIOR, 10. HQC, et 11. IRQ-team : les voici ! Les voilà ! Ce sont les petits nouveaux sur *Amiga* ! Ils n'emploient plus les précédentes méthodes d'infection. Ils ne se cachent plus dans le bootblock mais s'attaquent directement aux fichiers comme suit : ils commencent par se patcher avec l'OPENLIBRARY puis ils essayent d'infecter la première commande du STARTUP-SEQUENCE en se patchant avec, en la plaçant dans le second HUNK (eux se trouvent dans le premier). Si le disk est protégé physiquement, il génère une REQUEST WINDOW qui demande de déprotéger le disk ! Dans le cas où ils ne peuvent se patcher avec la première Com, ils se patchent alors avec la commande Directory ! C'est lorsqu'une commande infectée est demandée sous Command Line Interface qu'ils affichent leurs messages !
Exemple IRQ : Amigados présents : a new virus by IRQ-team V41.0.
Ils plantent sous KickStart 1.3, et ne résistent pas au Reboot.
Une des méthodes pour se protéger : mettre au début de votre Startup un TAB et éviter de mettre une commande Dir sur vos disks !
Au moment où nous écrivons notre lettre, on nous apprend l'existence de deux autres virus (P.A.C. et Pentagon)...
Eh oui, au total, cela fait 13 virus ! L'*Amiga* va sans doute battre le record des virus sur une même machine (Chic ! L'*Amiga* dans le GUINESS !) et nous ne sommes pas certains de connaître tous les virus existants sur *Amiga*.
Nous savons que mettre en œuvre de tels petits programmes destructeurs est un travail de génie du 68000 ! Alors pourquoi ne pas mettre tout ce génie dans des programmes plus créateurs et utiles en faveur d'une si belle machine !
PS1 : nous mettons à votre disposition toutes les infos nécessaires à une bonne protection contre ces virus sur Minitel : 3615 DEEP bal : LCF.
PS2 (d'IBM !) : nous saluons de plus la qualité de votre dossier Piratage qui était des plus intéressant, peut-être encore un peu incomplet par ses informations mais proche tout de même de la réalité !
Nous vous communiquons les meilleurs antivirus connus : VIRUS 1.5 / TIP CONTROLLER / VIRUSCHECK / HVL CONTROLER.
Nous vous remercions d'avance même si cette lettre n'est pas publiée ! Elle serait cependant utile à de nombreuses personnes ! Merci !

Ric et Gilou

*L'*Amiga, *ordinateur femelle ? A vrai dire, nous ne l'avions pas remarqué bien que ses lignes graciles et son esthétique raffinée auraient dû nous mettre la puce à l'oreille. Pour ce qui est des critiques concernant cette « ordinateuse », reportez-vous au* Forum *du n° 63 et à la lettre de Sébastien Marty dans le numéro que vous avez en ce moment entre les mains.*

PC ACTION

Bonjour, je voudrais savoir si les *TO16* de Thomson peuvent utiliser tous les programmes et jeux pour *PC* et compatibles ? Lorsqu'on parle de *PC XT* ou *PC AT* ou simple *PC*, peut-on voir une différence de compatibilité entre ces machines ? Y-a-t-il seulement une différence au niveau de la vitesse d'exécution ou les programmes pour *XT* et *AT* ne tournent-ils pas pour simples *PC* ?

Alexandre Pukall

Les compatibles PC *ont en commun de fonctionner tous avec le même système d'exploitation : le MS-DOS. Il en résulte donc que les logiciels fonctionnent toujours, quel que soit le type de la machine,* XT *ou* AT. *Le* TO16 *étant un* XT, *il ne devrait pas vous poser de problèmes. Comme vous le signalez, la différence ne se manifeste qu'au niveau de la vitesse d'exécution. Sur un* AT, *cela peut être gênant pour certains jeux d'action qui, conçus pour un* XT, *deviennent injouables. Les limitations proviennent plutôt de la capacité mémoire. Les jeux d'aventure, surtout ceux qui nous arrivent des Etats-Unis, réclament parfois 640Ko de RAM. Or, votre* TO16 *ne dispose que de 512Ko. Vérifier bien avant d'acheter : c'est écrit sur l'emballage. Les jeux sur* PC, *même d'action, qui exigent absolument le joystick, sont excessivement rares. Je suis incapable de vous en citer un seul. En principe, il est toujours possible de jouer avec les flèches du clavier. Mais il peut s'avérer que la manette de jeu soit préférable si vous voulez vraiment en profiter.*

OH LES FILLES !

Salut, je m'appelle Sylvie, une Amigawoman, et je me demande — car il y a deux siècles on décida de l'égalité des hommes et des femmes — s'il est prévu des jeux de strip poker avec de beaux « mâles » à déshabiller. Quel est le meilleur copieur pour dupliquer des utilitaires, conformément à la loi du 3/07/1985, à quel prix (car je suis lycéenne) et où ? Qu'est-ce qu'un « hard-copieur » et à quoi sert-il ? Bises partout à tous les lecteurs et journalistes de *Tilt*.

Sylvie

Chère lectrice, n'oubliez pas qu'en France, les femmes n'ont le droit de vote que depuis 1945 ! Et si beaucoup d'informaticiens sont en fait des informaticiennes, le domaine du jeu sur micro est encore fortement masculin. Notre lectorat reflète cette réalité, puisqu'il se compose d'hommes à 98 %. Les thèmes des jeux s'en ressentent forcément (et inversement), surtout lorsqu'il s'agit de strip poker. Avis aux programmeuses ! L'Amiga *dispose de plusieurs copieurs* (Amiga-copier, X-copy, *etc.) diffusé sous le manteau. Les commerçants et les éditeurs sont en effet assez peu enclins à scier la branche sur laquelle ils sont assis, car ils sont conscients que les copieurs ne sont pas toujours utilisés dans le cadre défini par la loi à laquelle vous vous référerez. Les « hard-copieurs », qui n'ont rien à voir avec les logiciels « hards » auxquels vous faites allusion par ailleurs, sont des systèmes matériels (hardware) qui prennent la place des contrôleurs des lecteurs de disquettes et assurent une lecture complète des données du support, afin d'effectuer les copies de sauvegarde autorisées par la loi.*

VIDEOTILT

La solution que vous cherchez dans Actuel (n° 63 NDLR) pour trouver le moyen de présenter des photos d'écrans animées, la voici, sans prétention : pourquoi ne pas faire des cassettes vidéo à la vente ? Il faudrait suggérer cela aux lecteurs de *Tilt*. On en a marre de se faire voler avec les innombrables logiciels sans aucun intérêt. Moi-même ayant déjà filmé mes propres programmes de jeu sur *Commodore 64* et *Amiga 2000* avec une caméra Hitachi, le résultat est concluant et vous permet de vous faire une meilleure idée de logiciel. Bien sûr, simplement mettre des extraits de logiciels pour pouvoir en mettre une grande quantité sur la cassette vidéo. Les lecteurs de *Tilt* s'y retrouveraient en acquérant cette cassette plutôt que de se faire voler avec un logiciel d'un prix moyen de 180 F pour avoir un navet.

Claude Marange

*Votre idée est intéressante mais difficile à mettre en pratique. Le coût de la réalisation d'une telle cassette pose problème et de nombreux lecteurs ne disposent pas d'un magnétoscope. En outre, si la qualité de l'animation et des graphismes des jeux est en constant progrès, des exemples récents (*Dragon's Lair *par exemple) montrent que cela ne suffit pas à faire un excellent jeu. Le système des notations nous paraît encore être la meilleure méthode. Notez que certains éditeurs réalisent déjà de telles cassettes pour promouvoir leurs jeux sur les lieux de vente. Malheureusement, nous n'avons pas encore trouvé de moyen satisfaisant pour présenter à nos lecteurs des écrans animés.*

les prix

AMIE LE PRO.

le choix AMIGA

UNITES CENTRALES

A 500 + souris + câble Péritel
A 500 + souris + moniteur 1084S (stéréo) **SURPRISE !!!**

A 2000 + souris + câble Péritel **11590 F**
A 2000 + souris + moniteur 1084S **13000 F**

PROMO EDUCAMIGA

A 2000 + Moniteur 1084S **10500 F**
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T **13000 F**

PERIPHERIQUES

LECTEURS

3"1/2 interne A 2010	1410 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
3"1/2 ext. + affichage	1690 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**

MONITEURS

Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur Multi Synchro	7490 F

EXTENSIONS

512 K Interne PROMO	**990 F**
512 K interne A 501	1490 F
2 Mo externe 0 Ko	1990 F
1.5 Mo Inboard 500 0 Ko	1990 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
Carte 68020	14220

DISQUES DURS / CONTROLEURS

AMIGOS 500 20 Mo ext.	4990 F
AMIGOS 2000 20 Mo	4900 F
20 Mo A 2092 PC	6150 F
20 Mo A 2090 AMIGA	6150

EMULATEURS

PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 5"1/4 A 2286 D	10660 F

GRAPHIQUE/VIDEO

Camera Hitachi HV 720	3350 F
Crayon optique PROMO	1150 F
Digiview Gold 3.0	**1990 F**
Encoder EPAL	2600 F
Frame Grabber N/B	8890 F
Frame Grabber Couleur	9350 F
Filtre électronique DG 88	2420 F
Genlock int. A 2300	2125 F
Genlock ext. GST	3490 F
Genlock ext. GST 30 P	3850 F
Genlock ext. GST 1000	14758 F
Genlock ext. GST 2000	17223 F
Genlkock incrustateur 2000 MAGNI	18500 F
Graphiscope HPROMO	**800 F**
HANDY Scanner 4 CAMERON	3990 F
Interface Vidéo A 2032	790 F
Objectif Schneider	950 F
Statif Rohen PROMO	1800 F
Tablette CRP A4	**3990 F**
Tablette CRP A3	8490 F
Tablette Easyl 500	4590 F
Tablette Easyl 2000	5390 F
Table Troc. A4 ANGALIS	11990 F
Table Troc. A3 ANGALIS	NC
Scanner CAMERON A4	6990 F
Souris AMIGA	390 F

TELEMATIQUE

Emulateur ARCHOS	790 F
Emulteur FLAMITEL	1490 F
Emulateur AMIGATEL	995 F
Modem DTL 3000	6400 F

SON

Interface MIDI ECE	520 F
Sampler MIDI AMAS	1050
Sampler PERFECT SOUND	990 F
VISUAL AURALS	2490

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO

-50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

LES LOGICIELS

GRAPHIQUE/VIDEO

3-Demon	750 F
Aegis Draw 2000	2190 F
Aegis Impact	800 F
Aegis Vidéoscape 3D	1400 F
Aegis Video Titler	1050 F
Animate 3D	1300 F
Deluxe Paint II Pal	650 F
Deluxe Print II	500 F
Deluxe Vidéo 1.2	700 F
Design 3D	860 F
Digipaint	520 F
Dynamic Cad	3500 F
Fantavision	520 F
Grabbit	300 F
Modeler 3D	850 F
Page Flipper +	NC
Pixmate	570 F
Photo Lab	780 F
Photon Paint	750 F
Photon Video Cell	1130 F
Pro Vidéo Plus	2390 F
Sculpt 3D	890 F
Vidéo Généric Master	890 F
Vidéo Wipe Master	890 F

LANGAGES

Devpac 2 Assembler	850 F
K'seka Assembler	750 F
Lattice C V5.0	2590 F
Lattice C ++	4175 F
MCC Pascal 2	950 F

MUSIQUE

Aegis Audiomaster II	630 F
Aegis Sonix	500 F
Deluxe Music	1990 F
Dr. T'S	1990 F
Synthia	850 F

BUREAUTIQUE

Kindwords	540 F
Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Maxiplan Plus	1800 F
Page Setter Ft.	1470 F
Professional Page Fr.	3690 F
Prowrite 2.0	1050 F
Superbase	345 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + 1.3	300 F
VIP Professional	1400 F

NOUVEAUTES

Barbarians II	NC	Phantom Fighter	NC
Dragon's Lair	450 F	Road Blaster	NC
FOFT	NC.	Tiger Road	NC
Goldregons Domain	220 F	Titan	250 F
IK +	300 F	Willow	290 F
Motor Massacre	200 F	Zany Golf	NC

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Livre du Langage Machine	199 F
Amigaworld	40 F	Livre de l'Amigos	199 F
Bible de l'Amiga	299 F	Livre du Lecteur Disquette	299 F
Bien Débuter	149 F	Programmer's Handbook I	295 F
Clefs pour Amiga	195 F	Programmer's Handbook II	295 F
Grand Livre de l'AmigaBasic	249 F	Rom Kernel Lib. and Devices	450 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Rom Kernel Exec.	295 F
Intuition Ref. Manual	295 F	SOS Amigados Amigabasic	149 F
Livre du Graphisme	249 F	Trucs et Astuces	199 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique

La micro sans soucis

PROMO PROMO

OPERATION REPRISE
CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE
CARTE AT A 2286 D

AMIGA 500 + extension 512 K 4890 F
AMIGA 500 + 2e lecteur 3"1/2 4990 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension 7690 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur 7990 F

LA CARTE AMIE :

- Les infos justes
- Les meilleurs prix
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club

Demandez-là
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou renvoyez à:
Amie VPC - 11 Bd Voltaire
75011 Paris

MICRO-LOTO-BLOBLOT

Je me permets de vous écrire pour vous demander de m'aider. Je suis un mordu du *Loto* et n'étant pas un expert en informatique, j'ai de très grosses difficultés à faire un programme, ne pouvant utiliser l'ordinateur *Thomson TO8* que le samedi (il n'est pas à moi). Je désire donner à l'ordinateur vingt numéros et lui demander de sortir et d'afficher toutes les différentes combinaisons de six numéros que l'on a la possibilité d'obtenir avec ces vingt numéros. J'ai acheté le logiciel *Loto* de *Free Game Blot*, mais cela ne m'a pas apporté la solution voulue.

