TILT

MICROLOISIRS

Tous au Salon de la Micro !

Participez au 1er championnat européen des jeux micro ! 15000 Francs cash pour le team vainqueur !



VIRUS : le pire est à venir ! ● Le nouvel Atari 520 STE meilleur micro de l'année ? ● Console NEC : 9 nouveautés démentes ● Dossier comparatif : les plus beaux jeux d'aventure ● Challenge : les simulations de ballon : foot, volley, basket, rugby... ● 3615 TILT : gagnez votre 520 STE

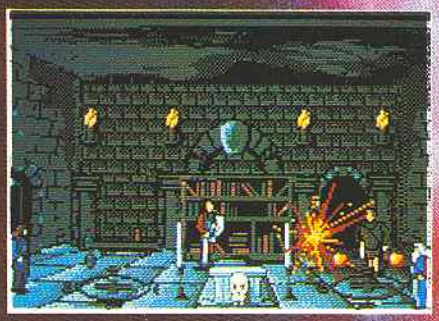
M 3085 - 70 - 24,00 F

3793085024005 00700

N° 70 OCTOBRE 1989. 24 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,00 FS. CANADA : 5,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD !









Photos d'écran Atari ST.

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

3615 CLUBTATOU

INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE Cedex
Tél. 78.03.18.46


DRAKKHEN
Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.
La Magie va s'éteindre.
Les visages et les corps se transforment.
L'île maléfique s'étend irrémédiablement.
Bientôt, le monde ancien aura disparu.
Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.
La Magie, c'est l'essence de notre monde.
L'Empereur te l'a dit :
"Si tu échoues, ne reviens pas !"
INFOGRAMES

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, 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
Sylvie Houeix

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

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 (80 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 : 4e trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 70

14 AVANT-PREMIERES
Sword of Twilight innove
doublement dans le domaine du jeu de rôle : vous pouvez jouer à trois et les personnages gardent le souvenir de leurs expériences ! Le second volet de *Dragonslayer* promet un scénario aussi attrayant que le sont les graphismes. Tout aussi prometteur paraît être *Ghouls'n and Ghost*, suite attendue de *Ghost'n Goblins*. Et des pages de previews...

26 TILT JOURNAL
Le test complet de l'Atari STE.
La fin de l'année est proche et les constructeurs font le forcing pour se placer : arrivée du nouvel *Atari STE*, baisse de prix de *l'Amiga 500*, de nouveaux jeux pour la console *NEC*... Apprenez à monter votre serveur, découvrez un espace de jeu fantastique : la Planète magique. Les informations essentielles pour entrer dans le monde de la micro.

44 ARCADES
Du punch avec Final Blow,
un programme de boxe à vous envoyer au tapis ; de la castagne avec *Ikari III*, un beat-them-up meurtrier ; de l'exotisme aux commandes d'un vieux coucou avec *Prehistoric Isle*, une randonnée périlleuse au pays des dinosaures ; de l'aventure et de l'action avec *Secret Agent*, une mission dévastatrice.

46 HITS
La réalisation impeccable de Xenon II
réduit encore un peu plus la distance qui sépare les jeux sur micro des bornes d'arcade. *Populous Data Disk* renouvelle l'intérêt de *Populous* avec de nouveaux mondes. *Nil, dieu vivant* propose une quête risquée parmi divinités et marchands de l'Egypte antique. Les autres hits : *Project Firestart, F-15 Strike Eagle II, Mr Heli, Rush'n Attack, Dynamite Dux, Citadel, Stunt Car, The Strider, Paperboy*...

70 ROLLING SOFTS
Rivés à leurs ordinateurs,
les testeurs de jeux ont l'air hallucinés, les yeux ébouriffés, les cheveux hirsutes, les phalanges crispées sur le joystick, le souffle court. Mais ils gardent l'esprit vif et toute leur lucidité pour vous donner leur avis.

88 CHALLENGE
T'as pas cent balles !
Football, rugby, basket ou volley, les simulations de sport de ballon sont nombreuses et variées. Certaines tentent de reproduire la réalité des matchs, d'autres, plus ludiques, n'ont qu'un lointain rapport avec le sport original et inventent même le futur. Un challenge à rebondissement...

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.



Tilt lance un appel à tous les joueurs français : rendez-vous pages 27 et 42 pour en savoir plus.

94 DOSSIER
L'aventure, c'est l'aventure !...
Les jeux d'aventure destinés aux affamés de *Donjons et Dragons* et aux intellectuels torturés, appartiennent à la préhistoire. L'animation, le recours aux icônes et à la souris séduisent un public toujours plus nombreux. Une centaine de jeux sont apparus cette année. *Tilt* vous aide à faire le tri.

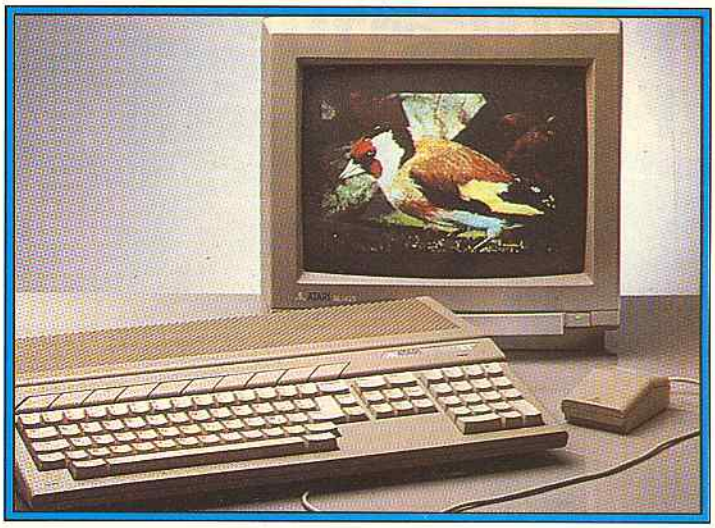
110 INITIATION
Les Virus
L'épidémie bientôt totalement maîtrisée ? Comment évolue-t-elle ? Comment s'en protéger et l'éliminer ? Jean-Jacques Carron, le spécialiste bien connu des habitués du 36-15 TILT (mot clé : virus) fait le point sur les dernières technologies capables de vous débarrassez de ces maudites bestioles et répond à toutes les questions que vous vous posez à leur sujet.

114 CREATION
Croquer un portrait
devient un jeu d'enfant avec *Fun Face* sur *ST*. Des heures de plaisir en perspective ! Un reportage prodigieux sur des robots dirigés par micros, un digitaliseur vidéo pour *ST*, les dernières nouveautés de la MAO sur *CPC*, *PC* et *ST*, ainsi qu'un logiciel de présentation animée pour *Amiga*.

126 SOS AVENTURE
Les Voyageurs du temps
font naviguer votre *Amiga* sur le fleuve du temps à la poursuite d'abominables ennemis des Terriens. Avec *Pirates*, c'est dans les Caraïbes que flotte votre *ST*. *Indiana Jones* plonge votre *PC* dans une ambiance très proche du film. *Bloodwych* vous fait patauger dans ses énigmes complexes.



Great Courts : facile à jouer et passionnant.



L'Atari STE : le changement dans la continuité.

136 MESSAGE IN A BOTTLE
Des dizaines de messages :
solutions, combines, trucs, astuces, tuyaux, ficelles, magouilles, indications utiles ou renseignements indispensables, de joueur à joueur, pour sortir de situations bloquées.

142 FORUM
Des avis bien tranchés
sur les grands débats qui agitent le monde de la micro-informatique, des questions pratiques ou théoriques, des plaintes ou des louanges, et même un poème !

146 TAM TAM SOFT
Actualité récente,
informations confidentielles, courtes et rapides, boutiques, clubs, potins et ragots, toutes dernières nouveautés parmi les machines, tout ce qu'il faut savoir pour épater ses amis.

150 SESAME
L'animation d'un écran
passe par la création de sprites. De retour de vacances (animées, justement), Juju se lance dans l'explication de leur élaboration en utilisant la logique Booléenne. Accrochez-vous !

152 PETITES ANNONCES
Ventes, achat, échanges,
clubs et adresses, des affaires à faire sans compter la multitude d'informations qu'on peut y échanger.

156 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
classés par ordre alphabétique.

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST PHASER

WEST

* Prix public conseillé



ECRANS ATARI

3615 LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

349 Frs*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.



LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F



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)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES JUSTICIERS	145/195
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
COMMAND PERFORMANCE	119/185
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
LES BEST D'US GOLD	145/195
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BEACH VOLLEY	95/145
BUTCHER HILL	99/149
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
COLOSSUS BRIDGE 4.0	120/169
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GUNSHIP	180/239
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
INDIANA JONES (ADVENTURE)	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/195
JAWS	95/145
LE MAITRE ABSOLU	/195
LAST DUEL	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
NEW ZEALAND STORY	95/145
NAVY MOVES	99/169
OPERATION WOLF	95/145
PASSING SHOT	99/149
PURPLE SATURN DAY	145/195
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/139
RENEGADE 3	89/139
RUN THE GAUNTLET	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/139
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
SHINOBY	95/145
SKATE OR DIE	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SUPER SCRAMBLE	99/149
STORMLORD	89/139
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	139/169
THUNDERBIRDS	125/145
TIME SCANNER	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	65/95
VINDICATORS	89/139
VIGILANTE	95/145
WEIRD DREAMS	145/195
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
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
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	119/169
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BUFFALO BILL	145/195
BLASTEROIDS	95/145
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CIRCUS ATTRACTIONS	120/169
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/169
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
DOUBLE DETENTE	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND SLAM MONSTER	115/169
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INDY (ADVENTURE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	65/95
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MINI PUT	65/95
NAVY MOVES	125/195
OPERATION WOLF	95/135
PASSING SHOT	120/169
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
RICK DANGEROUS	99/149
RUNNING MAN	99/149
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	/245
STORMLORD	95/145
STAR TREK	99/149
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
THE TRAIN	65/95
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	120/189
THUNDERBLADE	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRIGOLY	/295
ULTIMA 5	/325
VIGILANTE	95/145
WORLD TOUR GOLF	65/95
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	109/169
ZAC MC KRACKEN	/179
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
SUPREME CHALLENGE	149
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
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
BATMAN	120
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
INDY (ARCADE)	99
INDY (ADVENTURE)	99
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RUNNING MAN	120
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
ROBOCOP	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
THUNDERBLADE	95
VIGILANTE	95
WEC LE MANS	120
XYBOTS	120
3D POOL	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	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/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
ZYBEX	95/
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 :	
MASTER COLLECTION	295
ALBUM EPYX N 2	245
LES CLASSIQUES VOL 1	290
LES CLASSIQUES VOL 2	290
SPECIAL ACTION	295
ANCIENT LANDS OF YS	345
ARKANOID 2	289
AARGH	289
AIRBONE RANGER	245
APOLLO 18	95
BUFFALO BILL	295
BATTLEHAWKS 1942	245
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CRAZY CARS 2	249
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
DEMON'S WINTER	295
DOUBLE DRAGON	245
F 15 N.2	345
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON	430
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GRAND SLAM MONSTER	290
GOLD RUSH	345
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HALLS OF MONTEZUMA	245
HILLSFAR	245
HEROES OF THE LANCE	245
KING OF THE BEACH	345
KULT	245
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LA LEGEND DE DJEL	220
LORD OF CONQUEST	95
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MILLENIUM 2.2	249
MINI PUT	95
MEURTRE A VENISE	245
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	295
OPERATION JUPITER	245
PERMIS DE TUER	245
POLE POSITION 2	195
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
RACK EM	245
SENTINEL	295
STEEL THUNDER	295
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	235
TEENAGE QUEEN	220
TARGHAN	265
TEST DRIVE 2	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
U.M.S	245
ULTIMA TRIGOLY	390
ULTIMA 5	295
WATERLOO	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
688 ATTACK SUB	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
STARWARS TRILOGY	245
SUPER PACK	295
LES BEST D'US GOLD	295
MASTER COLLECTION	269
PRECIOUS METAL	225
TRIAD	290
5 STARS	239
A.P.B.	195
ASTAROTH	245
AIRBONE RANGER	245
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
BLOODWYCH	245
BLOODMONEY	245
BEACH VOLLEY	195
BALANCE OF POWER 1990	345
BUFFALO BILL	269
BATTLETECH	225
BATTLECHESS	245
BARBARIAN 2	185
CONFLICT EUROPE	295
CALIFORNIA GAMES	195
CASTLE WARRIOR	195
CHARRIOT OF WRATH	245
CHESSMASTER 2000	225
DOUBLE DETENTE	195
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	295
FORGOTTEN WORLDS	185
F 16 COMBAT PILOT	235
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. FRANCAIS	345
GUNSHIP	225
HEROES OF THE LANCE	225
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KICK OFF	245
KING OF CHICAGO	295
MR HELI	245
MILLENIUM 2.2	245
MICROPROSE SOCCER	239
NEW ZEALAND STORY	195
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	145
PIRATES	245
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RAINBOW WARRIOR	269
RICK DANGEROUS	245
ROCKET RANGER	269
R.V.F. HONDA	225
ROBOCOP	195
REAL GHOSTBUSTERS	199
SHINOBI	195
SAFARI GUN	289
SLEEPING GODSLIE	289
STORMLORD	195
SILKWORM	195
TV SPORTS	245
TINTIN SUR LA LUNE	245
VIGILANTE	195
WEIRD DREAMS	295
WATERLOO	289
XYBOTS	245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195

SOLDES COCONUT :	
ARTIFOX	115
BARD'S TALES	115
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	95
PLATOON	95
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	115

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT.

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA

MASTER COLLECTION	295
PRECIOUS METAL	245
PREMIER COLLECTION	245
MEGA PACK	245
TRIAD	295
ASTAROTH	245
ARCHIPELAGOS	225
BEACH VOLLEY	245
BARBARIAN 2	245
BLOODWYCH	245
BLOOD MONEY	245
BATTLEHAWKS 1942	245
BLASTEROIDS	249
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CHARIOT OF WRATH	269
CRAZY CARS 2	215
DOUBLE DETENTE	245
DRAGON NINJA	245
DENARIS	195
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	345
F 16 COMBAT PILOT	245
FORGOTTEN WORLDS	195
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAND PRIX CIRCUIT	260
GUNSHIP	245
GAUNTLET 2	245
JACK NICKLAUS GOLF	295
KICK OFF	265
KULT	245
LES PORTES DU TEMPS	285
LORD OF THE RISING SUN	295
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	245
NEW WEALAND STORY	245
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	149
OPERATION WOLF	210
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RVF HONDA	269
ROBOCOP	245
RICK DANGEROUS	245
RAMPAGE	245
RUN THE GAUNTLET	195
SLEEPING GODS LIE	289
SHOOT EM UP CONST. KIT	225
SILKWORM	225
SKWEEK	195
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
TV SPORTS	345
VIGILANTE	195
WEIRD DREAMS	235
WATERLOO	289
XYBOTS	195
ZAC MC KRACKEN	245
3D POOL	195

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GLOBAL COMMANDER	265
ICE HOCKEY	295
JOURNEY	390
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
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
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	295
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	255
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SHINOBI	295
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS POUR SEGA :	
CONTROL STICK	145
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
JEUX :	
ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKING CREW	295
XEVIOUS	295
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395
SPEEDKING NINTENDO	165
WISMASTER INFRAROUGE	490

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
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	89
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	4990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	5990
MEGA ST1 MONOCHROME	6790
MEGA ST1 COULEUR	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	11190
MEGA ST2 COULEUR	12090
MEGA ST4 MONOCHROME	14690
MEGA ST4 COULEUR	15690
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
MDA30 3''5 DF	990
RF542R 5''1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES :	
LASER SLM804	13579
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
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	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3''5 CA880	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
RACEMAKER	295
COBRA	490
ULTIMATE STANDART	245
ULTIMATE SANS FIL	450
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES 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



T/ 70

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 remb't)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

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

Fnac: micro-informatique

Vous avez déjà vaincu 10 fois le dragon Ninja ?



Changez de disquettes de jeux à la Fnac.

Le choix. Performants, fiables, récents et du meilleur rapport qualité-prix, les modèles d'ordinateurs sélectionnés par la Fnac satisfont à tous ces critères.
La Fnac propose ainsi un large choix des matériels les plus performants du moment et de leurs périphériques, adaptés à tous les besoins.

La logithèque. Le choix, c'est la logithèque, la première de France. Comme dans une bibliothèque, la Fnac a référencé et classé près de 5000 logiciels, souvent en libre-service. Si vous ne trouviez pas celui que vous cherchez, la Fnac vous le commande (sous réserve de sa disponibilité chez le fournisseur).

Le conseil. La Fnac vous écoute et vous conseille.
Les vendeurs micro-informatique de la Fnac sont des spécialistes compétents, attentifs à vos besoins : en toute objectivité.

Les garanties. La Fnac offre en exclusivité à tout acheteur d'un système PC (clavier, unité centrale et moniteur) une assistance à domicile. Gratuit, ce contrat de maintenance garantit pendant un an une assistance téléphonique et l'intervention dans les 16 heures ouvrées, à votre domicile ou bureau.
La Fnac garantit pendant un an, pièces et main-d'œuvre, tous les autres types d'ordinateurs.

Le crédit. Crédit classique, compte permanent, leasing : la Fnac met à votre disposition des solutions de crédit faciles, claires et rapides.



La Fnac 1re en micro-informatique.

Minitel 36.15 Fnac

AUDOUR, SOUM, LARUE/S.M.S.

EURO PC®
5.990 F* TTC.
ÇA VA FAIRE DES EUROS.

***Micro compatible, console, écran couleur, 8 disquettes MS-DOS, GW Basic et Works, manuels complets d'utilisation.**

Prix public généralement constaté avec écran couleur.



Heureux en famille l'Euro PC®. Ludique et performant, simple et éducatif, l'Euro PC® a la tête très bien faite sans avoir la grosse tête. Logiciel intégré Works, donnant accès à toutes les applications souhaitées avec un seul programme, mémoire vive 512 Ko, système universel MS-DOS 3.3., adapteur vidéo, interface pour imprimante, l'Euro PC® Dual Data vous ouvre la porte des programmes de jeu et des logiciels d'application professionnelle.

A 5.990 F heureux les enfants, heureux les parents et vive la nouvelle génération de l'informatique Dual Data.

Plusieurs options: souris, manette de jeux, disque dur 20 Mo, synthétiseur musical intégré et cartes d'extension

SICOB MICRO. NOUVEAU CNIT LA DEFENSE
DU 9 AU 13 OCTOBRE. STAND N° 2BC 206



standard PC. Existe en version monochrome Hercules à 4.990 F TTC. Fabriqué en R.F.A.

Dual Data

MS-DOS, GW Basic et Works sont des marques déposées par Microsoft Corporation.

Demande d'information à renvoyer à Nord Sud
BP N° 54 75462 Paris cedex 10

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

_____

Désire recevoir une documentation sur:
l'Euro PC® ☐ les ordinateurs AT ☐ la liste des revendeurs ☐

TILT1

0202 dcs

Dragonslayer

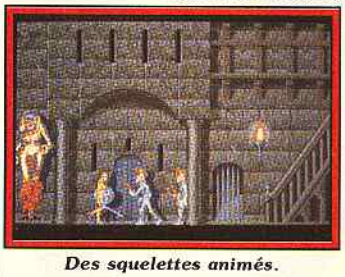
Voici le dernier volet du texte sur ce fabuleux logiciel. En attendant sa sortie, admirez ces superbes photos d'écran tirées de la version *Amiga*.

Le monde est ainsi fait. Qu'il règne une paix sereine et durable dans un pays et les forces du mal s'empresse de la détruire. Le monde, sans nom, qui nous intéresse connaît justement une telle paix. Elle est due à la présence de deux puissants mages. Leur bonté légendaire ainsi que leur puissance en matière de magie inspirent l'admiration et le respect. Il n'y a pas un être vivant sur cette terre qui ne leur doivent une quelconque reconnaissance. Seuls détenteurs de pouvoirs magiques, les mages redoutent que leur savoir ne tombent entre de mauvaises mains. Ils jurent de n'enseigner leur secret qu'à deux apprentis dignes de prendre leur succession. Ce secret a une forme, celle d'un médaillon, source de tous les pouvoirs qui régissent le monde. Ainsi, à la mort de leurs maîtres, les apprentis deviennent des mages. A leur tour, avant de mourir, ils transmettent le secret du médaillon à leurs deux apprentis. Les siècles passent, mages et apprentis se succèdent, le médaillon change de mains, la paix règne toujours. Les forces du mal, patientes, attendent une occasion favorable pour accomplir leur forfait. Or, un mage particulièrement brillant succombe à l'égoïsme et à la soif du pouvoir. Il accepte mal de partager le savoir magique avec un autre. Il refuse de prendre un successeur et s'adonne à la magie noire. Son but : libérer les forces du mal et s'en servir pour dominer le monde. Mais le médaillon est un obstacle à ses sombres projets. Il n'hésite pas un instant et brise le précieux objet. Pour être sûr que personne ne puisse le récupérer, il en disperse les morceaux et les cachent dans un château. L'autre mage (le bon) tente de le combattre, hélas les forces maléfiques ont raison de lui. Mais avant de disparaître, il a le temps de transformer le traître en dragon. Incapable de briser le sortilège qui le frappe, le dragon-mage devient fou de rage. Son courroux s'abat sur la population à qui il ordonne un horrible sacrifice. Une fois par an, une jeune vierge lui est offerte. En retour, il promet de laisser villes et récoltes intactes. Les années passent, au rythme de ces répugnantes cérémonies jusqu'au jour où un très jeune berger découvre un anneau. Fasciné par sa beauté, l'enfant le met à son doigt. Aussitôt, un vieil homme apparaît, c'est le mage banni ! Sa forme astrale prédit que seul un guerrier au cœur pur et sans peur peut vaincre le dragon. Ce guerrier doit d'abord récupérer le médaillon afin de repousser les forces du mal. « Prenez garde, dit-il, celui qui entre dans le château avec le peur devient un esclave des Ténèbres. » Après la disparition du fantôme, le berger s'empresse d'aller rapporter ce qu'il a vu et entendu au village. La nouvelle parcourt rapidement tout le pays. Après nombreuses années... et de sacrifices, l'espoir devient un mot privé de sens. Jusqu'ici, tous les guerriers qui ont tenté de pénétrer dans le château ne sont jamais revenus. Entretemps, notre petit berger est devenu un homme. Son goût pour le maniement des armes est connu de tous. Malgré l'interdiction de son père, il s'entraîne secrètement dans la forêt et devient un excellent guerrier. Le dragon, il n'y pense pas. C'est au-dessus de ses moyens, croit-il, et puis... il y a cette belle paysanne qui sera bientôt sa femme. Le destin en décide autrement (est-ce vraiment le destin ?). La belle paysanne est désignée pour le prochain sacrifice ! Notre jeune berger décider alors de tuer le dragon afin de sauver sa bien-aimée... L'histoire s'arrête là. A vous de lui donner un fin... heureuse ou fatale. La sortie de *Dragonslayer* n'est pas encore fixée. Des versions sont prévues pour *Amiga*, *ST* et *C 64*.

Dany Boolauck



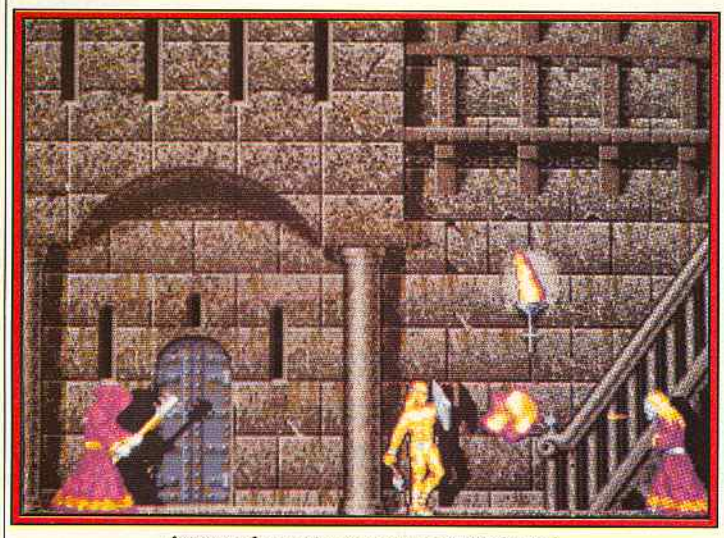
Bigre ! Ce démon volant ne plaisante pas.



Des squelettes animés.



Une statue vivante ?



Attaque des moines corrompus par le mal.



Apparition d'une créature mythique : la licorne.

The Hound of Shadow

La marque du Chien de l'ombre est sur vous ! Le démon hante Londres... Ce logiciel, signé Electronic Arts, nous présente sur *ST* un jeu de rôle comme vous n'en avez jamais vu !

L'Angleterre des années vingt avec le *fog*, les *tea-rooms* et les parties de whist dans les clubs pour *gentlemen*. Voilà le cadre de cette histoire extraordinaire. Au cœur du pays le plus puissant du monde, un voyage dans le domaine de l'inimaginable se prépare. Le cours de votre vie bascule dans l'univers des sciences occultes : possession, vengeance, meurtres, incantations et signes cabalistiques. *The Hound of the Shadow*, c'est l'histoire d'un homme (vous) qui découvre que le fantastique côtoie le quotidien.

Ce début peu engageant résume succintement le scénario du nouveau jeu de rôle d'Electronic Arts. *The Hound of the Shadow* se démarque complètement des jeux de rôle traditionnels. Ces derniers sont basés sur la récupération d'objets et la solution d'énigmes. Celui-ci est, aux dires des créateurs, la première simulation réaliste d'un monde imaginaire ! Le système de jeu, nommé Timeline, propose une phase de création de personnages tout à fait originale. Il serait plus judicieux de parler de définition d'une personnalité que de détermination des attributs. Le programme établit votre fiche d'état-civil, votre passé scolaire, etc. Ensuite, vous devez choisir entre quatorze aptitudes telles que connaissances en chimie ou psychologie, combat, ouverture de coffres, pilotage d'avion, etc.

L'intérêt de Timeline réside dans la possibilité de sauvegarder votre personnage pour les futurs épisodes (il y en aura). En outre, l'univers d'un jeu Timeline reconnaît et intègre votre personnage dans l'aventure en tenant compte de son passé. Par exemple, admettons que votre personnage vient de terminer le jeu avec succès. Dans l'aventure suivante, si vous rencontrez des personnages déjà vus pendant le précédent épisode, ils vous reconnaissent !

A l'écran, le jeu se présente plutôt comme un jeu d'aventure textuel et illustré. Les commandes transitent par le clavier. Le joueur ne voit pas les caractéristiques de son personnage. A vous d'apprendre à connaître ses points forts et ses faiblesses.

Bien entendu, votre héros améliore ses aptitudes et attributs au fur et à mesure qu'il progresse dans le jeu. La communication est l'élément clé du jeu. Il faut donc favoriser les rencontres afin d'engager des conversations. Votre héros est censé combattre des puissances maléfiques. Or, tout le savoir occulte qu'il apprend et utilise par la force des choses peut finir par le corrompre !

Attendez-vous à voir votre personnage se suicider ou être totalement dévoyé après avoir vécu deux aventures Timeline. On est bien loin des jeux de rôle où il n'y avait que deux possibilités lors d'une rencontre : fuir ou combattre !

The Hound of Shadow est une création inspirée de *Cthulu Mythos*, l'œuvre de H.-P. Lovecraft. Electronic Arts ne lésine pas sur les moyens pour nous proposer des logiciels très sophistiqués et séduisants. Il vous faudra patienter jusqu'à fin octobre pour enfin y jouer (sur *ST*, *Amiga* et *PC*).

Dany Boolauck



Les personnages possèdent une mémoire infaillible.



Choix du personnage.



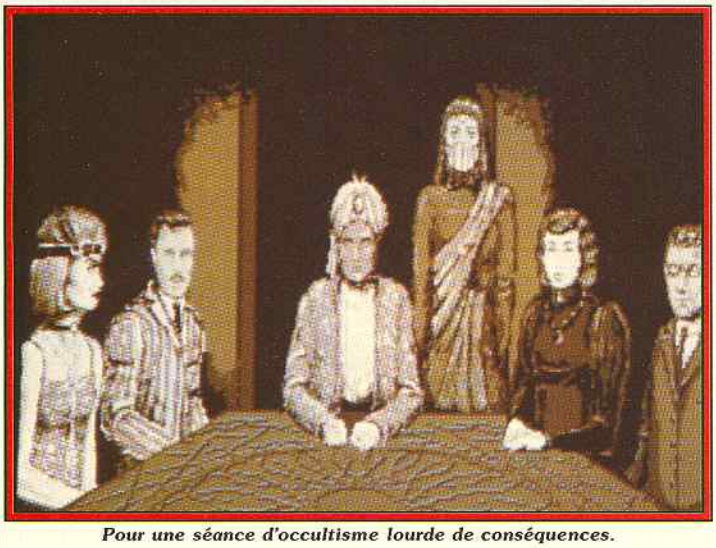
Journaliste ou aristocrate ?



Les personnages sont prêts.



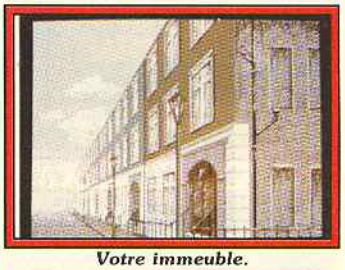
Le British Museum.



Pour une séance d'occultisme lourde de conséquences.



Listes des aptitudes.



Votre immeuble.



Perdu dans la ville ?

Ghouls'n Ghosts

L'adaptation de ce jeu d'arcade est en cours de développement ! Les inconditionnels de *Ghost'n Goblins* pourront poursuivre leur quête.

Quand nous avons présenté la préversion de *Ghouls'n ghosts* à Alain Huyghues-Lacour, notre spécialiste de jeux d'action, son cœur a fait tilt ! Gageons qu'il ne doit être le seul à attendre avec impatience la sortie de cette adaptation arcade. Cette suite de *Ghost'n Goblins*, signé Capcom, remet en scène le roi Arthur. Sa tendre Dulcinée vient d'être à nouveau kidnappée. Le preux chevalier qu'est Arthur n'écoute que son cœur et se lance à la poursuite des ravisseurs. Les auteurs de cet infâme rapt n'ont qu'a bien se tenir ! C'est dans un monde mis au point pendant trois ans par les créateurs qu'évolue l'ardent chevalier ! Bardé de son armure préfacé, il marche d'un pas décidé vers sa mission de sauvetage de sa pure fiancée.

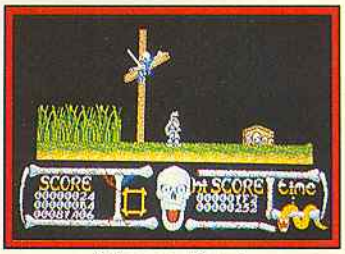
A l'instar de *R-Type*, les obstacles qui l'attendent sont croissants en difficulté. Des monstres issus du monde des ténèbres lui barrent la route tout au long des cinq niveaux du jeu. Certains tels que le démon de l'ombre sont impressionnants par leur taille. Mais Arthur n'en a cure, il est parfaitement armé et sa bravoure est légendaire. Il peut lancer des dagues, des haches, des boules explosives et autres.

Ghouls'n Ghosts reprend le système de jeu de *Ghost'n Goblins*. Arthur se déplace de gauche à droite de l'écran. Il marche (assez rapidement), saute, s'accroupit et grimpe aux échelles. Une rapide exploration des lieux dévoile un terrain accidenté et peuplé d'êtres venus de l'au-delà. Par exemple, au premier niveau, Arthur doit traverser un cimetière. Là, des morts-vivants surgissent de leurs tombes ! Ils se dirigent vers vous, attirés par l'énergie vitale qui émane de votre corps. D'autres monstres mangeurs d'hommes ne tardent pas à prendre la relève. Des vampires sont également de la fête et surgissent d'on ne sait où, décidés à vous vider de votre sang ! Nombreux sont les points de passages obligés où vous devez battre un ou plusieurs monstres particulièrement dangereux. Par ailleurs, les obstacles tels que les guillotines où les « pluies » de flèches requièrent un sans faute dans le maniement du joystick. Lorsque Arthur est touché par un monstre ou franchit maladroitement un obstacle, il perd son armure. Il peut poursuivre son périple mais en... caleçons, d'où une plus grande vulnérabilité. Hormis les armes en sa possession. Arthur peut améliorer son arsenal. Grâce à la récupération de bonus ou objets magiques trouvés dans des coffres.

La préversion que nous possédons ne montre que le premier niveau. Mais nous l'avons trouvée suffisamment intéressante pour vous la présenter en avant-première. Si l'on tient compte du succès de *Ghost'n Goblins*, le pronostique est hautement favorable pour *Ghouls'n Ghosts*. Comme d'habitude, les renseignements cités plus haut sont à prendre au conditionnel, Ghoul's Ghosts subira vraisemblablement quelques changements avant sa commercialisation en novembre 1989. Des versions sont prévues sur tous les formats (*Atari ST*, *Commodore*, *Amiga*, *IBM PC* et compatibles, *Amstrad CPC*, *Spectrum*, *Commodore 64*). Dany Boolauck

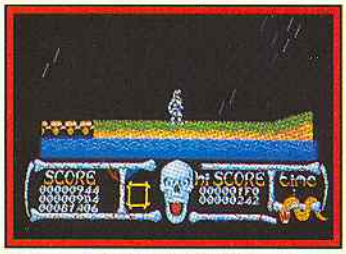


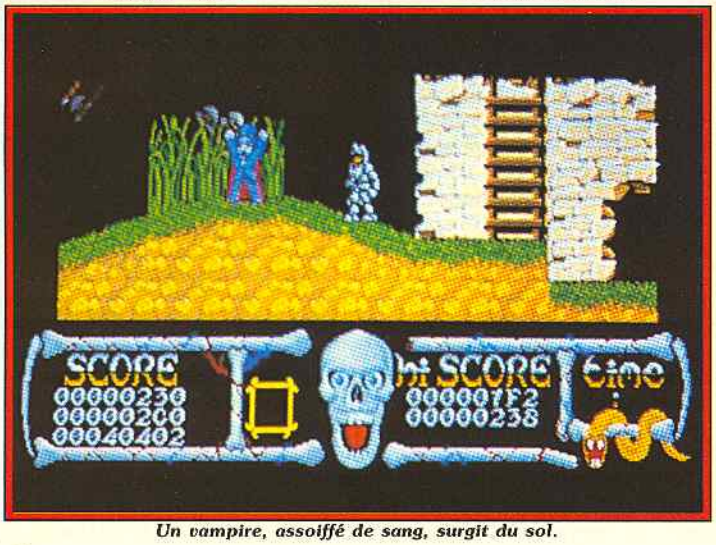
On retrouve le héros de Ghost'n Goblins.


A la case départ.

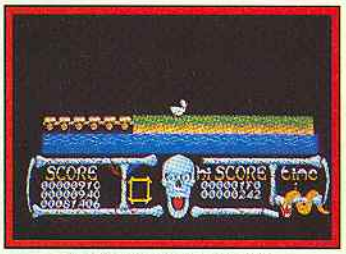

Gare au couperet !


Prenez le coffre.

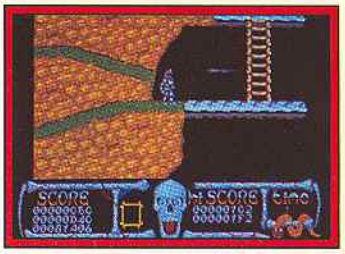

Une pluie mortelle.