Garcia Gonzalès

On peut toujours rêver... Mais franchement, ce n'est pas parce qu'un programme d'ordinateur va vous cracher d'interminables séries de chiffres que vous aurez plus de chances de gagner. Si c'était le cas, cela se saurait, et le Loto *ne rapporterait plus rien aux trop nombreux gagnants !*
D'ailleurs, les prétendus détenteurs de techniques miraculeuses, sensées augmenter les chances de gain, préfèrent faire fortune en vendant leurs méthodes (voir les pubs dans certains journaux) plutôt qu'en les utilisant pour leur propre compte. C'est un signe qui ne trompe pas !

DOUBLE FACE OU SIMPLE FARCE ?

Atari, c'est formidable, surtout quand on a appris à l'apprécier comme mon fils avec un *800 XL* puis un *520 ST* dès l'âge de sept ans. Devenu un « pro » âgé de douze ans passionné de graphismes, je lui ai procuré pour son Noël un nouveau *520 STF* équipé d'un digitaliseur *Pro 87*, de quoi faire des miracles pour 8 500 F.
Mais en fait de miracle, mon fils a déballé son matériel acheté le 13/9/1988 chez X, histoire d'adapter une imprimante couleur, pour découvrir un bel *STF 520* normal, blanc, mais tout simplement équipé d'un lecteur simple face.

Bien sûr, il devrait s'agir d'une erreur de livraison facilement réparable puisque ce matériel n'est plus fabriqué depuis décembre 1987 et ne devrait plus être commercialisé, sauf avertissement explicite du revendeur ou du constructeur, le numéro de série faisant foi. A moins qu'un écoulement de stocks de matériels obsolètes soit encore pratiqué par certains commerçants ou constructeurs peu scrupuleux. Heureusement, une simple visite chez ce revendeur m'a vite rassuré : il a clamé son innocence, et l'erreur, c'est *Atari-France*. Un professionnel de la vente, dûment habilité par un constructeur, ne s'occuperait donc jamais de tester le matériel vendu avant de mettre son client en face de ses responsabilités, et surtout de ses ennuis. Une seule réparation m'a été proposée, hormis de m'adresser à *Atari* : me racheter le *520 STF* neuf de deux moisets garanti (sic !) deux ans pour 1 500 F au prix de l'occasion, ce qui me rassure sur la valeur d'un matériel acheté 3 490 F « prix conseillé » deux mois auparavant. Dure loi du commerce, mon bon monsieur (...)
En tout cas, j'ai à vendre un *STF* neuf (hum !) garanti pour le prix d'un vieux *Commodore 64* ou d'un *ZX 81*.
En tout cas, Atariens, méfiez-vous toujours des revendeurs qui bradent aux meilleurs prix vos supers machines dans des officines douteuses.

M. Selmi, Damarie-Les-Lys

*Nous avons remplacé dans votre lettre le nom de la boutique par la variable X, car votre mésaventure aurait aussi bien pu vous arriver ailleurs. Un responsable d'*Atari *nous avait affirmé dès les mois de juin qu'il n'y avait plus de* 520 ST *à lecteur simple face. Pourtant vous apportez la preuve que ces machines sont encore en circulation. S'agit-il d'appareils oubliés dans les stocks d'*Atari-France *ou dans ceux des revendeurs ? Peu importe, puisque vous n'avez aucun moyen de recours.*
En effet, les spécifications techniques du 520 ST *précisent bien que cet appareil est muni d'un lecteur simple face, et* Atari *se garde bien d'affirmer le contraire dans ses publicités pour le* 520 ST. *L'appareil qui vous a été livré correspond donc aux caractéristiques techniques annoncées. Ce sont les* 520 ST *à lecteur double face qui ne sont pas conformes, mais on imagine mal un acheteur du nouveau modèle reportant sa machine pour exiger un lecteur simple face ! Nous l'avions déjà dit mais nous ne le répéterons jamais assez : il faut im-pé-ra-ti-ve-ment vérifier lors de l'achat d'un* 520 ST *que l'appareil est bien muni d'un lecteur double face !*
Refusez les arguments du genre « nous n'avons pas le temps de l'essayer », etc.

EN QUÊTE D'ÉDITEUR

Fidèles lecteurs de *Tilt*, nous tenons à vous féliciter pour la richesse de vos dossiers. Notre meilleur hobby est l'informatique, suivi de près par le dessin. Nous sommes les créateurs d'un jeu d'aventure pour *ST*, baptisé *Athena*. Nous aurons travaillé près d'un an (oserions dire jour et nuit !) à l'élaboration de ce logiciel qui, notre avis mis à part, est de bonne qualité, surtout au niveau des graphismes. Un jeu qui en détrônerait plus d'un selon plusieurs amis artistes. Ce jeu est doté d'un analyseur de syntaxe assez performant, de bons graphismes avec *Degas Elite* et d'une bonne rapidité d'exécution (programmé en assembleur). Pourtant prêts à accepter n'importe quelle offre financière et après l'avoir présenté à des dizaines de sociétés, il nous est impossible de le faire éditer.
A quoi servent toutes ces adresses publiées dans vos publicités si les maisons d'édition ne s'intéressent pas aux petits créateurs. Nous sommes amèrement déçus en voyant certains jeux, aussi médiocres qu'ils soient, publiés dans votre rubrique SOS Aventure.
Que devons-nous faire ? A qui devons-nous nous adresser ? Y'a-t-il encore une solution ? Peut-être pourriez-vous nous aider. Merci d'avance.

M. Cholvy et M. Riou.

Nous ne demandons pas mieux que de vous aider, nous le faisons d'ailleurs en publiant votre lettre, en espérant que votre appel sera entendu par des éditeurs. Vous nous auriez pourtant facilité la tâche en nous communiquant votre adresse ! Faites-nous parvenir vos coordonnées, en rappelant l'objet de votre demande et en y joignant une courte description de votre logiciel, on ne sait jamais... De toute façon, sachez qu'il n'est pas toujours facile de faire éditer un logiciel, même de bonne qualité, et que les éditeurs, soumis à une rude concurrence, appliquent parfois des critères de sélection qui se contentent d'aller dans le sens du marché. Bonne chance !

EN QUÊTE D'ÉDITEUR (BIS)

Je te lis depuis le numéro 1, et je n'ai jamais été déçu par ton contenu ! je me suis toujours intéressé à l'informatique, et j'ai été l'un des premiers à posséder un *CPC 464*. J'ai beaucoup programmé sur cette machine et réalisé de nombreux programmes, que j'ai parfois commercialisés (c'est un grand mot...).
Ma spécialité, ce sont les enquêtes policières ; il y a deux ans, j'ai commencé ma troisième... Mon travail sur le scénario étant entièrement terminé, j'avais commencé à tapoter sur mon *Amstrad*. Et puis, j'ai été embêté par un tas de problèmes de mémoire de la machine, de longueur de chargement avec les cassettes, de manque d'utilitaires, etc.
J'ai envisagé alors l'achat d'un *Atari 520 ST*. Cela fait, j'étais très satisfait de cette nouvelle machine (évidemment !) Après avoir pris connaissance de ses extraordinaires possibilités, je prévois maintenant de programmer mon enquête sur le *ST*. Je pense, sans être trop optimiste, réaliser un jeu de qualité et digne d'être édité. Seulement, j'aimerais te poser une question : de quelle manière me conseilles-tu de procéder pour faire éditer mon futur logiciel ? Je te précise que j'ai quinze ans, et que je sais que tu es de bon conseil... Salut à toi, et... à bientôt !

Anonyme (mais plus pour longtemps...)

En fin limier que vous êtes, il ne vous sera pas très difficile, une fois votre logiciel terminé, de pister un éditeur pour le lui proposer.
Dans la majorité des cas, il ne vous sera pas même nécessaire de sortir votre arme pour l'obliger à le regarder. Ubi Soft avait fait paraître dans Tilt, *il y a quelque temps déjà, une offre d'emploi destinée aux créateurs de jeu. Mais je puis vous assurer que tous les éditeurs sont à l'affût de nouveaux programmes, pourvu qu'ils soient de bonne qualité.*

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

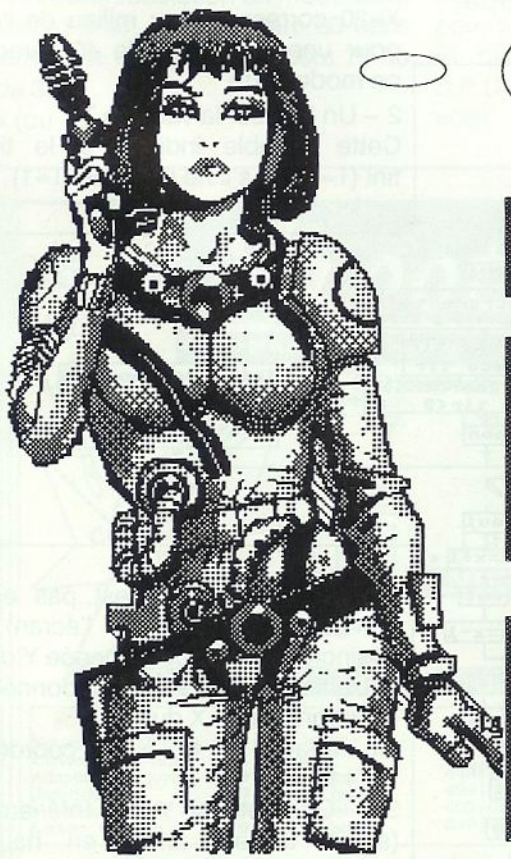
12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

LAS VEGAS	100 F	QUADRALIEN	100 F
INDOOR SPORTS	100 F	TETRAQUEST	100 F
ATTAX	100 F	BARBARIAN	100 F
GROWTH	100 F	TERRORPODS	100 F
BETTER DEAD	100 F	OBLITERATOR	100 F
SUBBATTLE	100 F	DEEP SPACE	100 F
SPY VS SPY	100 F	MENACE	120 F
BOULDER DASH	100 F	AIRBALL	120 F
CHUBY GRISTLES	100 F	HIT DISK (4J.)	150 F

PROMOTION LOGICIELS ATARI



SAV d'enfer

DE - 15 A - 30% SUR LES MONITEURS
JUSQU' A FIN AVRIL

Réparation immédiate de votre ATARI ST
garanti ou non ! sous reserve de disponibilite des pieces

Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
4990 F

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
6490 F

LECTEUR DF AMIGA
990 Frs
LECTEUR DF ATARI
990 Frs

Offre 3: Amiga 500
+ DELUXE PAINT II + 6 jeux
+ joy + 10 Disquettes
4490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

C.P. .....VILLE.....

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE EXP.|_|_|_|_|

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

OFFRE N° .... = ...

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...

LOGICIEL _ _ _ _ _ _ ST ☐ AMIGA ☐ = ...

FRAIS DE PORT LOGICIEL + 25 F

FRAIS DE PORT MACHINE OU + 50 F

TOTAL TTC = ☐

TILT.65

TRUCS ET ASTUCES

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes.

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont bienvenues.

16 COULEURS SUR PC 1512 !

Vous avez un AMSTRAD PC 1512 CGA, et vous êtes las de contempler les seules 4 couleurs disponibles. Alors voici un petit truc en GWBASIC qui vous permettra d'avoir 16 couleurs en 640*200 !

```
5 DIM CO(15)
10 RESTORE 20:SCREEN 2:OUT
&H3D9,15:RR=0:R1=0
20DATA 15,14,11,10,13,12
,9,8,7,6,3,2,1,4,5
30 FOR I=1 TO 15:READ CO(I):NEXT I
40 FOR I=0 TO 192:RR=RR+R1
50 IF RR>15 OR RR<1 THEN
R1=-R1:RR=RR+R1
60 OUT &H3DD,CO(RR)
70 LINE (0,I)-(639,I),1
80 NEXT I
```

OUT &H3D9,15 : initialisation des 16 couleurs
OUT &H3DD,N : N=n° de la couleur

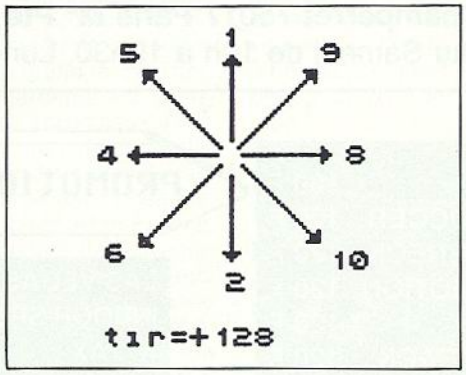
JOYSTICKS ATARI ST

Comment gérer les joysticks en GFA basic.

La variable JOYSTICK0 correspond au joystick branché sur le port souris.

```
joysticks=XBIOS(&H22)
joystick0=joysticks+60
joystick1=joysticks+61
a$=CHR$(&H14)
VOID XBIOS(&H19,1,L:VARPTR(a$))
REPEAT
  PRINT AT(10,8);PEEK(joystick0);" "
  PRINT AT(10,10);PEEK(joystick1);" "
UNTIL INKEY$=" "
STICK 0
```

Le schéma suivant vous permettra de mieux comprendre.

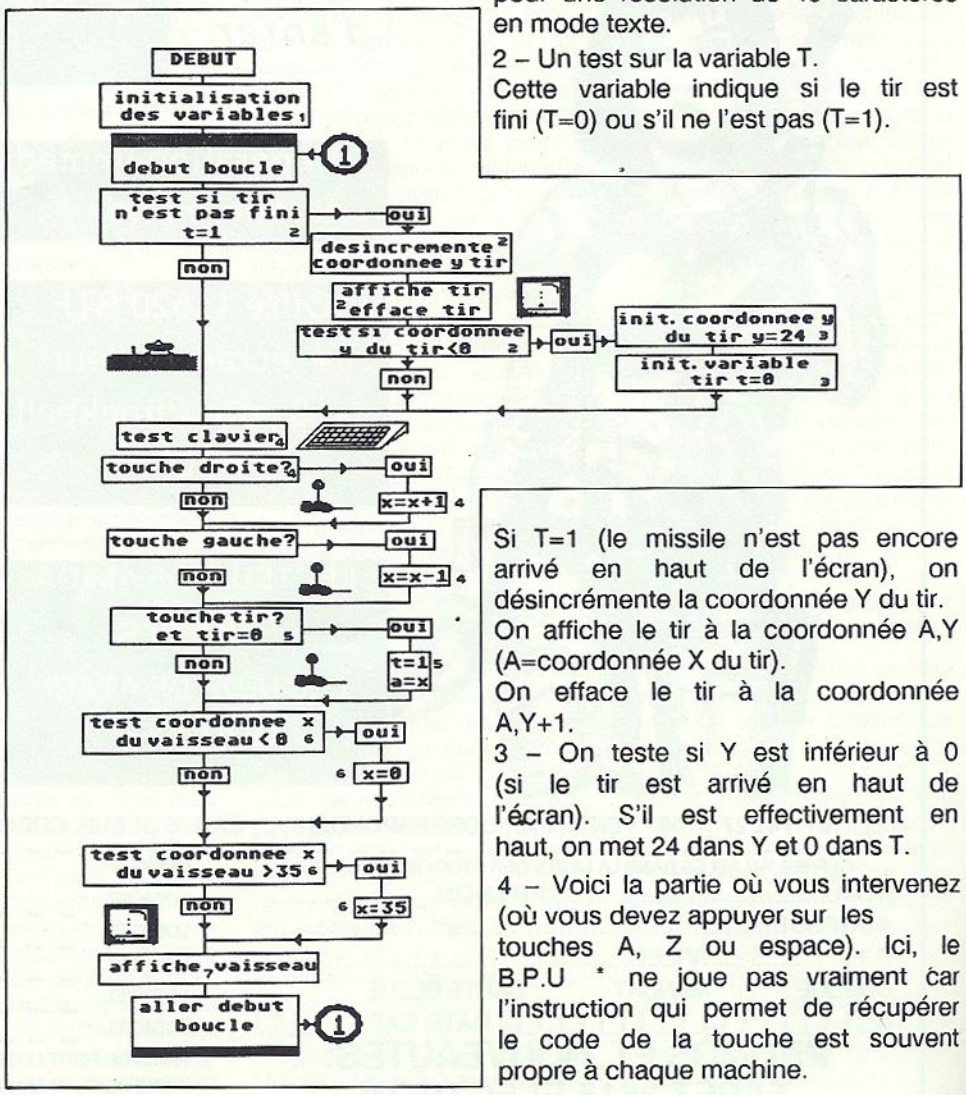


SHOOT THEM UP

Comme le mois dernier, je vous propose un organigramme suivi d'explications et d'un listing. Si quelque chose vous échappe, écrivez-moi...

L'organigramme de ce mois ci est la base même du shoot them up. Il vous permettra de comprendre comment déplacer un vaisseau et tirer un missile sans que celui-ci reste immobile.

Observez l'organigramme avec attention, surtout la case initialisation des variables: vous y voyez un petit chiffre 1, puis, deux cases en dessous un petit chiffre 2, et ainsi de suite. Les explications qui suivent se rapportent à ces chiffres. Pour mieux comprendre comment fonctionne l'organigramme, il est recommandé de les lire soigneusement !



1 – Ici, vous initialisez la variable de la coordonnée X du vaisseau.
X=20 correspond au milieu de l'écran pour une résolution de 40 caractères en mode texte.

2 – Un test sur la variable T.
Cette variable indique si le tir est fini (T=0) ou s'il ne l'est pas (T=1).

Si T=1 (le missile n'est pas encore arrivé en haut de l'écran), on désincrémente la coordonnée Y du tir.
On affiche le tir à la coordonnée A,Y (A=coordonnée X du tir).
On efface le tir à la coordonnée A,Y+1.

3 – On teste si Y est inférieur à 0 (si le tir est arrivé en haut de l'écran). S'il est effectivement en haut, on met 24 dans Y et 0 dans T.

4 – Voici la partie où vous intervenez (où vous devez appuyer sur les touches A, Z ou espace). Ici, le B.P.U * ne joue pas vraiment car l'instruction qui permet de récupérer le code de la touche est souvent propre à chaque machine.

Exemples : U$=INKEY$
U$=KEY$
U$=GET$

Supposons que vous avez trouvé la bonne instruction. Si (IF) la variable U$="A", alors (THEN) on désincrémente la variable X (vers la gauche).
Si U$="Z", alors on incrémente la variable X (vers la droite).
5 – Si U$=" " (espace), on positionne la variable de déclenchement de tir à 1 (T=1) et on sauvegarde la coordonnée du vaisseau plus trois (A=X+3), car le tir doit partir du centre du vaisseau.
6 – Test de débordement (pour éviter que le vaisseau sorte de l'écran).
Si x<0 (si le vaisseau dépasse le bord gauche de l'écran),alors x=0
Si x>35 (si le vaisseau dépasse le bord droit de l'écran (notez que si vous avez une résolution en mode texte supérieure à 40, c'est– à–dire 80 dans de nombreux cas, le chiffre sera 75 au lieu de 35))
X=35 (ou 75...)
7 – Passons à la visualisation du vaisseau (comme le programme doit normalement fonctionner sur la plupart des machines, la solution la plus simple est d'afficher le vaisseau en mode texte. Vous comprendrez que si je mets un sprite (lutin), je devrais expliquer l'instruction pour chaque machine, et ce n'est pas vraiment le but...)
PRINT AT(X,25);" (*–*) " ou
LOCATE x,25:print " (*–*) ", devraient faire l'affaire. Remarquez qu'à gauche et à droite du vaisseau, j'ai placé un espace. Pourquoi ? Parce que ce procédé est le plus rapide pour effacer les traces du vaisseau.
Le gros cercle de la case du dessous (avec le chiffre 1) indique que le programme boucle, il revient au même cercle face à la deuxième case, il correspond à un GOTO (je ne sais pas pourquoi mais j'adore ce mot–clef...)
Et bien sûr, le programmme est en B.P.U (*Basic Presque Universel!). Le voici:

Liste des variables:
X=coordonnée x du vaisseau
Y=coordonnée y du tir
A=coordonnée x du tir
T=déclenchement du tir

```
10 REM SHOOT THEM UP
20 x=20
30 y=24
40 t=0
50 REM DEBUT BOUCLE
60 IF t=1 THEN GOSUB 150
70 u$=INKEY$
80 IF u$="Z" THEN X=X+1
90 IF u$="A"THEN X=X–1
100 IF u$=" " AND t=0 THEN t=1:a=x+3
110 IF x<0 THEN x=0
120 IF x>35 THEN X=35
130 PRINT AT(x,24);" (*–*) "
140 GOTO 50
150 Y=Y–1
160 PRINT AT(a,y);"."
170 PRINT AT(a,y+1);" "
180 IF y<2 THEN Y=24:T=0:CLS
190 RETURN
```

Il reste à programmer les cibles et les collisions.

JUJU




Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

LA CONSOLE DE L'ANNEE, ENFIN EN FRANCE

console PC Engine

NEC

l'arcade à domicile

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : 40.38.02.38

Console NEC + R-Type 1 + 2499 Frs

plus de 20 jeux DISPONIBLES

VOUS PENSEZ CONSOLES, ALORS , PENSEZ SHOOT AGAIN : *LE SPECIALISTE.*

NEC

		LES JEUX :							
Ecran LCD (10 cm)	N.C.	R-Type II	499	Rastan saga	499	Base ball	449	Son son II	499
Clavier alpha/num	N.C.	Victory run	449	Dragon spirit	599	Kung-fu	449	Wartner	499
Adaptateur 5 joys.	349	Chan & chan	499	Tales of Monster	449			Golf	499
Joystick	349	Alien crush	499	Shanghaï	399	NOUVEAUTEES :		War of death	499
Joystick Turbo	499	Wonder boy in ..	399	Calaga 88	449	Danger explorer	499	Out run	499
Lecteur CDRom	5549			World cup tennis	499	Vataru	499	Space harrier	499

IMPORTANT
Deux versions de console NEC sont disponibles chez SHOOT AGAIN
1-Nec *PAL*
2-Nec *péritel RGB* ou *NTSC*

SEGA						NINTENDO					
Console + hang on	990	NOUVEAUTEES :		Golvellius	345	Console de base	990	NOUVEAUTEES :		Castelvania	360
Light phaser	249	Double dragon	299	R-Type	299	Console de luxe	1675	Punch out	345	Super mario II	375
Lunettes 3D	299	Captain silver	299	Rambo III	259	Zapper	270	Top gun	360	Ice hockey	375
Control stick	129	Out run 3D	299	Thunder blade	299	Joyst. NES	375	Gradius	360	Ghost'n gobelins	375

BON DE COMMANDE à découper, puis à retourner à **SHOOT AGAIN**, 145 rue de flandre 75 019 Paris

NOM . . . . . Veuillez m'envoyer le matériel suivant . . . . . ☐ réglement par **chèque** à l' ordre de SHOOT AGAIN + Frais de port (jeu 25 frs/console 60 frs)

ADRESSE . . . . . ☐ réglement par **contre remboursement**. frais de port jeu 40 frs/console 80 frs

. . . . . Pour un montant de : . . . . . + frais de port . . . . GRATUIT POUR LA CONSOLE NEC

VILLE . . . . . C/POSTAL . . . . . Soit au total la somme de : . . . . .

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Cherche contacts dans le monde entier, pour échange de softs. Cherche aussi musiciens et programmeurs sur Amiga bien sûr... **Olivier GALERNEAU, 21, rue de Chenonceau, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.01.65 (après 20 h, merci).**

Echange logiciels pour Amiga 500. Possède nombreux jeux et utilitaires dont des nouveautés. Réponse assurée. Envoyer liste. **Franck FAGIOLI, 1, route de Metz, Charly-Oradour, 57640 Vigy. Tél. : 87.77.88.85.**

Ancien C 64 cherche contact Amiga durable. **Jean-Philippe QUINCARLET, résidente St-Jean, bât B, appt 606, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.22.96 (après 12 h).**

Echange ou achète des K7 ou disq. 5 1/4 TO 7/70. Nombreux jeux : Aigle d'or, Sapiens. Cherche Dinosaures. **M. TORRES, classe de CE 2, école Mixte II, 34340 Marseillan. Tél. : 67.77.27.89.**

Echange ou, éventuellement, achète logiciels éducatifs, utilitaires, mais aussi jeux. Contact sérieux sur Atari 520 ST. **Sébastien GIOVANI, 93, rue d'Allonville, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.42.60.**

Echange softs 6128 nombr. logiciels : Beyond, Cyber 2, Mask 3, Nebulus, Target, Vindicator, Game Over 2. Pas sérieux s'abstenir. Réponse sûre. **Frédéric CHARPENTIER, 34, avenue de Jussieu, 91600 Savigny/Orge.**

Echange jeux sur C 64 (Cybernoid 2, Overlander, Street Sport Soccer, Victory Road, Typhoon, Game Over 2) vends Platoon, Skate Ordie (original) 75 F pièce. **Eric HENRIET, 167, rue de Pont-à-Mousson, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.65.62.27. (entre 6 h et 9 h).**

Echange logiciels sur Atari 520 ST. **Fabrice HENON, 20 rue Molière, 3421 le village, 95220 Herblay. Tél. : 34.50.08.14.**

Atari 520 ST (DF) échange jeux même anciens. Possède Alien Syndrome, Overlander, Explora, Gunship, etc. Echange rapide et durable souhaité. **M. MENGUY, 5, rue St-Exupéry, 29290 St-Renan. Tél. : 98.84.34.59.**

Echange logiciels divers sur Amiga 500 contact dans la région si possible. **Sébastien AUBRY, 31, allée Fort de France, 51200 Epernay. Tél. : 26.54.29.35. (après 18 h).**

Amiga recherche correspondants sur la France et l'étranger pour contacts durables. **Florent DUSSOUILLEZ, 48, rue de la Molette , 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.19.29.**

Vends ou échange logiciel MO5 : Speedy Wonder, Slapfight, Hacker, cherche news, utilitaires et copieur. **Nico VIVIER, le Clos Fleury, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.02.64.**

Echange programmes sur Amiga et Atari. **Eric MATHIEU, 4, rue Rubens, 25000 Besançon.**

CBM 64 échange jeux sur disk (Winter, Summer Olympiad 88, Barbarian Psygnosis, Bionic, Commando, Mickey Mouse, etc.). Débutants acceptés. **Arnaud MONCHANIN, 4, place Nationale, 75013 Paris.**

Echange/vends originaux de grande qualité sur C 64 K7. Echange gratuit, vente 1/2 prix. Etat neuf, nouveaux et anciens contact : Bienvenue ! super jeux. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Pour TO8 offre radio K7 FM Philips D 7132 contre logiciels utilitaires et jeux avec documentation faire offre (10 logiciels mini). **Pierre LEGRAS, les Tilleuls bat. D n°40, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.68.13.**