Un vampire, assoiffé de sang, surgit du sol.


Transformé en canard.


Les arbres vous guettent.


Un terrain accidenté.

Quel est le prix de la seule programmable ayant toutes ces qualités ?

– Statistiques à 2 variables.

– 100 pas de programme.

– Fonctions d'édition exceptionnelles.

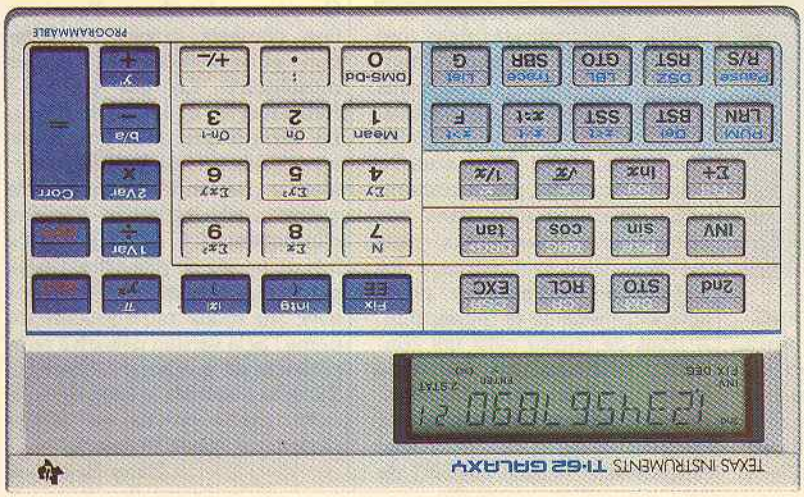
– Et... une facilité d'utilisation inégalée :
modes trace, list, prompting.

Du 28 Août au 31 octobre 89 : TI vous aide à choisir votre calculatrice.

36.15 Code Texas

199 F **406 F** **636 F** **1059 F**

RÉPONSE : 199 F* la TI-62 GALAXY.



Développée avec des enseignants, la TI-62 Galaxy a été conçue en réponse aux textes officiels.
91 fonctions scientifiques préprogrammées dont statistiques à 2 variables, jusqu'à 100 pas de programme ou 10 mémoires, fonctions d'édition exceptionnelles...
Comme toutes les calculatrices scolaires Texas Instruments, la TI-62 Galaxy bénéficie d'une garantie de 2 ans.

Pour des maths plus faciles.

TEXAS INSTRUMENTS

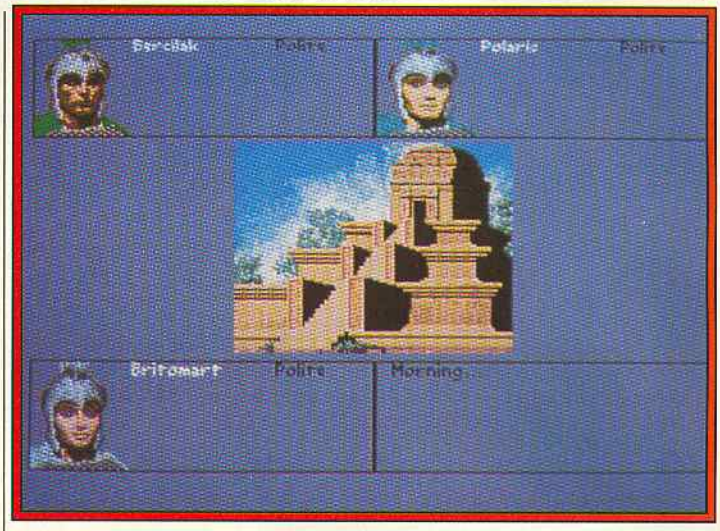
*Prix indicatif pour la rentrée 89.

SYNERGIE/POLARIS

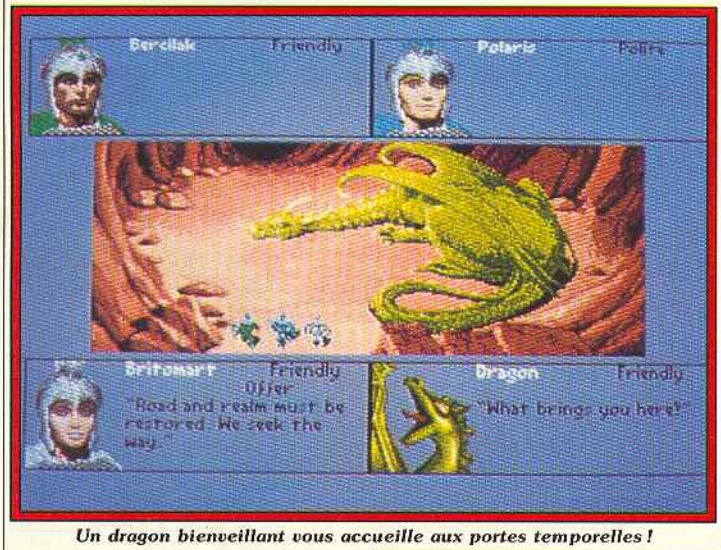
Sword of Twilight

Grande innovation : les situations évoluent selon les actes accomplis par les personnages. Ainsi l'aventure reflètera votre propre tempérament !

Que les passionnés de jeux de rôle se réjouissent. Désormais, ils pourront se plonger, à plusieurs, dans une même aventure ! *Bloodwych*, testé dans ce numéro, offre l'option « jeu à deux ». Avec *Sword of Twilight*, l'aventure. TOUS vos actes ont des répercussions sur le déroulement de l'histoire. Les situations changent au point que vous êtes, parfois, obligés de changer de stratégie. Nos aventuriers rencontrent et conversent avec des per-



Beaucoup d'indices peuvent être recueillis dans les temples.



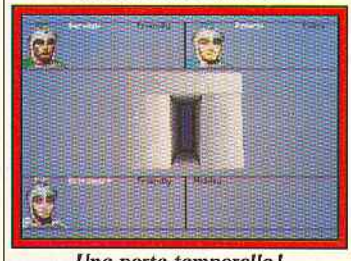
Un dragon bienveillant vous accueille aux portes temporelles !



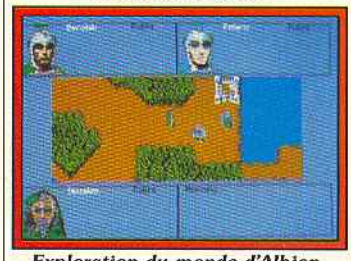
Une rencontre amicale.



Fouille des coffres.



Une porte temporelle !



Exploration du monde d'Albion.

c'est le jeu à trois qui vous est proposé ! Créé par la Free Fall Associates (créatures de *Archon*), ce jeu de rôle d'Electronic Arts s'annonce comme étant une véritable bombe. *Sword of Twilight* vous place dans un monde complexe et réaliste. Le soleil se lève, la nuit tombe, le tout accompagné d'un changement de luminosité. L'écran est divisé en cinq parties. Trois fenêtres sont réservées aux renseignements sur vos héros. Les personnages rencontrés apparaissent dans la quatrième fenêtre. La cinquième (fenêtre centrale) offre une vue aérienne, à la *Ultima*, du monde de *Sword of Twilight*.

Cet univers, nommé Albion, est dynamique. Les décors et les événements évoluent avec le temps. Les rumeurs circulent, les châteaux tombent en ruines, se reconstruisent. Un trésor volé, disparaît à jamais. Les personnages mangent, dorment, se battent et communiquent. Les combats ne constituent plus l'élément clé de

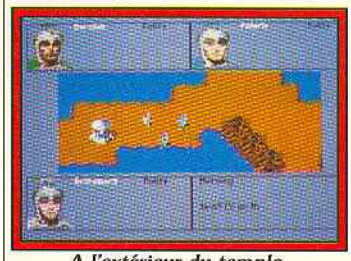


Départ du château d'Albion.



Un château bien mystérieux.

sonnages ou monstres « intelligents ». Ils possèdent une mémoire et vous jugent selon vos actes. Mieux encore, ces personnages agissent indépendamment de vos intéractions. Par exemple, si vous attaquez un village, vos



A l'extérieur du temple.

méfaits sont rapportés dans tout le voisinage ! Autre aspect frappant, les personnages sont très actifs. Ils n'attendent pas passivement vos questions, certains vous devancent. « Qui êtes- vous ? » demandent les plus curieux. « Que cherchez-vous dans nos contrées ? » disent les plus méfiants. Dans tous les cas, votre attitude est importante : polie, amicale, méfiante et menaçante. A vous de choisir celle qui convient. Une approche amicale attire la sympathie et les confidences. Par exemple, un marchand qui vous trouve digne de confiance se rapproche PHYSIQUEMENT de vous. Il vous murmure ensuite quelques renseignements. Logique, on ne se confie (discrètement) qu'à des amis. En revanche, si vous devenez trop familier, vous pouvez irriter votre interlocuteur. Le reste du jeu comporte tous les éléments traditionnels d'un jeu de rôle comme *Ultima*. On y trouve les phases d'exploration, combats, magie, téléportation et existence de mondes mystérieux. Le but du jeu ? Retrouver les épées de Shalama. La version que nous possédons n'est évidemment pas définitive. Mais le passionné de jeu de rôle qu'est votre serviteur trépigne d'impatience ! C'est la première fois qu'un jeu de rôle offre d'aussi grandes possibilités d'interactions avec un mode multi-joueurs en prime ! Si la version définitive remplit toute ses promesses, *Sword of Twilight* atteindra le rang de soft-culte. Sortie prévue sur *Amiga* seulement (pour l'instant).

Dany Boolauck

ELECTRONIC ARTS

AUTOCOLLANT FERRARI GRATUIT AVEC LE SOFT

VROOM!

ELECTRONIC ARTS™

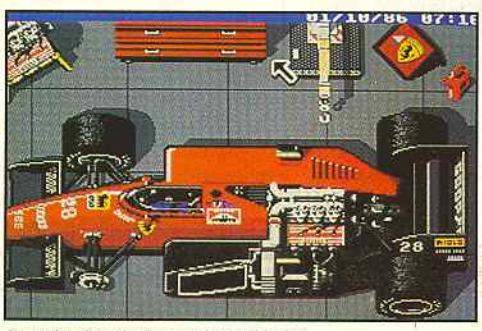
FERRARI FORMULA ONE
– La course de Formule 1 au grand complet.
"Le réalisme est vraiment saisissant, la conduite est très technique. Vos adversaires sont des stars du circuit. On se croirait vraiment premier pilote chez Ferrari! Toutes les parties réglages ajoutent une dimension supplémentaire au jeu, qui s'inscrit dans la lignée des grandes simulations." Génération 4.

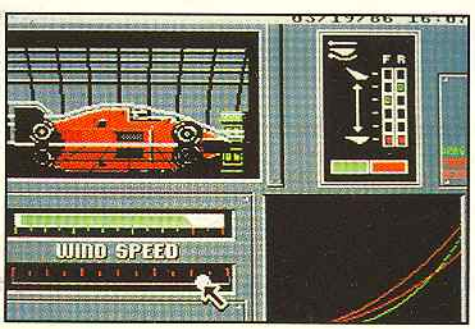
Disponible maintenant sur ST, Amiga et PC (5.25 & 3.5).
Bientôt, sortie des versions Commodore 64, Spectrum et Amstrad cassette et disquette.

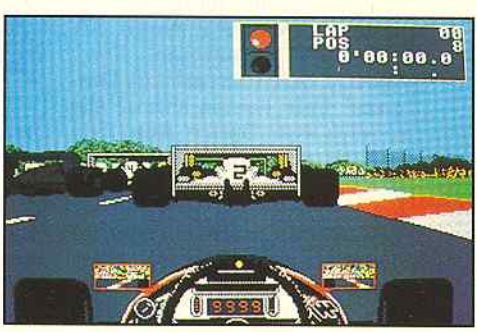
Contactez votre revendeur le plus proche ou ELECTRONIC ARTS, THE LANGLEY BUSINESS CENTRE, 11-49 STATION RD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE (Tél: 19 44 753 46 465)

FORMULA ONE™
GRAND PRIX RACING SIMULATION

Ferrari®



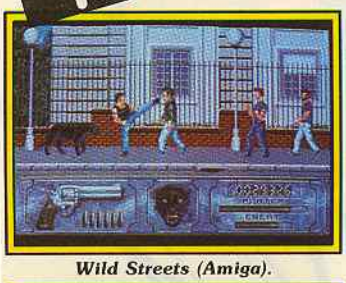




Photos d'écran ST et PC. Les autres versions peuvent différer.

Special Ag'ant, Dragon Spirit...

Un bref aperçu des nouveautés qui vont déferler sur vos bécanes avant la fin de l'année.



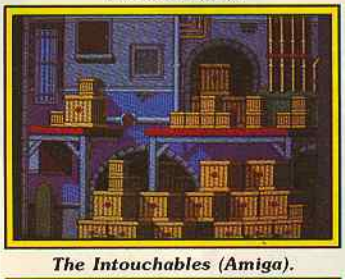
Wild Streets (Amiga).



Dark Century (ST).



5 th Gear (ST).



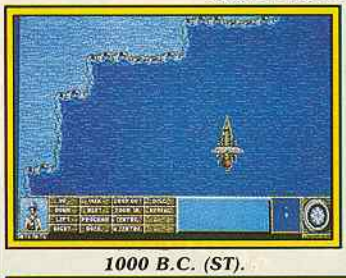
The Intouchables (Amiga).



Fiendish Freddy's (Amiga).



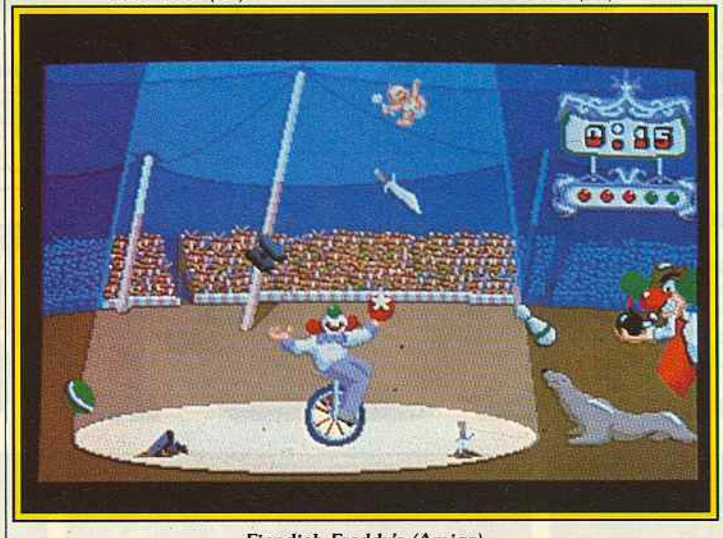
Special A'gant de EAM (Amiga).



1000 B.C. (ST).



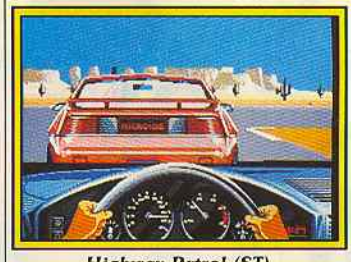
1000 B.C. (ST).



Fiendish Freddy's (Amiga).



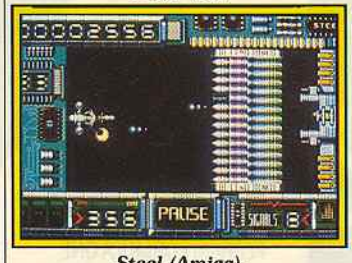
Lost Patrol (Amiga).



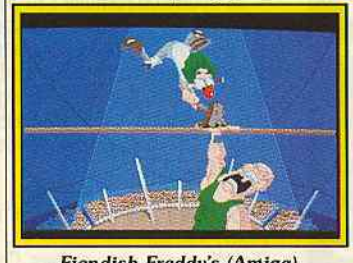
Highway Patrol (ST).



Slayer (ST).



Steel (Amiga).



Fiendish Freddy's (Amiga).

DOMARK : Dragon Spirit, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade sort en septembre sur *PC, Amiga, ST, C 64, CPC, Spectrum*. **Pictionary** est une sorte de *Trivial Pursuit* où les indices doivent être dessinés sur l'écran. Sortie en octobre sur *PC, Amiga, ST, C 64, CPC* et *Spectrum*.

READY SOFT : créatrice du **Dragons' Lair** version micro, elle récidive avec **Space Ace.** Son système de jeu est identique au précédent titre (sortie en novembre sur *Amiga*).

TITUS : leur prochain logiciel se nomme **Dark Century.** Deux joueurs peuvent s'affronter dans un combat de chars spatiaux paramétrables. Sortie sur *ST, Amiga* et *PC* en novembre. **Wild Street,** un jeu de tir classique, sort en décembre sur *Amiga*. Des versions *PC, ST* et *CPC* suivront.

HEWSON : 5 th Gear, une course de voiture où tous les coups sont permis sort en novembre (tous les formats). **Steel,** un jeu d'action classique, sort en octobre sur *ST* et *Amiga*. **Slayer,** un clone de *R-Type*, sera disponible en octobre sur *Amiga* et *ST*.

OCEAN : des mégas-titres chez le n°1 britannique ! **Opération Thunderbolt** en cours d'adaptation sur *ST* et *Amiga* (octobre/novembre). **Lost Patrol,** est un éblouissant jeu d'aventure-stratégie-action ! Les graphismes et les animations méritent vraiment le détour ! Sortie en décembre sur *ST, Amiga* et *PC*. **Batman,** un jeu d'action varié, va faire un malheur. La version *Amiga* est démente ! Sortie sur tous les formats en octobre. **The Intouchables,** (les Incorruptibles), un jeu d'action/aventure. Sortie prévue sur tous les formats en novembre.

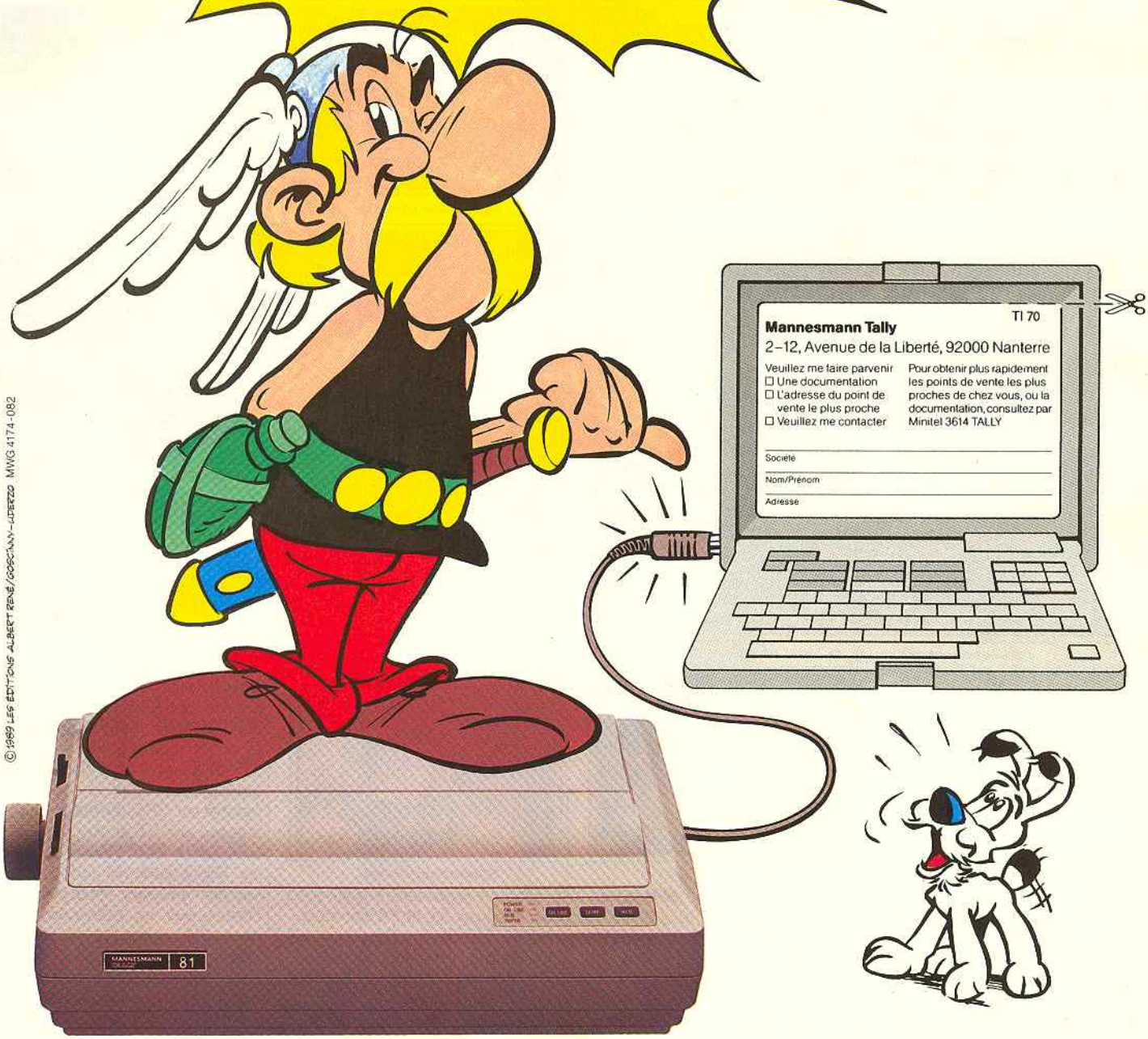
LINEL : 1000 B.C., un jeu de

MANNESMANN
TALLY

Elle dote votre Minitel et votre micro-ordinateur de qualités informatix et bureautix pour un prix à faire pâlir la concurrence.
Sa performance, sa compacité, sa robustesse, sa fiabilité, sa simplicité et son prix attractif font de la MT 81M l'imprimante «Minitel».
Mannesmann Tally, premier constructeur européen d'imprimantes, met à votre disposition sa technologie et son savoir-faire.
La qualité à ce prix?
C'est forcément Mannesmann Tally.
Par TouTally, Minitel-Tallyprix!

la technologie **mannesmann**

PAR TOUTALLY! MINITEL-TALLYPRIX!



© 1989 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO MWG 4174-082



Batman, le super jeu d'action d'Ocean (Amiga).



Batman (Amiga).



Maniac Mansion (PC).



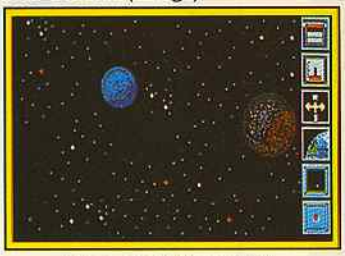
Batman (Amiga).



Skidoo (Amiga).



Ninjanimal.



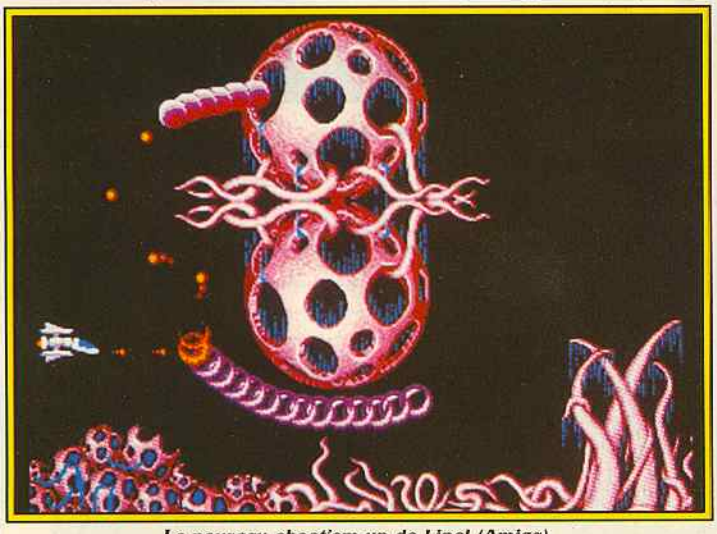
Emperor of Mines (ST).



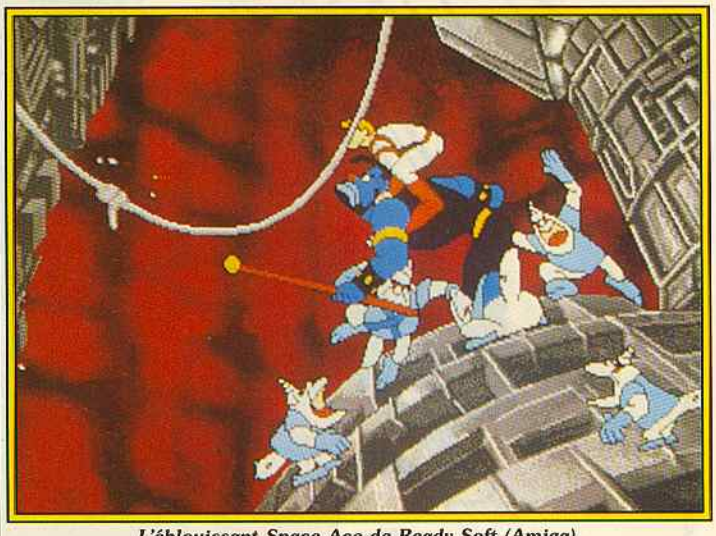
Space Ace (Amiga).



Space Ace (Amiga).



Le nouveau shoot'em-up de Linel (Amiga).



L'éblouissant Space Ace de Ready Soft (Amiga).

stratégie/action est en cours de développement. Nous reviendrons plus amplement sur ce logiciel dont la sortie est prévue sur *ST, Amiga, PC* (janvier 1990). Egalement en cours de développement un shoot-them-up « à la *Denaris* ». Il n'a pas encore de titre, en voici des photos d'écrans. Date de sortie inconnue.

LUCASFILM : Maniac Mansion arrive enfin sur *ST* et *Amiga*. Il s'agit d'un jeu d'aventure doté d'un système de jeu identique à celui de *Zak McKraken*. Sortie prévue octobre/novembre.

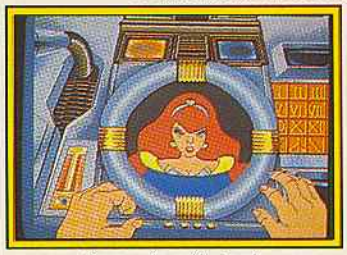
EAM : Special Ag'ant, c'est le nom d'un jeu d'arcade (style BD)



Dragon Spirit (ST).

dont la sortie est prévue en décembre sur *Amiga*.

MINDSCAPE : Fiendish Freddy's est un jeu qui rassemble plusieurs disciplines. Vous pourrez vous adonner aux plus célèbres numéros de cirque. Sortie



Space Ace (Amiga).

prévue en septembre sur *Amiga*. Des versions *ST* et *PC* suivront.

IMPRESSIONS : Emperor of the Mines, un wargame galactique, devrait déjà être disponible sur *ST uniquement*.

COKTEL VISION présente une aventure/action nommée **Skidoo** (scooter des neiges). Sortie prévue sur *Amiga, ST* et *PC*.

MICROIDS : Highway Patrol II est en cours d'adaptation sur *ST*. Il s'agit d'une version très améliorée de *Highway Patrol* disponible sur *CPC*. Sortie prévue en octobre sur *ST* et *Amiga*.

LEGEND SOFTWARE : après *les Voyageurs du temps*, cette société prépare **Ninjanimal.** Nous vous en présentons une photo d'écran sur *Amiga*. D'autres versions sont envisagées *(PC, PC, CPC* : à prendre au conditionnel). Sortie prévue en décembre 1989.

Dany Boolauck

A PARIS
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA



Pour fêter l'ouverture de ses 3 nouveaux magasins, Micromania offre une réduction de

-10%

en octobre sur tous les logiciels Amstrad, ST, PC, Amiga.
Offre valable dans tous les points de vente Micromania.
(Ne concerne pas la vente par correspondance).

EXCLUSIF !

Les disquettes DEMOS
ST AMIGA

+ The Strider
+ Ocean Beach Volley
+ Bloodwych
+ Blood Money
+ Xenon 2 ...

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez, **gratuitement,** une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter

Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.** Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf.**

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

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie
Niveau 1 Rayon Musique-Micro
75013 Paris Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes 4e étage
75020 Paris Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1
Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85

OUVERTURE LE 14 OCTOBRE

LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ de 2500 JEUX EN STOCK

Le service MICROMANIA
Nous sommes comme vous, des "fanas" de la micro. Nous passons nos nuits à tester les jeux et nous serons toujours prêts à vous renseigner sur le dernier soft d'enfer sorti.

ATARI-ST COMPILATIONS

GREMLIN ACTION ST 299 F
+ CYBERNOID + ARTURA
+ MOTOR MASSACRE
+ TECHNOCOP + DEFLECTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE REOUTR DU JEDI

LES BEST DE US GOLD 299F
+ OUT RUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP
+ SPACE RACER+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLIARD
SIM.+ACTION SERVICE+BOBO

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
ALTERED BEAST	199F
A.P.B.	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BARBARIAN 2(PSYNOSIS)	245F
CABAL	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
CHICAGO 90	249F
EYE OF HORUS	249F
FERRARI FORMULA ONE	245F
KNIGHT FORCE	269F
PANIC STATIONS	199F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	199F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	259F
ASTERIX	**245F**
BANGKOK KNIGHT	**199F**
BOMBER	**199F**
DATASTORM	**245F**
DOMINATOR	**199F**
DRAGON LORD	199F
DRAGON SPIRIT	199F
DRAKKEN	**299F**
DYNAMITE DUX	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GUARDIANS MOONS	195F
H.A.T.E.	199F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	**249F**
HYBRIS	245F
HYGHWAY PATROL	**249F**
INTERPHASE 3D	249F
MANHUNTER SAN FRAN.	**249F**
MECHANIC WARRIORS	249F
MYSTERY OF MUMMY	249F
NECRON	249F
NORTH AND SOUTH	**259F**
OIL IMPERIUM	**249F**
PAPER BOY	**185F**
P47	**249F**
QUARTZ	**249F**
RAINBOW WARRIOR	269F
RAT PACK	**249F**
RED STORM RISING	**269F**
RENEGADE 3	199F
SCORPION	249F
SHUFFLE PUCK CAFE	**199F**
SIM CITY	**249F**
SILPHEED	299F
SKIDOO	**235F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	**199F**
STEEL	**199F**
STUNTCAR	**245F**

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!! 3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

NOUVEAUTÉS ST (suite)

SUPER SCRAMBBLE	199F
SUPER WONDERBOY	**199F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	245F
TOWER OF BABEL	269F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOBALL	**249F**
ULTIMATE DARTS	**199F**
UMS 2	269F
VERMINATOR	225F
VROOM	199F
XENOPHOBE	**269F**

HIT PARADE ST

BLOOD MONEY	245F
BLOODWYCH	249F
CALIFORNIA GAMES	195F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INDIANA JONES : LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
NEW ZEALAND STORY	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
PASSING SHOT	249F
PIRATES	269F
POPULOUS	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	149F
XENON 2 MEGABLAST	249F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIMUL.+ACTION SERVICE+BOBO

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

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	185F
BATMAN	195F
CARRIER COMMAND	249F
CHICAGO 90	249F
DOUBLE DETENTE	199F
FERRARI FORMULA ONE	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
KNIGHT FORCE	269F
M1 TANK PLATOON	369F
OPERATION WOLF	195F
SPACEMAX	349F
VETTE	249F
VIGILANTE	149F
VOYAGER	199F
XENON 2	249F

AUTRES NOUVEAUTES ••

3 D POOL	199F
ARCHIPELAGOS	249F
ASTAROTH	185F
BALANCE OF POW. 1990	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER	245F
FALCON	235F
FALCON MISSION DISK 1	199F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
GEMINI WING	199F
GUNSHIP	245F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
KICK OFF	269F
KINGS QUEST IV	295F
KULT	275F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	249F
MR HELI	249F
OPERATION WOLF	195F
PERMIS DE TUER	199F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCKET RANGER	275F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
SKWEEK	195F
SPACE QUEST 3	299F
TARGHAN	245F
TANK ATTACK	249F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
WINDSURF WILLY	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	259F
AFTERBURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BALLISTIX	**249F**
CABAL	199F
CIVIL WAR VOL 3	**249F**
COLOSS. CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DE LUXE PAINT 2	**199F**
DRAKKEN	**299F**
GARY L. HOT SHOT	185F
HIGHWAY PATROL	**249F**
HILLSFAR	249F
INTERPHASE 3D	249F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LES PORTES DU TEMPS	**285F**
MADDEN FOOTBALL	**249F**
MYSTERY OF MUMMY	**249F**
NEUROMANCER	**249F**
NEW ZEALAND STORY	199F
P47	**249F**
PAPERBOY	**249F**
PHANTOM FIGHTER	249F
RVF HONDA	269F
SAMOURI	**269F**
SIM CITY	**249F**
SORCERER LORD	249F
SPHERICAL	249F
STARGLIDER 2	249F
STUNTCAR	**249F**
SUPERSKI	**345F**
THE THIRD COURIER	**245F**
THE LAST NINJA 2	245F
THUNDERBLADE	249F
UMS 2 :NATIONS AT WAR	269F

EXCLUSIF !

DISC DEMO ST AMIGA
THE STRIDER
OCEAN BEACH VOLLEY
BLOOD MONEY
BLOODWYCH
XENON 2 ...

MICROMANIA vous offre la possibilité d'essayer ces jeux avant de les acheter.

25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 logiciels

HIT PARADE PC

CHUCK YEAGER'S AFT	299F
DOUBLE DRAGON	195F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
INDIANA JONES : LAST CRUSADE (AVENTURE)	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

688 SUB MARINE	245F
ARCHIPELAGOS	299F
BAAL	295F
BARBARIAN (PSYNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MILLEMIUM 2,2	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F

AMIGA COMPILATIONS

ACTION AMIGA 299 F
+ CYBERNOID
+ MOTOR MASSACRE
+ TECHNOCOP
+ ARTURA + DEFLECTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DE JEDI

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP
+ SPACE RACER+MACH 3

TRIAD 2 249F
+BAAL + TETRIS + MENACE

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM.+ACTION SERVICE+BOBO

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ADIDAS GOLDEN SHOE	249F
ALTERED BEAST	249F
BATMAN(LE FILM)	245F
BATTLEVALLEY	199F
BEAST(SHADOW OF)	349F
CABAL	245F
CHICAGO 90	249F
EYE OF HORUS	249F
KNIGHT FORCE	269F
PANIC STATIONS	199F
RENEGADE 3	249F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	249F
UMS 2	269F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN 2 (PSYNO)	**245F**
BOMBER	**249F**
DRAGONSLAYER	299F
DRAGON SPIRIT	199F
DRAKKEN	**299F**
DYNAMITE DUX	**249F**
GHOST AND GOBBLINS	245F
HIGH WAY PATROL	**249F**
KEEF THE THIEF	**249F**
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MYSTERY OF MUMMY	**249F**
NEUROMANCER	**249F**
NORTH AND SOUTH	**259F**
POLICE QUEST 2	249F
PREDATOR	**249F**
QUARTZ	**249F**
RAT PACK	**249F**
SHUFFLEPUCK CAFE	**199F**
SLAYER	**199F**
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	299F
STAR BLAZE	**199F**
STEEL	**199F**
STUNTCAR	**245F**
SUPER WONDERBOY	**249F**
SWORLD OF TWILIGHT	**249F**
ULTIMATE DARTS	**199F**

HIT PARADE AMIGA

BARBARIAN 2	195F
BLOODWYCH	249F
CASTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
DRAGON NINJA	249F
F16 COMBAT PILOT	245F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
NEW ZEALAND STORY	245F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROBOCOP	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
VIGILANTE	149F
XENON 2 MEGABLAST	249F

A.P.B.	199F
ASTAROTH	249F
3 D POOL	199F
BLOOD MONEY	245F
DE LUXE PAINT 3	749F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
GEMINI WING	199F
KICK OFF	269F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
MR HELI	249F
PASSING SHOT	249F
PERMIS DE TUER	199F
POWERDROME	245F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
TARGHAN	245F
TEST DRIVE 2	295F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST
ARCTIFOX
BARD'S TALE I
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
STREET FIGHTER
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD

PC COMPATIBLES
ARCTIFOX
BARD'S TALE I
BIONIC COMMANDO
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF

AMIGA
ARCTIFOX
BARD'S TALE
BIONIC COMMANDO
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD

GEANT !