Cherche contact PC (modem bienvenu) pour échange softs originaux ou non. Possède nombr. utilitaires. **Hubert BEAULAT DEWYNTER, 7, rue Paul-Cabet, 21000 Dijon .**

Echange nombreux logiciels sur Atari 800 XL et 130 XE. Recherche nouveautés (Bivouac) et cartouche activision pour vcsatari. **Laurent LESNE, 30, rue Etienne-Dolet, 62300 Lens.**

Atari ST DF échange divers (trucs, prog., astuces, solutions) France et étranger. **Laurent BARBANÇON, 14, rue G.-Péri, 95170 Deuil la Barre.**

Commodoriste depuis le début (C 64) cherche contacts durables pour échanges news-oldies. **Christian PAUL, 1, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.**

Echange news sur ST. **92100 Boulogne. Tél. : 46.04.98.21 (après 18 h).**

PC cherche contacts sérieux pour échange. Possède nbrx jeux et utilitaires. **Serge MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Amiga 500 recherche et propose de nombreux programmes (Rocket, Ranger Battle Chess, out Run...). Débutants bienvenus. Envoyez vos listes ! **Stéphane DEVORT, c/o Authiat, 25, parc de la Bérangère, 92210 St-Cloud.**

IBM-PC rech. contact pour obtenir utilitaires AB soft, jeux, log. musiques, log. dessin. Merci d'être rapide. **Jean-Marc LANGLAIS, cidex 50, Bosnormand, 27670 Bosc-Roger-en-Roumois. Tél. : 35.87.25.88.**

Recherche contact durable sur Amiga pour échange tout genre ainsi que trucs et astuces. Non sérieux s'abst. Merci à tous. **Eryc PEGHEAIRE, 16, rue Pierre-Renaudel, 92290 Châtenay-Malabry.**

Echange prog. pour Amiga. Cherche contact dans tous pays et département 01, 69, 38, 74, 73, 74, 73, 39, 71. Réponse assurée, vente et achat possible. **Marc PERROT, 19, rue Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Amiga 500 cherche contacts, Demos graphiques et sonores, jeux... Cherche aussi club Amiga. Ecrire ou téléphoner à **Ludovic LAGREVOL, 140 A, rue de la Montat, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.21.36.38.**

Echange jeux contre utilitaires et programmes télématique. Envoyer vos listes, s.v.p. documentations sur les progrmmes. Réponses assurées. **Sébastien BEUTLER, 74, rue Principale, 67240 Oberhoffen-sur-Moder. Tél. : 88.53.94.61.**

Cherche contact tout genres pour échanger nouveautés et autres. **Damien TARRIER, 32, avenue Jean-bos, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.96.61 (après 18 h).**

Echange, vends, achète jeux originaux sur Amiga. Arnaqueur s'abstenir ! **Franck JASMIN, 105, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.72.12.25 (entre 19 h er 20 h).**

Echange programmes sur Amiga (même débutant). Envoyez liste. **David MEJEAN, 20, rue Emile-Friol, 26600 Tain-l'Hermitage (Drôme). Tél. : 75.08. 6.265.**

Hard contre soft ou à manger pour mon ST contre un compatible Apple II avec drive dsk doc Péritel. Envoyez liste ou téléphoner à : **Guy GINION, 68, rue de Bellevue, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.52.08.**

Vends FX 4000 P 200 F, achète programmes et toutes extensions pour ZX 81 et enfin recherche cartouche utilitaire et simulations éco sur C 64. **Nicolas DILLIES, 22, rue Corneille, 59130 Lambersart. Tél. : 20.55.40.42.**

TO 9 didacticiels, utilitaires, jeux, documentations, trucs, échanges. **Janine NOBECOURT, La Garenne, 02150 Sissonne.**

Echange nombreux programmes sur Amiga. Cherche contacts en Espagne et en Italie. Vente et achat possible. Réponse assurée. **Marc Perrot, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

J'offre la malette jeux fil en échange des Athlètes n° 2 ou simulation Pack. Pour TO 8 disq. 3 1/2. **Xavier BRAZZOLOTTO, avenue du Vercors, Les Saillants-du-Gua, 38450 Vif. Tél. : 76.72.38.82.**

Cherche contacts sur 520 ST (SF ou DF). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Christophe RESSIAN, 21, avenue M.-et-P.-Curie, 60100 Creil.**

Echange programme compatible PC + en vue achat Atari 500 STF. Cherche correspondant voulant changer Atari contre PC. **Jean-Jacques LE GOFF, lotissement Mechou-Goarem, rue Général-Leclerc, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.**

Débutant sur Atari 520 STF achète ou échange jeu utilitaires. Envoyez vos listes. **Yvon CARATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck.**

Atari XE : recherche émulateur Commodore 64 et Basic Microsoft. Toutes nouveautés pour Atari 130 XE en disq. **Karl SIGISCAR, 9, clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Programmeur cherche pour élaboration d'un super soft, scénaristes, graphistes, musiciens et un 2e programmeur. **Tristan. Tél. : 53.64.24.51.**

Echange ou vends nombreux softs sur C 64 K7. Recherche King Ouest I, II, III ; Zombi ; Police Ouest sur disq. originaux. **Gérald. Tél. : 63.03.55.21.**

Echange ou vends bas prix jeux pour Atari ST en SF ou DF, possède et recherhe news. Réponse assurée. Amigaleux s'abstenir. ST for ever. **Frédéric HOUET, 4, rue Georges-Kirsch, 51300 Vitry-le-François.**

Echange jeux sur XL : cartouches et K7 (Pôle Position...) **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Cherche contacts sur Thomson K7 et pour MO 5 (QDD), pour échanges (éducatifs, jeux, utilitaires...). **Gilles MORIN, 2, rue Charles-Linné, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.63.95 (après 19 h).**

Cherche contacts durables sur C 64 disq. **François KACZMAREK, 28, rue de fourquereuil, 62232 Fourguières-lèz-Béthune, Annezin. Tél. : 21.68.47.59.**

Echange ou achète K7 pour C 64, uniquement nouveautés. Possède Thunderblade, R-Type, Barbarian 2, Oper. Wolf. Vends K7 60-70 F. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.07.79.**

Echange nbrx jeux sur C 64 disq. K7. Possède : Op Wolf, Rocket R, Last Ninja 2, Maniac Mansion 2, Mini Golf, etc. **Laurent MANILLER, 16, impasse Million, 69100 Villeurbanne.**

Echange PC et compatibles... Echange jeux et vends originaux PC hit, Orphée, Nitroglycerine, Zombi. Prix à discuter. **Philippe VANNIER. Tél. : 46.63.74.23 (après 18 h).**

Vend drive Amiga 1010 : 1 250 F ou échange contre extension mémoire A 501. Echange jeux sur Amiga. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.53.95.**

Amiga 500 cherche correspondants sérieux et club Amiga pour échanger, acheter tous programmes (surtout nouveautés). Envoyez listes et propositions à : **M. R., B. P. 190, Bruxelles 4, 1040 Bruxelles, Belgique.**

Echange sur Atari ST : Alternate Reality et Astérix chez Ramazade (originaux) contre autres originaux seulement.

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ATARI

JBG ELECTRONICS

AMIGA

163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54 **metro: mouton-duvernet**

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 100 Frs Les 10

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

****

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Telephonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilité et prix

****

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megafile 30	4990 f
Pistolet Amiga	390 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2450 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

AMIGA 500
Moniteur Couleur
1084 S
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 2000
9990 Frs H.T

CLUB NINTENDO - JBG
présente les dernieres nouveautés
TOP GUN
CASTELVANIA
GRADIUS
GOONIES II
LE SUPER JOYSTICK NINTENDO

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Colléctivites - Ecoles

Renseignements au :
45 41 26 04

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 materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
TEL .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....

carte bleue CB
Date exp. |_|_|_|_|
Signature |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

TILT.65

PETITES ANNONCES

Stéphane JAUNIN, chemin de Jaman 6, 1805 Jongny, Suisse.

Amiga recherche des sources en assembleur 68000 (surtout pour faire Bob et Vsprite) et programmeur pour idées, si possible départements 27 et 76. **François. Tél. : 35.70.93.28.**

Cherche contact sur Reims et sa région sur Atari ST, envoyez liste, merci. Réponse assurée. **Thierry LIMBOURG, 70, rue de Vesle, 51100 Reims. Tél. : 26.86.63.25 ou 26.40.20.34.**

Echange jeux sur C 64, C 128 Amiga. Pas sérieux s'abstenir. Réponses assurées. Nombreux logiciels (Apollo 18, Winter Games II, Skate or Die...). **Jean-Marc SECHET, 5, chemin du Comble-des-Marchais, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.71.15.**

Echange softs sur Atari ST. Possède news. Joindre listing. Recherche contact Apple II C, régions 91, 94 et 75. **Xavier PAOLI, 174, avenue du Général-Leclerc, 94460 Valenton.**

Amiga 500 recherche nouveaux contacts pour échange de nouveautés. **Florence DIEUDONNE, 42 bis, rue Desaix, 65000 Tarbes. Tél. : 62.34.49.20.**

Echange ou vends nbrx softs pour Spectrum 48/128 K sur K7 ou disq. 5"1/4 DF/DD (avec interface disciple) (en 40 pistes). **Nicolas CHABOT, 35 bld de Garambeau, 79100 Thovars. Tél. : 49.68.05.62.**

Echange utilitaires et news sur PC. Envoyer vos listes. **Bertrand ROBIDET, 18, rue Michaud-Labeuvrière, 62122 Lapugnoy.**

C 24/128 échange news disq. only. Recherche jeux ou utilitaires pour CBM 128. Réponse assurée. **Frédéric GOUTELLE, impasse des Acacias, 69720 St-Laurent-du-Mure. Tél. : 78.40.86.28.**

MSX 2 cherche correspondants sérieux pour échanger jeux et utilitaires sur disq. Envoyer liste. **Siegfried MOUNISSENS, 28, chemin du Thil, 33850 Leognan-Loustalade.**

Cherche contacts sur CPC 6128 surtout news. Envoyer vos listes. Vends Game Mag 1 à 13 : 130 F, Amstar 1 à 28 : 300 F, Ammag 4 à 41 + H.S. : 350 F. Merci. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre.**

Echange jeux et utilitaires sur ST. Possède : Turbo Cup, Defender, mais aussi Publishing Partner, PC Ditto. **Julien DAYET, 152, bd de Brou, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.59.67.**

Echange news sur IBM-PC. Réponse assurée. Envoyer liste. **Thanh THAIVAN, 27, avenue Forez, 78310 Maurepas.**

Echange logiciels sur II GS. Possède King of Chicago, California Games, Uninuited, Manhunter, Chessmaster 2100... Nombreux logiciels. Echange aussi II G. **Gérald KARCENTY, 146, rue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Pour programmation en assembleur sur C 64, recherche contacts, livres, astuces et intros allucinantes. **Jean LE COZ, 1, Le Bois-de-la-Roche, Getigne, 44190 Clisson. Tél. : 40.36.16.59 (week-end).**

C 64 : lecteur 1541 + 60 disq. de prg : 900 F et vends moniteur mono avec son : 550F ou échange contre matériel Atari ST. **Loïc LEGRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.40.79.**

Apple 2 E/2 C. Affaire ! Echange news contre softs plus âgés. Envoyez vos listes (même petites) + timbre 2,20 F Réponse assurée. **Jean-Marc BOUTILLON, 18, av. Lavoisier, 92500 Rueil-Malmaison.**

Amiga cherche correspondants. Possède nbrx programmes. Réponse assurée. Débutant s'abstenir. **Olivier GOUBINAT, SP 69647. Tél. : 19.49.722.16.71.87.**

520 STF DF cherche contacts pour échanges de news uniquement. Possède : 944 T. Cup, Super Hang-On, Op Jupiter. Envoyer liste. Ne pas téléphoner. **Eric FENECH, 1, avenue J.-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole.**

Echange softs Amiga tous genres ; près d'Argenteuil seulement. Vends C 64 + 1530, t.b.é. : 1 000 F ; imprimante MPS 803 : 500 F. **Eric. Tél. : 39.47.03.29 (après 19 h).**

TO 9 échange didacticiels utilitaires jeux. **Janine NOBECOURT, La Garenne, 02150 Sissonne.**

C 64 échange sur disq. news et oldies (dont Operation Wolf, After Burner, Thunder Blade, Roger Rabbit, Bubble Bobble...). Envoyer vos listes ! **Hubert CORDIER, 29, rue du Vallon, 46440 Houppeville. Tél. : 35.59.13.33.**

Apple 2 E cherche contacts sérieux dans Montpellier et sa région. Possède news, envoyez listes, réponse assurée. Chrche Wings of Fury. **Jean-Pierre GALAUD, 110, rue des Genêts, 9, lot des Tamaris, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.14.54.**

Amiga cherche contacts pour échange de news et d'oldies, France et étranger. **Olivier GALERNEAU, 21, rue de Chenonceau, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.01.65 (après 20 h, merci).**

Echange ou vends programmes sur K7 pour MSX 1. Envoyer liste. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Atari ST cherche contacts pour échange de logiciels. Intéressé par toute proposition sérieuse. Réponse assurée et rapide. Envoyer listes. **Thierry AUGER, 81, rue de Gaulle, 85400 Luçon ou 42, av. Grammont, 37000 Tours.**

Cherche contacts sur Amiga et C 64. **Serge MABERTO, 19, rue Jules-Verne, 74100 Annemasse.**

Cherche contacts sérieux internationaux sur ST/Amiga. Débutant s'abstenir. Possède cont. étrangers, ai + — 250 disq. et toutes news. Réponse assurée, rapide. **Serge BOUDIN, 177, chemin de Jolimont, 7160 Haine-St-Pierre (Hainaut), Belgique. Tél. : 64.22.95.70.**

Cherche correspondants sérieux pour échanges de news et autres sur ST. Correspondance rapide assurée ! J'attends vos listes. **Sébastien BOSSON, 5, rue du Grand-Champ, village de Opme (Massif Central), 63540 Romagnat. Tél. : 73.87.53.90 (après 18 h).**

Echange jeux sur TO 9+. Région parisienne si possible. Vends utilitaires 80 F l'un (Ang. Vol 2, 4 et Enigme à Oxford). **Alain BERTRAND, 69, bd Beaumarchais, 75003 Paris. Tél. : 48.87.90.33.**

Echange C 64 disq. : échange news. Possède : Démos, Street Fighter, The Vindicator, Mini Golf, S. S. Soccer, etc. Cherche Skateball et utilitaires. **Franck MARTINIR, Les Caves, Les Rairies, 49430 Durtal. Tél. : 41.76.10.01 (le week-end).**

Echange ou achète tous logiciels sur 520 ST. **Patrice CIEA, 18, rue Auguste-Comte, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.24.73.**

Cherche contacts sérieux sur C 64/128 pour échanges (disq.). Possède news. Envoyer listes. Réponse assurée. **Jacques CHODOROWSKI, 1, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.28.24.**

TO 9+ Amiga cherche correspondants. Réponse assurée. **Jean-Michel EDEL, Chambeuil, 15300 Murat.**

Echange Super News sur Amiga. Débutants s'abstenir. Vos originaux sur C 64 et Amiga dont Super News. **Stéphane VERDIER, 4, rue J.-C.-Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Atari 1040 Glouton recherche contacts internationaux. Possède grand nombre de news. Débutants acceptés. Envoyez vos listes à : **Ludwig FORTUMEAU, 81, rue des Côteaux, 44340 Bourguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Ech. sur C 64 + 1541 : sérieux et non débutant. Vds C 64 + 1541 + cordons + docs + news (20 disq.) + joystick, etc. Le prix : 2 300 F. Cherche dessinateurs + musiciens ! **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D, nº 2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12. (après 18 h 30 en semaine).**

Echange softs sur Atari 520 ST, possède news : Ink, Galactic Conqueror, Pacmania, etc. Recherche cartouche Atari 2600. **Alfred KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.25.17.63.**

CPC 6128 cherche contacts région parisienne, nbrx jeux : (Trantor, Blood, Barbarian). Envoyez vos listes. **Cyril THIERRY, 8, allée de la Herse d'Or, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : 60.03.12.49.**

Echange Mayday, Mayday, 520 STF DF, recherche news, it's an emergency, please send me your list. Réponse assurée 100 %. **Cédric MAIORANA, 8, rue Madiraa, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.92.05.**

Echange/Vends programmes sur K7 pour MSX 1. Envoyez liste. **Thierry Fiey, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche.**

Echange C 64 disq. : au 12/12/1988 : Space Racer, Batman, Robocop, R. Ranger. **SEBASTIEN (tng). Tél. : 83.44.57.49.**

Echange C 64 + 1541 : échange tous prog. (olds et news). Cherche contacts sérieux, durables et honnêtes. Envoyez listes. Réponse assurée. **Michel TRIBOULET, 15, route de Saint-Gervais, 26200 Montélimar.**

Amiga 500 échange news jeux et utilitaires très récents uniquement, échanges amicaux rapides durables. Envoyer liste, adresse. **Noël VINCENT, 7, impasse Becquerel, 51450 Betheny.**

Echange softs sur Atari ST, possède news (Virus, Blood, etc.) Recherche classiques (Carrier Commando, etc.) Réponse assurée : envoyez vos listes. **David PUTET, La Genevrière Lacrost, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.10.33.**

Echange logiciels divers sur Amiga, contacts dans la région si possible. Débutants bienvenus. **Johannès ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.00.81.**

TO9 échange logiciels. **Janine NOBECOURT, La Garenne, 02150 Sissonne.**

Echange/Vends programmes sur K7 pour MSX 1. Envoyez liste. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59120 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Echange C 64. Cherche contacts pour échanges de jeux (Hawk Eye, Bionik...), utilitaires, Demos ou routines en LGM. Envoyez listes ou téléphonez. Bye ! **Louis ESTORGES.68, Grande-Rue, 38700 La Tronche. Tél. : 76.51.18.42.**

Vends et échange nombreux logiciels pour Atari ST. Envoyez liste. Réponse assurée. A bientôt. **Franck BENICHOV, 11, rue des Platane, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91 (le soir).**

Débutants Amiga 500, contactez-moi ! Pour échange old games & news. **Po KIET, 3, place du Bois de la Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

PC, Apple II cherche contacts pour échange softs. **Serge MOUNIER, 36, rue Ambroise-Pare, 42240 Unieux.**

Echange ou vends nbrx jeux sur disq. pour Atari XL/XLE, dont news. Vends également 7 cartouches (bas prix) pour console XE System. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule.**

Echange, vend, achète news C 64 K7. Je cherche Superski, Skate Ordre, Hawk Eye, Predator, Street Fighter à acheter. Me contacter ! **Simone HERREMAN, 101, rue Béranger, 92300 Chatillon. Tél. : 46.45.56.26.**

Bonjour, je cherche cor. sur Amiga, possède Hots news et util. sous MS-Dos. Débutants acceptés. Pas sérieux et vendeurs s'abstenir. **Jean-Marc PEYNAUD, Villette, 17360 St-Aiguilin. Tél. : 46.04.14.72.**

Cherche contacts sérieux et durables pour échange de softs sur Compatibles PC dans la région parisienne. **Salomon SOUSSANA, 38, av. du Général de Gaulle, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.21.80.**

Vends ou échange super news parues. No lamer pour échange. Possède le 29/12/1988 : Techno Cop, Hurry-up. **RUN ON THE SUPERVISORS, Ch. de l'Esplanade 22, 1052 Le Mont (Suisse). Tél. : 21.32.14.66.**

Choix parmi nbrx log. téléchargeables pour prix d'un appel. Communiquez avec autres Commodoristes. Connectez Minitel au **(1) 60.83.49.72.** But non lucratif.

Achète cartouche sur XL (bas prix) ou échange. Vends jeux sur Atari 800 XL/130 XE (disq. uniquement). **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgéron.**

Echange nombreux jeux sur CPC 6128. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Recherche news. **François ALLETRUX, 39, av. Pierre-Curie, 78210 St-Cyr-l'Ecole.**

CPC 6128 échange jeux ou utilitaires. Envoyez-moi votre liste ou téléphonnez-moi. Réponse assurée. **Emmanuel VIAL, 3, allée des Saules, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.19.96.**

Echange logiciels sur Atari 520 ST. Vends Mercenary en version française + livrés + jeux pour Thomson MO5. **Hugues SIMON, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Echange logiciels sur Amiga. **Franck JASMIN, 105, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.72.12.25 (entre 19 h et 20 h).**

Echange jeux sur Amiga + vends Commodore 64 + 1541 + power cartrigde + nombreux jeux (Dark Casttle + Jeanne d'Arc (ST). Le prix : 3 000 F. **Pierre CROZAT, 167, avenue Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.11.96.**

Echange tout logiciel sur 520 ST. Possède news. Envoyez liste. **Denis DAVAUD, 12, avenue de la Theuillerie, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.25.91.21.**

Vends et echange log. sur Amiga. Possède pas mal de news. Cherche contacts hyper cool (je n'achète pas !). **Jérôme KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél. : 87.62.43.33.**

Echange news DF sur 520 STF. Possède (Baal, Thunder Blade, Double Dragon...) et vends console Sega peu servie + 6 jeux + 3 joy. Le tout : 1 000 F. **Alban FLEURET, les Jasmins, 73410 Albens. Tél. : 79.54.11.42.**

Echange programmeur (G.F.A.-Assembleur). Cherche graphistes, musiciens pour former un groupe ou développer un logiciel sur 520 ST. Bon programmeur bien venu. **Emmanuel DENIMAL, 101, rue des Charrières, 21800 Quétigny. Tél. : 80.46.32.47.**

Stop ! Amiga 500 recherche contacts sérieux et durables. Réponse assurée. **Gilles GALAUD, Chemin des pins, Aubais, 30250 Sommières. Tél. : 66.80.72.40.**

Atari 520 ST, cherche correspondants (es) sérieux et durables pour échange de programmes, astuces, Demos, sources. Envoyez liste à : **Frédéric GERARD, 2, allée des Bouvreuils, 93700 Drancy.**

Ech. très nbrx jeux & utilitaires sur Comp. PC. Envoyer liste (sur Oise). **Richard GRISAUD, Cité Berliet, nº 31, 2e avenue, 69800 Saint-Priest. Tél. : 72.51.10.06.**

Recherche Football Manager 2 ainsi que la version sauvegardable de Faery Tale. Echange contre news (Opération Jupiter, TV Sports) sur Amiga. **Philippe GAUTHIER, 5, rue Ronsard, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.07.65.**

Amiga addict needs more contacts around the world. **Jérôme ABERLENC, 8, rue des Boutreux, 49290 Châlon-sur-Loire.**

Echange programmes Amiga 500. Tous pays acceptés. Contacts sympas et rapides. Débutants s'abstenir. Only news. **David LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.85.81.**

Echange jeux avec doc sur Apple II ou IIc. Envoyez liste de vos jeux. Merci ! en plus, je programme en assembleur ! **Nicolas ETIENNE, 20, rue Semeraire, 98150 Chesnay. Tél. : 39.55.55.12.**

Echange Amiga 500 étendu à 1 Amiga + drive Cumana 3 1/2, Cax 354 contre Amiga 1000, 1 Mega cause achat Amiga 1000 Pal ! **Xavier DARRÉ, 59, la Mare-des-Champs, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66.**

Cherche contacts sérieux et rapides pour échange news sur Atari ST. Possède news (Turbo Cup, 1943, etc.) **Emmanuel RAIMBAULT, 4, rue Violette-Leduc, 28500 Verouillet. Tél. : 37.46.29.43.**

Cherche contacts sérieux pour échange de logiciels sur 520 ST. Possède Virus, Space Harrier, Turbo Cup, Alien Syndrome, Bubble Bobble... **Yann LAMIDON, 16, rue de Kerlegan, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.74.34.**

Echange logiciels (jeux utilitaires) sur Atari ST DF de préférence dans la région parisienne ou à St-Denis même. Envoyez vos listes. **Jérôme BARREAU, 26, bd Carnot, 93200 St-Denis.**

Amiga cherche contact pour echanges rapides, durables, sérieux, sympas. Salut Blacking, Menace, Compils Géniales. **Rémi DEQUIDT, 18, rue Deleval, 59249 Aubers. Tél. : 20.20.27.20.**

Echange logiciels pour 520 ST double face. Possède et cherche news sur tout. Envoyez liste. Réponse assurée, pas sérieux s'abstenir. **Emmanuel EVEN, rue des Pors-Gelin, Ile Grande, 22560 Trebeurden. Tél. : 96.91.93.33.**

Recherche : Wargames, langages, jeux de rôles sur Amiga. Achats, ventes, échanges. Contacts multiples. Réponse vraiment assurée. **Jean-Michel REBILLARD, 13, rue du Clos de Ville, 94370 Suly-en-Brie. Tél. : 45.90.71.25.**

Echange logiciels avec notice et boîte pour Amiga : G. of Thieves, Sinbad, H. For Red October, Faery Tale... contre Gnome Ranger, Pawn, K. Orc... **Serge CONTZEN, 14, rue Jacques-Prévert, 62137 Coulogne. Tél. : 21.36.05.36.**

Cherche toutes infos sur extension mémoire pour 520 ST. Echange utilitaires sur ST. **Jean-Yves TSCHIEDERER, 51, passage E.-Delacroix, 49000 Angers. Tél. : 41.68.31.81.**

Vends et échange nbx softs pour ST, STF et DF. J'attends votre courrier. A bientôt j'espère. Merci. Vends console + cartouches VCR : 400 F. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Amigaboy cherche Amigagirl pour échanges et autres... **Sébastien ROY, 6, rue des Tilleuls, Altenstadt, 67160 Wissembourg. Tél. : 88.54.24.21.**

1040 ST cherche divers contacts pour son Atari qui est un peu seul. Soyez nombreux à répondre. S.v.p. cherche aussi jeux. **Pierre-Olivier JOLY, 5, rue du 23e RI, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Cherche contacts sur Amiga 500 de préférence dans Loire ou Rhône en vue échanges durables. **Serge SCAPPATICCI, 7, rue du Maroc, 42800 Rive de Gier. Tél. : 77.75.15.03.**

Cherche contacts sur Atari 1040 STF ou PC 1640 (Compatible PC). **Jean-Jacques Le Goff, Lot Mechougoarem, rue du Gal Leclercl, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.**

C 64 (disq.). Poss. : Thunder Blade, Double Dragon, Ugh Olympic, Time of Lore. Téléphone-moi. **Stefan FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.44.57.49.**

C 64 disq. au 2/12/1988 : Dragon, Savage, R. Rabbit, Voyage Centre Terre... Attends coups de fils. Débutants s'abstenir. **SEBASTIEN. Tél. : 89.44.57.49.**

CLUBS

Ami-club pour Amiga. Importante logithèque domaine public et jeux importé de Belgique. Cherche imprimante, bas prix. **Michel GUYENET, 64, rue Albert-Camus, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.32.58.**

Megatari, le Megaserveur pour ST XE, XL vous attend de 19 h à 22 h 30 et le dimanche de 16 h à 22 h. Le Sysop vous connectera... Alors à bientôt. **Tél. : 35.97.06.77.**