LES 100% A D'OR 149/199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%

+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 super poster de Miss X
+ 1 autocollant inédit

DEMENT !

Le pistolet MAGNUM 349 F pour CPC 464 et 6218 avec 6 jeux



+OPERATION WOLF
+ROOKIE+ROBO ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULL'S EYE

GEANT ! LES JUSTICIERS 145/195 F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION 175/245 F

GEANT !

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT AVOIR ABSOLUMENT RASSEMBLES DANS UN SUPER ALBUM

+ ARKANOID
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO
+ GREEN BERET
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (football)
+ MATCH POINT (tennis)
+ KONAMIS GOLF
+ CAULDRON (arcade)
+ THE GREAT ESPACE
+ YIE AR KUNG FUN
+ MAG MAX (arcade)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY

EPYX ACTION 129/199 F

+ IMPOSSIBLE MISSION 2
+ CALIFORNIA GAMES
+ STREET SPORT BASKETBALL
+ 4x4 OFF ROAD RACING
+ THE GAMES WINTER EDITION

AMSTRAD COMPILATIONS

SIMULATIONHITS 169/249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH3

SOCCER SUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+ GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS.

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

HEAT WAVE 129/179F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+FIRELORD+RANARAMA
+IMPOSSABALL+ZYNAPS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+DALEY THOMPSON OLYMPI.
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER

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

MEGA PACK 149/199F
+RALLY 2+ BILLY 2+MACH 3
+FOOT + BILLY
+TENNIS +5EME AXE

GEANTS DE L'ARCADE 2 129/149F
+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

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

COLLECTION KONAMI 115F/185F

GEANTS D'ARCADE 115/195F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

ELU REVENDEUR PREFERE AMSTAR

MICROMANIA

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

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ALTERED BEAST	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
CABAL	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
MAZEMANIA	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHINOBI	99/149F
THE STRIDER	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	105/155F
BOMBER	99/149F
BOMBUZAL	99/149F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
HIGH STEEL	99/149F
KULT	149/199F
MEURTRE AVENISE	145/195F
P47	99/149F
PROJECT STEALTH F.	145/195F
SPHERICAL	99/149F
STAR TREK	95/145F
STEIGAR	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEST DRIVE 2	119/169F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
XENOPHOBE	109/169F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/179F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
INDIANA JONES:	99/149F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
MR HELI	99/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
STORMLORD	99/149F
VIGILANTE	99/149F

A.P.B.	99/149F
3-D POOL	99/149F
CHICAGO 90	145/195F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GEMINI WING	99/149F
GUNSHIP	195/245F
H.A.T.E.	99/149F
HEROES OF LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
R TYPE	95/145F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBIRDS	125/145F
TIME SCANNER	99/149F
WEC LE MANS	99/149F
XYBOTS	99/149F

JEUX POUR CONSOLES

SEGA

CONSOLE SEGA	990F
PISTOLET SEGA + 3 JEUX	359F
PISTOLET SEGA	249F
LUNETTES 3D	325F
CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F

NOUVEAUTÉS

CALIFORNIA GAMES	295F
CYBORG HUNTER	255F
CAPTAIN SILVER	295F
RAMPAGE	295F
R TYPE	295F
TIME SOLDIERS	295F
VIGILANTE	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RAMBO 3	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	255F

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORLD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	295F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	195F
WONDERBOY	255F
WONDERBOY M.L.	295F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	95F
BEAMRIDER	95F
CALIFORNIA GAMES	145F
CARNIVAL	75F
CHOPPER COMMAND	95F
COMMANDO	145F
DECATHLON	145F
DIG DUG	95F
DONKEY KONG	95F
ENDURO	95F
F14 TOM CAT	145F
FROSBYTE	95F
GHOSTBUSTERS	95F
HERO	95F
JUNIOR PAC MAN	145F
KEY STONE KAPERS	95F
KUNG FU MASTER	95F
MARIO BROTHERS	99F
MEGAMANIA	95F
NIGHT MARE	95F
MS PAC MAN	95F
PITFALL	95F
PRO WRESTLING	95F
QUEST FOR QUINTANA	95F
RAMPAGE	145F
RIDDLE OF SPHINX	95F
RIVER RAID	95F
RIVER RAID 2	145F
SEAQUEST	95F
SOLARIS	145F
SPACE INVADERS	95F
SPRING MASTER	145F
SUMMER GAMES	145F
TENNIS	95F
VANGUARD	95F
WINTER GAMES	145F
ZAXXON	95F

THOMSON

Les Hits de GREMLIN 199 F
6 jeux
(Numéro10, Avenger, Krackout..)
Les Hits de OCEAN 199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret, Wizzball, Top Gun...)
Autres logiciels sur 3615 MICROMANIA ou téléphonez au 93.42.57.12

SOLDES DISQUETTES 49F

720°
ARCTICFOX
BLASTEROIDS
ECHELON
HEAD OVER HEALS
LAST DUEL
LED STORM
RAMPARTS

SOLDES CASSETTES 39F

720°
AMERICA CUP
ECHELON
ELEVATOR ACTION
GALVAN
GUNFRIGHT
IMPOSSIBLE MISSION 2
LAST DUEL
LEDGEND OF KAGE
NEXUS
OBLITERATOR
RAID
RAMPARTS
REVOLUTION
SHACKLED
THE DEEP
ZORRO

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)*

TI 70

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

COLISSIMO LA POSTE

T 2	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐	**Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... Code postal .....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

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

Exclusif NEC: neuf nouveaux jeux

NEC:



Yaksa : un jeu d'action à la Space Harrier.



Power Golf offre d'excellents graphismes.



Final Lap : un duel de cylindrées.

la folie Japonaise

La console NEC remporte un succès indéniable. Encouragé par un déluge de demandes, Shoot Again, le seul distributeur actuel en France, passe la vitesse supérieure. Non content de proposer maintenant un catalogue de plus de quarante jeux, il offre la possibilité de les échanger : contre une somme minime, chacun renouvelle son plaisir indéfiniment ! Pour allécher ceux qui ne seraient pas encore convaincus des qualités graphiques de la console, *Tilt* présente les tous derniers jeux pour NEC. Un régal pour les yeux ! Et encore... Manquent le son et les animations.



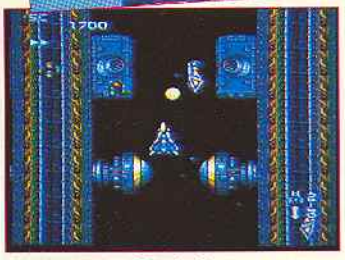
Ninja Warriors.



Vigilante.



Cyber Cross.



Gunhed.



Power Wresiling.



Pacland.

Drôle d'histoire que celle du *PC Engine*, cette console que NEC ne distribue toujours pas en Europe. Pourtant c'est vraiment un sacré engin, une véritable machine d'arcade à domicile ! Pour l'instant la seule solution pour se procurer cette console reste l'import direct. En Grande-Bretagne, ce sont des sociétés de vente par correspondance qui distribuent le *PC Engine* avec un certain succès. Dans notre pays Shoot Again, la dynamique boutique spécialisée dans les consoles, fait le maximum depuis plusieurs mois pour promouvoir cette petite merveille. Bien que relativement peu nombreux, les joueurs qui ont craqué pour la NEC sont des fanatiques de cette machine. On les comprend car cette console est ce qui se fait de mieux dans le domaine des jeux d'arcade. Pour mieux les satisfaire, Shoot Again a eu l'excellente idée de lancer une formule d'échange de logiciels. Si vous échangez deux logiciels de la même catégorie de prix, il ne vous en coûtera que 50 F. Mais si vous désirez un jeu d'un prix supérieur c'est également possible en ver-

sant la différence. Le coût d'un échange se situe donc dans une fourchette de 0 à 200 F.
Quant à la ludothèque de la NEC, elle s'étoffe et Shoot Again ne propose pas moins de quarante titres, très réussis pour la plupart. Si vous n'aimez que les jeux d'aventures ou les simulations, la NEC n'est pas faite pour vous. Si vous êtes un mordu d'arcade, ça vaut la peine d'y réfléchir à deux fois. Vu le succès remporté par cette console au Japon, de nombreux éditeurs développent maintenant sur cette machine. La plupart des grands succès d'arcade sont au programme. Nous avons testé neuf des dernières nouveautés que nous vous présentons brièvement, mais nous y reviendrons plus longuement dans un prochain numéro.

Un choix princier

Vigilante : vous connaissez tous ce beat-them-up arrivé récemment sur nos micros. Cette conversion est presque identique au programme original, avec des sprites deux fois plus gros que ceux des versions sur micro. A côté de cette adaptation pour la console NEC, même l'excellente version *Amiga* ne fait pas le poids.
Final Lap : ce jeu d'arcade d'Atari Games permet à deux joueurs de s'affronter simultanément au volant d'une formule 1. Cette conversion est différente du jeu d'arcade original dans lequel chaque joueur dispose d'un écran. Cette fois l'écran est divisé en deux. La course est très rapide et on s'éclate entre amis à se faire des queues de poisson pour arriver le premier. C'est vraiment l'une des courses automobiles les plus excitantes que l'on ait vu et la possibilité de jouer à deux apporte un « plus » très appréciable.
Cyber Cross : un beat-them-up au graphisme très japonais dans lequel le héros acquiert des super pouvoirs en cours de jeu. De superbes sprites et une animation rapide en font un programme très accrocheur.
Ninja Warriors : les fans d'arcade se souviennent sans doute de ce programme dont l'action se déroulait sur trois écrans. Il n'en reste qu'un mais on retrouve tous les éléments du programme original. Vous tenez le rôle d'un robot ninja qui s'introduit dans la base d'une organisation criminelle. Armé de deux poignards et de quelques shuriken, vous affrontez les troupes ennemies, ainsi que de redoutables créatures. Un jeu rapide et prenant auquel on revient sans cesse.
Pacland : dans ce jeu d'arcade de Namco, le célèbre glouton parcourt la campagne en évitant ses vieux adversaires les fantômes. C'est un agréable jeu de plates-formes bourré de surprises. Graphisme et jouabilité sont identiques à ceux du programme original et vous ne viendrez pas rapidement à bout des trente-deux niveaux du jeu de ce programme.
Power Golf : une belle simulation de golf pour se détendre entre deux jeux d'arcade acharnés. Le parcours est vu de dessus et le joueur apparaît dans une fenêtre. Bien qu'il ne soit pas aussi complet que certaines simulations sur micro, ce n'en est pas moins un programme très agréable.
Yaksa : un jeu d'action en 3D qui présente quelques points communs avec *Space Harrier*. Armé d'une épée, vous affrontez de nombreux adversaires qui arrivent sur vous à toute allure. L'action est prenante, mais c'est un jeu très difficile.
Power Wresiling : un programme de catch original qui vous offre le choix entre de nombreux lutteurs qui ont tous leurs prises favorites. Les combats sont très réalistes et vous pouvez même projeter votre adversaire par-dessus les cordes et descendre du ring pour continuer le combat.
Gunhed : un superbe shoot-them-up à scrolling vertical qui décoiffe. A chaque instant vous ramassez de nouvelles armes plus spectaculaires les unes que les autres, mais ce n'est pas de trop pour survivre face à des hordes d'aliens déchaînés qui ne vous laissent pas un instant de répit. L'animation est très rapide et la bande sonore convaincante. Les amateurs de shoot-them-up seront séduits par ce programme qui figure parmi les meilleurs.
Tous ces programmes bénéficient d'une bande sonore d'une qualité légèrement supérieure à celle de l'*Amiga* et l'animation est toujours aussi rapide que fluide. Ceci est tout à fait compréhensible puisque, comme tout le monde le sait, la console *NEC PC-Engine* dispose de processeurs, créés par la firme japonaise Hudson, optimisés pour la gestion des éléments graphiques et sonores. Si vous voulez faire des économies ne passez surtout pas chez Shoot Again, car il est difficile de ne pas craquer devant des programmes aussi réussis.

Alain Huyghues Lacour

Participez au 1er championnat européen des jeux micro !

27 000 F à gagner. Les meilleurs joueurs anglais, espagnols et français. Le premier Championnat européen va frapper fort. Pour y participer, il suffit de savoir tenir un joystick !

Tilt a besoin de vous ! Le Salon de la micro 1989 (Espace Champerret les 13, 14 et 15 octobre prochain) verra se dérouler le premier championnat européen de jeux micro et vidéo ! Le team français, constitué des cinq meilleurs joueurs nationaux rencontrera un team anglais et un team espagnol. Le magazine leader anglais *Computer and Video Games* a sélectionné les cinq meilleurs grands-bretons. *Micromania*, le journal espagnol, pas le club de VPC, leader également en Espagne, sélectionne depuis des mois les joueurs ibériques les plus coriaces (c'est bien connu, les Ibères sont de plus en plus rudes ; à vos souhaits).

Le mode d'emploi

Alors, inutile de vous dire que nous comptons sur vous pour défendre les couleurs de la France et celle de *Tilt*, qui organise cette année ce premier championnat.
Comment concourir ? C'est simple : tous les joueurs qui veulent faire partie de notre première équipe de France micro doivent venir le samedi 14 octobre à l'espace Champerret. Les sélections dureront toute la journée. Nous désignerons le meilleur joueur sur *ST*, le meilleur sur *Amiga*, sur *Sega*, *Nintendo* et *Amstrad CPC*.
Les joueurs choisiront la machine de leur choix et devront faire le meilleur score possible en trois minutes sur les jeux suivants : *Turbo cup* (Loriciels) sur *ST*, *Skweek* (Loriciels) sur *Amiga*, *Forgotten Worlds* (US Gold) sur *CPC*, *Gradius* (Konami) sur *Nintendo*, *Captain Silver* (Sega) sur *Sega*. Pour vous aider à vous situer voici des scores de base : *Turbo cup*, 1er niveau, Magny Court : 2'10. *Skweek* : 7620 points, mais là c'est aussi fonction des boni aléatoires. *Gradius* : 35600 points. *Captain Silver* : 4500 points. *Forgotten Worlds* : 2200 points.
A la fin de la journée nous sélectionnerons les trois meilleurs scores par machine et les quinze candidats choisis participeront à la sélection finale le dimanche matin à 11 h. Chaque participant jouera alors sur les cinq machines successivement, toujours pendant trois minutes et nous additionnerons les scores réalisés. Les cinq meilleurs feront alors partie de l'équipe française.
Dans l'après-midi du dimanche, à 14 h, les Français rencontreront les Anglais et les Espagnols. Les quinze concurrents joueront pendant cinq minutes sur chaque jeu. Les scores seront alors cumulés pour désigner le team vainqueur et le joueur qui aura, à lui seul, accumulé le maximum de points.

Les prix

Les quinze joueurs français sélectionnés recevront des prix parmi lesquels, pour le meilleur score, 5 000 F ; pour le second : 2 500 F ; trois louis d'or pour le troisième et un louis d'or pour les quatrième et cinquième.
Le team vainqueur européen gagnera 15 000 F à partager en cinq (3 000 F par joueur) et le meilleur score cumulé réalisé par un des quinze joueurs, qu'il appartienne ou non au team vainqueur, recevra une prime de 2 500 F. Pas mal, non ? Les cinq jeux de la finale européenne seront choisis parmi ceux déjà cités plus *Bubble Bobble* sur *ST* (score minimum en cinq minutes : 91750 points, *New Zealand Story* sur *Amiga*, 59151 points, *Super Mario Bross* sur *Nintendo*, 74950 points, et *Fantasy Zone* sur *Sega*, 31500 points. A vos joys !

Atari : ST-Evolutionnaire !

Pour la rentrée, Atari pète le feu ! L'*Atari Portfolio* a l'ambition de ne pas être qu'un feu de paille et le flambant neuf *TT* pointe le bout de son nez. Mais surtout, le classique 520 STF disparaît ! Feu le *520 ST* est remplacé par le *STE*, E pour *Enhanced*. Objectif : griller l'*Amiga* sur la ligne d'arrivée.

Arrivé en France il y a environ trois ans, l'Atari ST est à l'évidence l'un des ordinateurs les plus populaires en Europe. Générateur d'une nouvelle vision de l'ordinateur domestique, il a popularisé divers concepts dans le grand public. Microprocesseur 16/32 bits, lecteur de disquette 3 pouces et demi intégré, intégrateur graphique furent pour la première fois rendus accessibles au plus grand nombre par le *ST*. Bien vite pourtant, d'autres ont adopté les mêmes principes de base. L'*Amiga*, notamment le *500*, devint ainsi un challenger dangereux. De plus en plus même, au fur et à mesure du vieillissement de la machine qui permit à Atari de redorer son blason. Que faire face à la concurrence ? Proposer une nouvelle machine aux performances équivalentes ou supérieures à ce que proposent des fabricants comme Commodore, quitte à augmenter substantiellement le prix de base de l'ordinateur ? Ou bien moderniser l'Atari afin de conserver un tarif le plus serré possible ? La seconde solution a été choisie par la firme de Jack Tramiel. Le ST Enhanced (STE) arrive !

Les évolutions majeures...

La base ne change pas. Le *STE* est structuré autour d'un MC 68000 cadencé à 8 MHz. Il utilise un peu moins de 200 Ko de ROM, dispose d'au moins 512 Ko de RAM. Evolution toutefois sur ce dernier point. Les *ST* ne sont pas prévus pour supporter une extension de la mémoire vive. Il en est ici tout autrement. Les circuits de RAM sont montés sur des barrettes qu'il est possible de changer. Ainsi, un *STE* peut gérer jusqu'à 4 Mo de RAM sans problème. Si ce n'est celui de l'accès aux barrettes qui n'est pas des plus simples. Il est vrai que le modèle que nous avons testé est un présérie. Il est possible que les modèles de production subissent des améliorations à ce niveau. Prises Midi, port cartouche et lecteur de disquette double face sont, de plus, au programme.

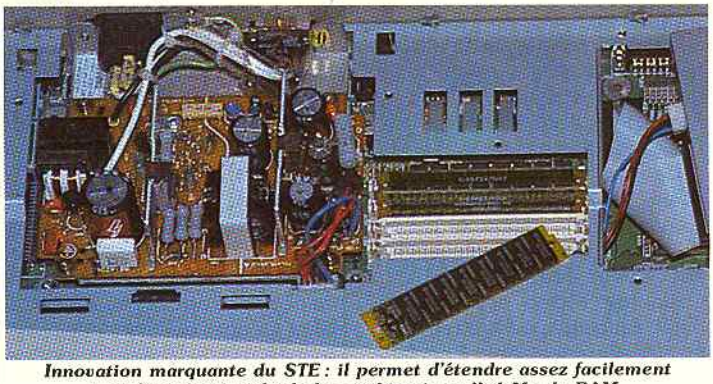


Le boîtier du STE est fort similaire à celui de son prédécesseur.

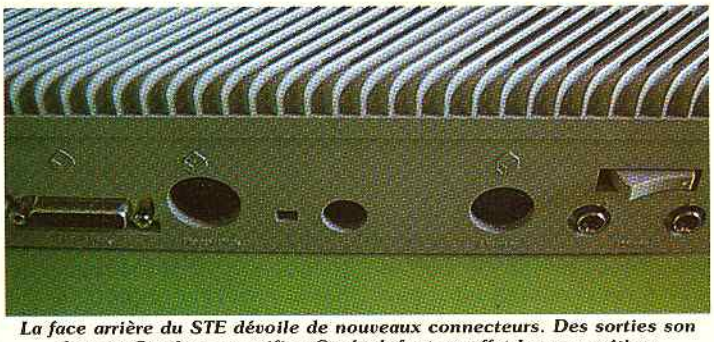
En matière de graphisme, le *STE* apporte divers perfectionnements. Tout d'abord, la palette dispose de 4 096 teintes contre 512 auparavant. Les modes graphiques restent les mêmes, mais aux dires d'Atari, il est possible de changer de palette à chaque ligne. Les scrollings sont désormais câblés. C'est-à-dire que ces opérations ne relèvent donc plus de la partie logicielle mais de la partie matérielle de la machine. Résultat : des scrollings d'une douceur et d'une rapidité inconnue sur un *ST* classique. Du reste, une démonstration de ces capacités écrite en GFA 3.0 compilé par l'auteur de Dali (Thierry Decorniquet) illustre bien ce point. Elle permet de charger une image Néo et de la déplacer sur l'écran à l'aide de la souris. Etonnant. Autre bonne nouvelle : le *STE* dispose en standard du blitter — circuit électronique prenant en charge des déplacements de blocs mémoire. Enfin, le *STE* est prévu pour la mise en œuvre d'un Genlock. Les amateurs de vidéo seront donc pleinement satisfaits de la capacité du *STE* à se synchroniser avec une source externe.

La partie sonore a subi un lifting. Outre le classique circuit générateur de sons de chez Yamaha que l'on trouve sur le *ST*, le *STE* propose un convertisseur 8 bits numérique/analogique permettant de restituer des sons digitalisés. En outre, les circuits son s'avèrent désormais connectés sur des prises Cinch afin d'assurer une liaison avec une chaîne hi-fi. Précisons dès maintenant que contrairement aux affirmations hâtives de certains, le générateur de sons Yamaha est lui aussi connecté sur ces sorties. Ainsi, il est possible d'entendre sur une chaîne les bruitages d'un jeu écrit pour un *ST* classique.

Une étude attentive du boîtier du *STE* — similaire à celui du *ST* — révèle la présence de deux nouveaux connecteurs sur le côté gauche de la machine. Il s'agit en fait de prises joystick permettant la connexion de quatre manettes supplémentaires. Attention, ces prises viennent en complément de celles du *ST*, présentes aussi sur le *STE*. Ainsi, le *STE* supporte jusqu'à six manettes de jeu ! Vivement les programmes exploitant cette possibilité...



Innovation marquante du STE : il permet d'étendre assez facilement la mémoire centrale de la machine jusqu'à 4 Mo de RAM.



La face arrière du STE dévoile de nouveaux connecteurs. Des sorties son de type Cinch et un orifice Genlock font en effet leur apparition.

GEM, TOS et consorts

Le *STE* dispose semble-t-il d'une nouvelle version du TOS. Celle-ci, selon Atari, est deux fois plus rapide que l'ancienne. Ainsi, la gestion des disquettes (copies, formatage, et autres) seraient plus rapide. Nous n'avons cependant pu tester ce point. Mais nous y reviendrons à l'occasion. Certaines fenêtres voient leur présentation légèrement modifiée. En

Merci !

Du fait de l'incendie survenu dans les locaux d'*Atari*, au 9, rue Sentou à Suresnes, dans la région parisienne, la firme Atari n'était pas en mesure de nous prêter un *520 STE* pour cette première prise en main. La filiale française de la firme de Jack Tramiel est intervenue auprès de la société d'Edition Carraz qui a accepté de nous confier le sien. Nous les en remercions, d'autant plus qu'il s'agit d'un ordinateur utilisé par Carraz pour des développements en cours. M.B.

revanche, les menus du bureau propose les mêmes options avec, en plus, une option déjà présente sur le Mega ST : la possibilité de connecter le blitter.
Autre amélioration, le logo Atari présent dans « Informations » du menu accessoires de bureau propose un dégradé de couleurs mouvant du plus bel effet. Bref, tout ceci n'amène pas de commentaires particuliers. Relevons cependant que le simple déplacement d'un fichier d'un répertoire à l'autre sur une seule et même disquette s'effectue toujours par duplication du fichier. Pour conclure, soulignons qu'en mode monochrome les coins inférieurs de l'image du bureau sont arrondis. Un clin d'œil au Mac ?

De la compatibilité

Compte tenu des nouvelles capacités du *STE* par rapport au *ST* classique, la question de la compatibilité se pose. On se remémore les problèmes intervenus lors de la venue du nouveau jeu de ROM du *ST*... Disons-le tout net, des problèmes similaires se posent. Ainsi, diverses démonstrations pirates ne fonctionnent pas ou mal. Il est vrai que les auteurs de ce type de programmes ont tendance à bidouiller un peu trop... Mais on rencontre aussi des difficultés avec des logiciels plus sérieux. Ainsi, les versions 1.93 et 1.98 du *Rédacteur* fournissent respectivement deux et quatre bombes. Le *STOS* ne fonctionne pas non plus. Toutefois, *First Word Plus 2.02* francisé, *Timeworks 1.05*, *Cyberpaint 2.1* francisé, *ZZ Com 1.Oa*, *GFA 3.0*, *Spectrum 1.01* et autres fonctionnent apparemment sans défaut. Il en est de même de *Falcon*, de la première version de *Tetris*, de *Sapiens*, de *Goldrunner* et d'autres. Il est clair que nous n'avons pu tester l'ensemble de la logithèque pour *ST* sur le *STE*. Il est donc trop tôt pour conclure. Mais certains programmes ne fonctionnent pas ou mal. La faute à qui ? A Atari, aux éditeurs ?

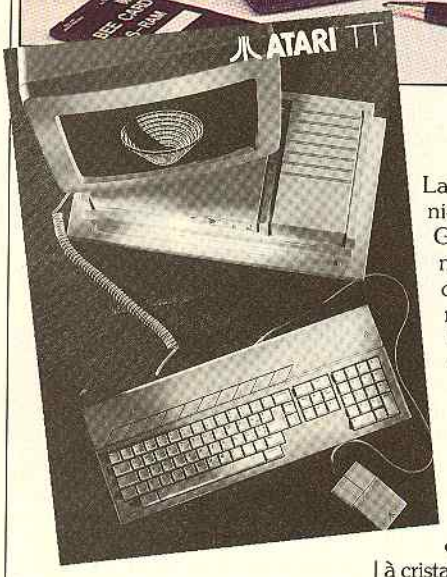
En conclusion

Disponible au même prix que le *520 ST* (3 490 F) qu'il remplace, le *520 STE* apporte un certain nombre d'améliorations dont il serait dommage de se priver. Toutefois, il ne s'agit pas d'une révolution mais d'une évolution de la machine. A ce titre, le *STE* est toujours en retrait vis-à-vis de l'*Amiga 500* au niveau graphisme. Il possède cependant l'avantage de disposer d'une logithèque étendue notamment en matière d'applications personnelles, éternel talon d'Achille de la machine de Commodore. En outre, les facilités de mise en œuvre du Genlock devraient permettre aux *STE* de titiller l'*Amiga* en matière de Desktop Vidéo. Disponible dès le mois d'octobre 1989, dans les magasins — source Atari —, le *520 STE* sera prochainement épaulé d'un *1040 STE*. Quel accueil lui réserver, se demande l'acheteur. Faut-il se le procurer ou non ? Si vous aviez décidé de prendre un *ST*, n'hésitez pas ! En revanche, les indécis n'auront qu'à tenir compte, pour juger, des éléments apportés par le nouvel Atari est de ceux qui lui feront défaut selon la future utilisation de la machine.

Mathieu Brisou

Atari('c) voit double !





Le PC de poche d'Atari doit être commercialisé très prochainement...

Atari dispose d'une gamme de machines de plus en plus étendue. Dans un but d'efficacité, ou afin de ne plus mélanger les torchons et les serviettes, la firme annonce des changements dans sa structure et crée deux divisions.

La première, dirigée par Daniel Hammaoui, s'installe à Gennevilliers et traite des machines grand public. Les consoles de jeux en forment une part importante. La console VCS 2600, vendue 490 F, se taille encore un beau succès puisque 100 000 d'entre elles ont été vendues cette année. Mais Atari fonde surtout de grands espoirs sur la console Lynx, une console portable avec écran à cristaux liquides couleur (voir *Tilt* n° 68). Elle sera officiellement présentée en France lors du salon du jouet, en janvier 1990. Son prix, non encore fixé, devrait tourner aux alentours de 1 000 F, si l'on se réfère à son prix américain (150 $).

MICROMANIA

HIT PARADE
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	LES JUSTICIERS (Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3) Ocean (Amst)	1
2	INDIANA JONES US Gold - Arcade - (Amstrad, ST, Amiga, PC)	2
3	NEW ZEALAND STORY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
4	FORGOTTEN WORLDS Capcom (Amstrad, ST, Amiga)	3
5	VIGILANTE US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
6	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)	NEW
7	DOUBLE DETENTE Ocean (Amstrad, St, Amiga)	4
8	ROBOCOP Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)	8
9	CASTLE WARRIOR Delphine - (ST, Amiga)	7
10	BARBARIAN 2 Palace (Amstrad, ST, Amiga)	9
11	INDIANA JONES (Aventure) US Gold - (ST, Amiga, PC)	NEW
12	DRAGON NINJA Ocean (Amstrad, St, Amiga)	11
13	XENON 2 MEGABLAST Mirrorsoft (Atari St, Amiga)	NEW
14	POPULOUS Electronic Arts - (St, Amiga)	8
15	BLOODWYCH Mirrorsoft (Atari St, Amiga)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	BATMAN (Le Film) Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	THE STRIDER Capcom (Amstrad, ST, Amiga)
3	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga, PC)
4	LES 100% AMSTRAD (Opération Wolf, Afterburner R Type, Titan) Ocean (Amstrad)
5	SHINOBI Virgin (Amstrad, ST, AMIGA)

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

PARIS : Boutiques MICROMANIA :
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette Niveau -2
Métro et RER Les Halles 45.08.15.78
PRINTEMPS HAUSSMAN :
64, bd Haussman, Espace Loisirs sous-sol
Métro Havre-Caumartin 42.82.58.36
NOUVEAU
CENTRE COMMERCIAL GALAXIE PRINTEMPS ITALIE
30 av. d'Italie/Niveau 1/Rayon Musique-Micro
Métro Place d'Italie 45.81.11.50 Poste 4141

Atari renaît de ses cendres !



Jean-Philippe Delalandre

Un incendie d'origine accidentelle a ravagé les locaux d'Atari-France, au 9, rue de Sentou à Suresnes, le 29 août dans l'après-midi. L'incendie s'est déclaré dans une société voisine fabriquant des décors de théâtre, alors que des ouvriers ponçaient des éléments métalliques à proximité d'un local de peinture. Les étincelles ont mis le feu à des essences volatiles. Le feu s'est ensuite propagé rapidement aux autres sociétés situées dans le même immeuble. Douze casernes de pompiers ont été mobilisées, et il leur a fallu plus de deux heures pour maîtriser le sinistre. Les locaux ont été évacués à temps et sans trop de panique, mais trois pompiers ont été légèrement blessés lors de l'intervention. Chez Atari, comme dans les autres entreprises voisines, les dégâts matériels sont considérables : le toit s'est effondré, la plupart des documents ont été dévorés par les flammes, des *STE* et des transputers en test au labo sont allés rejoindre les fameuses montres molles au musée de l'imaginaire dalinien. Par chance, les locaux n'abritaient que le « stock tampon » d'Atari, la plus grande partie des machines se trouvant en un autre lieu. La comptabilité aurait également été sauvée. La gestion décentralisée du SAV étant assurée par les revendeurs eux-mêmes, les conséquences de l'incendie ne devraient pas se faire sentir dans l'immédiat pour l'utilisateur. Reste que le stock de pièces détachées a été détruit et que les revendeurs pourraient rapidement se trouver en rupture. La société s'est donc prématurément transférée dans ses nouveaux locaux de Gennevilliers (tél. : 40 86 27 64) qui devaient accueillir prochainement la nouvelle division grand public. La division professionnelle (Atari Businness Computer) devait quant à elle rester rue de Sentou. Vu l'état des bâtiments, il est peu probable qu'Atari retourne prochainement à Suresnes.

Les micro-ordinateurs constituent le second volet de cette division grand public. Les *ST* disparaissent au profit des *STE*. Le *1040 ST* continue cependant sa carrière et, accompagné d'un écran monochrome, coûte désormais 4 990 F. Les *Mega ST* passent sous le contrôle de la deuxième division : Atari Business Computer (ABC). Dirigée par Sam Mamane, ABC se trouve provisoirement privé de locaux, mais dispose en attendant mieux d'une vitrine chez Infomart au CNIT de la Défense. ABC propose deux grandes familles d'ordinateurs : la famille Motorola et la famille Intel. Font partie des Motorola les *Mega ST* basés sur un processeur 68000, mais aussi les *TT* (Thirty Two) basés sur un 68030. Ces derniers existeront en deux versions : monoposte et multipostes. La plus susceptible d'intéresser le bidouilleur personnel aura comme système d'exploitation le TOS, ce qui, en principe, la rend compatible avec la tribu des *ST*. Les autres *TT* fonctionneront sous UNIX, le système d'exploitation qui monte. La famille Intel — il s'agit plus prosaïquement de compatibles *PC* — commence avec des *AT* (processeur 80286 à 8, 12 ou 16 MHz) équipés de disques durs amovibles ou non et se termine avec des ordinateurs rapides basés sur un processeur 80386. Du tout venant.

Viennent ensuite deux produits commercialisés indifféremment par ABC et Atari Grand Public : Le STACY et le Portfolio. Le premier est un portable compatible *ST*, avec écran à cristaux liquides incorporé, 1 Mo de RAM, deux lecteurs de disquettes et plusieurs connecteurs, dont des prises MIDI In et MIDI Out. Cette caractéristique rend la machine particulièrement attrayante pour les musiciens. C'est d'ailleurs au Salon de la musique que la machine a été présentée pour la première fois en France. Mais le prix du STACY, 11 750 F, en fera sûrement hésiter plus d'un.

Le Portfolio est le nom désormais officiel de cette Arlésienne dont la presse a fait ses choux gras lors du Forum PC de février : le Pocket *PC*. Rappelons qu'il s'agit d'un compatible *PC* à peine plus gros d'une calculette avec un écran de 8 lignes et doté de logiciels résidents. Il disposerait d'un grand nombre de périphériques et de connecteurs pour le relier à un *PC* traditionnel (extensions mémoires, interfaces série et parallèle, lecteur de cartes adaptables à un *PC*, etc.). N'ayant pas encore eu l'occasion de les voir, nous ne pouvons qu'espérer les tester bientôt. D'autant que le seul prix dont Atari veuille bien faire état est celui du Portfolio lui-même : 2 990 F.