Amiga, programmeur débutant recherche programmeur confirmé en assembleur pour m'apprendre à prorammer. Reconnaissance infinie à Paris. **Vincent JERAJIAN, 18, rue Janssen, 75019 Paris. Tél. : 42.09.09.61.**

Pour MSX 1 & 2 : venez partager vos idées et connaissances avec notre club. **MSX CLUB 33, 28, chemin du Thil, 33850 Leognan-Loustalade, France.**

LMJ cherche programmeurs en assembleurs. Création club Amiga. Greetings to : Crash, The Drunk Ones, Funy, Alcatraz, Red Sector, Ask, Zygag & Pogu. **Stéphane PROPHETE, 5 bis, résidence Vieille-vigne, 91430 Igny, France. Tél. : 69.41.12.90.**

Un nouveau club Atari, son nom : Atari Club ; échange : idées, logiciels, des s.o.s., etc. Un club pour tous du débutant au confirmé. Numéro 1 contre 2 timbres à 2,20 F. **Atari Club, Benoît VRANCKEN, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Echange programmes Amiga C 64. Vends disq. 3.5 : 8 FF = 48 FB. 2 adresses : **M. ALADIEN, chaussée de Binche 151, B-7000. Thibaut MAQUET, 90, rue du Fg-St-Lazare, F-59600 Maubeuge.**

Mega club MSX vend, achète et échange tout logiciel et matériel pour machines MSX 1 et MSX 2. Renseignement sur simple demande. **Mega Club MSX, 366 avenue de Dunkerque, 59130 Lambertsart. Tél. : 20.09.73.24.**

Micro club CPC le club des Amstrad CPC. Journal, concours, échanges... Envoyez 2 timbres pour renseigne-

PETITES ANNONCES

ments. **Alex BARODINE, 25 bis, fg Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.80.66.61.**

We search for very good programmer on Commodore 64 ! If you want to make cool demo then contact me ! Remember the best is Alcatraz... No lamers ! **Tarek DEMIATI, 9, avenue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis, France.**

Cherche quelqu'un pour créer club ayant imprimante ou autre extension servant pour former club, aussi pour échanges : jeux, utilitaires (news : Super Mangon, Elem...). **Raynald LETOUQ, rue de la Mare-Morel, 27370 Thoit-Anger. Tél. : 35.87.41.11.**

Micro-serveur Minitel Amstel : bal, jeux, infos, messagerie... Connexion de votre Minitel. **AMSTEL. Tél. : 56.58.81.76.**

Cherche correspondant pour apprendre et échanger connaissances sur le language C et machine. **Bertrand LEPOIVRE, rue Armand-Tuvache, Luche-Pringe, 72800 Le Lude.**

Club Amiga. Rejoignez-nous. Pour en savoir plus écrire à : **Mr FARMANF, domaine du Loup, Le Rioud, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Club Orsoft. Pour CPC échange et vente trucs et bidouilles, infos disq. du club, pour tous renseignements écrire à : **Club ORSOFT, 7, rue des Vignes, 91410 Dourdan.**

Atari club : un super club amical, il est bâti au tour d'un journal, des idées, des s.o.s., des coups de pouces en GFA Basic... Demandez un numéro contre 2 timbres à 2,20 F. **Atari Club, 9, clos des Herbettes, 31170 Tourneville.**

Jeune club des passionnés de Sierra on Line cherche membres pour échanges de tout sur les quest. (dont solutions). Gratuit : pour le plaisir. **François BERTHOLET, Les Grands-Chênes, Chambœuf, 42330 Saint-Galmier.**

Débutant cherche club Amiga 500 dans Paris. **Laurent TOLLIO, 4, rue de l'Abbé de l'Epée, 75005 Paris. Tél. : 43.25.49.74 (à partir de 17 h 30).**

The new dead club informatique News tous les jours ! En Amiga : (Opération Wolf, California Games, Italy Soccer's 90). See you soon ! **Frédéric DARCIS, 41, rue de l'Etat, 4488 Aupeye (Belgique). Tél. : 0032-41/86.29.59.**

Club Amigados vends jeux Amiga news, anciens, etc à prix plus que sympa. **Thierry GAUTHIER, Monthélie, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Le Blackmine, micro-club de Tours est ouvert. Il fonctionne aussi par correspondance. Echange de softs, d'idées... **Dominique LAURIN, 32 bis, rue Elise-Dreux, 37000 Tours. Tél. : 47.39.08.01.**

Atari-Club : un super club amical bâti autour d'un journal : idées, S.O.S., coups de pouce en GFA Basic... Numéro contre 2 timbres. **ATARI-CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Vends, achète et échange tout logiciel et matériel pour MSX 1 et MSX 2. Documentation sur simple demande. **MEGA-CLUB MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart.**

Passionnés de Seka sous Amiga, cherche contacts pour échange de sources routines music, etc. Je suis un programmeur. Salut à Devil Coder... **Michaël GILABERT, 105, quai de la Souys, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.29.01.**

Proposons super init. à l'assembleur 68000 pour déb. (ST) : 400 Ko de cours, 100 Ko de listings commentés. Passez pro ! Qualité inégalée... **LAURENT. Tél. : 87.02.53.21.**

Apple II : ne désespérez plus ! Le club Aquasoft édite des softs nouveaux. On peut même éditer les votres ! Renseignements contre 2 timbres. **Daniel METGE, 59, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis-Laval.**

Nouveau club sur Minitel ! Pour les ordinateurs C 64/128 ; Amiga 500 ; Amiga 2000... Pour plus d'informations, faites le 36-15 Impact. **Michel CERDINI, La Terrasse de Lyonent-F., 145, montée de Choulans, 69005 Lyon.**

Megamag, la revue du club Megaland est disponible tous les mois 40 p. pour 15 F. Destiné aux : ST, Amiga, Archimèdes, PC et Mac. n° 2 sorti. **MEGAMAG, 12, bd d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.85.34.91.**

Club Amstrad, 30 adhérents 464, 6128, recherche adhérents, Nous avons un journal mais nous voudrions créer d'autres services pour rgt. Ecrire à : **Stpéhane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre.**

Cherche graphistes sur C 64. S.v.p. : envoyer disq. avec quelques Demos pour voir vos capacités. Prime en fonction de la qualité ! **New-Club C 64 : Edouard NOVERRAZ, 2, rue de la Tour, 1530 Payerne (Suisse). Tél. : 037/61.44.19.**

Recherche programmeur, graphiste pour création de Demos sur Commodore 64. Or if you want to swap with me. Contact me quick ! No lamer ! OK ! **Tarek DEMIATI, 9, avenue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.08.65.**

Qui veux créer un club C 64 disq. uniquement : Wargames, Rôles, Simulations. Ecrire, réponse assurée. **J.-Louis DEYRIS, 129, résidence les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13.**

Club Amiga propose des nouveautés exclusifs à ses membres. Venez nous rejoindre. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Marcherez, 57070 Metz.**

1989 ! L'année de la résurrection. Le club des Battants est né sur Atari, Amiga, Amstrad, CPC. Ecrivez-nous. **CLUB DES BATTANTS, 2, rue du Leu, 80312 Buigny-l'Abbé.**

Mega-Club MSX, achète, vends et échange logiciels originaux et astuces pour tous les foufous du standards MSX 1 ou MSX 2. **MEGA CLUB MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart.**

Choix parmi nbrx log. Téléchargeables pour prix d'un appel. Communiquez avec autres Commodoristes. Connectez Minitel au **(1) 60.83.49.72.** But non lucratif.

VENTES

AMSTRAD

Affaire ! Amstrad CPC 6128 coul. + joystick + nbrx jeux + boite rangement + nbrx journaux + cordon + manuel + livre Basic + magnéto avec cordon : 3 000 F. **Raphaël. Tél. : 42.55.36.90.**

Vends Amstrad PC 1512 (monit. écran + cache clavier) + imprimante Olivetti 320 B (vente séparée possible) t.b.é. Le tout : 4 500 F. **Jean-Pierre. Tél. : 48.59.93.07 ou 48.70.97.42.**

Vds lect. 5"25 pour Amstrad 6128 + disq. : 1 300 F. Vds synthé. Yamaha bas de gamme : 1 500 F. Et 10 orig. CPC disq. : 300 F. **Alex BARODINE. Tél. : 38.80.66.61.**

Vends : Amstrad PC 1512 DD coul. + nbx log. : 6 500 F. **Marc BISKUP, 11, rue du Haras, 91240 St-Michel-sur-Orge (résidence du Boqueteau, bât. Les Hêtres). Tél. : 69.01.72.54 (soir).**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. t.b.é. + joystick + jeux (Fighter pilot, Xeviov...) + livre + prise Péritel pour T.V. + prise magnéto : 3 000 F. **Olivier GRIEU, 95, av. Normandie-Niémen. 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.06.67.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + 15 jeux orig. + 2 utilitaires + joystick + manuel. T.b.é. + revues. Prix : 2 800 F. **Lionel ETOUBLEAU, Essonne. Tél. : 64.56.37.25.**

Vends 3 000 F Amstrad CPC 6128 coul. + 19 jeux récents + import. doc. **Frédéric CHAPELLE, 19, villa du Petit-Parc, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.46.78.**

Pour CPC, vds Demos. Il existe 5 n°. Prix par demo : 1 disq. + 1 env. à 3,70 F + 20 F. **David SAADOUN, 1 allée de Colmar, 93110 Rosny/S/Bois. Tél. : 48.94.57.67.**

Vends pour Amstrad adapt. Péritel très peu servi. Valeur : 460 F. Vendu : 295 F. **Damien BIGINI. Tél. : 43.08.61.89.**

Vends Amstrad CPC 464 + monit. mono + K7 jeux (Poseidon. Valeur : 650 F) + livres et guides. Le tout état neuf à 2 300 F. A déb. **Frédéric VIROT, 6, rue des Sorbiers-Chazay-d'Azergues, 69380 Lozanne. Tél. : 78.43.01.25 (soir et week-end).**

Vends CPC 6128 + mono coul. + disq. vierges. Le tout : 3 000 F. **Alexis KINEBANYAN, 28, rue Taine, 75012 Paris. Tél. : 43.40.92.23.**

Vds jeux orig. (disq. Amstrad) : Pharaon (130 F) + Silent Service (100 F) + La Marque Jaune (200 F. Acheté : 350 F) ou les 3 jeux : 370 F. **Stéphane BERNARD, 391, av. Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds CPC 6128 coul. + AMX Mouse + nbx jeux + utilitaires + nbreuses revues + trucs et astuces + livres. Prix : 4 000 F à déb. **Emmanuel BENAZET, 29, rue St-Amand, 75015 Paris. Tél. : 45.31.92.10.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + joy. + nbx jeux orig. + boite de rangement. Prix : 2 700 F. **Samuel COHEM, 58 *bis*, rue Médéric, La Garenne-Colombes. Tél. : 42.42.10.98.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux + manuel + nbx revues + cordon magnéto. Le tout : 2 500 F. **Charles SAUTREUIL, 147, rue de Clermont, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.88.12.**

Vends nbx jeux pour Amstrad 6128 (Renegade, Asphalt, Winter-Games, Barbarian, Game over, Enduro-Racer, Arkanoid, Slap-Fight, Tomahavk, Blood, etc.). **David BOUCHER, clos des Vignes n° 2, 21, avenue des Mutins, 34120 Pezenas. Tél. : 67.90.73.09.**

Vends CPC 6128 + monit. coul. + lect. K7, nbx jeux et joystick : 2 500 F. **Rudy GROSSELIN, 3, av. Maurice-de-Vlaminck, pav. 24, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.34.15.**

Vends Amstrad CPC 4164 + monit. coul. + nbx jeux + joystick. Etat neuf : 1 600 F. **Romain DARDOUR, 146, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 47.04.26.07.**

Vends Amstrad CPC 664 avec : log. pro (assembleur, éditeur de textes) + jeux récents (88) + monit. coul. CTM 644 + livres. **Franck BERTHUIT, cité Pré de Lac, 15800 Vic/cer. Tél. : 71.47.58.00.**

Dément : CPC 6128 t.b.é. + mon. coul. 644 + nbx jeux (Pyjamarama, Tricoll, Saint ! !) + log. pro 5000 comp. + nbx revues + livres. Le tout cédé : 2 000 F. Vite ! **Marc-Henry LEBRUN, 8, rue des Marroniers, 75016 Paris. Tél. : 42.24.52.02 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 coul. + imprim. DMP 2000 + nbx jeux + kit de téléchar + 2 housses + doubleur de joys. + 1 joystick. Prix : 4 500 F. **BOUSSARD, 33, rue des Peupliers, 75013 Paris. Tél. : 45.88.24.66.**

Vends Amstrad CPC 664 état neuf mono + adapt. Péritel + nbx jeux + 2 manettes + livres : 2 400 F. Le tout. **Thierry CAPLAT, 14 B, rue Paul-Lafargue, 93100 Montreuil/S/Bois. Tél. : 48.55.71.42.**

Vends Amstrad CPC 6128 mono, nbx jeux et utilitaires + revues CPC, Amstar, AM, MAG, Microstrad + livres + docs : 3 000 F. **Eric LACOMME, Pillelardit Pouydesseaux, 40120 Roquefort. Tél. : 58.93.92.88.**

Vds jeux originaux sur CPC 6128 (Platoon, They sold a million 3, Rambo 2, Ghostbusters, Amstrad Gold Hit, Beach, Head 2, Raid...) : 100 F l'un. **Guillaume BADAUT, 40, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.98.12.**

Vends, cause double emploi, CPC 6128 (1 an) + DMP 2160 (neuve) + textomat + Datamat + Calcumat + joystick + nbx jeux + revues. Val. 7 500 F, cédé 5 500 F. **Bertrand CLEDAT, chemin de Corotte, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.45.15.74.**

Vends CPC 6128 coul. + nbx jeux + doc. Le tout pour : 3 000 F. **Franck HENRY, 5, rue Carnot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 42.02.14.47.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeux + 1 doubleur + 1 joy. + lect. + revues : 2 700 F. **Bertrand PELLETIER, 9, av. de Verdun, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 43.68.88.83.**

Vends lect. 5P 1/4 démarqué pour Amstrad CPC cause vente ordin. Prix except. : 1 150 F (alimentation comprise). **Serge ROULAND, 8, rue Haessling, Heiligenstein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 mono (janvier 88) + nbx jeux. Prix : 1 000 F. Cause double emploi. **Rodolphe BADER, 13, rue Victor-Clément, 92160 Antony. Tél. : 46.66.79.88.**

Vends : jeux sur Amstrad 6128 à 7 F l'un et vends sur jeux sur Atari 520 ST à 11 F l'un. Achète jeux pour Sega. Pas plus de 100 F. **Laurent LE GUILLY, 4, place Charle-de-Gaulle, BP 93, 29202 Morlaix.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DDI-1 + crayon opt. + nbx jeux + 5 util. + 5 disq. vierges + 2 joystick + bte rangement : 3 000 F. **Pierre GOURION, 5, rue de Villers, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.14.83.**

Vends CPC 6128 coul. + housses + manettes + log. orig. + notices. Prix : 3 000 F. **Cyrille SOLOVIEFF, 16, rue d'Alsace, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.09.56.91..**

Urgent ! Vends PCW Amstrad mono + imprim. Amstrad + log. + nbx jeux (Flight, Tomahawk, Échecs, et.). Le tout : 3 500 F à débat. **Xavier FARINET, Le Bourg Messimy, 01480 Jassans Riottier. Tél. : 74.67.92.99 (ap. 19 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 coul + joystick + 11 jeux + discology + manuel. Le tout t.b.é. (neuf déc. 1988) : 3 500 F. **Bane CELEKOVIC, 26, rue du Progrès, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.32.73 (après 18 h).**

Vds CPC 464 + écran coul. + joystick + jeux originaux (Commando, Wolf). Le tout peu servi. T.b.é. : 1 500 F. **Frédéric HODES, Nice ou Toulon. Tél. : 93.35.18.03 (avant 20 h).**

AMSTRAD

1512 SD mono 4953
1512 DD mono 6607
1640 SD mono 6387
1640 DD couleur 11350
1640 HD 20 mono 11020
2086 SD 12 MD . . . . . [illegible]
2086 DD 14 HRCD . . . . . [illegible]
2086 HD 14 CD . . . . . [illegible]
2086 HD 14 HRCD . . . . . [illegible]
AUTRES CONFIGURATIONS NOUS CONSULTER

SUPER

COPAM
PC 512 K, 10 MHz
Port série et parallèle
disque dur 20 Mo
écran 14" monochrome
9400

IMPRIMANTES

Star LC 10 2300
Star LC 24-10 3900
Epson LX 800 2600
Panasonic 1124 4490

PHASE
GALERIE "LE SQUARE"
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD 5" 1/4 — 30 F
10 DF/DD 3" 1/2 — 90 F

AMIGA

Amiga 500 . . . . . [illegible]
Amiga 500 couleur . . . . . [illegible]
Amiga 2000 . . . . . [illegible]
Amiga 2000 couleur . . . . . [illegible]
extension A 501 1340
lecteur interne A 2010 1490
lecteur externe A 1010 1320
moniteur A 2080 4490

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT
conditions spéciales éducation nationale

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

PETITES ANNONCES

Vends Amstrad CPC 464 mono + jeux. T.b.é. Prix : 1 300 F. **Laurent CAIGNEC, 6, place du Marché, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 64.40.05.22.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + jeux + joysticks + lect. + housse. Le tout t.b.é. : 4 000 F à débat. **Frédéric ATTAL, 92, La Laurinai, 33460 Arsac. Tél. : 56.58.81.26.**

Vends Amstrad 6128 + monit. coul : 3 000 F. **Robert BRGAN, 12 *bis*, avenue du 11-Novembre, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.68.01.68.**

Vends Amstrad CPC 464 mono. Ipeu servil : 1 300 F. Vends lect. disq. DDI Schneider (jamais servi) : 1 300 F ou 2 000 F. Le tout. Log. gratuits. **Docteur Eric VERDIER, 123, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 42.59.98.03.**

Vends CPC 464 coul. + DDI + nbx disq. + impr. DMP 2000 + synthé vocale + graphisop 2 + lecteur 5 1/4 : 7 000 F poss. détail. **Franck CHAPUT, 5, bd de la Grande-Ceinture, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.50.51.**

Vends CPC 464 coul. + DDI-1 (lect. disq.) + manettes + revues. Le tout : 3 800 F. A débat. **DEJAN. Tél. : 40.10.19.51.**

Amstrad CPC 6128 (t.b.é) sous garantie + nbx jeux et utilitaires + 50 revues + casque. Le tout bas prix. Essonne ou Région parisienne. **Frédéric LANNON, 17, rue Prosper-Mérimée, 91600 Savigny/Orge. Tél. : 69.24.44.91.**

Vends CPC 6128 coul. + nbx jeux (1 500 F) + revues + plans + manettes 182 : 4 000 F ou le tout à 5 400 F. A débat. **Benoît LECUE, 8, place Henri-IV, 35470 Bain-de-Bretagne. Tél. : 99.43.70.18 (le week-end).**

Vds CPC 6128 coul. + imp. DMP 2000 + papiers + textomat + souris AMX + jeux + joyst. pro + 2 boitiers rgt + 70 revues + util. + 10 K7 + cordon : 6 000. **Xavier VERNEUIL, 7, rue E.-Le-Corbusier, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél. : 39.93.04.68.**

Vends Amstrad CPC 6128 + nbx jeux (Robocop, Gunship, Fire and Forget, le Manoir de Mortevielle) + 1 joystick (Quick Shot II avec auto fire) + boîte à disq. Le tout pour 2 900 F. **Johan CHAUVET, 5, rue Pierre-Picard, 75018 Paris. Tél. : 46.06.28.16.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + joystick + nbx jeux originaux. Le tout : 1 900 F. **Guillaume BARRAUD, 3, rue Las-Cases, 75007 Paris. Tél. : 47.05.24.09 (le soir).**

Vds CPC 6128 mon. coul. (garantie 1 an) + joysticks + doubleur + orig. (Turbo Cup) + Discology. Le tout : 400 F et + nbx jeux et util. : 800 F ou tout : 4 500 F. **Stéphane FRIEDFELD, 1, av. Victor-Hugo, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.53.00.**

Vends Amstrad 6128 coul. t.b.é., nbx jeux (Crasy Lars, California Games, etc.) + joystickk : 2 800 F. A débat. **Damien DE RENTY, 11 *bis*, rue Angélique-Verien, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.36.61.**

Vends CPC 464 coul. 1 an + nbx jeux (dont hits) + kit téléchargement : 2 200 F. Affaire ! **Stéphane BERNARD, 38, avenue Jean-Moulin, 33610 Cestas. Tél. : 56.36.16.38 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeux + livres + synthé vocal + housses + K7 et disq. orig. Le tout : 5 000 F. **Eric ALMON, route des Ecoles, 81640 Monestiers. Tél. : 63.76.10.51 (20 h ou week-end).**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + manette + nbx jeux + kit téléchargement. Le tout acheté en mars 88 : 3 300 F. **Olivier FRANÇOIS, 22 B, avenue des Azalées, 57157 Marly. Tél. : 87.63.80.70.**

Vds CPC 6128 coul. + AMX Mouse + nbx jeux + utilitaires + livres + nbx revues + câble magnéto + housse. T.b.é. Prix : 4 000 F à déb. **Emmanuel BENMAZET, 29, rue St-Amand, 75015 Paris. Tél. : 45.31.92.10.**

Vds Amst 464 coul. + jeux. Vds Amst 464 mono + revues. Vds Mirage Imager Turbo : 250 F. Vds prise Péritel MP1 : 3 000 F. Vds originaux Amst. et ST : B.P. **Sébastien LETHUILLIER, St-Aubin-de-Cretôt, 76190 Ivetot. Tél. : 35.96.28.85.**

Urgent, vends CPC 6128 coul. très peu servi avec meuble neuf spécial + livres + progr. + manette. Le tout : 3 500 F. **Philippe, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.59.77.**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + Dartscanner + nbx jeux et utilitaires + livres + docs. Le tout pour seulement : 7 500 F. **Sébastien LEGEAY, 6, avenue des Jardins, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : 51.54.33.05.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DDI lect. disq. + nbx jeux + 2 livres micros. Valeur : 6 650 F. Vendu : 3 300 F. **Anna BELMONTE, 57, rue de la Marnes, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.07.54.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DDI + nbx jeux (K7 à disq.). Le tout : 3 000 F. **Frédéric GRONIER, 230, avenue du Général-de-Gaulle, 94170 Le Perreux. Tél. : 48.72.91.54.**

Stop ! Vends Amstrad 6128 monit. coul. + nbx jeux + joystick. Le tout en t.b.é. Pour seulement : 3 000 F. **Paris 13e. Tél. : 45.80.18.72.**

Vends Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + souris + nbx jeux + logiciels dessins, etc. Etat neuf. Prix : 2 500 F. **Guillaume FLAUD, 68, rue Halle, 75014 Paris. Tél. : 43.27.78.37 (le soir).**

Vends CPC 164 coul. + lect. DDI + housse + nbx jeux. Etat neuf. Garantie. Le tout : 4 500 F (A débattre). **Grégoire GALY, 8, rue de la Forêt-Touvois, 44650 Légé. Tél. : 40.31.64.14.**

Vends Amstrad CPC 6128 monit. coul. + nbx jeux + 2 manettes + cordon pour les relier + revues. T.b.é. Le tout : 3 000 F. **Philippe DELACOURT, 19, bd Eugène-Montel, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.76.51.**

Vends CPC 6128 + monit. coul. s/garantie + lect. K7 + câble + nbx jeux (Cpt Blood + Fire and Forget, etc.) + 4 revues + QS 2 Turbo. Le tout : 3 690 F. Urgent. **J.-Jacques AUTIE, 19, rue Fernand-Carrière, 91700 St-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.04.27.61 (après 17 h).**

Vends CPC 6128 coul. + 4 joysticks + câbles + nbx jeux + housse + synthé vocal + textomat + revues vente région, t.b.é. Prix : 5 000 F. **Alexandre OTTAVI, route des Pennes-Mirabeau, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.26.90.**

Vds Amstrad 464 + DDI + monit. coul. + 300 jeux orig. + adapt. télé + radio + 2 joy. + livres + utilitaires. Valeur : 11 000 F. Vendu : 6 600 F. A débattre. **Greg, 15, rue Lakanaz, 75015. Tél. : 45.31.25.94.**

Vends Amstrad CPC 464 + monit. coul. + joystick + livre inform. + nbx jeux : 2 000 F ou le tout + console Atari VCS : 2 200 F. **Geneviève BARON, 18, rue des Alouettes, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.50.03.**

Stop ! Vends CPC 464 coul. + compil. Oceandynamite : 2 000 F cède joy. Konix PC + carte : 200 F + jeux PC (Bedlam, Gryzor) : 100 F l'un. **Jérôme GRINGREAU, 51, rue Charles-Gounod, 86200 Loudun (Vienne). Tél. : 49.98.01.40.**

Vends pour Amstrad disq., souris AMX neuve : 500 F (log. et manuel), + Fer et Flammes et l'Anneau de Zengara (ensemble ou séparé : 300 F les 2). **Franck VILLEMAT, 15, rue René-Cassin, 71130 Gueugnon. Tél. : 85.85.40.12.**

Vends Amstrad PC 1512 5D mono + nbx jeux + 20 utilitaires + livres + souris. Le tout (t.b.é.) sous garantie : 4 000 F. **Didier BOSC, 4, rue de Pise-Barriol, 13200 Arles. Tél. : 90.49.71.05.**

Vends CPC 464 coul. + monit. + lect. disq. DDI + nbx jeux + nbx revues. Le tout en t.b.é. : 3 500 F. **Lionel SOLEIL, 57, av. Simone-de-Beauvoir, 91280 St-Pierre-du-Perray. Tél. : 60.75.07.65.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nbx jeux sur K7 et DK + magnétophone + câble + joystick Speed King + documents (le tout de 1988) : 3 800 F. **Loïc SEITE, 6, rue Savary, 35500 Vitré. Tél. : 99.75.05.32.**

Stop affaire ! Vends Amstrad PCW 8256 + log. (Datamat, Tomahawk...). Ensemble à déb. (imprimante + écran + clavier + livres) : 4 000 F. **Cathy ou Nicolas SMAGHUE, 25, rue Pasteur, 62210 Avion. Tél. : 21.79.36.64 (après 18 h 30).**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DDI (lect. disq.) + monit. coul. + nbx jeux + 4 livres + joys. Valeur : 6 000 F, cédé à 3 500 F. **Michel VERDEAUX, (res) La Peyrière, bât. B, 83150 Bandol. Tél. : 94.32.37.26.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DDI (lect. disq.) + jeux + livres : excellent état. Le tout : 2 600 F. **Antoine ONNEM, 52, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : 42.59.10.79.**