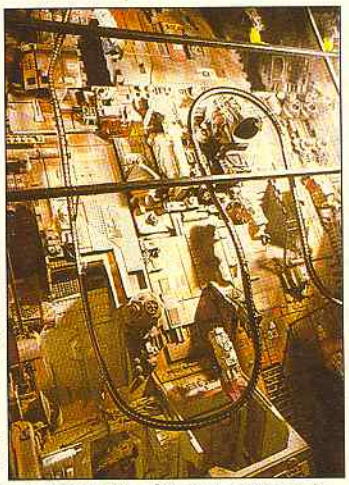
Quant aux autres appareils portant la marque Atari, ils restent en retrait, en sommeil pourrait-on dire. On pense surtout au Transputer et au lecteur de CD-ROM. Il n'empêche que la firme est particulièrement prolifique. La preuve : une gamme de calculettes au nom d'Atari devrait bientôt être lancée. Jean-Loup Renault

Ici on rêve

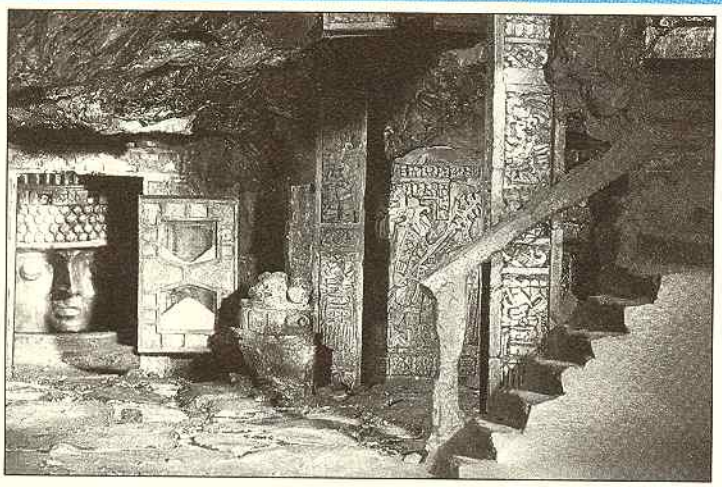


Depuis quelques temps déjà, la France voit se développer avec rapidité divers parcs d'attractions. Le problème est de se rendre dans ces parcs : problèmes de circulation, durée du voyage, etc. D'où l'idée d'intégrer un lieu de distraction dans la cité qui a présidé à la création du projet Planète magique. Ce projet est né de l'imagination de Jean Chalopin. Ce dernier est connu du grand public grâce à *Ulysse 31*, *la vie des Botes*, *les Minipouss*, *l'inspecteur Gadget*, etc. Parti aux États-Unis dans le seul but de créer des dessins animés, il est devenu rapidement un passage obligé en prenant la première place parmi les producteurs américains de ce type de créations audiovisuelles. Bref, Jean Chalopin est synonyme de Succes Storie. Mais, il ne pouvait en rester là !

Situé en plein troisième arrondissement de Paris, à deux pas du Conservatoire national des arts et métiers, Planète magique est abritée par l'ancienne Gaîté lyrique. Inauguré en 1862, le théâtre de la Gaîté, devenu Gaîté lyrique, était essentiellement destiné aux operettes. Ainsi, Offenbach l'a dirigé pendant six ans. Fermée une première fois en 1963, elle faillit bien être détruite pour laisser place à un parking. Ouvrant à nouveau en 1973 pour accueillir le TNP, ce théâtre fut définitivement fermé en 1979 mais inscrite en 1984 à l'inventaire supplémentaire des monuments de Paris. Installer dans un tel lieu un espace de loisirs nécessite évidemment quelques travaux... Comment les concilier avec le statut du bâtiment ? Les architectes ont résolu ce dilemme en conservant la façade et en refaisant intégralement l'intérieur. Certains critique-



Apesantaria : devenez cosmonote.

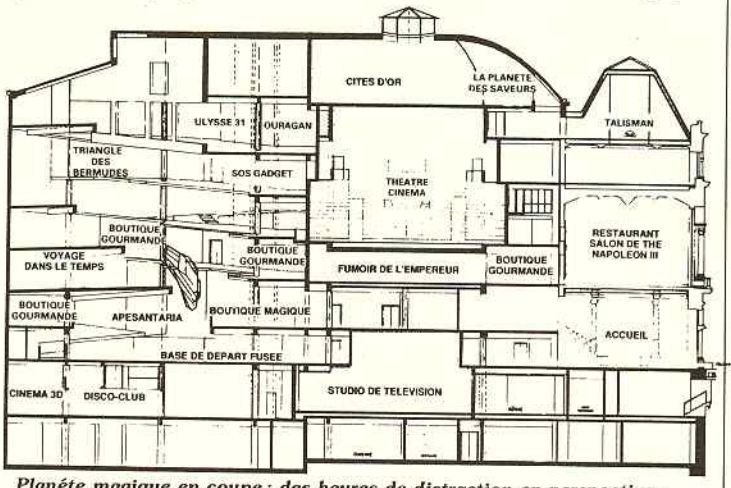


Indiana Jones en herbe, l'univers des Cités d'or est fait pour vous !

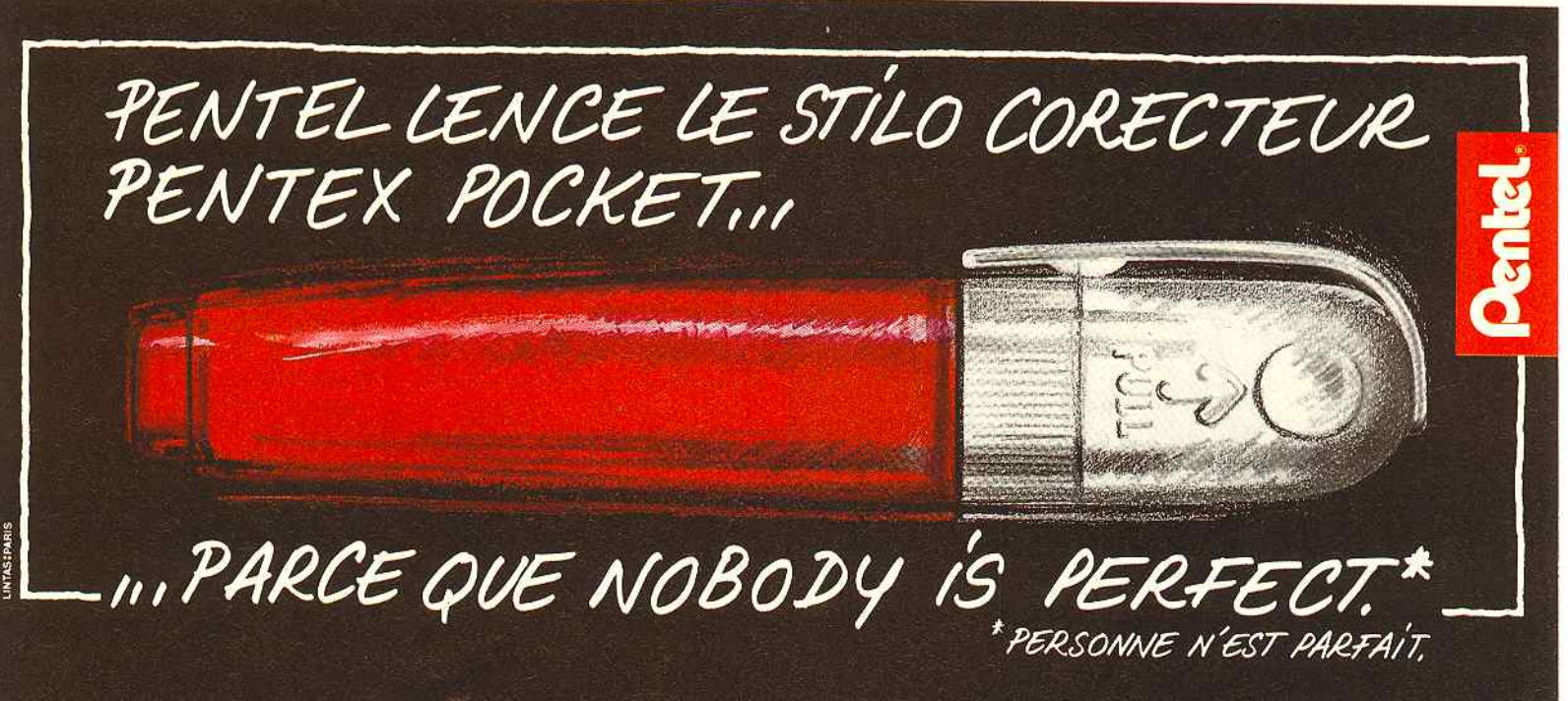
ront cette attitude. En ce qui nous concerne, nous trouvons l'idée très bonne. L'essentiel n'est-il pas ces 11 000 m² dédiés aux loisirs. Planète magique s'articule autour de divers pôles. Le principal est constitué de sept univers de jeux de rôle et d'aventures... Le principe est simple, des équipes constituées en fonction de classes d'âge partent à l'aventure et doivent résoudre des énigmes, passer des épreuves, découvrir des éléments. Tout cela dans des décors mettant en scène des automates, des odeurs correspondant à l'univers dans lequel on évolue. On nous promet aussi des hologrammes spectaculaires... Régi par un système informatique élaboré, les activités se déroulent de telle façon que deux équipes ne se trouveront jamais par hasard dans une même salle. La quête sera donc une véritable aventure et l'on ne pourra en aucun cas obtenir une aide extérieure. Les scénarios proposés sont : *Talisman*, un univers dans le style *Dark Castle*, *le Triangle des Bermudes*, avec une phase de tir à 24 postes, *Perdus dans l'ouragan*, un univers où tout bouge, *Les Cités d'Or*, dans le plus pur style *Indiana Jones*, *la Machine à remonter le temps*, où l'on est accompagné par un robot, *Apesantaria* où découvrir l'état d'apesanteur et *la Maison de l'inspecteur Gadget*. Voilà qui promet, non ? Au fait, n'oublions pas l'ascenseur qui est en fait une fusée ! Planète Magique c'est aussi des attractions plus simples nommées Kiosques. Ainsi, il sera possible de goûter du chocolat sous des éclairages différents. Constat : ça change le goût ! Dans le même ordre d'idée, on nous promet des kiosques gourmands qui seront rappels d'attractions. Autre pôle : l'audio-visuel. Planète Magique abrite un studio de télévision complet, qui servira à la production d'émissions télévisées. A terme, une radio FM destinée aux jeunes sera aussi présente. Un Vidéorooms d'accès libre permettra de visionner des dessins animés, une salle de cinéma en 3D est prévue, mais aussi une salle de spectacle de 350 places (cinéma, théâtre), une discothèque, etc. Signalons aussi la présence de restaurants. C'est vraiment Byzance ! Pour le prix d'entrée, il faut distinguer deux zones. L'une « sous carte », l'autre « hors carte ». Dans la première, les accès s'effectuent par le biais d'une carte magnétique sur laquelle un crédit d'unités est inscrit. On retire un certain nombre d'unités de crédit pour la participation de telle ou telle activité. Notez que cette carte sert aussi à mémoriser le score de son porteur. Dans la zone sous carte on trouve les univers de jeux évoqués plus haut et divers kiosques. La zone hors carte est d'accès libre mais la participation aux activités peut-y être payante. Il en est ainsi du restaurant haut de gamme situé dans cette zone. Nous avons évoqué la partie informatique régissant cet ensemble. Structuré à base de Macintosh reliés entre eux, son rôle est de gérer le déroulement des activités mais prend aussi en charge le réseau de billetterie. Ce système fonctionne en quatre langues (français, anglais, allemand, italien), ce qui conforme le côté international de la Planète Magique. Du reste, Jean Chalopin ne rêve-t-il pas d'étendre ce concept à d'autres cités ?

Deux indications pour conclure : la Planète Magique disposera aussi de jeux d'arcades (on nous promet 200 bornes) et ouvrira ses portes au public le 3 décembre 1989. D'ici là, patience !

Mathieu Brisou



Planéte magique en coupe : des heures de distraction en perspective...



Battus à domicile !

Le gagnant du concours européen de *Populous* est français ! Malgré la ténacité de ses adversaires, notre dieu gaulois les a tous vaincus avec une déconcertante facilité. Régis Périchon, notre champion profitera de son prix, deux semaines à Hawaï, pour se remettre de ses émotions.

Cocorico ! La grande finale européenne du concours *Populous*, s'est terminée par l'éclatante victoire de la France. Organisé par *Electronic Arts* (Royaume-Uni), *Tilt* (France), *Powerplay* (République fédérale d'Allemagne), et *Dator Magazine* (Suède), ce championnat s'est déroulé sur des *Amiga*, reliés par modem. Chaque pays avait effectué une sélection nationale. Régis Périchon (France), Keneth Littla (G.B.), Andreas Grosskopf (R.F.A.), Jens Schou (Suède) sortirent vainqueurs d'un premier tour organisé au niveau national.

- Le combat des dieux -

Le 1er septembre 1989... le jour de la grande finale, il est onze heures. Tout est prêt, notre Bélénos national doit affronter Odin, son homologue teuton. Entretemps, le Merlin de la perfide Albion en découd avec le Thor suédois. Les vainqueurs sont désignés au meilleur des trois manches. Merlin met deux heures pour réduire Thor en poussière ! Bélénos, lui, atomise son adversaire germain en cinquante minutes, sans concéder une manche. Pas Toutatis ! Voilà ce qui arrive à qui ose se mesurer à une divinité gauloise. Merlin en tremble déjà ! Quinze heures, au quartier général d'*Electronic Arts*, il revise sa tactique avec les spécialistes de *Populous*. Dans les locaux de *Tilt*, Bélénos vérifie calmement si la liaison par modem est opérationnelle. Le combat s'engage après quelques problèmes de connexions téléphoniques. Première manche : notre champion affaiblit l'Anglais à coups de soulèvements de terrains (techniquement nommés « volcans du pauvre »). Ce dernier résiste aux attaques gauloises avec toute son énergie. « Il est fort » murmure Bélénos. Mais au bout d'une demi-heure, un message nous parvient d'Angleterre : « j'abandonne ! » Un à zéro, ça commence bien. Nouveau message britannique : « Tu ne m'auras pas ! ». Lors de la deuxième manche, Kenneth alias Merlin, se défend comme un forcené. Il utilise les mêmes armes que le Français mais rien n'y fait. Au bout de quarante minutes, message de l'Anglais, « Je félicite le champion de Populous ! ».



Dieu pose pour la postérité !

Victoire ! Rires et cris de joie dans les locaux de *Tilt* ! Régis Périchon est heureux, il ne réalise pas encore qu'il vient de gagner un voyage de deux semaines à Hawaï pour deux personnes ! Intéressant pour un surfer, non ? Interrogé sur sa technique de jeu, il répond : « L'important, c'est d'envahir dès que possible le camp adverse. Faites progresser votre leader en changeant souvent de direction, jamais en ligne droite. Donnez à intervalles réguliers, l'ordre de construire des maisons à votre peuple. Au fur et à mesure que votre leader progresse, provoquez des soulèvements de terrains. Cela détruit efficacement toutes les constructions ennemies. Remodelez le terrain derrière vous pour installez votre colonie et l'affermir. Au bout de quinze minutes, la partie devrait déjà être en votre faveur. Votre population (donc votre pouvoir) croît plus rapidement que celle de votre adversaire. Il ne reste plus qu'à porter le coup de grâce par des attaques (volcan ou chevalier). Merci pour vos précieux conseils, maître.

Dany Boolauck



Régis Périchon, en pleine concentration pendant le combat final.

Livres et micros

Le livre des pirates

Il est fort rare de s'amuser en lisant un livre consacré à l'informatique. Cet ouvrage du célèbre club allemand Chaos Computer Club, dont le nom est désormais associé à quelques spectaculaires affaires de piratage informatique (intrusion dans des ordinateurs de la NASA, par exemple) fait heureusement exception à la règle. L'humour qui imprègne la série d'articles composant cet ouvrage collectif reflète l'attitude méfiante et ironique du club à l'égard de l'informatisation croissante de la société. Avec Orwell et Mac Luhan comme références obligées, les auteurs passent au crible divers aspects éthiques, juridiques et techniques du piratage des grands réseaux informatiques mondiaux, dénoncent les jeux néo-nazis et se livrent à une « critique de la raison digitale ». « Protecteurs clandestins des données ou bouffons d'une société informatisée », ils revendiquent une liberté totale d'accès aux informations tout en s'inquiétant de l'extraordinaire vulnérabilité des systèmes informatiques. Mais ces justifications apparemment contradictoires ne les empêchent pas de reconnaître que le pur plaisir de défier la machine constitue leur motivation principale. Une attitude provoquante et démystificatrice, un livre qui apporte une bouffée d'air frais (*Danger, pirates informatiques*, Plon).

Jean-Philippe Delalandre

CIS : du nouveau !

Située au-dessous de la Loire et connue pour ses extensions sur *Amiga*, la société CIS annonce diverses nouveautés pour la rentrée. Pour *Amiga 500*, une interface Midi produite par une entreprise anglo-saxonne du nom de Mimetics est annoncée à 390 F. Ce prix très faible la positionne de manière fort agressive par rapport à ses concurrentes les plus directes. Toujours pour *Amiga 500*, mais compatible avec l'ancêtre (le 1000), un disque dur de 30 Mo est proposé à 4 990 F. Le temps d'accès moyen est de 65 millisecondes ce qui s'avère très convaincant. En outre, CIS annonce l'avènement de nouveaux périphériques vidéo et, en novembre, une nouvelle version de *Perfect Sound* est annoncée. Celle-ci sera disponible à moins de 1 000 F. Une mise à niveau est prévue : elle sera facturée moins de 300 F. A signaler aussi la venue de *Deluxe Paint II* en version française, d'un programme de *Desktop Presentation* et d'un logiciel de trucage vidéo en temps réel. Tout cela fonctionnera bien sûr sur *Amiga*. Nous vous reparlerons prochainement de ces divers produits.

Mathieu Brisou

GREAT COURTS

Blue Byte





THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.



Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis ! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiez vos amis en Sparing-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coups droits, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem...si vous êtes prêts.

ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM

UBI SOFT

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

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Le prix d'Excellence !?

L'*Amiga* n'est pas renommé pour la qualité de ses outils bureautiques. Sauf exception, les résultats sont, il est vrai, des plus décevants. Qu'en est-il du traitement de texte *Excellence !* tant loué par son promoteur ?

L'arrivée d'un traitement de texte à vocation professionnelle sur *Amiga*, est encore (malheureusement ?) un événement qui marque. *Excellence* ! est un traitement de texte développé spécialement pour l'*Amiga* par MSS — une entreprise américaine spécialiste de cette machine. Aussi ont-ils réussi à utiliser au maximum les ressources de cet ordinateur.

Il se sert de son propre plan de travail ce qui permet de repartir sur le Workbench et lancer une autre application, si la quantité de mémoire disponible le permet.



La mise en page est intégralement représentée en WYSIWYG.

De plus, on peut ouvrir plusieurs textes simultanément — pour les comparer, ou couper-coller de l'un à l'autre (et réciproquement). La fenêtre de travail permet, grâce à une règle de type *Mac Write*, de changer les marges à gauche et à droite, la justification (gauche, droite, centrée, alignée à gauche et à droite), de poser des taquets de tabulation (gauche, centré, décimal, droite) et de modifier l'interlignage facilement à la souris. Deux barres de défilement, en hauteur et en largeur, permettent d'envisager de traiter des textes débordant le cadre de l'écran. Le déplacement dans le texte est facilité par des « commandes clavier » qui permettent aux « pros » de se passer de la souris. Les changements de polices et de styles de caractères, les en-têtes et bas de page, les notes en bas de page (numérotées automatiquement ou non) et même le multicolonnage sont affichés à l'écran. Les graphiques que vous insérez sont traités comme de gros caractères. Hélas, l'impression avec une imprimante non Postscript ressemble davantage à une copie d'écran (de qualité tout de même) qu'à de la typographie fine. C'est dommage compte tenu des qualités d'utilisation que présente par ailleurs ce traitement de texte. D'autre part, l'impression peut être réalisée en couleurs si vous possédez l'imprimante *ad hoc* (sinon, tintin !). Parmi les possibilités supplémentaires, on trouve le publipostage pour envoyer facilement des lettres personnalisées ; une fonction calcul ; une gestion d'index ; le dictionnaire en ligne afin de pallier les fotes d'orthografes élémentaires, et, pour ceux qui aiment personnaliser leur traitement de texte, la fonction glossaire qui, outre sa fonction normale, gère des macro-instructions — stockage de suites de commandes à enchaîner automatiquement. Que ceux qui auraient entendu parler d'un *Check Grammar* et d'un dictionnaire des synonymes ne cherchent pas, ils ont disparu à la traduction. La langue anglaise est plus simple, n'est-ce pas ! Le prix d'*Excellence* !, 2 190 F, semblera un peu élevé à ceux qui n'ont pas d'imprimante Postscript qui permet de tirer le maximum de sa puissance. Mais ses qualités et ses performances en feront sûrement craquer plus d'un, d'autant que la documentation en français est claire et bien rédigée.

Laurent Plassent

Il ne fait pas de doute qu'à la marque Lamborghini était à s
constructuer de Sant'Agata s'é
années, non seulement grâce à l
l'audace de leur conception, mais
production et de performance rem
supercars les plus intéressantes
dignement avec les créations des
gamme 1969 tous les regards ét
phénoménale Miura S, une automobi
entier dès le salon de Genève 196
fondation de la firme!) avec son
ne toucheant que momentanément l
En 1970 encore, ce modèle continu
alors que la version définitive
véritable légende à cette époque
Aux côtés de cette star, on t
places confortable et très rap
dorsale de la production Lamborgh
un nombre plus que respectable
Sant'Agata), et la Jarama, une
toutefois par un "styling" disc

Illustration de la qualité d'impression avec une imprimante matricielle.

Test d' Excellence! pour *Tilt*

Traitement de texte Wysiwyg. On peut changer *le style*, les fontes...

et inclure des graphiques: dont on peut changer la taille

Varier les corps et les polices permet de réaliser certains effets. Mais, n'en abusez pas.

TILT
MICROLOISIRS

ECONOMISEZ 59 F

et recevez en cadeau une superbe pendulette TILT.



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recevrez votre magazine directement chez vous, vous réaliserez des économies et, EN PLUS, vous recevrez GRATUITEMENT cette pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

Avec ce cadeau spécialement réalisé pour TILT, vous serez toujours à l'heure de la Micro.

Format de la pendulette TILT : 5 " 1/4. Pile fournie

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT AU MAGAZINE TILT.

OUI, JE M'ABONNE

Je recevrai donc les 12 prochains numéros de TILT, dont le numéro spécial "Le Guide Jeux et Micro" pour 215 F* seulement, au lieu de 274 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 59 F.

**Etranger = + 87 F. Avion : nous consulter.*

MON CADEAU

J'ai bien noté que je recevrai gratuitement, en cadeau, une pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

☐ Je joins mon règlement, à l'ordre de TILT, par chèque bancaire ou postal.

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro.

Date d'échéance :

Date : Signature :

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal | | | | | | Ville .....

V 70

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

A RENVOYER

OFFRE SPECIALE
Des économies + un cadeau



ABONNEZ-VOUS À TILT.



VOUS RECEVREZ :

11 NUMEROS MENSUELS

+ 1 NUMERO SPECIAL
"Le Guide Jeux et Micro"

+ 1 SUPERBE CADEAU
une originale pendulette à quartz montée sur une véritable disquette.

Renvoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).

TILT MICROLOISIRS

Marboeuf Bruzeau & Associés

Cette carte d'abonnement est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS
LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09

L'AVENTURE COMMENCE LORSQUE RICK DANGEROUS, UN SUPER HEROS COLLECTIONNEUR DE TIMBRES, SE TROUVE EN GRAND DANGER ET S'ECRASE AVEC SON AVION QUELQUE PART EN AMERIQUE 4, DU SUD.

COMBIEN DE TEMPS POURRA-T-IL SURVIVRE, CELA DEPEND DE VOUS!
RICK DANGEROUS EST DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC, C64, ATARI ST, AMIGA ET IBM PC.

FIREBIRD





RICK DANGEROUS

© 1989 CORE DESIGN LTD.

MICROPROSE FRANCE: 6/8, RUE DE MILAN - 75009 PARIS TEL: 45 26 44 14

Objectif 36.15

La télématique c'est l'avenir ! Cet adage véhiculé par France Télécom cache une réalité plus sombre. Le casse-tête est de réussir à créer un petit serveur avec des moyens limités ? Il existe une solution. D'ailleurs la voici...

La création d'un serveur télématique pose bien des problèmes. De nombreuses associations, PME/PMI et autres désirent mettre en place un tel système dont les avantages en termes de souplesse et de rapidité s'avèrent incontestables. Mais, comment procéder ?

Certains se tournent vers le RTC (Réseau téléphonique commuté) car les formalités administratives sont inexistantes. Ils installent, par l'intermédiaire d'un modem, un ordinateur sur une ligne PTT classique. Ce système fonctionne bien mais pose problème dès que le nombre d'accès est important.

— Du RTC au 36.15 —

Pour que seize personnes puissent se connecter, il est nécessaire d'avoir seize lignes téléphoniques et bien évidemment seize modems ! L'investissement est élevé et l'on doit être en mesure de pallier la moindre défaillance du matériel 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Autre inconvénient du système : la prestataire de service ne réalise aucun gain sur les heures de connexion facturées comme une communication classique... Certains utilisateurs se connectent par l'intermédiaire du 16 et la facture monte vite, trop vite pour qu'ils y reviennent.

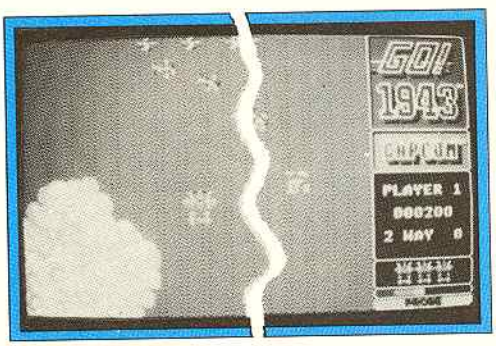
D'ou l'intérêt du kiosque télématique (le célèbre 36-15). Le tarif est le même pour tous et le prestataire de service touche de l'argent sur les heures de connexion. Il s'agit donc du bon moyen pour rentabiliser son matériel. La création d'un serveur de A à Z sur le kiosque se révèle cependant tout aussi coûteuse et complexe qu'en RTC. A la limite plus complexe même puisque diverses démarches administratives sont nécessaires pour obtenir un accès. Reste la solution de l'hébergement. Cette technique consiste à faire fonctionner son serveur sur le matériel d'une société spécialisée en télématique. En contrepartie, cette entreprise touche une partie des sommes dues aux heures de connexion engrangées par votre serveur. On est déchargé des tâches de maintenance et d'entretien du matériel et du logiciel. Très répandue dans les milieux professionnels, cette méthode connaît un second souffle grâce à divers serveurs situés sur le 36-15 et proposant un hébergement direct et peu coûteux. Votre serveur devient une rubrique à part entière d'un service déjà constitué. La mise en place est simplifiée à l'extrême puisqu'elle s'effectue grâce à un simple Minitel !

Pour 593 F, 2ST Télématique propose une boîte à outils expliquant comment créer un serveur sur HELI (36-15 code HELI). Guide d'écriture, système d'arborescences, applications standards (messageries, BAL, P.A., etc.) sont présents à l'appel ! La gestion de l'ensemble s'effectue par le biais d'un accès dit gestionnaire qui permet de créer ses pages, de valider les messages, de comptabiliser le nombre d'heures de connexion. Le partage des versements s'effectue sur la base des 50/50 dès la première heure de connexion et ce jusqu'à 100 heures par mois. Au-delà, votre part passe à 55 % jusqu'à 300 heures, à 60 % jusqu'à 600 heures, etc. Basé sur un principe tout à fait comparable, SER et SERV (toujours sur 36-15) proposent eux un reversement sur une base de 50/50 à partir de 30 heures de connexion mais offrent une documentation quasi gratuite. A vous de faire le bon choix ! D'autant plus que bien d'autres services sur le kiosque proposent ce système. Faites jouer la concurrence. Attention toutefois : certains impératifs légaux doivent être respectés pour mettre en place un service sur le 36-15. Avant de plonger tête baissée, renseignez-vous...

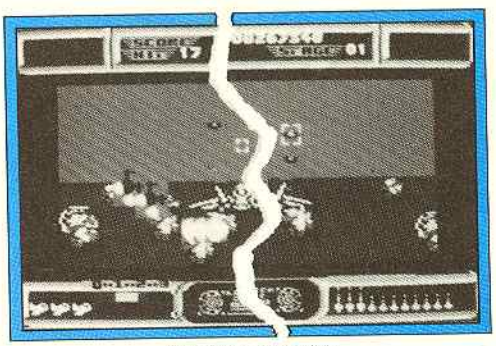
Mathieu Brisou

CONCOURS FLOPS : les résultats

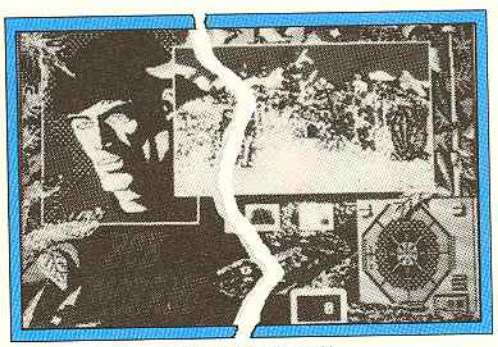
Il n'y a pas à dire : les jeux ratés font recette. Vous avez en effet été fort nombreux à participer à notre concours Flops. Visiblement la perspective de visiter les égoûts de Paris vous a stimulé. A moins que ce ne soit le plaisir de contester l'avis de la Rédaction de *Tilt* ! Si c'est le cas vous risquez d'être déçus...



1943 (Atari ST).



Afterburner (C 64).



Bob Morane (PC).

NATHAN LOGICIELS

Astérix

COKTEL VISION

LE COUP DU MENHIR

**UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.**



INSPIRÉ DU DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga



Panoramix a perdu la tête après avoir reçu le menhir d'Obelix.



Astérix décide de rechercher les ingrédients pour fabriquer la potion magique.



Le village est en émoi, les romains aux aguets, le devin charlatan, les sangliers en fuite et Obelix a faim.

ART-KAS

Vous fûtes fort nombreux à participer au concours Flops lancé dans le numéro 66 de *Tilt*. A défaut d'informations précises, nous en sommes réduits aux conjectures quant aux raisons de cette participation massive. Quoi qu'il en soit, nous avons introduit vos réponses dans notre ordinateur...
En première position, nous trouvons *1943* loin devant ses challengers. Rarement placé en tête, il est cité avec une telle constance qu'il se trouve en pôle position.
En seconde position, nous trouvons *Afterburner*. Ce jeu exécrable à souhait est fréquemment cité en début de liste et obtient la médaille d'argent. La troisième place fait honneur à un éditeur français puisque c'est *Bob Morane* qui se l'adjuge. Malgré tout, il semble que nombre d'entre vous, découragés par les mauvaises critiques, ne l'aient pas acquis. C'est pourquoi, la place de *Bob Morane* ne correspond pas tout à fait à sa véritable valeur. Il mérite à mon sens une médaille d'argent, ex-aequo avec *Afterburner*.
Les suivants sont regroupés en un peloton serré et disparate. Présenté comme un véritable succès commercial, *Out Run* arrive en quatrième position. Preuve que ce n'est pas parce qu'un logiciel se vend bien qu'il est bon comme le prétendent certains éditeurs ! Las, que d'acheteurs déçus par ce programme qui, la prochaine fois, y regarderont à deux fois... En 5 et 6, nous trouvons respectivement *Bionic Commando* (version *CPC*) et *Roger Rabbit*. Honnêtement, nous vous trouvons assez gentils pour ce dernier qui, non seulement est injouable, mais en plus s'avère parfaitement exécrable au niveau du maniement du jeu — changements de disquettes, temps de chargement, etc. Basé sur un principe déjà ancien, *Platoon* (version *ST*) vous déplaît. C'est normal : sa position de 7e dans le classement des softs les plus nuls est parfaitement justifiée. L'homme chauve-souris, *Batman, The Caped Crusader (CPC)* — à ne pas confondre avec le futur *Batman The Movie* —, classé en numéro 8. *Top Level* vient ensuite et s'intercale entre *Batman* et *Superman* (10).
Bien et maintenant, quel est l'heureux gagnant de la visite des égoûts parisiens ? Suspense... il répond au nom d'Anthony Bruchet et habite près de Nuits-Saint-Georges. Il a treize ans et rêve de remplacer son *MO5* par un *ST*. Il a une prédilection pour les jeux d'actions. Son préféré est d'ailleurs *Androïd*. Sa victoire est incontestable puisqu'il a trouvé sept titres sur les dix. Lisez plus attentivement les avis d'Acidric Briztou ! Soulignons que la liste de vos votes nous a fait chaud au cœur. Elle correspond relativement bien avec les avis de *Tilt* dans le dossier Flops.
Sur les dix, pas moins sept étaient proposés. Vous n'en avez introduit que trois en plus : *Out Run*, *Top Level* et *Superman*.

Jean-Loup Renault,
Mathieu Brisou

LMA : premiers jeux

Nous vous en parlions dans notre dernier numéro (*Tilt* n°69, page 28), Hurikan est un nouveau label français d'édition dépendant de la société LMA. L'objectif est de réaliser des jeux de qualité en matière d'arcade et d'aventure notamment. Le premier produit, *Vaux*, est un programme dans la lignée des aventures galactiques. Le principe est simple : vous devez faire des affaires en toute illégalité ! A discrétion et en fonction des moyens dont le joueur dispose, il est possible d'équiper son vaisseau de diverses armes, de se procurer du carburant et divers matériels. Bref, *Elite* et *Foft* ne sont pas loin. La principale différence et qu'ici, on pilote un vaisseau vu du dessus dans la plus pure tradition des kill-them-all préférés d'Alain Huygues-Lacour. Les décors évoquent plus *Goldrunner* que les graphismes 3D fils de fer d'*Elite*. Le fait est suffisamment rare pour être signalé. Pour conclure, soulignons que l'Amiga disposera d'un scrolling plein écran rapide et très doux et que la version ST en sera dépourvue. Elle offrira 3 000 tableaux de plus que le logiciel prévu pour le *Commodore*. Il n'en reste pas moins que nous sommes impatients de découvrir la version finale de ce programme.

Mathieu Brisou

Upgrade lit Tilt !

La rentrée d'Upgrade, éminent spécialiste du *ST*, se fait en fanfare avec un logiciel musical, le *FM Melody Maker*. Il se présente sous la forme d'une cartouche que vous reliez par un câble à votre chaîne stéréo. Comme son nom l'indique, *FM Melody Maker* devrait apporter la qualité de la modulation de fréquence à votre *ST*. Il propose en outre neuf voix simultanées. Le logiciel intégré offre un système de création musicale qui permet de composer une mélodie avec accompagnement et orchestration. Le choix est varié avec 78 instruments, une boîte à rythme programmable en temps réel et seize styles d'accompagnements. Le prix de ce micro-orchestre sera inférieur à 1 000 F. Présenté au Salon de la musique, il fera immanquablement l'objet d'un test dans une future rubrique création.
Upgrade lance en même temps un émulateur *PC* pour *Atari ST*. Son nom, *That's PC Speed*, parle peu à une oreille qui ne comprend pas l'anglais, mais avertit les anglophones qu'ils doivent s'attendre à un outil rapide. Il serait, en effet, quatre fois plus rapide qu'un *PC* 8086 à 4.77 MHz ! *That's PC Speed* est une carte de 9 cm de côté où trône un microprocesseur NEC V30 à 8 MHz et qui doit être installée à l'intérieur du *ST*.
Doté de l'émulation CGA (sur moniteur couleur) et/ou Hercules (sur moniteur monochrome), *That's PC Speed* offre une mémoire vive de 240 Ko à un *520 ST* et de 704 Ko à un *1040 ST*. Il accepte aussi bien les lecteurs simple face que double face. Un disque dur ne lui fait pas peur, à condition d'utiliser AHDI ; il permet même de booter à partir de ce disque dur. Pour le reste, tout serait parfait : gestion des ports série et parallèle, compatibilité Blitter, souris et processeur sonore. Nous attendons cette merveille pour la tester. Son prix, environ 3 000 F, est alléchant.
L'un de nos lecteurs est par ailleurs probablement devenu un vrai fan d'Upgrade. Il s'agit de Cristino Cabria, le gagnant du deuxième prix de notre concours PAO (voir *Tilt* n° 69). avec son journal *Materiali*. Impressionné par sa performance, Upgrade lui a offert aussitôt *Publishing Partner Master* pour remplacer la première version de *Publishing Partner*, avec laquelle *Materiali* avait été réalisée. Nous remercions ici la société Upgrade pour sa générosité et, surtout, pour l'attention qu'elle porte à notre journal.