Vends pour CPC 6128, 14 jeux orig. (Turlogh le rôdeur -1K + Predator, Le Maître des âmes...). Prix intéressant. Liste sur demande. **Jean HURAUX, 3, avenue du Tournedos, 77990 Mauregard. Tél. : 60.03.51.21.**

Vends nbx jeux orig. pour CPC 464. Tout genre dont 12 Tilts d'or (Trail blazer, Silent service...) avec notices : 50 F 1 jeu et 200 F les 5. **Jérémie CLEVY, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches. Tél. : 47.41.14.72.**

Vends CPC 6128 coul. fin 87 (cause double emploi) + 2 joysticks + nbx log. + revues + manuels. Le tout : 3 700 F. **Teddy TATIN, 65, rue de la Libération, 91480 Quincy/s/Sénart. Tél. : 69.00.69.21.**

Vends Amstrad 6128 mono + nbx disq. + nbx prgs + livres (Basic, Assembleur) + revues : 2 700 F. Vends aussi imprim. DMP 2000 : 1 000 F. Tout t.b.é. **François PENDINO, 10, allée Armande-Béjart, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.03.97.**

Vends CPC 6128 coul. (Garantie 11/89) + housses + nbx jeux (Bob Morane, Turbo Cup, etc.) + 1 manette + câble K7 + doubleur + bte rgt. Posso. t.b.é. Prix : 3 000 F. **Sylvain LETUVEE, 70, rue du Général-Carrey-de-Bellemare, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.41.63 (après 19 h).**

Vends Amstrad 6128 coul. (1 an : t.b.é.) + nbx jeux orig. (Silent service, Winter games...) + souris AMX : 3 500 F. **Joseph BARRAUD, Le Bonnard Frontonas, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.41.96.**

Vends CPC 464 coul. + DDI + housse + nbrx orig. (DK & K7) : 4 500 F. Vends doubleur : 250 F. Vends meuble CPC 350 F. Vends le tout pour 6 000 F. **Olivier DESMOULIN, 130, rue de Chevilly, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.86.34.78.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. t.b.é. + jeux orig. + revues + joystick. Le tout : 3 000 F. **Alain STEPHANT, 7, avenue de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.26.82 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 coul. + joysticks + nbrx jeux + revues inform. + livres prog. Le tout t.b.é. : 3 500 F. **Alexandre ANDREIEFF, 8, chemin de Quesnoy, 59237 Verlinghen. Tél. : 20.08.84.43.**

Vends CPC 664 + monit. coul. + 3 joysticks + nbrx jeux (Barbarian, Stryfe) + revues + utilit. + doc. : 3 290 F (Urgent !). **Thibault LAMBERT, 5, rue Berteaux-Dumas, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.56.23 (à partir de 18 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + lect. K7 + revues + cordon magnéto + nbrx jeux orig. Le tout en t.b.é. Valeur : 6 500. Vendu : 4 000 F. **Sylvain LANGLOIS, 47, rue Maréchal-Leclerc, Saint-Aubin-les-Elbeuf, 76420 Cléon. Tél. : 35.77.38.25.**

Stop ! Urgent ! Vends CPC 6128 coul. en t.b.é., cause dble emploi + joystick + nbrx jeux orig. + manuel. Cédé à 3 350 F (à débattre) (val. : 5 500 F). **Olivier VENDEL, 15, rue de Malon, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.12.55.**

Vends Amstrad CPC 464 + manuel + 2 joysticks + doubleur + nbrx log. orig. (monit. coul.) + revues : 2 000 F. **Baudouin MIROUX, 32, avenue Vauban, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.08.92.**

Vends CPC 464 Amstrad + monit. (mono) + nbrx jeux + joystick (avec tir automatique) + manuel d'util. ensemble en t.b.é. **Choukry DERGHAL, 28, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : 43.87.99.91.**

Vends Amstrad CPC 464 mono (nov. 87) + nbrx log. (Barbarian, Arkanoïd...) ou vends séparément + manuel + livre. Le tout : 1 300 F super ! **Yann ATTIAS, 17, rue Honoré-de-Balzac, 77340 Ponthault-Combault. Tél. : 60.29.05.66.**

Vends CPC 464 + monit. coul. + manette + magazines + nbrx jeux et utilit. (Opération Wolf...) Le tout : 2 000 F. **Quoc-Hung NHAN, 23, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.40.38.86.**

Vends Amstrad CPC 6128 + magnéto + cordon + 1 joystick + nbrx disq. : 3 200 F. Vends RS 232 C :400 F. Vends livres et logiciels 60 % du prix neuf. **Patrice BODIN, 15, route de Dompierre Fontenay, 88600 Bruyères. Tél. : 29.65.79.97.**

Vends lect. 5 p. 1/4 pour CPC Amstrad (cause vente de mon CPC) + alim. Le tout pour seulement : 1 150 F + nbrx disq. : 200 F. **Serge ROULAND, 8, rue Hassling Heiligenstein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20 (après 18 h).**

Vends modem Digitelec 2000 + V23 et V21 pour Amstrad CPC. Très peu servi. Prix : 1 200 F. **Vincent JULIARO, 5, rue Jacquard, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.16.77 (après 18 h).**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro, classés par ordre alphabétique et avec le numéro des pages.

10 sur 10 (CPC), p. 72
4 th and Inches (PC), p. 74
African Raiders 01 (ST), p. 58
Andromeda Mission (Amiga), p. 54
Anglais top Niveau (ST), p. 25
Antiriad (C 64), p. 74
Aventuriers (Les) (CPC), p. 74
Batman crusader (ST, C 64), p. 70
Bio Challenge (ST), p. 60
Blackbeard (CPC), p. 74
Blasteroïds (ST), p. 74
Bob Morane Ocean (CPC), p. 74
B.D. (TO), p. 74
Captain Fizz (Amiga), p. 72
Captain Silver (Sega), p. 50
Chase (Amiga, ST), p. 74
Circus Games (CPC), p. 74
Custodian (Amiga, ST), p. 66
Cybermind (ST), p. 65
Cybernoïd II (Spectrum), p. 62
Cybersculpt (ST), p. 00
Cybertexture (ST), p. 85
Deflektor (Amiga), p. 66
Design 3D (Amiga), p. 82
Destination Maths (CPC), p. 25
Double Dragon (Spectrum), p. 34
Dragon Ninja (Spectrum, C 64), p. 42
Dream Zone (Amiga), p. 111
Dugger (ST), p. 52
Dynamic Duo (C 64, CPC), p. 72
Echelon (PC, CPC), p. 72
El Cid (CPC), p. 74
Explora II (ST), p. 102
F 14 Tomcat (C 64), p. 48
F 16 Combat Pilot (PC), p. 40
Fantasy Zone III (The Maze) (Sega), p. 72
Fish (C 64), p. 113
Fish (PCW), p. 72
Flying Sharks (Amiga), p. 62
Foft (ST), p. 45
Futuristes (Les) (CPC), p. 74
Galactic Conqueror (ST, CPC), p. 67
Galdregon's Domain (ST), p. 107
Games Winter Edition (The) (ST), p. 68
Gauntlet II (Amiga), p. 69
Gold Rush (PC), p. 105
Golvellius (Sega), p. 63
Grand Prix Circuit (C 64), p. 72
Guardians of Infinity (PC), p. 113
Guerilla War (CPC, Spectrum), p. 67
Hell Bent (Amiga, ST), p. 72
Heroes of the Lance (Amiga, PC), p. 74
Hyperdome (ST), p. 66
I Ludicrus (ST), p. 64
Inside Trader (PC), p. 74
International Karate + (Amiga), p. 67
International Soccer (Spectrum), p. 74
ISS (C 64, CPC, Amiga, ST), p. 69
Jade (ST), p. 84
Jordan VS Bird (C 64), p. 74
Kennedy Approach (Amiga), p. 74
King Quest IV (ST), p. 111
Knight Games (PC), p. 74
Led Storm (Amiga, C 64, Spectrum, ST), p. 64
Legend of The Sword (PC), p. 111
Lyre (PC), p. 25
Miracle Warriors (Sega), p. 113
Motor Massacre (Amiga, CPC, ST, Spectrum), p. 70
Pete Rose Penant Fever (PC), p. 66
Phantom Fighter (Amiga), p. 67
Pirates (Mac), p. 73
Police Quest II (PC), p. 105
Pool of Radiance (PC), p. 113
Populous (Amiga), p. 38
Prospector (Amiga, ST), p. 41
Rampage (Sega), p. 67
Rebel Charge at Chickamauga (Amiga), p. 74
Rex.(Spectrum), p. 74
Rex (CPC), p. 72
Robocop (CPC), p. 62
Rocket Ranger (C 64), p. 64
Savage (CPC), p. 66
SDI (C 64), p. 74
Space Ace (C 64), p. 74
Space Harrier (Amiga), p. 44
Space Quest II (Amiga), p. 111
Spaceball (Amiga, C 64), p. 72
Spitting Image (CPC, ST), p. 72
Street Warriors (C 64), p. 74
Super Hang On (Amiga), p. 69
Superman The Man of Steel (PC), p. 74
Tiger Road (C 64, CPC, Spectrum), p. 63
Time Bandit (PC), p. 63
Titan (Amiga, ST, PC), p. 65
Tomcat (CPC), p. 62
Typhoon (CPC), p. 74
Ums American Civil War (Amiga), p. 74
Ums Vietnam (Amiga), p. 74
Vivre et laisser mourir (Amiga), p. 74
Warlock's Quest (GS), p. 74
Wasteland (PC), p. 111
Wec Le Mans (C 64, CPC, Spectrum), p. 68
Willow (ST), p. 62
Winter Olympiad 88 (PC), p. 74
Wizardry V (Apple II), p. 105
Zak Mac Kraken (ST), p. 113
Zany Golf (PC, ST, Amiga), p. 65
Zone (PC), p. 94
ZZ Lazy Paint (ST), p. 83

NASA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO

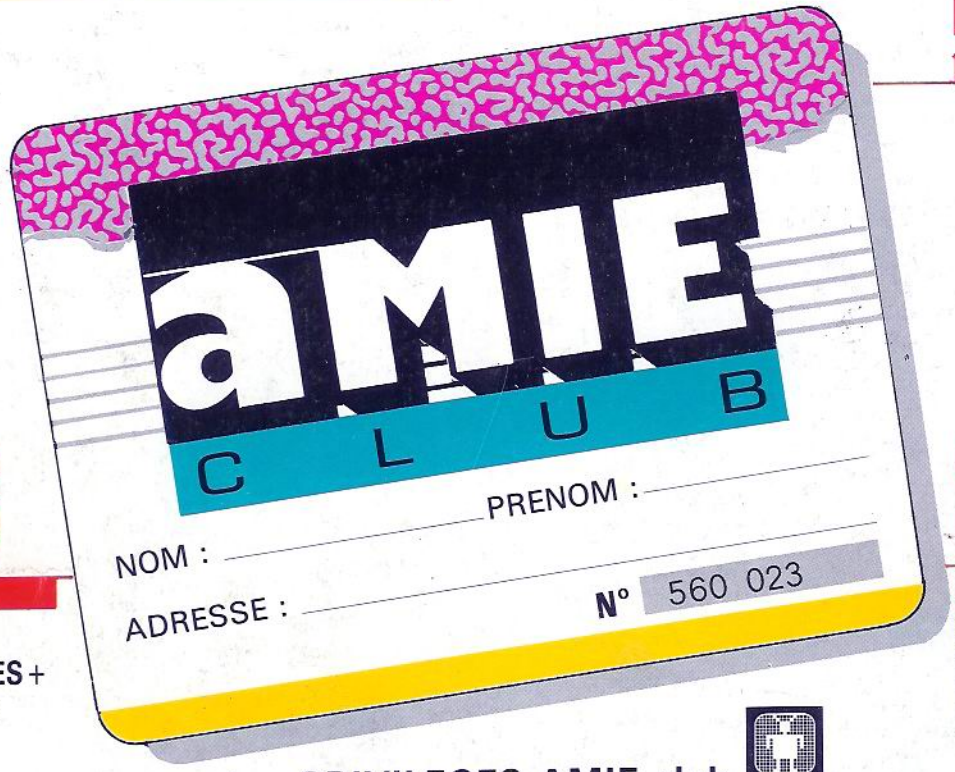


LA CLEF DE MON MICRO... MA CARTE AMIE.

EXTRA

PLUS

LES PRIX
LES SERVICES +
LA QUALITE
LE CHOIX



SUPER

UN FLOT D'AVANTAGES
SANS ENGAGEMENT
D'ACHAT

Les PRIVILEGES AMIE club A.M.I.E

- Vous recevez chaque mois la **lettre d'Amie**
- Liste des **nouveautés** en avant-première et à prix préférentiels
- **Promotions exceptionnelles** réservées aux membres du club
- Priorités sur **les bonnes affaires** du mois
- Accès à la logithèque **Domaine Public** à prix d'Amie
- **Dépannage** de votre ordinateur à délais Express
- **Et + 2 % de Produits en plus (en sus des 10 %)**
- **Tirage au sort** tous les mois ; nombreux lots à gagner

DEMANDEZ VOTRE CARTE PERSONNELLE AMIE

3615 amie

NOM : _____
PRENOM : _____
MATERIEL UTILISE : _____
ADRESSE : _____
_____ C.P. | | | | | VILLE _____
_____

OU ENVOYEZ VOTRE DEMANDE A AMIE
11, bd Voltaire - 75011 PARIS

LES MAGASINS AMIE :
PARIS, 11, boulevard Voltaire, 75011
Tél. : (1) 43.57.96.18

LES MAGASINS AMIE :
MARSEILLE, 69, cours Lieutaud, 13006
Tél. : (16) 91.47.74.11