Jean-Loup Renault

Jeu cherche programmeur

Maotic regroupe des noms connus dans le monde du graphisme : Blitz, Imagex et Tintamarre. Ils travaillent pour divers éditeurs et ont à leur actif plusieurs « *budget softwares* ». L'objectif des trois compères est d'étendre leurs activités. Jeu d'action à base de plates-formes, *Mauvais rêves* met en scène un personnage faisant un cauchemar. Dépourvu de jambes et de bras, il évolue dans un univers bizarre en quête de ses membres.
Monstres glauques, objets douteux, femme aguichante cachant divers pièges sont au menu. Il s'agit d'un projet sur disquette dont tous les graphismes sont réalisés. Décors, sprites du personnage et éléments principaux sont finalisés, le scénario aussi. Mais alors, quel est le problème, direz-vous ? *Mauvais Rêve* est en attente de développement car Maotic ne dispose pas de programmeur. Ce jeu français aux caractéristiques très spéciales ne verra donc-t-il pas le jour ? Toi programmeur de talent sur *ST* ou *Amiga*, vas-tu laisser les choses dans cet état ? Non bien sûr ! D'autant plus que les premiers écrans visionnés par *Tilt* sont prometteurs!

Mathieu Brisou

Un PC de plus

Dual annonce la venue de l'*Euro PC*. Architecturé autour d'un 8088 cadencé à 9,54 MHz commutable à 7,16 et 4,77 MHz, il offre 512 Ko de RAM en standard, Hercules et CGA. Interfaces série, imprimante, bus souris, slot demi-longueur sont en outre présents en version de base. La mémoire de masse est constituée en standard d'un lecteur 3 pouces et demi de 720 Ko formaté et le clavier dispose de 86 touches. Il est proposé à 4 990 F TTC avec un écran monochrome (1 000 F de plus pour un écran couleur). Disponible chez les revendeurs courant septembre sous la marque Dual Data, cet ordinateur se pose comme une alternative face aux divers compatibles d'origine douteuse. En outre, Dual Data annonce le Midipack, une carte d'extension musicale pour l'*Euro PC* (voir notre précédent numéro) et propose un compatible *AT (AT 201 MN)* au prix fort agressif de 9 990 F TTC avec écran monochrome.

Mathieu Brisou

DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "**le jeu du siècle**"



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

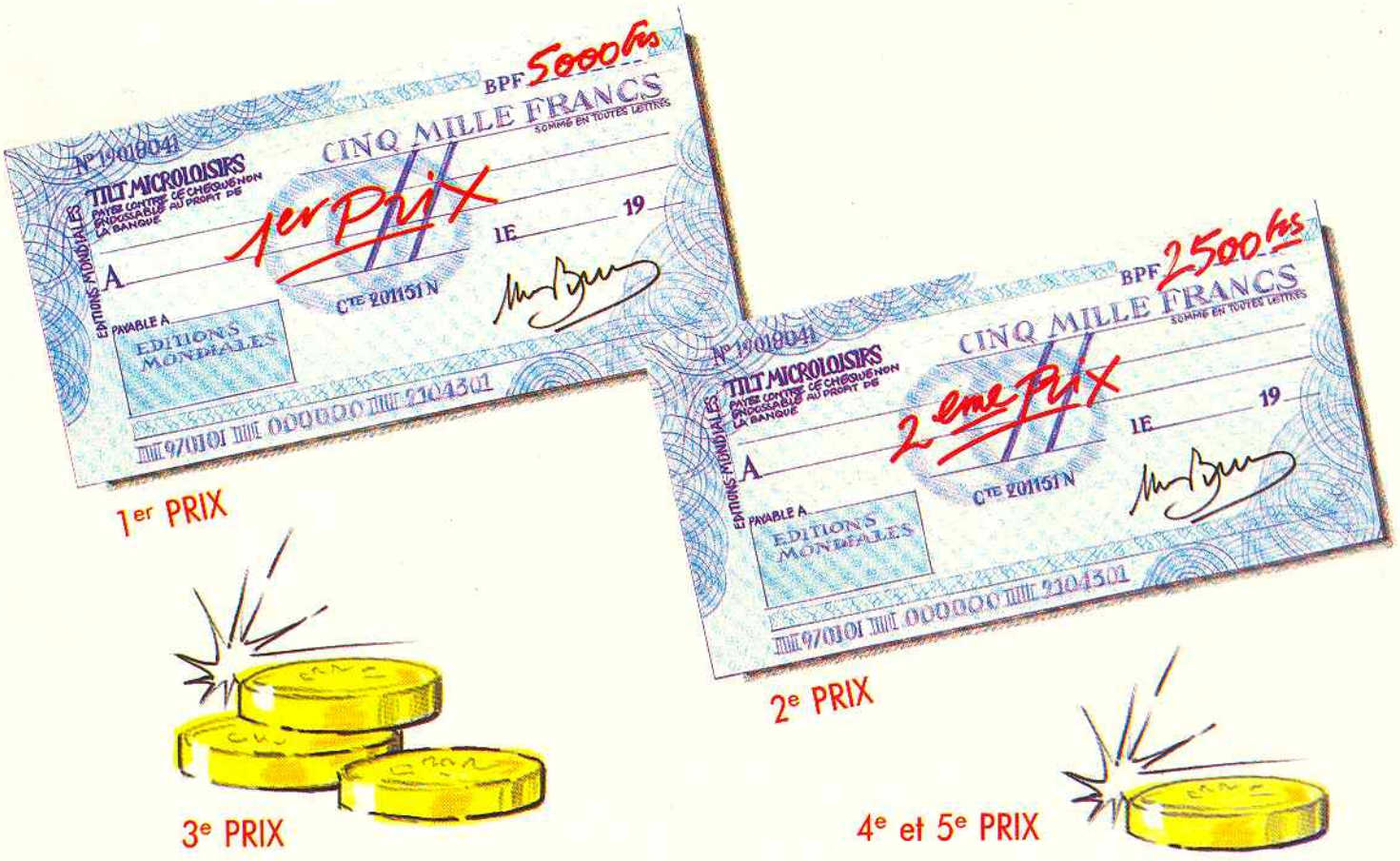
EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

TOUS AU SALO

Venez tenter votre chance
en participant à la sélection nationale le SAMEDI 14 OCTOBRE
à partir de 11 h sur le stand TILT.

Les 15 meilleurs joueurs (⋆) participeront
à la finale française le DIMANCHE 15 OCTOBRE à 11 h.
Les 5 gagnants formeront l'équipe française participant à
l'EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP.

CHAMPIONNAT FRANÇAIS DE JEUX MICRO VIDÉO



1er PRIX

2e PRIX

3e PRIX

4e et 5e PRIX

et de nombreux lots et cadeaux à gagner.

(⋆) Les finalistes français bénéficieront
d'entrées gratuites pour leur participation aux finales française et européenne.
Leurs repas seront pris en charge par TILT Microloisirs.

N DE LA MICRO



1ère rencontre européenne
entre la France, l'Espagne et l'Angleterre
Faites-vous sélectionner et devenez
l'un des 5 meilleurs joueurs français à défendre les couleurs
de TILT et de la France contre les équipes espagnole et anglaise.

Une chance supplémentaire de gagner les supers lots :

1er PRIX POUR L'EQUIPE GAGNANTE

15000 FF

(chèques de 3 000 F par joueur)

PRIX DU MEILLEUR JOUEUR EUROPEEN DE L'ANNEE

2500 FF

(par chèque)

Vous trouverez les détails des championnats français et européen page 27 dans le « Tilt journal ».

BON DE REDUCTION DE 10 F SUR VOTRE ENTREE AU SALON DE LA MICRO

(valable pour une seule entrée)

TILT vous offre 10 F de réduction sur votre entrée au Salon de la Micro (payez 20 F au lieu de 30 F, sur simple présentation de ce bon à découper rempli. MERCI).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : .....

Abonné OUI ☐ NON ☐



▼ *Prehistoric Isle.*

◀ *Ikari III.* ▼







▲ ▼ *Final Blow.*



▲ *Secret Agent.*



Final Blow

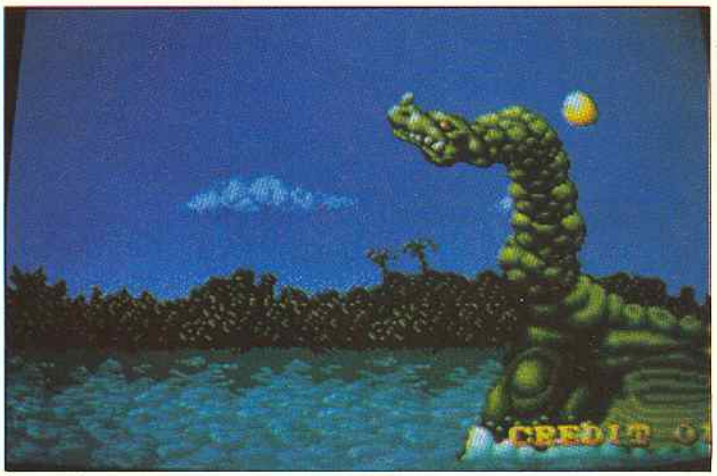
TAITO

Les amateurs de boxe vont se régaler avec le nouveau programme de Taito. Cinq boxeurs vous attendent et vous choisissez celui que vous désirez affronter en premier. Chacun d'eux présente des caractéristiques différentes et vous ne parviendrez à les battre qu'en adoptant une nouvelle stratégie adaptée à leur style. Le combat, très réaliste, est représenté de côté avec l'arbitre qui tourne autour des boxeurs, prêt à les séparer dès qu'il s'accrochent ou à compter à haute voix lorsque l'un deux s'écroule. Vous disposez d'une bonne variété de coups dont vous dosez la puissance en faisant des combinaisons entre les trois boutons de tir. Il est très difficile de maîtriser ce mode de contrôle dès les premières parties. Mais, si vous êtes tenace et que vous n'hésitez pas à investir quelques pièces dans la machine, vous finirez bien par y parvenir. Cela en vaut la peine car, ensuite, les combats sont passionnants avec des mouvements rapides et des coups très précis. Vous serez récompensé de vos efforts lorsque vous bloquerez votre adversaire dans les cordes et que vous obtiendrez votre première victoire par KO.
Mais l'humour n'est pas absent et on a parfois la surprise de voir un dentier voler à la suite d'un coup percutant. Un grand programme de boxe qui exige un solide entraînement.

Ikari III

SNK

Le programme *Ikari Warriors* est un grand jeu d'arcade, mais je n'ai pas vu le deuxième épisode qui ne semble pas avoir remporté un grand succès. Ce troisième programme de la série est un jeu de combat où l'on peut jouer à deux et qui est plus proche de *Pow* que d'*Ikari Warriors*. L'action débute alors que nos héros, genre Rambo, pataugent péniblement dans une rivière en combattant à mains nues des soldats ennemis. Mais une fois sur la rive, ils peuvent ramasser le couteau ou le fusil mitrailleur que laissent échapper leurs adversaires lorsqu'ils sont abattus. Le combat se poursuit dans des baraquements militaires. Il faut ensuite affronter des tanks et des hélicoptères. Ces derniers seront détruits de quelques rafales de fusil mitrailleur mais, si vous êtes désarmé, ce ne sera pas une partie de plaisir. Ce programme efficace n'est certes pas d'une grande originalité, mais les scènes sont représentées en 3D, avec un angle de vue plongeant. Ce cadrage très cinématographique crée un effet de profondeur très plaisant. La 3D permet un combat plus réaliste que celui des autres programmes de ce type, car on peut frapper dans toutes les directions et il est bien plus difficile d'éviter de se laisser encercler par l'ennemi. On remarquera le graphisme fort agréable et on appréciera la grande taille des sprites. *Ikari III* ne figure pas parmi les plus grands jeux d'arcade de l'année, mais les amateurs de beat-them-up seront séduits par la qualité des combats.



***Prehistoric Isle*, un coucou contre de grosses bêtes.**

Un combat de boxe pour commencer, suivi d'une difficile bataille contre d'innombrables ennemis, vous met en jambes pour une fantasia dans la préhistoire et vous transforme en agent secret.

Prehistoric Isle

SNK

Ce nouveau shoot-them-up de SNK doit son attrait à l'originalité de son scénario et à la qualité de sa réalisation. En 1930, deux aviateurs découvrent une île lointaine sur laquelle vivent encore des créatures préhistoriques. Aux commandes d'un vieux coucou, vous affrontez hommes des cavernes, ptérodactyles, dinosaures et bien d'autres créatures monstrueuses. On prend beaucoup de plaisir à découvrir sans cesse de nouveaux monstres dont les plus gros sont capables d'attraper votre avion dans leurs énormes mâchoires pour le broyer.
Le paysage tropical défile en scrolling horizontal, mais de temps à autre un scrolling vertical vous permet de monter le long d'un arbre gigantesque tandis que des hordes de ptérodactyles se lancent à l'attaque.
L'action a beau se dérouler en 1930, vous n'en récupérez pas moins des armes particulièrement sophistiquées. Il s'agit de modules de tir, très efficaces, que vous pouvez déplacer autour de votre avion afin de les disposer le plus efficacement possible. Vous pouvez aussi les utiliser en série, ce qui vous donne une puissance de feu impressionnante, mais ce ne sera pas de trop étant donné qui ce qui vous attend.
Prehistoric Isle est un programme magnifique avec des graphismes colorés qui font rêver, et une excellente bande sonore. Un shoot-them-up pas comme les autres pour un ou deux joueurs.

Secret Agent

DATA EAST

Ce nouveau programme de Data East met en scène les aventures d'un personnage fortement inspiré de James Bond. L'agent secret arrive sur les lieux de sa nouvelle mission à bord d'un avion et se lance dans le vide, sans une hésitation. Au cours de cette longue descente en chute libre, les premiers ennemis apparaissent et vous devez les abattre à coups de revolver. Le parachute s'ouvre, enfin vous atterrissez à Washington. Dès que vous touchez le sol, l'enfer se déchaîne sous la forme de terroristes armés qui surgissent de partout. Vous les abattez tout en ramassant des capsules qui augmentent votre puissance de tir. Dans la scène suivante, l'agent secret enfourche sa moto pour se lancer à la poursuite du reste de la bande qui tente de quitter la ville avec la personnalité qu'ils viennent d'enlever. Vous tirez sur les motos qui vous précèdent et vous sautez pour abattre les terroristes équipés de *jet packs*. Ensuite, vous rattrapez la voiture des ravisseurs qui tirent sur vous au bazooka. Bien d'autres épisodes vous attendent encore au cours de cette aventure qui vous mènera jusqu'au fond des mers pour affronter des hommes-grenouilles.
Les différentes scènes sont assez variées, mais finalement l'action se résume toujours à tirer sur tout ce qui bouge. *Secret Agent* est agréable et soigné. On se laisse prendre au jeu le temps de quelques parties, mais mieux vaut garder ses pièces pour d'autres programmes plus excitants.

Alain Huyghues-Lacour



Le monstre-gardien largue des mines.



Notez le lance-missiles latéral.



Chaque monstre-gardien possède son point faible à vous de le trouver... sans vous faire tuer.

Xenon II

ATARI ST

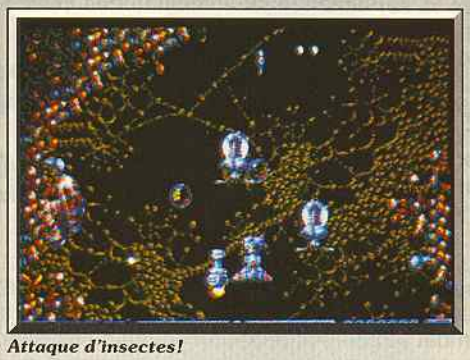
C'est le programme de la rentrée! Le jeu d'arcade à domicile est une réalité avec cette éblouissante création des Bitmap Brothers. Graphismes et animations donneront pleine satisfaction aux amateurs. Banzaï ! Branchez vos joysticks...

Imageworks. Conception et programmation: The Bitmap Brothers

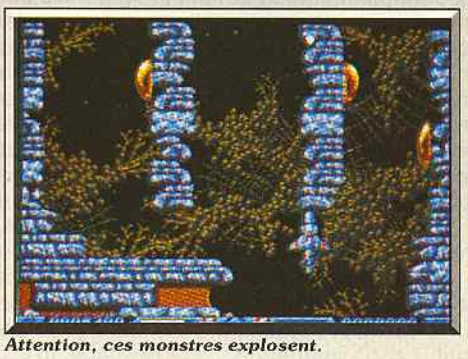
C'est toujours la même histoire! A chaque fois que je commence à croire que le shoot-them-up ne peut plus m'étonner, une bombe me tombe sur le moniteur. Après *Denaris* et *Silkworm*, voici Xenon II, Megablast des Bitmap Brothers! Pour la petite histoire, ces magiciens de l'octet nous ont déjà crée des bijoux tels que *Xenon I* et *Speedball*. *Xenon II* retrace votre combat contre les Xenites qui tentent de manipuler le temps pour dominer l'univers. Ils ont placé cinq bombes temporelles dans le passé. Votre voyage à travers les cinq niveaux du jeu suit l'évolution de la vie depuis l'ère primaire jusqu'à la période interstellaire. Votre objectif: détruire ces bombes au plus vite. Hélas, les radiations émises par ces bombes ont bouleversé l'écosystème de chaque monde où elles ont été placées. Des créatures habituellement inoffensives sont maintenant des mutants agressifs qu'il vaut mieux éviter ou... éliminer. A chaque fin de niveau se trouve le gardien: une gigantesque créature qui protège la bombe. Il suffit de détruire le gardien pour que la bombe soit neutralisée. Concrètement, *Xenon II*, se présente comme un shoot-them-up doté d'un scrolling vertical. ce dernier était censé être bi-directionnel (voir *Tilt* n°66, page 8). En fait la marche arrière n'est possible que sur une très courte distance. Le déplacement multi-directionnel du vaisseau est d'une étonnante fluidité. L'armement de base de votre zinc se résume à un canon à tir simple. Mais vous pouvez moderniser votre arsenal de deux manières: la capture de capsules et l'achat ou vente d'armes chez Crispin, l'armurier extra-terrestre. Dans le premier cas, tirez sur les capsules qui dérivent dans l'espace et capturez les armes ou boules de pouvoirs. Plus de vingt-quatre armes et pouvoirs sont à votre disposition: tirs latéraux, arrière, double canon frontal, méga-lasers, autofire, boucliers, mines et autres formidables surprises. Crispin, l'armurier, propose les mêmes armes trouvées dans les capsules, mais il vous offre la possibilité de choisir vos armes si vous avez suffisamment d'argent. Et le combat est le seul moyen d'en obtenir. En effet, comme dans *Blood Money* ou *Forgotten Worlds*, les monstres tués laissent des boules transparentes dont la taille est proportionnelle à la somme gagnée.

Cette possibilité de vente et d'achat n'est pas une idée gratuite. L'attaque des monstres et la disposition des décors diffèrent à chaque niveau d'où la nécessité d'adapter son armement. Inutile de chercher l'armurie de Crispin, il se manifeste automatiquement à mi-parcours et en fin de niveau.

L'action reste très classique, des vagues de monstres surgissent de tous les côtés mettant à rude épreuve vos réflexes. Des canons latéraux forment avec leurs projectiles des barrières mortelles (comme dans *Xenon I*). A la fin de chaque niveau se trouve l'effroyable et titanesque monstre-gardien. La destruction de ces gardiens nécessite une stratégie particulière pour chacun d'entre eux. Rien de vraiment original dans tout cela direz-vous. C'est vrai, pourtant il suffit d'y jouer une fois pour être conquis! La beauté des graphismes n'a jamais atteint un seul degré de perfection dans un shoot-them-up. Les monstres sont des insectes et des reptiles d'un réalisme renversant. L'immense araignée du deuxième niveau est un bon exemple. Elle est



Attaque d'insectes!



Attention, ces monstres explosent.



Crispin l'armurier-alien.

répugnante à souhait quand elle se met à marcher sur sa toile (que vous devez détruire avant de l'attaquer). Au premières attaques, elle se met à pondre des œufs qui éclosent aussitôt, libérant de petites araignées. Ces dernières retissent la toile que vous tentez de détruire tout en tirant sur vous: sublime! De même, les reptiles ondulants du troisième niveau donnent des frissons dans le dos! Toujours au troisième niveau, des crustacés vous balancent des balles ricochantes alors que vous êtes pris dans un étroit corridor! Ce délire visuel est réhaussé par l'extraordinaire effet de profondeur donné par les scrollings différentiels des trois plans du décor. Bref, on ne résiste pas à l'envie d'y jouer. Un bon conseil: pour éviter les crampes, munissez vous d'un joystik ayant un bouton de tir assez large.

Pour conclure, ce logiciel aurait pu prétendre à la plus haute note s'il n'y avait pas ce problème de jouabilité. C'est vraiment dommage car il est irréprochable dans tous les autres domaines de jeu: excellents graphismes et animations, superbes bruitages et fonds musicaux, action captivante. Nous, nous l'avons tout de même hautement apprécié. Un must malgré tout. Dany Boolauck

Type: action
Intérêt: 17
Graphisme: ★★★★★★
Animation: ★★★★★★
Bruitages: ★★★★★★
Prix: C

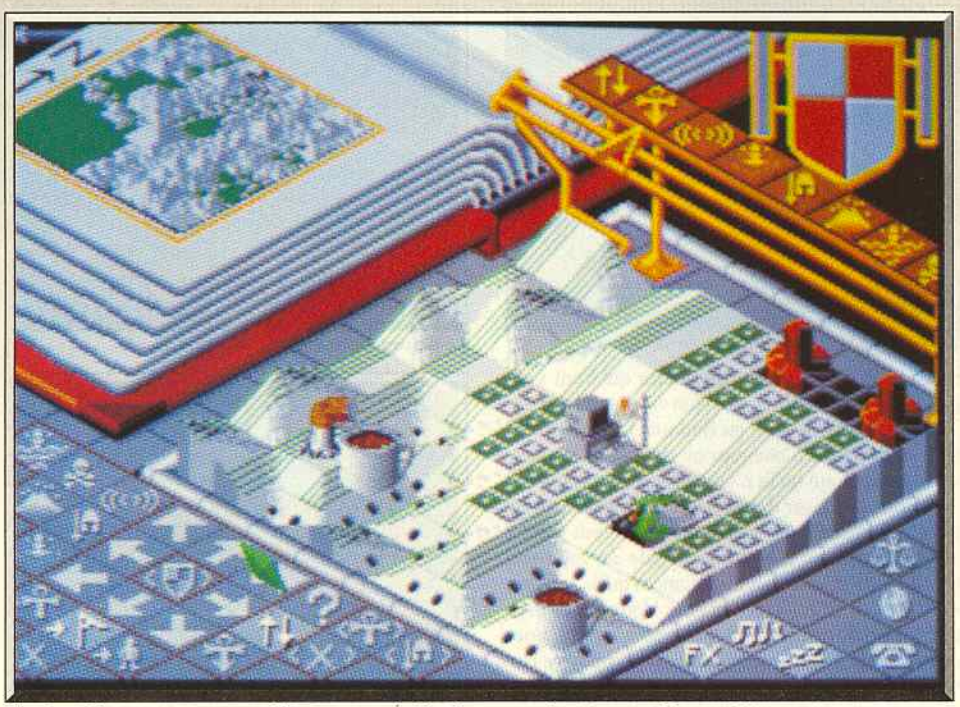
Populous Data Disk

AMIGA et ST

Aussi attrayant que son prédécesseur, ce Data disk *est une réussite. Seuls les décors et les personnages ont changé et les créateurs ont fait preuve, dans ce domaine, d'une incontestable originalité. Révisez toutefois votre stratégie, l'ordinateur est plus agressif, notamment dans les niveaux élevés. Ce «Populous II» est un must pour les inconditionnels de ce programme..*

Electronic Arts; conception: Bullfrog.

Vendu à plus de 65000 exemplaires, en Europe, *Populous* (voir *Tilt* n°65, page 38) est un des best-sellers 1989 sur 16 bits. Encouragé par cet extraordinaire succès, Electronic Arts commercialise un data disk qui, rappelons-le, fonctionne à l'aide d'une disquette *Populous*. La prise en main est un peu compliquée mais la notice vous évitera tout faux pas. La majeure partie des éléments du jeu reste identique à *Populous I*: mêmes règles de jeu, mêmes noms pour les 512 mondes. En revanche, les paysages et les personnages de *Populous I* sont remplacés par d'autres. Tout à fait surprenant! Dans The Bits Plains, par exemple, les terres sont représentées par du papier listing! Au lieu des traditionnels obstacles tels que des pierres ou des arbres, on découvre des tasses de café et des mégots de cigarettes. Les maisons sont remplacées par des ordinateurs et devinez qui s'affronte: Atari contre Commodore! Silly World est un monde peuplé d'extra-terrestres vivant dans de superbes habitations aux lignes futuristes. Indiens et Cow-boys s'affrontent dans The Wild West avec les clichés habituels: tipis, forts et accoutrements de circonstance. Dans la Révolution française, les Français livrent bataille aux Anglais sur fond de Bastille, Arc de triomphe et autres guillotines! Pour finir, le blockland simule un jeu de légo! Les blocs se font et se défont avec un changement de couleurs: délirant! Et la stratégie dans tout cela? Rassurez-vous, il y en a et croyez-moi, l'ordinateur est un adversaire plus coriace que dans *Populous*! Un conseil, révisez toute votre tactique d'expansion démographique et d'attaque. Techniquement aussi bien réalisé que son prédécesseur, *Populous Data Disk* est un must pour les fanas de stratégie. Si vous aimez le premier, celui-là ne vous décevra pas. A noter que la même disquette fonctionne indifféremment sur *Amiga* et *ST*. Dany Boolauck



The Bits Plains propose une délirante guerre d'ordinateurs: Atari contre Commodore.



The Wild West: Ugh!



Un Silly Land déroutant.



La Révolution française.

Type: stratégie
Intérêt: 18
Graphisme: ★★★★★
Animation: ★★★★★
Bruitages: ★★★★★
Prix: B



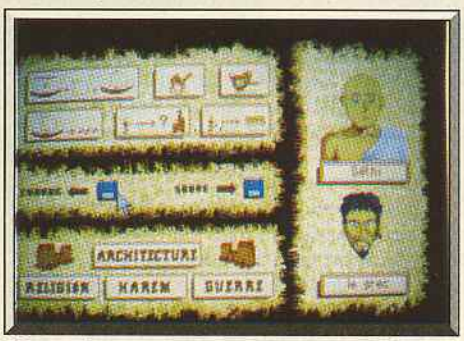
Les Hyksos attaquent ! envoyez-leur des flèches et contrôlez l'avance du char.

Nil, dieu vivant

ATARI ST

Mêlant habilement stratégie, commerce et jeu d'action, Nil, dieu vivant *vous plonge dans l'Egypte ancienne. Pourrez-vous retrouver votre rang et devenir Pharaon malgré la malédiction divine ?*

Editeur: Chip; programmeurs: Thierry Boudet, Jesus Martinez; graphisme: Eric Chahi, Pierre Gousseau; musiques et sons: Département numérique; scénario: Matthieu Hofseth.



L'écran de menu...



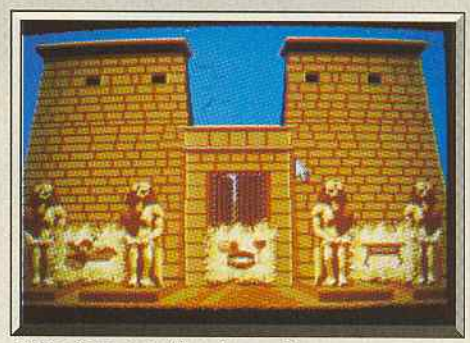
Choisissez la destination de votre bateau.

A la mort de Pharaon, tous les héritiers légitimes ont trouvé la mort d'une manière ou d'une autre à la suite de la malédiction de Seth. Vous seul avez survécu en vous cachant. Devenu simple fellah, vous devez gravir tous les échelons sociaux pour reprendre la place qui est la vôtre.

Vous disposez au départ de 3000cicles d'argent, d'un voilier pour faire du commerce et de trois chars pour combattre les ennemis du pays. Pour monter dans la hiérarchie sociale, il vous faudra acquérir du prestige et augmenter de manière significative votre pécule. En temps que simple fellah, certaines portes vous sont fermées, mais il en reste d'autres. La guerre constitue un bon moyen d'acquérir rapidement notoriété et trésors de guerre qui iront s'engranger dans votre entrepôt bien vide pour l'instant. Trois tribus, les Hyksos, les Bédouins et les Nubiens sont susceptibles d'attaques ou de raids. Occupez-vous d'eux avant qu'ils n'envahissent le pays. Vous allez vous retrouver dans un très petit jeu d'arcade, les ennemis défilant devant vous. Il vous faudra abattre le compte d'ennemis à l'aide de votre arc, tout en évitant les nombreuses lances qu'ils vous envoient en modifiant votre vitesse. Votre flèche mettant un certain temps à atteindre son objectif, vous devrez prévoir en conséquence. Ainsi, pour les Nubiens et les Bédouins, tirez au moment où l'ennemi se profile sur le petit palmier à droite de l'écran.

Economisez vos chars: ils coûtent cher et, quand vous n'en avez plus, le jeu se termine.

Après ce dur combat, il est temps de commercer. Dotez votre bateau d'une cargaison équilibrée en achetant éventuellement les denrées qui vous manquant dans la ville de départ. Il ne vous reste plus qu'à choisir sur la carte votre destination. Quatorze villes d'Egypte et six grands comptoirs étrangers sont à votre disposition. Au cours du voyage, vous devrez guider votre bateau au milieu des rochers et débris flottants qui encombrent le Nil et la mer.



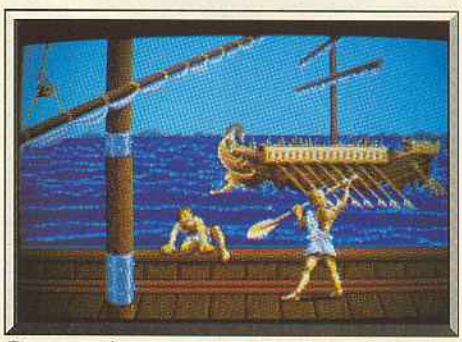
Faites donc une offrande aux dieux.



L'entrée dans le port permet de commercer.



Louvoyez entre les écueils et les récifs.



Repoussez les pirates et sauvez la cargaison.



Scène d'amour au harem...



Aïe, aïe, aïe, les sauterelles !...



Une image qui console de la défaite.

Votre voilier ne peut supporter que trois impacts avant de sombrer, aussi louvoyez finement. Dans certains cas, il est même préférable de se jeter sur un rocher pour avoir ensuite une route facile plutôt que de choisir de tout éviter au risque d'échouer et de finalement couler votre navire. Attention, car, si vous ne possédez plus de navire, le jeu s'arrête une fois encore. Il peut arriver que vous soyez attaqué par les pilleurs phéniciens. Vous les empêcherez de monter à bord en leur appliquant un solide coup de rame sur la tête au moment où ils prennent pied sur le bateau. Le montant du pillage sera proportionnel au nombre de pirates qui vous auront échappé, soyez donc vigilant. Enfin arrivé à destination, vous pourrez commercer en vendant les marchandises demandées et achetant celles qui vous manquent. Une fois vos richesses suffisantes, vous envisagerez enfin certains achats. Les priorités devront aller aux chars (essayez de toujours disposer d'un contingent de trois chars) et aux bateaux supplémentaires, ce qui vous permettra d'accroître votre puissance marchande. Les visites au harem sont un passe-temps utile et agréable, mais un mariage de qualité fait beaucoup pour votre promotion. Attention cependant: entre le cadeau de mariage et le banquet, vos biens risquent de fondre comme neige au soleil. Un bon moyen de gagner rapidement de l'argent consiste à organiser une course de dromadaires dont l'enjeu est la cargaison d'un de vos navires. Toutefois, je ne vous le conseille que si vous êtes un maître de l'agitation droite-gauche du joystick. Vous n'allez pas tarder à accéder à votre première promotion. Vous pourrez alors requérir les services d'un homme d'affaires plus ou moins avisé.

Continuez à faire la guerre, à commercer et à prendre femme (pas d'angoisse, vous êtes polygame). Votre prochaine promotion vous ouvrira les portes de la construction. Au début, vous ne pourrez bâtir qu'un seul second entrepôt, bien utile cependant pour limiter les trajets de vos navires. Mais par la suite, étalez votre puissance en construisant temple, palais ou pyramide. Certains événements et catastrophes diverses viendront bousculer votre train-train quotidien. Pourtant le malheur des uns peut faire le bonheur des autres. Ainsi le tremblement de terre qui détruit une ville ou l'invasion de sauterelles amenant la famine vous servira à mieux vendre matériaux de construction ou denrées alimentaires. Mais si, par malchance, ce tremblement de terre touche la ville où se trouve votre entrepôt, vos marchandises seront en piteux état.

Les visites au temple vous donneront la possibilité d'apaiser les dieux, à condition de ne leur offrir que des présents en rapport avec votre niveau social. Vous pourrez ainsi éviter de subir l'épreuve de purification, seule susceptible de vous blanchir après une malédiction. Une fois parvenu au titre suprême de Pharaon, il vous faudra encore entreprendre la construction de votre pyramide, seule garante de votre vie éternelle et défaire consécutivement les trois peuplades qui se sont rebellées.

La réalisation d'ensemble est assez inégale. Certaines images, mêlant photos digitalisées et dessins, sont superbes tandis que d'autres ne sont que moyennes. Il en est de même de l'animation: la course des chevaux et des dromadaires est naturelle et fluide mais le scrolling latéral est saccadé. Les bruitages sont rares mais de qualité car digitalisés: cris des adversaires touchés, claquement du fouet, agréable musique de circonstance lors de l'entrée dans les ports, bruit de la proue tendant les flots. Les longs et fréquents accès disquettes coupent le rythme de l'aventure et la possession d'un second drive ne sera pas inutile pour éviter les changements fréquents de disquettes. Malgré ses défauts, ce jeu demeure d'un excellent niveau par sa variété et la beauté de certains graphismes (notice et jeu en français, deux disquettes).

Jacques Harbonn

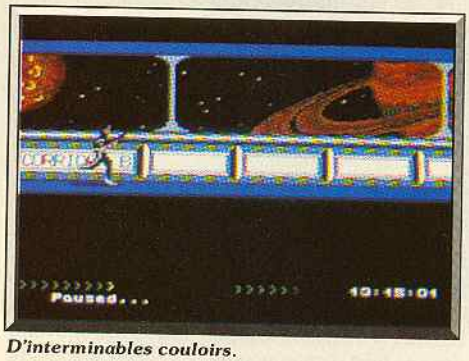
Type: action/commerce/rôle
Intérêt: 16
Graphisme: ★★★★★
Animation: ★★★★
Bruitages: ★★★★
Prix: C

Project Firestart

C 64

Un vaisseau spatial perdu dans le cosmos et dont les seuls occupants sont des corps sans vie. Un cadre angoissant pour un affrontement sans merci entre vous et des monstres sanguinaires. Un jeu fascinant pour amateurs de mystère.

Electronic Arts. Design: Jeff Tunnel et Damon Slye. Programmation: Paul Bowman, Darek Lucaszuck et Rich Rayl. Musique: Alain Mckean.



D'interminables couloirs.

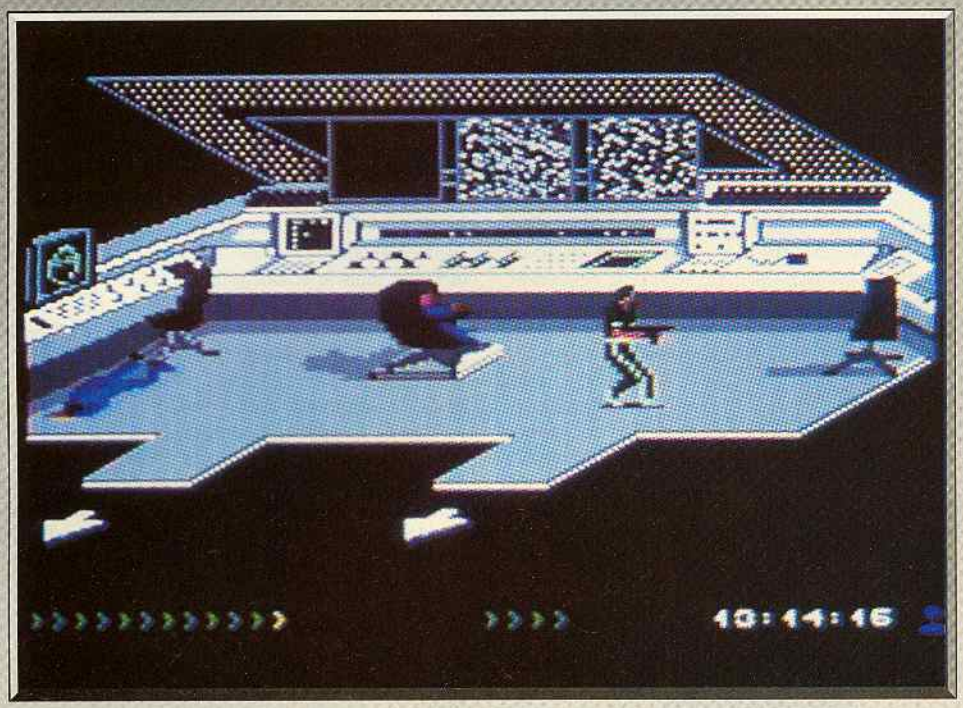


Les monstres sont dans la cantine.



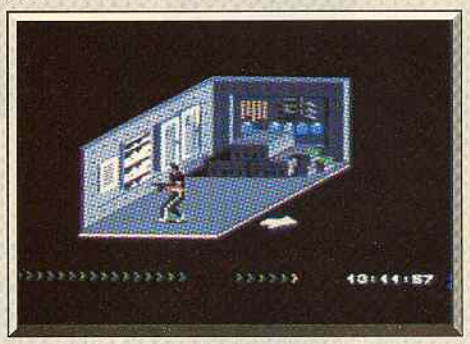
Ils ont fait des dégâts !

Une fois de plus, Electronic Arts est à la hauteur de sa réputation avec cet excellent programme. *Project Firestart* est un jeu d'arcade/aventure, un genre que EA n'avait pas encore abordé, et pour un essai c'est un coup de maître. L'action se déroule en 2066, à bord du vaisseau de recherche *Prometheus*, sur lequel une équipe de savants tente de créer une race de créatures très résistantes pour travailler dans les pires conditions sur des astéroïdes. De telles expériences étant particulièrement dangereuses, des mesures de sécurité draconiennes ont été prises, mais quelque chose a dû mal tourner car le *Prometheus* ne répond plus. Votre mission consiste à reprendre le contrôle de la situation.

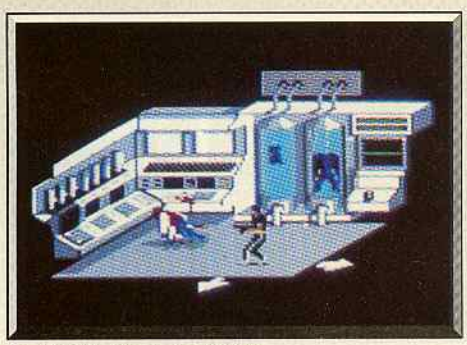


Project Firestart : un grand programme de science-fiction.

Armé d'un fusil-laser, vous débarquez dans le vaisseau, vous prenez un ascenseur et dès l'étage supérieur, vous tombez sur un premier cadavre qui gît sur le sol avec un bras arraché. Voilà qui vous met tout de suite dans l'ambiance ! Vous devez explorer le gigantesque navire en tâchant de vous y retrouver dans ce labyrinthe. Vous pénétrez dans toutes les salles et vous y découvrez très souvent d'autres cadavres que vous devez fouiller afin de vous procurer des cartes d'accès ou de nouvelles armes. Vous pouvez transporter deux fusils à la fois et ce ne sera pas du luxe car vous ne tarderez pas vous retrouver nez à nez avec de redoutables créatures au



Prenez des armes de rechange.



Le laboratoire de recherche.

détour d'un couloir. Vous devez constamment rester sur vos gardes car il faut faire très vite pour abattre ces créatures avant qu'elles ne se jettent sur vous et si elles sont trop nombreuses, fuyez ! Tout d'abord, tâchez de trouver l'un des nombreux terminaux d'ordinateur afin d'obtenir des informations sur ce que s'est passé. Et il n'est pas toujours très facile de se repérer, mais heureusement une carte des lieux se trouve dans la notice et chaque couloir porte une lettre différente.

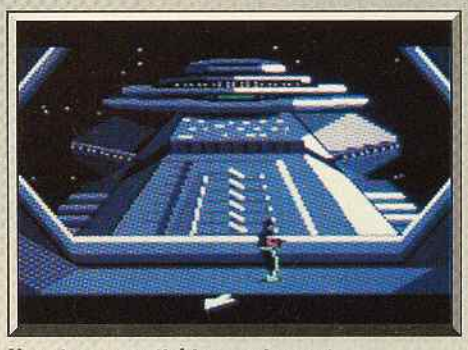
Ce qui est particulièrement séduisant dans ce programme, c'est l'ambiance très oppressante qui s'en dégage. On s'y croirait ! Les amateurs de science-fiction retrouveront avec plaisir l'atmosphère des grands films du genre, comme *Alien*. Du reste l'action est traitée d'une manière nettement cinématographique. Comme dans les programmes de Lucasfilm, l'action est interrompue de temps à autres pour laisser place à des scènes qui se déroulent dans d'autres parties du vaisseau. A certains moments, il y a également des gros plans sur des personnages ou sur des parties du décor afin de souligner des effets dramatiques.

Project Firestart bénéficie d'une superbe réalisation. Comme toujours, les programmeurs d'Electronic Arts se sont donnés de la peine et le jeu n'occupe pas moins de quatre faces de disquettes. Souvent, dans ce type de programme, les décors manquent de variété, ce qui provoque rapidement un certain ennui. Ce n'est pas le cas ici, car ils sont très soignés, changent en permanence et on découvre même de superbes vues de l'espace à travers les baies vitrées.

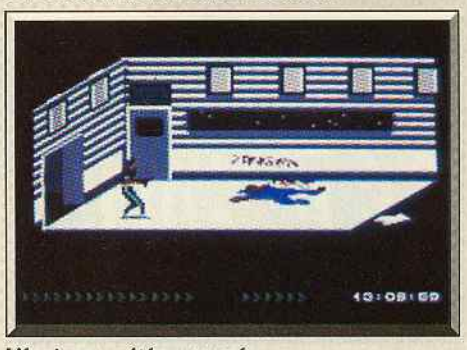
Les graphismes sont excellents, bien que la fenêtre graphique soit assez petite. L'animation est également réussie, mais le scrolling est quelque peu saccadé. Quant à la bande sonore, c'est une grande réussite qui contribue pour beaucoup à l'ambiance du jeu. Elle est assez sobre, mais souligne avec beaucoup d'efficacité les temps forts de l'action. *Project Firestart* est un programme envoûtant dont on ne risque pas de se lasser de sitôt. La mission est longue et difficile, mais on a la possibilité de sauvegarder le jeu. Une grande aventure qui exploite parfaitement les possibilités du *C 64* et qui démontre que les 8 bits ont encore de beaux jours devant eux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*B*



Un vaisseau spatial impressionnant.



L'équipage a été massacré.



Il faut fouiller les corps sanglants.

Avis

Project Firestart est à la fois un jeu d'aventure type labyrinthe et un jeu d'action. Les graphismes sont d'excellente facture. La mise en image est de type cinématographique, du meilleur effet. L'animation est assez rapide et fluide et les bruitages superbes.

Jacques Harbonn

Project Firestart est un logiciel d'excellente qualité. Avec la présence d'un tel logiciel sur *C 64* les concepteurs sur 16 bits qui, dans bon nombre de cas, se complaisent dans la médiocrité n'ont plus d'excuses.

Eric Caberia



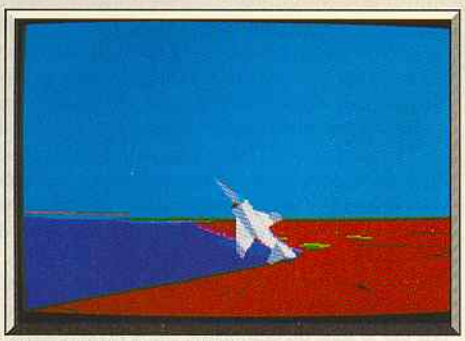
Un simulateur de vol avec un tableau de bord bien rempli.

F-15 Strike Eagle II

PC et COMPATIBLES

Très proche du fameux F-19, *ce nouveau simulateur de vol sur* PC *ne se distingue de son aîné que par quelques détails : si les graphismes sont moins fouillés, il est un tantinet plus ardu à manier et le nombre d'ennemis en fait presque un jeu d'arcade.*

Microprose. Programmation: Sid Meier et Andy Hollis; graphisme: Bruce Shelley, Max Remington, Michel Haire et Murray Taylor; bruitages: Ken Lagace.



L'avion s'envole vers le ciel.

Nouvel exploit de l'équipe de Sid Meier! Après l'excellent *F-19* (*Tilt* n°62, p.46), *F-15 Strike Eagle II* vous offre un bol d'air à la mode *PC*. Superbe si l'on possède une machine suffisamment rapide, stratégiquement irréprochable, *F-15* reste vraiment très proche de son grand frère et désormais concurrent *F-19*. Alors, pourquoi acheter ce nouveau programme? Il y a la passsion, tout d'abord... et surtout quelques «plus» qui vous obligeront à ne pas faire la fine bouche!

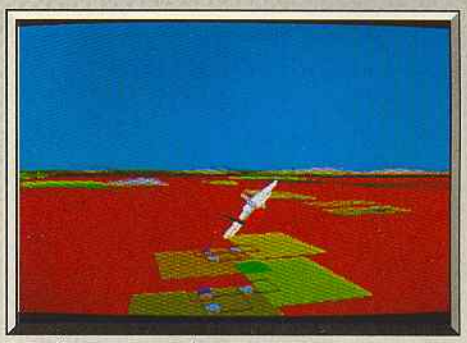
Inutile de revenir trop en détail sur la préparation et la mise en place des missions. C'est dans ce domaine que *F-15* colle à la peau de *F-19*. Reportez vous donc au test de ce dernier pour juger des qualités du nouveau-né (graphismes excellents et animation peut-être un peu moins souple que *F-19* mais si peu...). Nous parlerons essentiellement du vol, des premiers combats. *F-15* est facile à prendre en main. Des missions pas trop difficile à vaincre sont disponibles sur le premier menu de sélection. C'est ici que j'ai déjà préféré *F-15* à *F-19*. Premier atout, les adversaires sont vraiment plus nombreux, notamment les avions ennemis. Dans une représentation extérieure vraiment très belle (semblable à celle de *Falcon* par exemple), ils surgissent de tous côtés, repérés par le radar. La précision du tir est excellente. Ici, on peut vraiment descendre n'importe quel ennemi au *gun*.

C'est alors le côté arcade qui l'emporte pour des acrobaties, des voltiges encore mieux rendues que ne l'étaient celles de *Gunship* par exemple, et ce n'est pas peu dire! Un seul point m'a déplu: l'absence totale de bruitages de réacteurs en mode standard. Faut-il acheter une configuration «carte sonore» pour avoir droit à l'ambiance de décibels? Dommage...

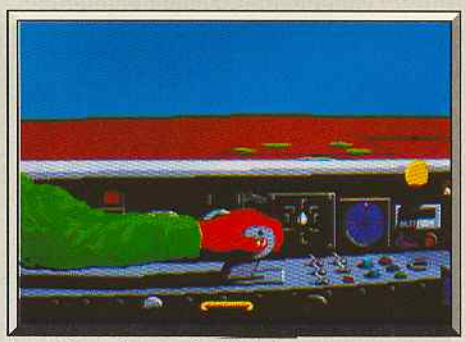
La stratégie que développe de *F-15* est très semblable à celle de *F-19*. Une ou deux cibles principales pour que chaque mission, un pilotage automatique pour les longues distances et le fameux système de cadrage de l'ennemi... un mode de jeu très souple, très maniable et on ne peut plus ludique dans l'ensemble. Une différence pourtant, la difficulté est plus grande pour contrer les attaques ennemies terre/air. Il n'y a plus de radar SAM pour et vous devez continuellement faire face à des missiles contre lesquels les leurres sont fort heureusement efficaces. Le jeu profite enfin des mêmes atouts «techniques» que *F-19*. Vous pouvez accélérer la simulation, modifier la richesse des graphismes (pour que l'animation des *PC XT* ne soit pas trop lente), la sensibilité du clavier...

Faut-il en définitive acheter *F-15 Strike Eagle?* Tout dépend de l'épaisseur de votre porte-monnaie! A mon avis, *F-19* reste un programme très convaincant et proche de son confrère. L'achat de *F-15* n'est pas donc vraiment indispensable... sauf si la passion l'emporte sur la raison ou encore que vous ne possédez pas encore le premier titre. Dans ces deux derniers cas et si votre *PC* tourne au minimum à 8 méga, aucune hésitation. Je vous garantis des missions ludiques à 100 %.

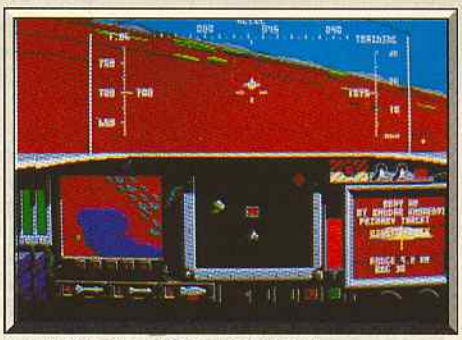
Olivier Hautefeuille



Les réacteurs poussés au maximum.



La main sur le manche à balai.



Le système de cadrage de l'ennemi.

Type: simulateur de vol
Intérêt: 18
Graphisme: ★★★★★ (EGA), ★★★ (CGA)
Animation: ★★★★ (AT), ★★ (XT)
Bruitages: ★★★ (synthèse vocale)
Prix: C

HITS

Mr Heli

ATARI ST

Les décors et les personnages de Mr Heli sont très mignons et paraissent bien inoffensifs. Ne vous y fiez pas : vous avez affaire à un shoot-them-up tout à fait traditionnel, avec des ennemis impitoyables. Un jeu de velours pour poigne d'acier.

Firebird. Programmation: Jim Baguley; graphisme: Alain Tomkins; musique: David Whittaker.

Ce jeu d'arcade d'Irem a été réalisé par les mêmes programmeurs que *R-Type*, ce qui est une solide référence. Mais une telle différence entre ces deux shoot-them-up est à peine croyable. L'univers métallique et inquiétant de *R-Type* laisse ici la place à de jolis décors, tout droit sortis d'un dessin animé japonais. Les graphismes sont très mignons, mais attention, vos adversaires sont plus dangereux qu'ils en ont l'air.

Le jeu s'ouvre sur une jolie scène dans laquelle l'hélicoptère sort de sa base avant de s'engager dans un long labyrinthe qui défile en scrolling multi-directionnel. De nombreux ennemis attaquent dans toutes les directions. Très vite, on ne sait plus ou donner de la tête, mais heureusement, vous ne perdez pas une vie chaque fois que vous êtes touché. Cela a seulement pour effet de faire baisser votre niveau d'énergie, mais restez vigilant car il risque de tomber à zéro plus rapidement que vous ne le pensez. Tout en repoussant les attaques de vos adversaires, vous devez détruire les blocs disposés sur le sol et au plafond. En effet, certains d'entre eux renferment des cristaux qui vous rapportent de l'argent, tandis que d'autres cachent des panneaux correspondant à des armes supplémentaires ou à un plein d'énergie. le prix de ces équipements est également indiqué sur les panneaux et, si vous disposez de la somme nécessaire, il suffit de détruire les blocs qui les entourent pour les acquérir.

la particularité de ce shoot-them-up est que vous disposez de deux modes de tir différents. En vol, votre hélicoptère tire vers l'avant et lance des missiles vers le haut, ce qui est très utile pour abattre les aliens qui descendent vers vous. En revanche, lorsqu'il se déplace sur le sol, il tire également vers l'avant, tout en lâchant des bombes vers le bas. Vous devez absolument jongler entre ces deux modes, suivant la situation. Mais il faut réagir vite car l'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit. Plus traditionnellement, un redoutable gardien vous attend à la fin de chaque niveau et vous devez le toucher de nombreuses fois avant de parvenir à le détruire.

Mr Heli bénéficie d'une réalisation de qualité, mais les amateurs de shoot-them-up risquent d'être surpris par le style du graphisme utilisé habituellement dans des programmes comme *New Zealand Story* ou *Wonder Boy*. Tout est mignon dans ce programme: les vaisseaux, les décors et même la musique. Cependant, ce jeu n'échappe pas aux lois du genre: il est plutôt «méchant», et ce contraste original ne fait que renforcer son côté «hargneux». Connectez le tir automatique de votre joystick, pour une fois vous allez massacrer de sympathiques aliens...

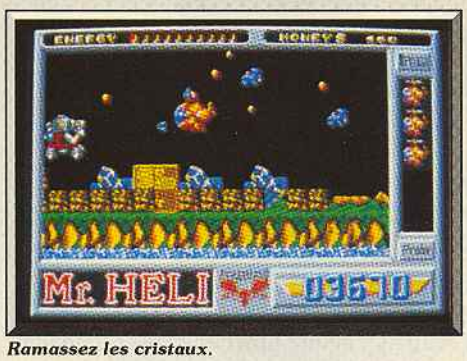
Alain Huyghues-lacour



Des graphismes inhabituels pour un shoot-them-up.



Le gardien du premier niveau.



Ramassez les cristaux.



Explorez le labyrinthe.



Des armes à vendre...



Un monstre décidément bien étrange.

Type:	*arcade*
Intérêt:	*15*
Graphisme:	★★★★★
Animation:	★★★★★
Bruitages:	★★★★★
Prix:	*D*

AMIGA 500

Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...



L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images féériquement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement.

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multitâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initierez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.



Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.



* Prix TTC conseillés : AMIGA 500 3 990 F, STARTER KIT 4 290 F.

Commodore

le choix Micro

SAGHA

Nom _____ Age _____ Adresse _____

_____ Tél. _____ ☐ Désire recevoir une documentation sur :

☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

TI 70

Rush'n Attack

CONSOLE NINTENDO

Rush'n Attack est l'adaptation revue et corrigée pour Nintendo du vieux tube Green Beret, qui fit la joie de nos soirées d'antan. Le scrolling rapide sert l'action et le nombre d'ennemis à abattre anime l'écran d'un mouvement perpétuel réjouissant.

Konami

Sous le nom de *Rush'n Attack* se cache un célèbre jeu d'arcade: *Green Beret*. Attention, il ne s'agit pas d'un quelconque clone, mais d'une fidèle conversion du jeu original. Allez donc savoir pourquoi Konami adapte ses grands succès d'arcade sous de nouveaux noms? *Vampire Killer* devient *Castelvania*, *Nemesis* s'appelle *Gradius* et maintenant c'est le tour de *Green Beret*. Que celui qui a la réponse de cette angoissante énigme m'écrire et il gagnera... ma reconnaissance éternelle. Qu'importe le titre pourvu qu'on ait l'ivresse et ce jeu est excellent.

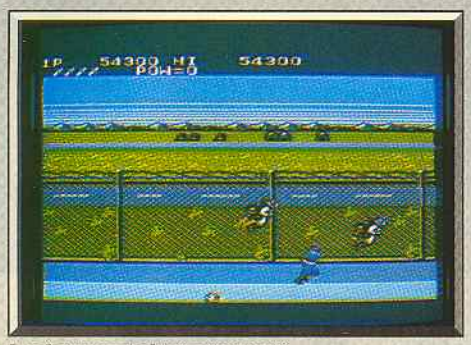
Green B... enfin *Rush'n Attack*, met en scène un Béret vert américain qui se lance à l'assaut de plusieurs bases militaires. L'ennemi n'est pas vraiment nommé, mais la couleur rouge de ses uniformes et la présence de toques de fourrures ne laissent pas longtemps planer le doute. Armé d'un couteau, le parachutiste traverse les bases en courant, s'arrêtant juste le temps nécessaire pour massacrer tous ceux qui se trouvent sur son chemin.

Vous affontez plusieurs types de soldats ennemis et chacun d'eux doit être combattu selon une méthode. Le «trouffion» de base ne pose pas de problème, mais le Béret vert doit sauter pour pouvoir abattre les karatéka et les artilleurs ou se baisser pour se débarrasser des officiers allongés sur le sol. Il faut surtout se méfier des soldats armés de pistolets car ils peuvent vous poursuivre en vous tirant dessus. Une arme apparaît lorsque vous abattez un officier:bazooka, pistolet, grenade ou bouclier protecteur. Ces armes, offensives et défensives sont très efficaces, mais elles ne durent pas très longtemps. Généralement, il est préférable de les conserver pour les utiliser à la fin d'un secteur, quand vous devez affronter les adversaires les plus redoutables du jeu: meutes de chiens, soldats volants, parachutistes, etc.

Cette conversion est excellente, bien plus réussie que les versions 8 bits. Bon graphisme, animation rapide (malgré de forts scintillements lorsqu'il y a beaucoup de sprites sur l'écran), bande sonore effi-



C'est le rush !



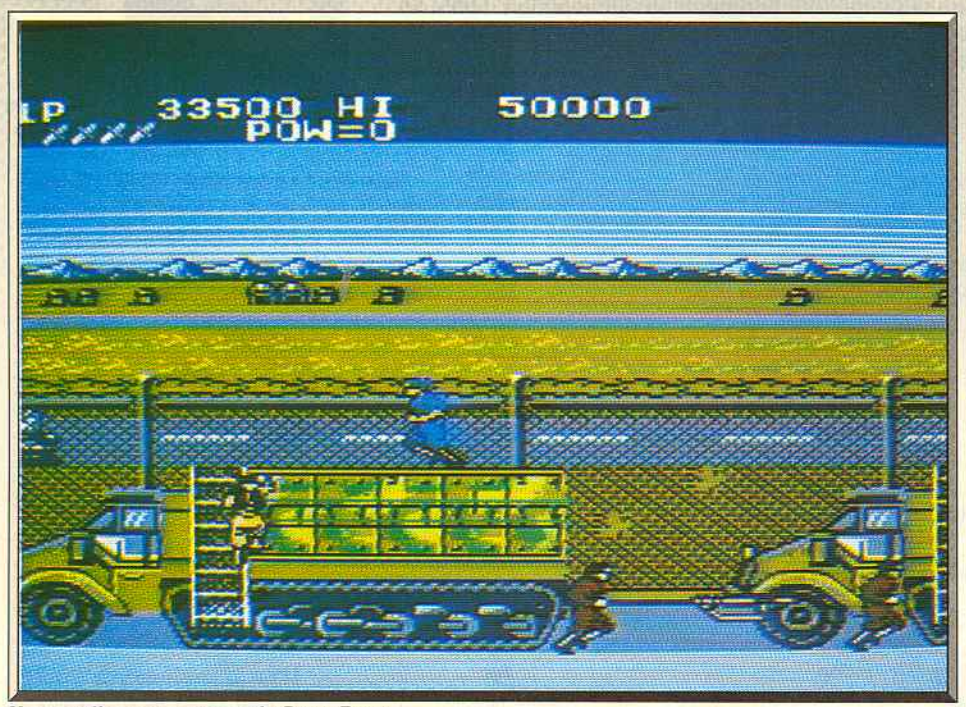
Les hommes volants attaquent.



Ne perdez pas une seconde !



Une attaque au bazooka...



Une excellente conversion de **Green Beret.**



Les chiens passent à l'attaque.



Gare aux karateka...

CONTINENTAL CIRCUS

8 PAYS, 8 GRANDS PRIX



AMIGA

- ☐ Temps limité par course (qualification obligatoire).
- ☐ Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- ☐ Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- ☐ Disponible sur: AMIGA-P.C. AMSTRAD-ST-C64



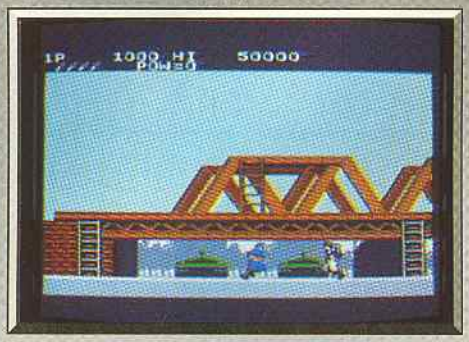
ATARI-ST

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

Taito Corp. 1988. Produit par Andrew GREEN. Programmé par «The Sales Curve».



Il faut prendre le pont.

cace et une jouabilité parfaite. *Rush'n Attack* est le meilleur jeu d'action pur sur *Nintendo*. Konami travaille depuis quelques temps sur les versions *Amiga* de *Rush'n Attack* et de quelques autres titres comme *Castelvania*. Si ces programmes sont aussi soignés que les versions *Nintendo*, cela devrait faire très mal (notice en français).

Alain Huyghues-lacour

Type : arcade
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : D

Dynamite Dux

CONSOLE SEGA

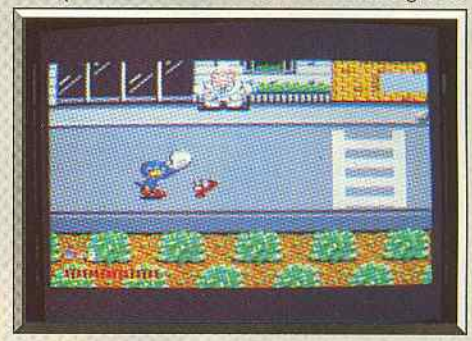
Rare !... Un jeu d'action qui ne se prend pas au sérieux, plein d'humour, de fantaisie et de folie! Les animations viennent tout droit du dessin animé et de votre arme peut être un pistolet à eau. L'aspect ludique n'est pas oublié et la réussite n'est pas facile...

Conception Sega.

Loin de moi l'idée de critiquer les jeux d'arcade, je les aime trop, mais il faut bien reconnaître qu'ils brillent rarement par leur originalité. La grande majorité de ces programmes se compose de courses de voitures, shoot-them-up ou beat-them-up. *Dynamite Dux* appartient à cette dernière catégorie, mais c'est un programme original et totalement loufoque. Nul doute que les programmeurs japonais qui l'ont conçu avaient dû forcer sur le saké et qu'ils se sont emballés sous l'emprise d'un délire éthilique. Plutôt que de les blâmer, on leur offrirait avec plaisir une autre tournée...

Dynamite Dux est un drôle d'oiseau, du genre Woody Woodpeeker. Petit, mais plutôt teigneux, il se prend pour *Vigilante* ou pour *Dragon Ninja* en allant dans les rues pour régler leur compte à toute sorte de voyous. Il faut dire que ses adversaires ont également un look qui sort de l'ordinaire. On rencontre des chiens-saucisses, des crocodiles boxeurs, des cochons-samouraïs, des renards, en patins à roulettes, etc. Cette ménagerie comporte une quantité incroyable de créatures différentes, plus délirantes les unes que les autres.

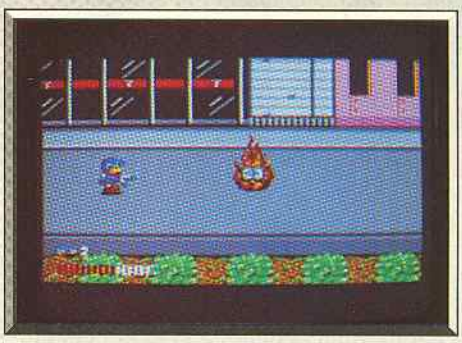
Mais il en faut plus pour impressionner Dynamite Dux qui se débarrasse de ses adversaires à grands



Un uppercut qui fait mal !



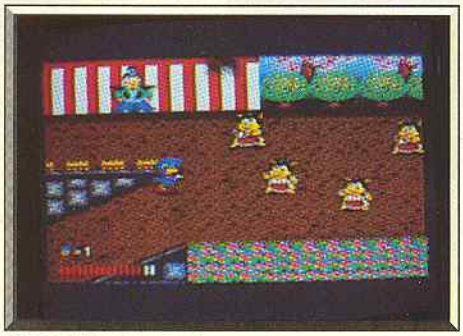
Des adversaires bizarres...



Une arme... aquatique.



Touché !



Des cochons samurai.



Dynamite Dux, un jeu d'arcade complètement délirant.

The GOLD STANDARD

GOLD STANDARD ACTION

FORGOTTEN WORLDS™ – C'est la meilleure adaptation de jeu d'arcade que l'on n'ait vue à ce jour! GENERATION 4.
C'est un jeu superbe avec des décors variés, toujours magnifiques. TILT
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA



GOLD STANDARD ARCADE

VIGILANTE™ – Un énorme plaisir à jouer, une action passionnante. TILT
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA



Une qualité sans égal, une passion sans parallèle et une sélection sans rival. Il y a un modèle au-dessus de tout... le Modèle d'Or. La meilleure gamme de logiciel de jeu.





U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac
de Mousquette 06740 Châteauneuf
de Grasse, France. TEL:93427144

GOLD STANDARD SPORTS

THE GAMES SUMMER EDITION™ – TGSE constitué le meilleur jeu de sport disponible à l'heure actuelle. GENERATION 4.
Une des plus fantastiques simulations sprortives. AMSTRAD 100%
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA

INDY ACTION™ – Un jeu à la hauteur de cet aventurier qui nous fait vibrer sur grand écran. TILT
Un jeu fantastique! Alors vous êtes prêt, votre chapeau enfoncé jusqu'aux oreilles, votre blouson sur les épaules et votre fouet fix à votre hanche? O.K. c'est parti. AMSTRAD 100%.
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA

GOLD STANDARD ACTION

NOUS FIXONS LES NORMES...

Images d'écran de formats divers.

GOLD STANDARD SPORTS · GOLD STANDARD ACTION · GOLD STANDARD ARCADE · U.S. GOLD® · GOLD STANDARD ADVENTURE · GOLD STANDARD FANTASY · GOLD STANDARD VALUE



Une drôle de ville.

coups de poing. Lorsque vous gardez le bouton de tir appuyé, il fait de grands moulinets avec son bras, dans la meilleure tradition du dessin animé, avant de balancer un uppercut avec un poing énorme. Mais il peut également utiliser différentes armes en cours de route. Pour lutter contre des créatures aussi bizarres, il faut un équipement tout aussi farfelu. Celles-ci vont d'une simple pierre jusqu'au lance-missiles, en passant par un pistolet à eau. Les adversaires les plus redoutables de Dynamite Dux sont les gardiens qui l'attendent à la fin de chaque secteur, comme le roi des pingouins entouré de ses sujets qui balancent des blocs de glace. Face à eux, Dynamite Dux ne peut utiliser que ses poings et ce n'est pas une mince affaire de s'en tirer sans y laisser des plumes, surtout quand on est un oiseau.

Dynamite Dux est un beat-them-up pas comme les autres avec de bons graphismes, bourrés d'humour. L'itinéraire n'est pas toujours le même et parfois la route est barrée et il vous faut emprunter une déviation qui vous permet de découvrir de nouveaux décors. L'action est représentée avec une fausse perpective 3D et la route monte et descend par endroits. Un thème musical entraînant accompagne ce dessin animé délirant.

Alain Huyghues-Lacour

Type: arcade
Intérêt: 16
Graphisme: ★★★★★
Animation: ★★★★
Bruitages: ★★★★★
Prix: C

Citadel

C 64

Une planète inhabitée trouée comme un gruyère et bourrée de systèmes automatiques de défense: le cadre idéal pour une exploration difficile. Pourrez-vous y survivre?

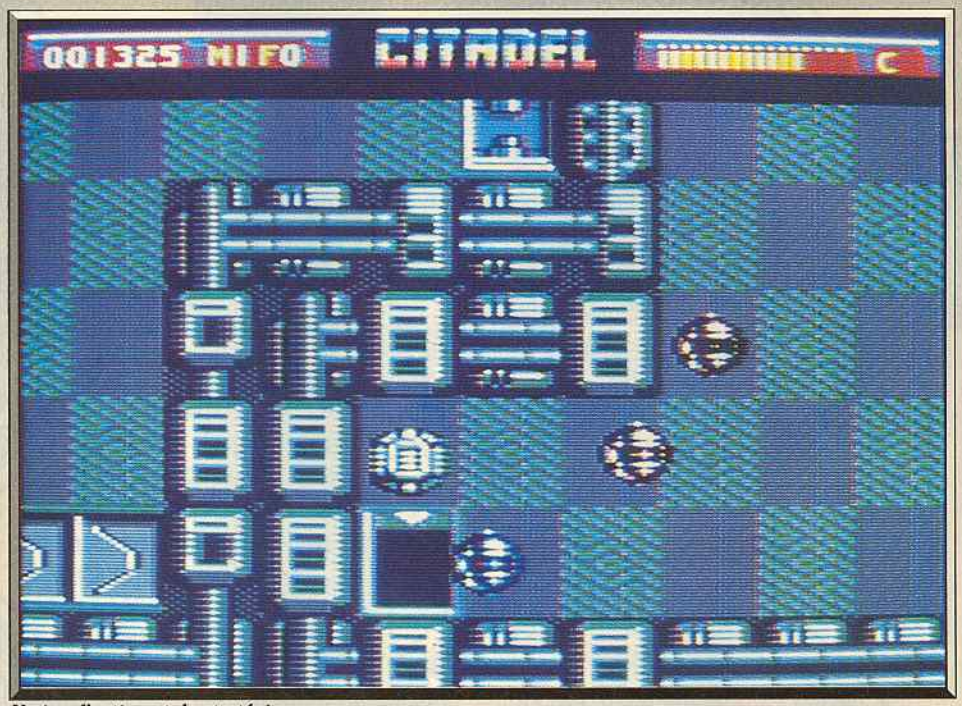
Electric Dreams. Conception, programmation et musique: Martin Walker.

Au cours d'une exploration de routine, les vaisseaux terriens ont détecté une source d'énergie provenant d'une lointaine planète inhabitée. S'intéressant de plus près à ce phénomène, les Terriens ne tardèrent pas à découvrir un complexe souterrain qui, visiblement, a été construit par une race inconnue, disposant d'une énorme avance technologique. Les occupants de cette base ont disparu et c'est une formidable occasion de découvrir les secrets de ces extra-terrestres. Il reste toutefois un problème: les systèmes automatiques de défense sont toujours en activité et ce n'est pas une exploration de tout repos qui vous attend.

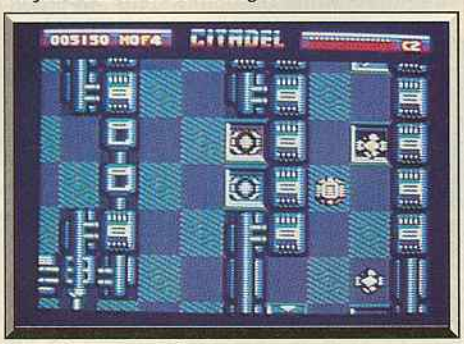
Vous restez prudemment à bord de votre vaisseau et vous contrôlez à distance un drone de reconnaissance qui doit parvenir au cœur du complexe souterrain. La base se compose de huit secteurs qui comportent chacun deux étages reliés par des ascenseurs. Au cours de votre progression, vous devez désactiver des barrières d'énergie bloquant le chemin et passer d'un étage à l'autre pour contourner des murs infranchissables. Mais le principal danger provient des robots de défense qui sont dissimulés dans des trappes, disséminées à travers ce labyrinthe. Lorsque le drone s'en approche, les trappes s'ouvrent et un robot particulièrement agressif passe à l'attaque. Il existe de nombreuses catégories de robots, certains sont fixes, d'autres se lancent à votre poursuite et leur armement est plus ou moins puissant selon leur type. Il suffit de rester à l'écart des trappes pour être en sécurité, mais cela n'est pas toujours possible. D'une part, les couloirs sont souvent trop étroits pour qu'il soit possibler de les éviter. D'autre part, certaines d'entre elles renferment des capsules d'énergie dont vous avez grand besoin, ou bien des armes supplémentaires. Heureusement vous n'êtes pas sans défense, puisque vous pouvez tirer dans huit directions et capturer des robots. Lorsque vous tirez sur un agresseur, le robot capturé s'interpose arrêtant ainsi les tirs ennemis, tout en laissant passer les vôtres. Cela est très utile; mais n'en abusez pas car chaque capture vous coûte de l'énergie et ces robots ne peuvent encaisser qu'un certain nombre de coups avant d'être détruits.

Citadel est un jeu passionnant qui présente un excellent dosage entre réflexes et stratégie. Bien sûr, il faut tirer vite et juste pour survivre, mais parfois mieux vaut s'arrêter pour réfléchir car les astuces qui vous permettent de trouver la sortie ne sont pas toujours évidentes. Il est très important de mémoriser la topographie des lieux et l'établissement d'un plan peut s'avérer fort utile. Il est bien plus simple de progresser une fois que vous savez ce que renferme chaque trappe, mais les joueurs qui n'ont peur de rien pourront choisir une option qui les place de manière alléatoire à chaque nouvelle partie.

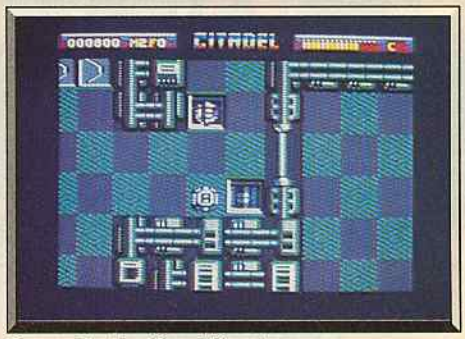
Citadel bénéficie d'une réalisation irréprochable qui tire le meilleur parti des possibilités de cette machine. Sprites et décors sont superbes, l'animation



Un jeu d'action et de stratégie.



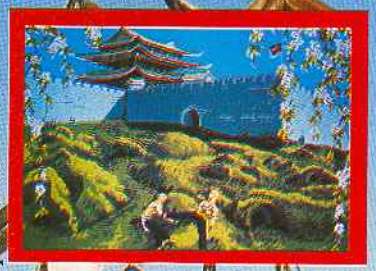
Les robots sortent des trappes.



Coupez les barrières d'énergie.

CHAMBERS OF shaolin

THALION











Photos d'écran sur Atari ST

Avec Chambers of Shaolin vous pourrez pratiquer les arts martiaux sur votre ordinateur : graphismes stupéfiants, effets sonores, participation totale, 1 ou 2 joueurs.

Seule une grande implication et beaucoup d'entraînement intense vous permettront de gagner LES COMBATS FINAUX. Vous devez acquérir technique, force et adresse.

Vos ennemis sont très forts et ont un grand nombre de qualités.

Une seule faiblesse et vous serez PERDU.

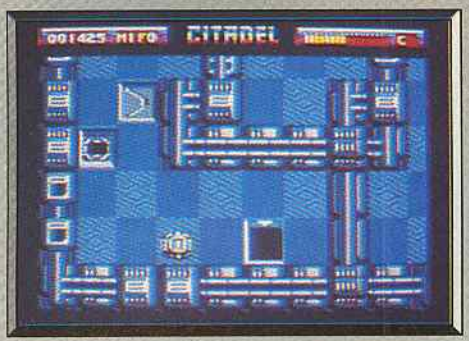
Etes-vous assez fort pour survivre au DERNIER COMBAT ?

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

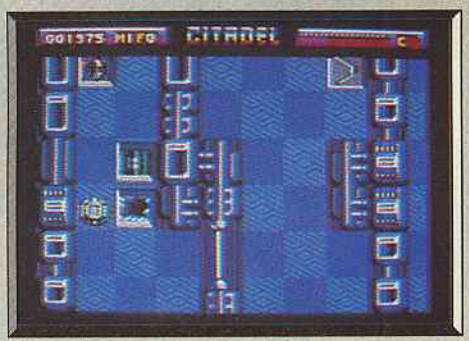
Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

GRANDSLAM

Disponible
sur : ATARI ST
AMIGA
C 64 C & D



L'ascenseur est proche.



Prenez les armes supplémentaires.

très précise et la bande sonore tout aussi réussie. Ce programme est l'œuvre de Martin Walker, un programmeur réputé outre-Manche, peut-être l'un de ceux qui savent le mieux exploiter des capacités du *C64* (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type: action/réflexion
Intérêt: 17
Graphisme: ★★★★★
Animation: ★★★★★
Bruitages: ★★★★★
Prix: C

Stunt Car

ATARI ST

Au volant d'un bolide ultra-rapide, vous foncez sur un circuit dément avec virages inclinés, bosses et sauts au-dessus du vide. Une compétition à couper le souffle. Sensations garanties!

Microstyle. Programmation et design: Geoff Crammond; graphismes additionnels: John Cumming.

Microprose termine l'année sur les chapeaux de roues (c'est le cas de le dire) avec *Stunt Car*, la meilleure course de voitures sur micro. Attention, ne comparons que ce qui est comparable. *Turbo Cup*, *Ferrari Formula 1* et *Grand Prix Circuit* sont d'excellentes simulations, mais *Stunt Car* joue tout à fait dans un autre registre: l'arcade pure et dure. Simplicité, efficacité et sensations fortes garanties. Dans le même créneau, Activision travaille actuellement sur la conversion du *Power Drift* de Sega et Domark sur *Hard Drivin* d'Atari games, mais ils vont devoir s'accrocher pour faire mieux que ce programme. La course se déroule sur une piste construite au-dessus du sol. Les différents circuits acrobatiques qui vous sont proposés comportent des virages fortement inclinés, ainsi que de nombreuses bosses et votre véhicule franchit parfois le vide sur sa lancée. Le but du jeu est on ne peut plus simple: vous démarrez en quatrième division et vous devez vaincre vos adversaires pour passer dans la division supérieure. Si vous parvenez à battre les champions de première division, ce qui est loin d'être facile, vous participez à un nouveau championnat au volant d'un véhicule encore plus rapide. Chaque division comporte deux parcours différents et vous devez affronter, à tour de rôle, deux autres concurrents, ce qui fait quatre courses. Les circuits sont assez impressionnants et cela ne va pas en s'arrangeant dans les niveaux supérieurs du programme. Heureusement, vous pouvez vous entraîner sur tous les circuits si vous le désirez.

Attachez votre ceinture, c'est parti. Votre véhicule se déplace au-dessus de la piste, suspendu à des chaînes. Lorsque vos roues touchent le sol, les chaînes disparaissent et la course commence, alors que le véhicule de votre concurrent passe devant vous à toute allure.

Pas la peine de lire la notice, il n'y a pas de problème: poussez le joystick vers l'avant pour accélérer, vers l'arrière pour ralentir et pressez le bouton pour mettre le turbo.

Au démarrage, la vitesse n'augmente pas assez rapidement, alors on met un petit coup de turbo et les choses sérieuses commencent. Le premier virage arrive à toute allure, on ne ralentit pas... et ça passe. Vous arrivez dans une ligne droite pour vous apercevoir que votre concurrent a pris une avance confortable, remettez le turbo et foncez. Alors que les flammes du turbo jaillissent de votre moteur, vous apercevez une montée très raide en face de



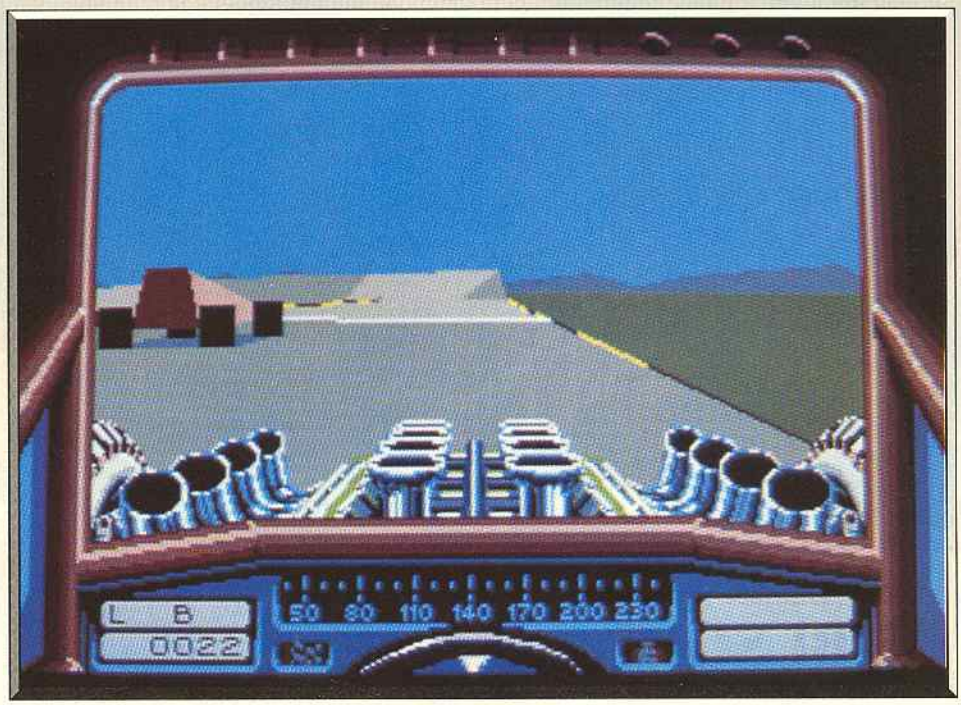
Le grand saut.



C'est la chute.



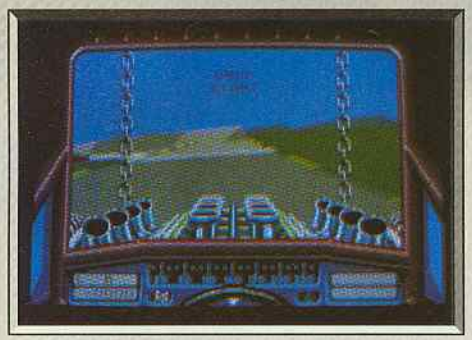
Les concurrents.



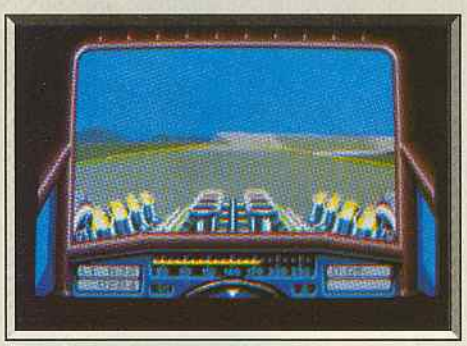
La plus excitante des courses de voitures en 3D surfaces pleines.


Shufflepuck CAFÉ
EH TOI !
TU VEUX MA PHOTO ?
AMSTRAD CPC K7
AMSTRAD CPC DISK
ATARI ST
AMIGA
IBM PC et Compatibles
MacIntosh
R.Martens
ELU MEILLEUR JEU ARCADE-ACTION AUX USA
SHUFFLEPUCK CAFE !
Broderbund
81 Rue de la Procession
92500 Rueil - 47 52 00 30

vous. Votre véhicule perd un peu de vitesse en raison de l'ascension, quand, soudain, les roues tournent dans le vide, il n'y a plus de route. Vous continuez sur votre lancée, tandis que l'autre portion de la route se rapproche. Vous avez à peine le temps de vous demander si vous avez pris suffisamment de vitesse pour atteindre l'autre côté, que le véhicule retombe sur la route, puis rebondit avant de retomber à nouveau et c'est reparti. Si vous aimez les sensations fortes, vous ne serez pas déçus.



La grue vous dépose.



Le turbo en action.



Vous quittez la piste.

Ce programme impressionnant a été réalisé par Geoff Crammond qui n'est pas un nouveau venu dans la programmation. Il est surtout connu pour avoir créé *Sentinel*, l'un des jeux les plus originaux de ces dernières années, dans lequel il faisait déjà preuve d'une parfaite maîtrise de la 3D surfaces pleines. *Stunt Car* est un programme à vous couper le souffle, avec une animation rapide et une 3D réaliste. On vit chaque instant de la course comme si on était vraiment au volant, sur cette piste suspendue dans les airs. Lorsque vous ratez un virage, vous avez vraiment l'impression de tomber en regardant le paysage défiler de manière très bien rendue. *Stunt Car* est un soft indispensable, comment pourrait-on manquer la course de voitures la plus excitante que l'on ait vue sur un micro?

Alain Huyghues-Lacour



On s'y croirait !

Type: Course automobile
Intérêt: 18
Graphisme: ★★★★
Animation: ★★★★★★
Bruitages: ★★★★
Prix: C

Avis

Nous évoquons régulièrement dans nos colonnes, les progrès spectaculaires faits dans le domaine du graphisme en 3D, dans ce domaine *Stunt Car*, est sans aucun doute l'un des produits les plus spectaculaire issus de ces techniques. Avec ce programme, nous sommes en effet en présence du logiciel de course à base de 3D surfaces pleines, le plus abouti qui ait vu le jour sur micro-ordinateur. Le réalisme atteint des sommets jusqu'alors inconnus.

Eric Caberia

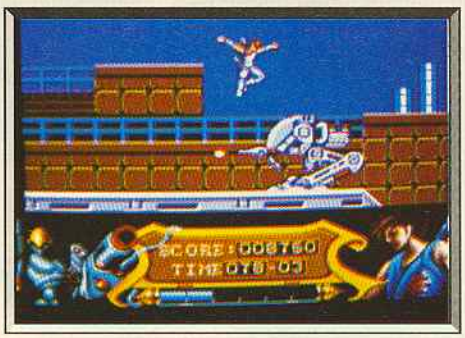
The Strider

AMIGA

Vous êtes un athlète capable des exploits les plus étonnants armé d'un laser qui décrit de larges cercles et désintègre tout ce qu'il touche. Les décors et l'animation, splendides, ne font que rehausser une action qui ne faiblit jamais.

Capcom. Réalisé par Tiertex.

Cette conversion d'un grand jeu d'arcade de Capcom a été réalisée de Tiertex pour US Gold. Ce groupe de programmeurs indépendants s'est imposé cette année avec de superbes réalisations comme *Forgotten Worlds* et *Indy/The Action Game*. Mais ce nouveau programme est indiscutablement leur chef-d'œuvre car on retrouve la qualité de *Forgotten Worlds* avec une jouabilité nettement supérieure. Cette conversion est d'une fidélité exemplaire et on se demande comment Tiertex a réalisé le tour de force de faire tenir sur une disquette tous les graphismes du programme original, y compris les tableaux intermédiaires. Strider se lance à l'assaut d'un pays de l'Europe de l'Est afin de renverser le tyran qui y règne par la terreur. Notre héros est un véritable athlète capable de grimper le long des surfaces lisses et d'exécuter des sauts acrobatiques, ainsi que des glissades du meilleur effet. Autre aspect spectaculaire et original: l'arme qu'il emploie est une épée laser qui décrit de larges cercles, désintégrant tout adversaire à sa portée. Il est possible d'augmenter son rayon d'action en



Des robots agressifs...



Combat dans les arbres.



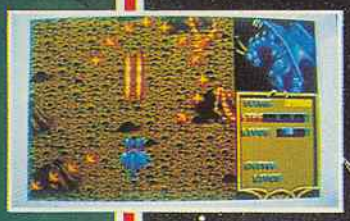
Les loups attaquent.



Gare au serpent mécanique.

IT BRINGS OUT THE BEAST IN YOU!







ATARI ST SCREENSHOTS

DRAGON SPIRIT™



Transpercez les cieux de vos flammes lors d'un de vos vols les plus impressionants.

Crachez du feu au dessus de hordes de méchantes créatures venues de la préhistoire.

- une brulante, monstrueuse lutte jusqu'à la mort
- ramassez les bonus qui vous donneront des armes et reactiveront votre puissance de feu
- huit niveaux d'action à vous faire perdre haleine
- enivrant et stimulant...
- avez-vous l'esprit guerrier, avez-vous l'esprit "DRAGON"?

Programmed by: Consult Software Ltd

© 1989 TENGEN INC. All Rights Reserved ™NAMCO LTD

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Publié par DOMARK LTD.

Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France
Tel: 16(1) 48.98.99.00

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

cours de mission et de se procurer un robot qui décrit des cercles autour de Strider, en joignant son tir au sien. Ce robot est particulièrement efficace dans certains passages difficiles, mais sa durée de fonctionnement est assez courte.

Chacun des cinq niveaux de ce programme présente de superbes décors, tous très différents les uns des autres. Vous traversez des villes, des champs de neige, des forêts et des bases militaires. Les décors sont si réussis qu'on en oublierait que l'on est pas là pour faire du tourisme. Les nombreux adversaires qui vous attendent se chargent d'ailleurs vite de vous le rappeler.

ce jeu présente également une grande variété de personnages très typés: soldats, loups sauvages, dinosaures et toute sorte de créatures monstrueuses. Cette incroyable variété des graphismes est l'un des points forts de ce programme et le plaisir de la découverte relance l'intérêt du jeu, vous poussant à enchaîner les parties dans l'impatience de découvrir la suite de *The Strider*.

Certaines scènes sont particulièrement impressionnantes, comme celle qui se déroule dans une salle de conférence. A votre approche, les officiels réunis



De magnifiques graphismes pour un grand jeu d'arcade.

se fondent en un monstrueux serpent mécanique qui va vous causer quelques problèmes.

La réalisation de Tiertex est exemplaire: graphismes, animation, scrolling multi-directionnel et bande sonore, tout est irréprochable. Souvent, des graphismes d'une telle qualité sont réalisés au détriment de la rapidité et de l'animation et, plus grave encore, la jouabilité n'est pas toujours à la hauteur. Mais ce n'est pas le cas de *The Strider* qui est un jeu difficile, mais parfaitement jouable du début à la fin du soft. Le personnage répond très bien et rien ne vient gâter le plaisir de jouer. *The Strider* est une grande conversion d'arcade qui mérite de figurer parmi les plus grands succès de l'année.

Alain Huyghues-Lacour

Type: arcade
Intérêt: 18
Graphisme: ★★★★★★
Animation: ★★★★★
Bande sonore: ★★★★★
Prix: B

Version ST

En découvrant cette petite merveille sur *Amiga*, l'une des première choses qui me soit venue à l'esprit était qu'il serait étonnant qu'on puisse faire aussi bien sur *ST*. Et bien c'est faux, là encore Tiertex a fait des miracles. La bande sonore est moins performante et le scrolling à peine plus saccadé, mais globalement c'est aussi superbe. un must. A.H.-L

Intérêt: 18
Graphisme: ★★★★★★
Animation: ★★★★★
Bruitages: ★★★★★
Prix: B

Avis

The Strider fait partie de cette catégorie de jeux d'inspiration ou d'origine japonaise qui techniquement sont assez rudimentaires (sprites, univers en 2D, animations peu réalistes).

L'action est, en effet, pour ce type de soft le seul mot d'ordre, le réalisme passant au second plan. Néanmoins les amateurs de jeux qui apprécient particulièrement l'action seront satisfaits de ce programme. Eric Caberia



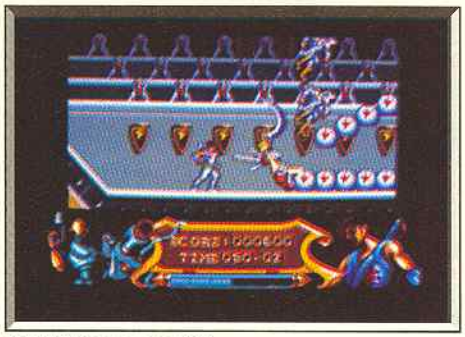
Il faut gagner chaque pouce de terrain.



Le gorille-robot.



Une glissade peut vous sauver la vie.



The Strider version ST.

Paperboy

AMIGA

Qui pourrait penser que le métier de livreur de journaux soit aussi difficile ? Paperboy *est un jeu d'arcade fluide, agréable à l'œil. Une adaptation réussie.*

Elite.

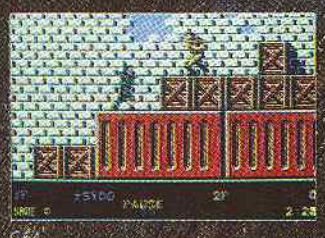
Tous ceux qui fréquentaient les salles d'arcades, il y a quelques années se souviennent encore de ce grand jeu d'arcade d'Atari Games que l'on dirigeait à l'aide d'un guidon de vélo placé sur la machine. A l'époque, cet amusant programme remporta un grand succès, sans doute en raison de son originalité. En effet, *Paper Boy* est un jeu d'arcade qui ne ressemble à aucun autre: pas de tir, pas de coups de poing et ce n'est pas non plus une simulation sportive. C'est sans doute, pour cette raison qu'il figure parmi les quelques titres (avec *Ghost n'Goblins* que l'on attend avec impatience) qu'Elite a décidé de convertir sur 16 bits.

SHINOBI

...Bien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde -- une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps -- pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténèbres. Paralysé par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...



...C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il, ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens.»
«C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...



C64

- Cinq zones. Plusieurs étages.
- Temps limité par zone.
- Une seule bombe magique par zone
- Disponible sur: C64 AMSTRAD-ST- AMIGA-P.C.



ATARI ST

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

HITS

Livreur de journaux est l'un des jobs de prédilection des jeunes Américains désireux de se faire un peu d'argent de poche. Mais, à en juger par ce programme, ils n'ont pas peur de vivre dangereusement, car la traversée d'une paisible rue américaine semble aussi aisée qu'une randonnée en patins à roulettes à travers la jungle amazonienne. Poussé par l'appât du gain (que ne ferait-on pas pour s'acheter quelques logiciels de plus?) vous vous faites engager comme livreur par le *Sun*. Le lundi matin, vous enfourchez votre vélo et c'est parti pour une semaine de dur labeur. Sans vous arrêter, vous lancez vos journaux dans les boîtes aux lettres de tous les abonnés de la rue. Quant à ceux qui ne sont pas abonnés, vous obtenez une gratification en cassant les vitres de leur maison, histoire de leur apprendre à mieux choisir leurs lectures.

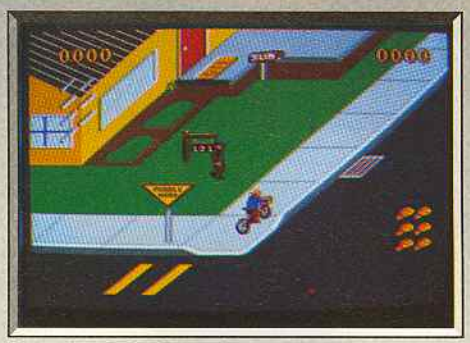
Dans la rue, des gens traversent sans crier gare, des chiens se lancent à votre poursuite, des enfants s'amusent à envoyer leurs voitures téléguidées dans les roues de votre bicyclette et des tondeuses à gazon déréglées se mettent en marche toutes seules à votre approche. Sans même parler des chauffards qui risquent de vous écraser et bien d'autres dangers encore. Ce doit être cela que l'on appelle la jungle urbaine.

Si vous êtes assez habile pour parvenir au bout de la rue, vous pouvez vous amuser sur un parcours de récréation sur lequel vous devez atteindre des cibles pour obtenir des bonus, avant de repartir pour une nouvelle journée. Cette nouvelle version est très proche de la précédente sur 8 bits, mais le graphisme a été nettement amélioré, on retrouve celui du jeu d'arcade. L'animation est réussie, mais la bande sonore n'est pas extraordinaire. Les nouveaux joueurs découvriront ce grand classique avec plaisir et ceux qui ont abandonné leur 8 bits auront peut-être envie de le retrouver. Un programme original et amusant.

Alain Huyghues-Lacour



Le parcours bonus.



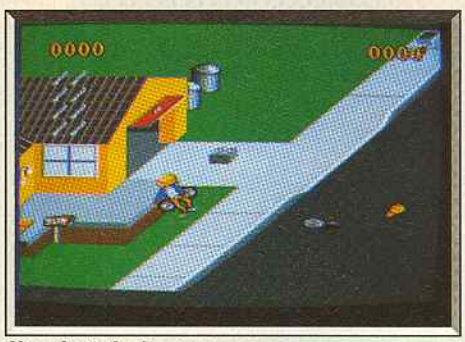
Visez bien la boîte aux lettres.



Attention au skateboard.



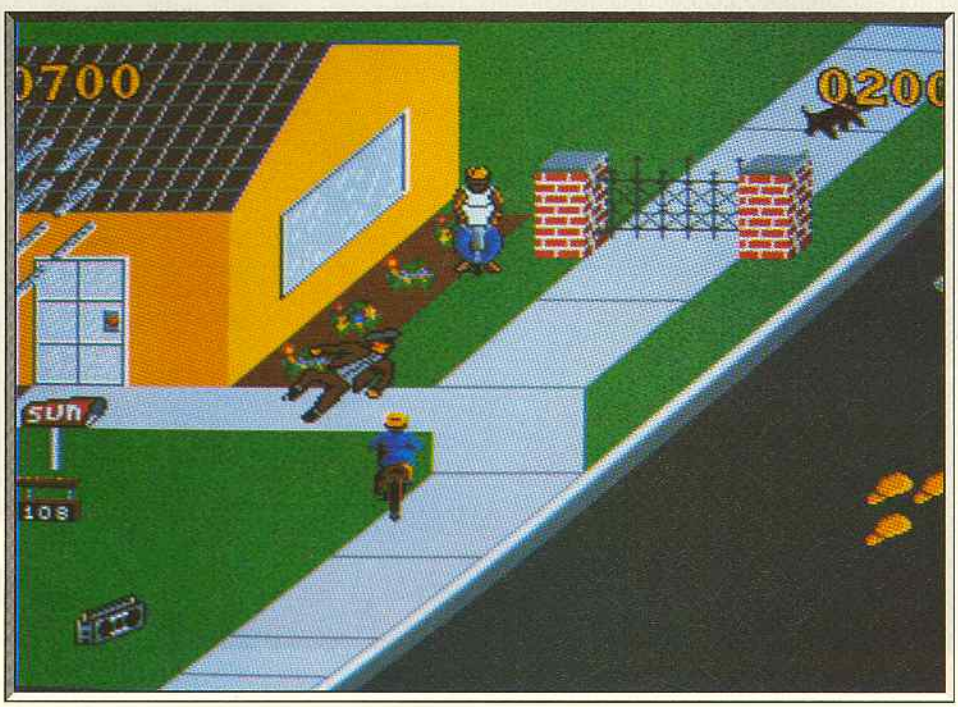
Le cimetière n'est pas loin.



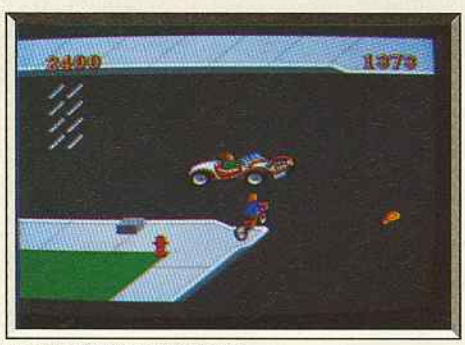
Une chute douloureuse.



Viré!



Le come-back d'un grand classique de l'arcade.



Les chauffards sont lâchés.

Type: arcade
Intérêt: 15
Graphisme: ★★★★★
Animation: ★★★★★
Bruitages: ★★★★
Prix: n.c.

Avis

Ce programme est techniquement bien réalisé, mais il est évident qu'au niveau de sa mise en scène, il n'est plus de toute fraîcheur. Le jeu d'arcade, dont il s'inspire est, en effet, vieux de cinq ans. Malgré tout, les joueurs nostalgiques pourront se satisfaire de la trame quelque peu naïve de *Paper Boy*.

Eric Caberia

Great Courts

ATARI ST

Great Courts monte au filet et ressuscite le tennis sur micro. Une simulation grandiose.

Ubi Soft. Programmation : Lothar Schmitt ; animation : Uwe Meier ; graphisme : Olivier Foerster ; musique : H. Ruttmann.

Pour des raisons qui demeurent jusqu'à présent inexpliquables, les micro-ordinateurs à base de microprocesseurs 16 bits n'ont pas suscité, depuis leur arrivée sur le marché, d'engouement pour la création de jeu de tennis. Le *ST* en particulier, n'a connu que la timide tentative de *Super Tennis* édité par Fil (*Tilt* n°39). Autant dire que la petite balle jaune et la micro ne semblait pas faire bon ménage.

Cette carence est désormais comblée avec ce logiciel de tennis qui, de manière certaine, sera désormais la référence dans ce domaine. Le logiciel vous propose de participer à un ensemble de grands tournois prestigieux qui vous mettront aux prises avec les soixante-trois meilleurs joueurs mondiaux, étant entendu qu'en début de jeu vous occupez la soixante quatrième place du classement ATP. Vous devez donc, comme un vrai joueur, vous hisser à force de tournois et de matchs, le plus haut possible dans le classement. Néanmoins pour vous permettre d'avoir un niveau respectable avant d'affronter les superstars du tennis, le programme vous propose, en autres options, un mode d'entraînement qui vous permet de vous familiariser avec les volées liftées et autre passing shot.

D'un point de vue technique, ce logiciel fait incontestablement preuve d'innovation : on appréciera le soin apporté à l'ergonomie du jeu, en particulier pour la trajectoire des services. En effet, grâce à un système de cible mobile (qui apparaît brièvement), vous pouvez lancer la balle avec précision dans la partie du court qui gênera le plus votre adversaire, une technique qui surprend mais qui se révèle très efficace. Le jeu vous permet de vous mouvoir avec aisance sur toute la surface du court, vous pouvez ainsi faire des montées au filet, pour conclure avec un revers très croisé.

D'un point de vue graphique, le programme est une totale réussite puisqu'il utilise avec brio la basse résolution du *ST* (on se rappelle de la moyenne résolution de *Super tennis* qui était très pauvre en couleurs). Les sprites représentant les joueurs sont de taille respectable, ce qui ne fait qu'améliorer la qualité de jeu. En ce qui concerne les animations, on ne peut qu'apprécier le réalisme des mouvements effectués lors d'un service (le joueur bondit et se détend avec grâce). Les ramasseurs de balles de part et d'autre du filet sont eux aussi animés de petits mouvements de rotation de la tête au gré des évolutions de la balle. D'une manière générale, un bon compromis a été trouvé par les animations. Les bruitages de ce programme sont sobres mais efficaces, on notera la qualité de la digitalisation d'annonce de fautes par l'arbitre.

La version définitive qui sera en vente à l'heure où vous lirez ces lignes disposera de quelques petites améliorations par rapport à celle que nous avons reçu à la rédaction. Les maillots des joueurs seront de couleurs différentes afin de les repérer plus facilement. D'autre part, pour vous aider à être toujours au mieux de votre forme durant les longs tournois, une option sauvegarde sera désormais disponible. Pour prendre toute la mesure de ce logiciel, il faut néanmoins y jouer à deux (un adversaire humain est toujours mieux que l'ordinateur). S'il ne vous faut qu'un tennis sur votre micro, n'hésitez pas, achetez, achetez celui-ci. Eric Caberia



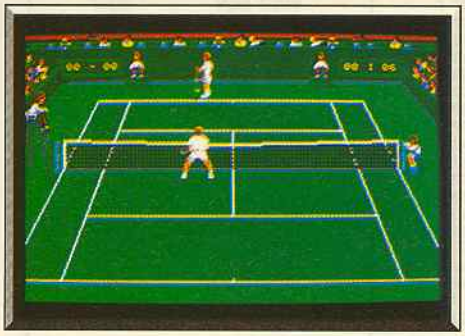
Les sprites des juges de fond de court sont animés.



Le service suit une trajectoire précise.



Les joueurs ont une attitude naturelle.



Deuxième jeu : on monte au filet.



Un jeu en basse résolution.

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

Avis

Great Courts est graphiquement très réussi. Trouvaille géniale : l'emploi du curseur de visée apporte enfin une précision jamais obtenue dans les précédentes simulations de tennis. Les bruitages de la version *Amiga* sont largement supérieurs à ceux de la version *ST*. Un soft indispensable qui a fait craquer de plaisir toute la rédaction. O.H.

Ne payez plus pour acheter ...

05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

AMSTRAD CPC

PROCHAINEMENT

ACTION FIGHTER	95 F	145 F
BATMAN	95 F	141 F
BLOODWICH	95 F	141 F
CABAL	95 F	141 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
DYNAMITE DUX	95 F	141 F
KULT	139 F	189 F
MR HELI	95 F	145 F
ORIENTAL GAMES	95 F	145 F
P47	95 F	145 F
PANIC STATIONS	95 F	145 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F
SHINOBI	95 F	141 F
SOLEIL NOIR	95 F	159 F
SPHERICAL	95 F	141 F
TINTIN SUR LA LUNE	139 F	189 F
WEIRD DREAMS	145 F	195 F

MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7
Le répondeur : Un geste simple
Vous mentionnez Le Nom du Logiciel
Votre N° de Membre Disc ou Cassette
Votre Nom Votre Mode de Règlement.

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V2 (SPACE HARRIER +BEYOND ICE PALACE +LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)	139 F	159 F
SPECIAL ACTION (DRILLER+CAPT BLOOD+THE VINDICATORS +OLYMPIC CHALLENGE+S.D.I.)	119 F	179 F
BEST OF VOL II (FOOTBALL MANAGER II+HOTSHOT+ZOMBI +TETRIS+LE NECROMANCIEN)	129 F	189 F
ARCADE MUSCLE (STREET FIGHTER+BIONIC COMMAND+ROAD BLASTERS+1943+SIDE ARMS	119 F	139 F
INCROWD (KARNOV+PREDATOR+GRYZOR+TARGET RENEGADE+BARBARIAN+PLATOON+ CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL)	139 F	165 F
GIANTS (GAUNTLET II+CALIFORNIAGAMES+OUT RUN +ROLLING THUNDER)	119 F	139 F
DEFIS DE TAITO (TARGET RENEGADE+ARKANOID 1+ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE+FLYING SHARK+SLAPFIGHT)	139 F	194 F
GAME SET & MATCH II (MATCH DAY 2+CRICKET+BASKETMASTER+ SNOOKER+SUPERHANG ON+GOLF+CHAMPIONCHIP SPRINT TRACK AND FIELD)	109 F	149 F
COMMAND PERFORMANCE (MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+ CHOLO+BOB SLEIGHT+SHACKLED+LEVIATHAN +XENO+TRANTOR)	119 F	

NEWS

ACTION SERVICE	135 F	179 F
A.P.B	95 F	141 F
CARRIER COMMAND	139 F	189 F
DOMINATOR	95 F	145 F
DYNAMITE DUX	134 F	162 F
GAME SUMMER EDIT	95 F	141 F
INDIANA JONES	95 F	141 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NEW ZEALAND STORY	95 F	141 F
MONUMENTS D'ARCADE	142 F	179 F
P47	95 F	141 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
PERMIS DE TUER	95 F	141 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
SKATE OR DIE	95 F	141 F
SOCCER SQUAD	95 F	141 F
TIMESCANNER		141 F
THE STORY SO FAR V2	142 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT	190 F	250 F
REVOLUTION FRANCAISE		
VIGILANTE	95 F	141 F

OFFRE SPECIALE ★ — 10%
pour toute commande de 3 logiciels

HIT PARADE

3 D POOL	95 F	141 F
3 D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	95 F	139 F
AIRBORN RANGER	136 F	179 F
BARBARIAN II	85 F	132 F
BLASTEROID	97 F	147 F
BUTCHER HILL	95 F	141 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CRAZY CARS II	122 F	159 F
DOUBLE DETENTE	95 F	141 F
DRAGON NINJA	95 F	141 F
FOOTBALL MANAGER II	89 F	139 F
FORGOTTEN WORLD	93 F	141 F
GARY LINEKER HOTSHOT		135 F
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	95 F	145 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	149 F
JACK NICKLAUS GOLF	134 F	162 F
LAST DUEL	95 F	141 F
LAST NINJA II	115 F	143 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OBLITERATOR	97 F	147 F
OMEYAD		187 F
OPERATION WOLF	95 F	141 F
PACLAND	95 F	141 F
PACMANIA	95 F	141 F
PURPLE SATURN DAY	141 F	195 F
R TYPE	89 F	139 F
RAMBO III	95 F	141 F
REAL GHOSTBUSTERS	95 F	141 F
RENEGADE III	95 F	145 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUNNING MAN	93 F	139 F
SILK WORM	95 F	141 F
SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
SKATEBALL	119 F	149 F
STORMLORD	95 F	141 F
SUPER SCRAMBLE	95 F	141 F
THUNDERBIRDS	144 F	162 F
TITAN	127 F	167 F
VINDICATORS	89 F	139 F
WEC LE MANS		141 F
XYBOTS	95 F	131 F

EDUCATIF

APPRENDS MOI A COMPTER		203 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	195 F	
J'APPRENDS A LIRE		158 F
J'APPRENDS LES PANNEAUX	199 F	

FRANCAIS

FCAIS REUSSITE 3ème	158 F
FCAIS REUSSITE 4ème	158 F
FCAIS REUSSITE 5ème	158 F
FCAIS REUSSITE 6ème	158 F
FCAIS CP CE1	216 F
FCAIS CE1 CE2	216 F
FCAIS CM1	216 F
FCAIS CM2	216 F

MATHEMATIQUES

MATH CP CE1	216 F
MATH CE2	216 F
MATH CM	149 F
MATH CM1	216 F
MATH SUCCES 3è	149 F
MATH SUCCES 4è	149 F
MATH SUCCES 5è	158 F
MATH SUCCES 6è	158 F
LA BOSSE DES MATH 3è	187 F
LA BOSSE DES MATH 4è	187 F
LA BOSSE DES MATH 5è	187 F
LA BOSSE DES MATH 6è	187 F
STATISTIQUES 1ERE TERM	189 F
MICROBREVET FRANCAIS	209 F
MICROBREVET GEOGRAPHIE	209 F
MICROBREVET ALGEBRE	209 F
MULTICOURS 3è	235 F
MULTICOURS 4è	235 F
MULTICOURS 5è	235 F
MULTICOURS 6è	235 F

ATARI

PROCHAINEMENT

ACTION FIGHTER	259 F
AQUAVENTURA	225 F
B.A.T.	247 F
BLOOD MONEY	243 F
CABAL	197 F
CHAOS STRIKE BACK	183 F
DRAGON LORD	197 F
DYNAMITE DUX	197 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FRIGHT NIGHT	195 F
IRON LORD	215 F
LORD OF THE RISING	197 F
MR HELI	249 F
ORIENTAL GAMES	249 F
QUARTZ	259 F
P47	249 F
RAINBOWN ISLAND	203 F
RAINBOW WARRIOR	267 F
SHINOBI	197 F
STUNT CAR	243 F
TEST DRIVE II	288 F
U.M.S.N°2	259 F
VERMINATOR	249 F
XENAPHOBE	267 F
XENON II	247 F

NEWS

A.P.B.	197 F
ASTAROTH	183 F
BALANCE OF POWER (EDITION 1990)	249 F
BATTLE CHESS	247 F
BLOODWICH	247 F
BLOOD MONEY	243 F
BUFFALO BILLS	259 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CONFLICT EUROPE	247 F
DOUBLE DETENTE	197 F
F16 COMBAT PILOT	229 F
FORGOTTEN WORLD	197 F
INDIANA JONES	197 F
KULT	273 F
LEGEND DE DJEL	219 F
LICENCE TO KILL	199 F
MISSION FALCON	197 F
NAVY MOVES	239 F
NEW ZEALAND STORY	197 F
PASSING SHOT	247 F
PIRATES	267 F
POPULOUS SCENERY 1	97 F
R.V.F. HONDA	267 F
ROCKET RANGER	273 F
SAFARI GUN	288 F
SILK WORM	197 F
SLEEPING GODS LIE	297 F
TV SPORT FOOTBALL	249 F
TANK ATTACK	247 F
THE STORY SO FAR V1	221 F
THE STORY SO FAR V3	221 F
TINTIN SUR LA LUNE	235 F
TOM & JERRY	269 F
TRIVIAL PURSUIT	288 F
REVOLUTION FCAISE	
WEIRD DREAMS	222 F

COMPILATIONS

MASTER COLLECTION 254 F
(NIGEL MANSELL+ MARBLE MADNESS+HOTSHOT+ FOOTBALL MANAGER II)

PREMIER COLLECTION 239 F
(NEBULUS+NETHERWORLD+ ZYNAPS+EXOLON)

TRIAD 289 F
(STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN+BARBARIAN)

TRÈS SOFT LES CADEAUX!



POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

HIT PARADE

3D POOL	197 F
ADVANCED RUGBY	197 F
AFRICAN RAIDER	219 F
AIRBORN RANGER	247 F
ARCHIPELAGOS	247 F
ARKANOID 2	184 F
BARBARIAN II	243 F
BATTLE HAWKS	247 F
BEAM	247 F
CHESS MASTER 2000	225 F
COSMIC PIRATES	197 F
CHARIOTS OF WRATH	247 F
CRAZY CARS II	247 F
CYBERNOID II	169 F
DEMON'S WINTER	286 F
DOUBLE DRAGON	193 F
DRAGON NINJA	197 F
DUNGEON MASTER	243 F
EXPLORA II	307 F
FALCON	235 F
GALDREGONS DOMAIN	193 F
GOLD RUSH	247 F
GD MONSTER SLAM	239 F
HELL RAISER	221 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
KICK OFF	267 F
KING QUEST IV	293 F
NIGHT DAWN	239 F
NIL DIEU VIVANT	298 F
PACMANIA	192 F
PALADIN	266 F
PHOBIA	221 F
POPULOUS	247 F
RICK DANGEROUS	259 F
RING SIDE	259 F
ROBOCOP	197 F
RUNNING MAN	247 F
SAVAGE	197 F
SKATEBALL	199 F
SLEEPING GODS	261 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
THUNDERBIRDS	245 F
TIMESCANNER	197 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
WATERLOO	245 F
XYBOTS	199 F

Ne cherchez plus, les Nouveautés au meilleur prix sont chez STARSOFT

MINITEL 3615 Clubtel* STAR

AMIGA

PROCHAINEMENT

CABAL	243 F
DYNAMITE DUX	247 F
GHOST & GOBBLINS	243 F
HATE	197 F
MR HELI	249 F
ORIENTAL GAMES	249 F
P47	249 F
POLICE QUEST 2	249 F
QUARTZ	249 F
RAINBOWN ISLAND	279 F
RAINBOWN WARRIOR	259 F
SHINOBI	197 F
STUNT CAR	243 F
TOWER OF BABEL	259 F
U.M.S.II	267 F
XENON 2	247 F

NEWS

A.P.B	197 F
3D POOL	199 F
ASTAROTH	247 F
BARBARIAN II	193 F
BATMAN	243 F
BLOODWYCH	247 F
BUFFALO BILL	259 F
CONFLICT EUROPE	245 F
DRAGON NINJA	247 F
DYNAMITE DUX	269 F
F16 COMBAT PILOT	243 F
GOLDEN OLDIES	134 F
INDIANA JONES	197 F
KICK OFF	267 F
KULT	247 F
LICENCE TO KILL	195 F
LORD OF RISING SUN	288 F
MISSION FALCON	190 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
NIGHT DAWN	269 F
OTHELLO KILLER	199 F
PASSING SHOT	247 F
POPULOUS SCENERY 1	97 F
POWERDROME	243 F
R V F HONDA	267 F
RICK DANGEROUS	257 F
ROBOCOP	247 F
SAFARI GUN	288 F
TINTIN SUR LA LUNE	284 F
THE STORY SO FAR V3	221 F
VIGILANTE	154 F
WATERLOO	247 F
WEIRD DREAMS	235 F

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249 F
(CAPT BLOOD+XENON+ ARKANOID 2+CRAZY CARS)

PREMIER COLLECTION 239 F
(NEBULUS+NETHERWORLD+ EXOLON+ZYNAPS)

HIT PARADE

3D POOL	197 F
AIRBORNE RANGER	243 F
AFRICAN RAIDER	219 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BALANCE OF POWER (EDITION 1990)	288 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	259 F
BLOOD MONEY	243 F
CHARIOTS OF WRATH	274 F
COLOSSUS CHESS X	249 F
CRAZY CARS 2	247 F
DARK SIDE	249 F
DELUXE PAINT III	749 F
DEMON'S WINTER	286 F
DOUBLE DRAGON	193 F
DRAGON NINJA	230 F
DUNGEON MASTER	223 F
EXPLORA II	289 F
F.O.F.T	269 F
FALCON	279 F
FLYING SHARK	269 F
FORGOTTEN WORLDS	197 F
GOLD RUSH	247 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
GUNSHIP	245 F
HAWKEYE	240 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
HYBRIS	245 F
HYPERDROME	239 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	239 F
OTHELLO KILLER	199 F
PHOBIA	245 F
POWER DROME	243 F
POPULOUS	247 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
R TYPE	233 F
ROBOCOP	247 F
RUNNING MAN	244 F
SAVAGE	197 F
SILK WORM	197 F
SLEEPING GODS LIE	297 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
SUPER HANG ON	247 F
SUPER SCRAMBLE	197 F
SWORD OF SODAN	247 F
TANK ATTACK	259 F
TEST DRIVE II	293 F
T.D.2 SC CALIFORN	190 F
T.D.2 SC CARS	190 F
TIME RUNNER	239 F
TIME SCANNER	247 F
TIMES OF LORE	279 F
TINTIN SUR LA LUNE	283 F
THUNDERBIRDS	197 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
TV SPORTS	317 F
VINDICATORS	197 F
WATERLOO	288 F
WICKED	288 F
XYBOTS	199 F
ZANY GOLF	259 F

PC et COMPATIBLES

NEWS

ARCHIPELAGOS	249 F
BATTLHAWKS	209 F
BUFFALO BILL	259 F
CIRCUS ATTRACTION	240 F
CRAZY CARS II	249 F
CURSE OF THE AZUR BOND	299 F
DEMONS WINTER	286 F
F15 N°2	371 F
FINAL FRONTIER	269 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
KULT	247 F
LAP TOP CHESS	272 F
LEGEND DU DJEL	219 F
LIFE AND DEATH	259 F
MENACE	288 F
MOTORCROSS	259 F
NIL,DIEU VIVANT	298 F
PERMIS DE TUER	259 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RED STORM RISING	299 F
ROBOCOP	186 F
SAVAGE	219 F
SENTINEL	274 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F
THE MAJOR SHAMPION SHIP	190 F
TOTAL ECLIPSE	274 F
TRIVIAL PURSUIT REVOLUTION FCAISE	288 F
VIRUS	274 F
WATERLOO	259 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE	288 F
ABRAHAMS TANK	259 F
BAAL	272 F
BATTLE CHESS	288 F
CHESS MASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT	227 F
F19	365 F
FALCON	379 F
FASTBREAK	240 F
FOOTBALL MANAGER II	218 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
HILLSFAR	245 F
JACK NICKLAUS	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KING QUEST IV	350 F
LAST NINJA	346 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MENACE	288 F
POLE POSITION II	181 F
POLICE QUEST II	259 F
RACKEM	234 F
RICK DANGEROUS	267 F
SINBAD	182 F
STARRAY	259 F
SOCCER	272 F
SPACE QUEST III	249 F
STEEL THUNDER	259 F
TITAN	259 F

COMMODORE

NEWS

A.P.B.		147 F
BEAM	159 F	
BLASTEROIDS	109 F	162 F
CITADEL	134 F	162 F
DOUBLE DETENTE	97 F	147 F
FIRST STRIKE	134 F	149 F
INDIANA JONES		149 F
RUNNING MAN	109 F	159 F
PASSING SHOT	134 F	147 F
SOCCER SQUAD	83 F	126 F
STORM LORD	79 F	126 F
SUPER SCRAMBLE	79 F	125 F
TEST DRIVE II		186 F
THE STORY SO FAR VO 4		163 F
THUNDERBIRDS		162 F
TOM & JERRY		159 F
VIGILANTE		147 F

Dément !

Un catalogue tout en couleurs

— à chaque commande —

CONSOLES

ATARI 2600

ASTEROIDS	102 F
ASTROBLAST	118 F
BASEBALL	118 F
BATTLE ZONE	90 F
BOXING	102 F
CALIFORNIA GAMES	158 F
CHESS	107 F
CROSS BOWN	122 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DARK SHAMBERS	122 F
DEFENDER	91 F
DESERT FALCON	136 F
DIG DUG	102 F
DOUBLE DUNK	134 F
ENDURO	110 F
F 14 TOMCAT	139 F
FIRE FIGHTER	110 F
FOOTBALL SOCCER	86 F
GALAXIAN	90 F
GHOSTBUSTERS	90 F
GRAND PRIX	110 F
JOUST	90 F
JUNGLE HUNT	90 F
KUNG FU SUPERKICKS	110 F
PACMAN JR	120 F
LA CONSOLE XE	990 F
ARCHON	122 F
BALLBLAZER	122 F
CHOPLIFTER	124 F
COLONIAL CONQUEST	314 F
DARK CHAMBERS	150 F
DONKEY KONG	149 F
EASTERN FRONT	84 F
FRIGHT NIGHT	144 F
FOOD FIGHT	144 F
FOOTBALL	84 F
JOUST	84 F
JUNGLE HUNT	129 F
MIDNIGHT MAGIC	150 F
MOON PATROL	90 F
STAR RAIDERS	124 F
TENNIS	94 F
WAR GAME CONST.SET	208 F

PC ENGINE NEC

VICTORY RUN	474 F
DRAGON SPIRIT	531 F
F1 PILOT	427 F
FANTAZY ZONE	278 F
GALAGA 88	234 F
CHAN & CHAN	245 F
MOTOR ROADER	427 F
P 47	542 F
PACLAND	450 F
R TYPE	336 F
R TYPE II	462 F
SPACE HARRIER	289 F
VIGILANTE	399 F
WORLD COURT TENNIS	474 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	159 F
JY2 (double branchement)	59 F
SPEED KING	109 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
NAVIGATOR	149 F
VENUS	67 F

DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD	
10 disquettes 3"	189 F
5 disquettes 3"	95 F
POUR ATARI ST ET AMIGA:	
10 disquettes 3"1/2	109 F
POUR PC ET COMPATIBLES	
10 disquettes 5"1/4	66 F

BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 disc 3" et 3"1/2	89 F
" 80 "	129 F
Pour 50 disc 5"1/4	89 F
" 100 "	129 F

"Pour connaître la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 510

(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	

Payez par Carte Bancaire

Date d'expiration ...../..... Signature,

carte bleue

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

" "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES

STARSOFT

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

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)

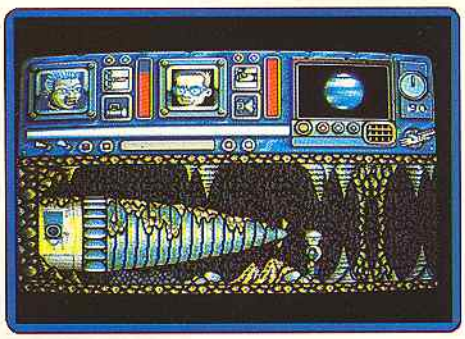
TI 70

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

Thunderbirds

Amiga, disquette Grand Slam

Vous allez retrouver les marionnettes de la célèbre série télévisée des Thunderbirds. Il vous faudra venir à bout de quatre missions toutes plus difficiles les unes que les autres. Pour chaque mission, deux personnages vous sont alloués. Avant de commencer, vous devrez faire le choix de votre équi-



pement en évitant, bien entendu, de vous encombrer de choses inutiles car vous ne pourrez transporter que deux objets à la fois. La coordination entre les deux membres de l'équipe est capitale. Elle seule garantit le succès de la mission. Ainsi, dans la première mission dans la mine, Brains devra d'abord mettre la main sur une clé anglaise et un marteau de manière à permettre à Alan de remettre la pompe en route et éviter ainsi la noyade de Brains. Ce jeu, mi-aventure mi-action, est difficile dès la première mission. Les graphismes de ce programme sont agréables mais assez peu variés dans une même mission. La musique de présentation de Thunderbirds est très plaisante mais les bruitages en cours de jeu sont vraiment restreints (notice en français).

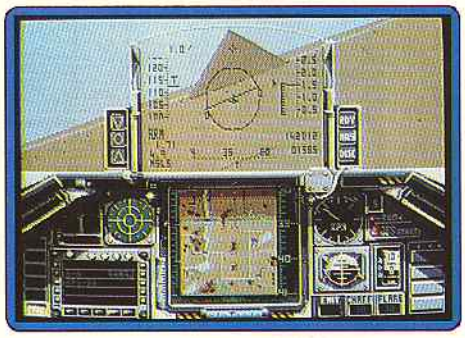
Jacques Harbonn

Type	*aventure-action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Falcon The Mission Disk - Vol. 1

Atari ST, disquette Spectrum Holobyte,

Les concepteurs de *Falcon* sont parvenus à réaliser ce qui paraissait de prime abord impossible : améliorer les caractéristiques du plus beau programme de simulation de vol sur micro. Votre tâche consiste, aux commandes de votre F-16, à repousser les tanks venus attaquer votre base et détruire les installations stratégiques de l'ennemi. Les innovations les plus remarquables sont à mettre au crédit des graphistes. On note en effet l'apparition de tanks, de convois de trains, de centrales électriques, armement et bâtiments étant tous représentés en 3D surfaces pleines. Concernant vos adversaires aériens, même les « vieux » Mig-21 de *Falcon*, sont remplacés par les très récents Mig-29 dans *Falcon-Mission Disk*. Les animations qui avaient fait la force de *Falcon* garde toute leur fluidité. Les bruitages sont eux aussi excellents. La *Mission Disk* est



sans exagération un *Falcon II*. A noter que pour utiliser la *Mission Disk*, il vous faudra nécessairement vous procurer, si vous ne l'avez déjà, le programme *Falcon*.

Eric Caberia

Type	*simulation*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

Cette version de la *Mission Disk* est elle aussi d'une exceptionnelle qualité sur tous



les plans. Toutes les caractéristiques et innovations citées pour la version *ST* du programme sont présentes. Les graphismes sont bien réalisés. Les animations sont d'excellente qualité. Les bruitages de *Falcon Mission Disk* qui peut se jouer à deux via modem ou par câble, enfin, donnent toute la mesure de l'*Amiga*.

Eric Caberia

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

Verminator

Atari ST, disquette Rainbird

Verminator doit « nettoyer » un vaste labyrinthe souterrain de toute sorte de bestioles cauchemardesques... Le paysage dans lequel vous évoluez est très fouillé (peut-être trop !), empli d'une multitude d'objets ou plantes futuristes. Pour vaincre, il s'agit de collecter des pièces d'or dans



les batailles afin d'acheter des armes de plus en plus puissantes. Voil pour le descriptif de la mission. Bien que difficile à vaincre et suffisamment complexe pour garantir de très longues heures de jeu, *Verminator* m'a semblé un peu lassant. Rien de neuf dans le scénario. Tout l'intérêt réside dans le choix des armes en fonction des adversaires rencontrés. Un bon soft si l'on apprécie le genre, mais pas assez original pour faire un hit.

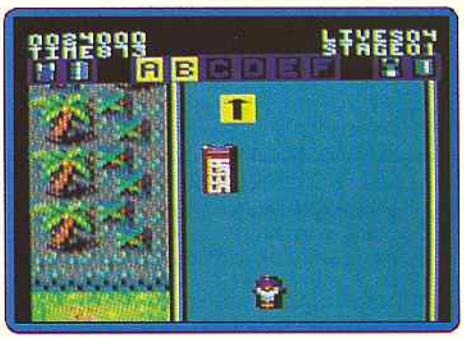
Olivier Hautefeuille

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

Action Fighter

CPC, disquette Firebird

Sur ordre du président, vous prenez la route pour affronter de redoutables terroristes. Tout d'abord, vous roulez en moto en tirant sur les autres véhicules avant qu'ils ne se débarrassent de vous. Lorsque vous avez ramassé assez de pastilles sur la route, vous obtenez une voiture, ce qui vous faci-



Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

lite les choses. Ensuite, votre véhicule se transforme en un vaisseau spatial et vous survolez la mer pour attaquer les navires ennemis et leurs escadrilles de soutien. Cette conversion du jeu d'arcade de *Sega* bénéficie d'une bonne réalisation avec des graphismes agréables et colorés. Un shoot-them-up pas comme les autres.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ ***shoot-them-up***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***B***



Barbarian II

Amiga, disquette Palace Software

Le barbare s'est fait attendre longtemps sur *Amiga*, mais maintenant les têtes vont rouler dans la poussière. *Barbarian II* est un grand jeu de combat et d'arcade/aventure qui a largement mérité son Tilt d'Or 1988. Des monstres aussi magnifiques que variés et de vastes labyrinthes, tout ce qu'il faut pour passer de longues heures devant son moniteur. On aura de cesse d'en venir à bout. Cette version est identique à celle du *ST*, c'est-à-dire magnifique. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

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

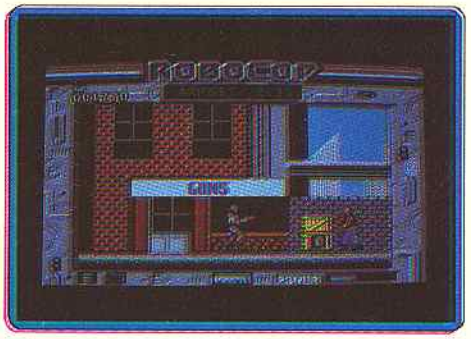
Robocop

Amiga, disquette Ocean

La créature, mi-homme mi-robot, va maintenant faire des ravages sur *Amiga*. Tous les gangs de Detroit semblent décidés à livrer une véritable guerre de rues. Cette magnifique conversion reprend les meilleures scènes du jeu d'arcade, entrecoupées de scènes intermédiaires tout aussi réussies. De superbes graphismes et une bande sonore très efficace au service d'une action passionnante, mais assez difficile. D'autant plus que, comme dans le programme original, vous ne disposez que d'une seule vie, ce qui est souvent frustrant (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

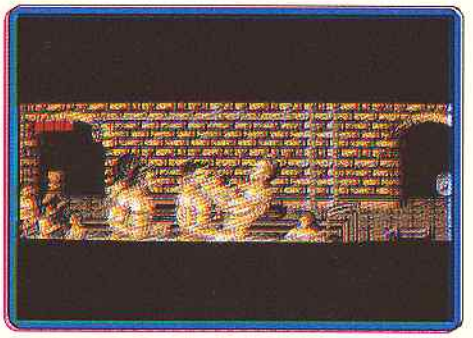
Type _____ ***arcade***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ ***C***



Red Heat

Amiga, disquette Océan

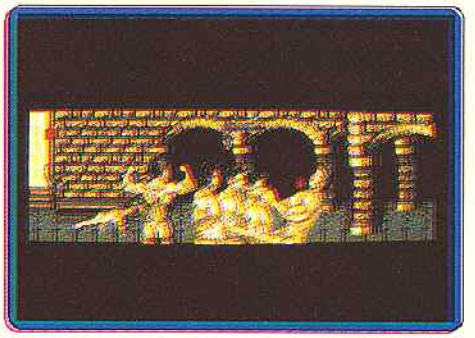
C'est sous le trait d'Arnold Schwarzeneger (l'acteur culturiste) que vous devez affronter les sbires d'un dangereux trafiquant de drogue soviétique. Quatre niveaux d'actions différents sont proposés qui vont du combat au corps à corps dans un sauna russe aux échauffourées au pistolet à Chicago. Le



graphisme des personnages fait penser à des digitilisations. Les animations sont rapides et fluides. Les bruitages sont convaincants. A noter la mise en scène très cinémascope de l'écran graphique. Néanmoins, malgré une réalisation technique irréprochable de ce programme, le jeu s'avère très vite lassant.

Eric Caberia

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



Version ST

Cette version ressemble à celle de l'*Amiga*, les graphismes sont fins et gardent cet agréable aspect digitalisé. Les animations sont efficaces, cependant les bruitages perdent de leur réalisme (ce qui étonnera personne étant donné les possibilités de la machine). Le programme est toujours aussi lassant une fois effacé l'attrait de la nouveauté.

E.C.

Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ ***C***



Steel Thunder

PC, CGA, EGA, M (VGA), disquette Accolade

Un nouveau simulateur de tank pour les possesseurs de *PC*. *Steel Thunder* donne accès à divers postes de contrôle. Ce programme se caractérise par un nombre complexe de fonctions et une représentation du paysage extérieur assez réduite. Sur une « bonne » configuration *PC*, l'animation est souple. Le décor reste quant à lui assez « brouillé », même en EGA. *Steel Thunder* profite enfin de très nombreuses missions qu'il faut vaincre dans un ordre précis. Ce soft est de ce fait plus ardu que ces confrères de combat. Un logiciel très poussé mais peut-être moins ludique que *Abrams Battle Tank* par exemple. Un prochain challenge fera le point sur le choix idéal des amateurs.

Olivier Hautefeuille

Type _____ ***simulation de combat de blindés***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★ ***(AT minimum)***
Bruitages _____ ★★
Prix _____ ***C***

Rick Dangerous

CPC, disquette Firebird

Dans ce grand jeu de plates-formes, vous devez explorer une tombe aztèque, une pyramide égyptienne, un camp de prisonniers et une base nazie. Il faut avoir les nerfs bien accrochés pour se lancer dans cette aventure car les pièges les plus tordus vous guettent à chaque pas et de nombreux gardiens rôdent dans les salles. La version *CPC* présente des graphismes agréables et colorés. En revanche, les ▸



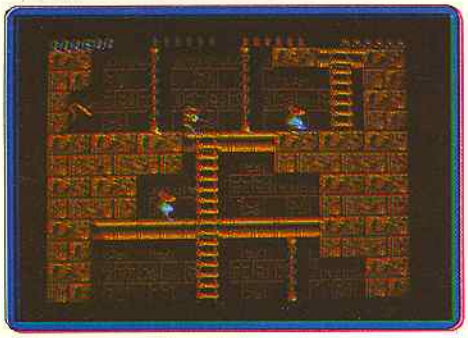
changements de tableaux sont un peu violents et les niveaux moins longs que sur 16 bits. L'action garde néanmoins tout son charme. Un jeu passionnant.

Jacques Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Version Amiga

Cette version est presque identique à celle du *ST*, à l'exception de la bande sonore, de



meilleure qualité. Un grand jeu de plates-formes, auquel on peut seulement reprocher l'absence de codes permettant de commencer directement à partir des autres niveaux. Un must.

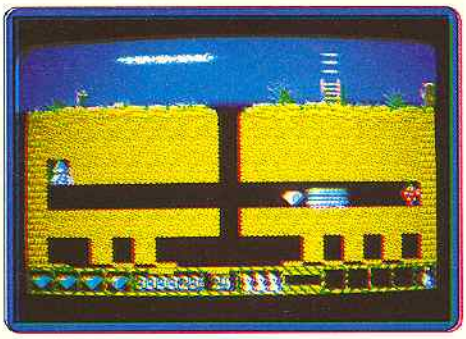
A. H.-L.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Black Magic

Amiga, disquette Procovision

Votre but, aider le magicien à ramasser les diamants sur les plates-formes reliées par des échelles et dans les souterrains. Bien entendu, de nombreux monstres tenteront de vous en empêcher et le temps vous est compté. Vous trouverez fort heureusement certains objets utiles : pelle pour dégager la terre des souterrains obstrués, potion magique, tirs divers, éclair, etc. Comme votre magicien ne peut transporter que quatre diamants à la fois, il lui faudra aller décharger son trésor régulièrement dans les paniers. La stratégie n'est pas absente de ce jeu. En effet, essayez de vous armer avant de rencontrer les monstres ou



éliminez-les en les écrasant sous une pomme façon *Boulder Dash*. De plus, même les diamants peuvent obstruer votre passage si vos poches sont pleines. A intervalles réguliers survient un tableau de bonus où vous devrez crever un maximum de ballons. La réalisation est correcte et le jeu varié et prenant.

Jacques Harbonn

Type	*jeu d'échelles*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Omni-Play Basket-Ball

Amiga, disquette Mindscape

Omni-play Basket-Ball est une simulation sportive très ambitieuse qui offre des matchs d'un grand réalisme, tout en respectant les règles de ce sport. Vous jouez contre d'autres équipes, en championnat et, si vous le désirez, vous pouvez également tenir le rôle du manager en gérant les joueurs de votre équipe avec des possibili-



tés de transferts. Les graphismes sont de bonne qualité, bien que les sprites soient assez petits. L'animation est excellente. un programme de basket très complet, mais assez complexe, qui demande la lecture d'une notice de soixante pages (en anglais). Des disquettes supplémentaires, offrant de nouvelles possibilités, devraient sortir ultérieurement.

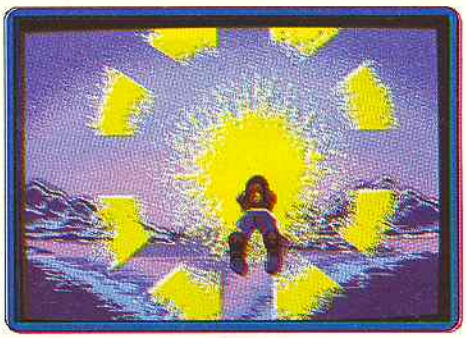
Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Rocket Ranger

ST, disquette Cinemaware

Ce héros venu du futur affronte les armées nazies lors de la Seconde Guerre mondiale. L'aventure commence par un combat contre un Zeppelin au-dessus de l'Atlantique et elle se terminera par l'attaque d'une base nazie installée sur la Lune. *Rocket Ranger* est un grand jeu qui mêle habilement action et stratégie, il faut être un joueur complet pour gagner la guerre. La version *ST* a su conserver les superbes graphismes qui ont



valu un Tilt d'Or 1988 à la version *Amiga*. En revanche, quelques images ont disparu et certaines scènes, comme celle du décollage, ont été supprimées. Mais ce programme offre toujours un grand film en technicolor, comme Cinemaware sait les faire (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



Version Apple II GS

Contacté par des savants du XXIe siècle, vous devez empêcher les nazis de dominer le monde dans le futur. A côté de cette partie stratégique, le jeu comporte beaucoup de séquences d'arcade. Les animations sont d'une grande qualité et les effets sonores ne sont pas en reste. Un très bon cru Cinemaware.

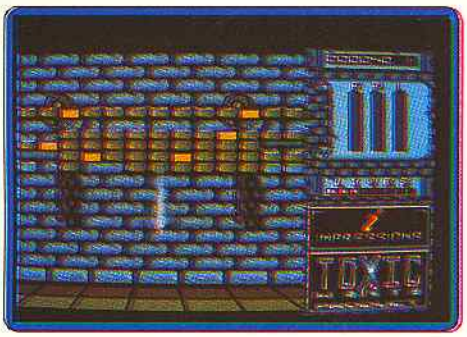
François Hermellin

Type	*stratégie/action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Chariots of Wrath

Amiga, disquette Impressions

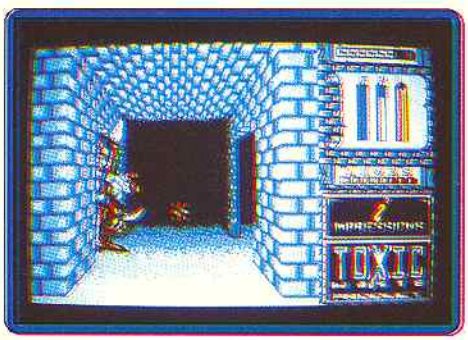
Le baron, un vieil ennemi, s'est emparé de votre fiancée et il ne vous reste plus qu'à grimper dans votre chariot spatial pour l'affronter une dernière fois et libérer votre belle de ses griffes. Ce scénario sert de prétexte à une succession de scènes qui reprennent les grands thèmes des jeux d'action : casse-briques, shoot-them-up, jeu de plates-formes, etc. Aucune de ces scènes ne brille par son originalité, mais elle



sont agréables et très ludiques. Tout l'intérêt de ce programme repose sur la diversité des situations qui évoluent sans cesse tout au long du soft, et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Un programme sympathique et qui s'avère très distrayant (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

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



Version ST

La version *ST* de *Chariots of Wrath* n'appelle aucune commentaire particulier. Les graphismes sont bons et l'animation fluide. Seuls les bruitages sont un ton en dessous. Un soft varié offrant jeu de tir, casse-briques, shoot-them-up, jeu d'échelles et bien d'autres choses et utilisant bien les possibilités du *ST*. Jacques Harbonn

Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Tracksuit Manager

Amiga, disquette Again Again

Tracksuit Manager s'adresse à tous ceux qui rêvent de diriger une équipe de football. Vous choisissez le pays de votre choix et c'est parti pour quatre ans. Vous avez les pleins pouvoirs, mais vous devez mener votre équipe à la victoire dans la Coupe des nations et la Coupe du monde. Il s'agit d'un programme très complet, mais assez austère qui ne présente aucun graphisme. Tout est en mode texte, y compris les matchs auquels vous assistez, qui se résument à la lecture d'un commentaire, ce qui frustrera les amateurs de jeux d'action, bien évidemment. Un bon programme de stratégie intéressant mais peu spectaculaire qui ne plaira qu'aux inconditionnels du genre. Les autres se réfèreront à la rubrique Challenge qui fait le point sur les jeux de ballon. Alain Huyghues-Lacour

Type	*stratégie*
Intérêt	*13*
Graphisme	–
Animation	–
Bruitages	–
Prix	*C*



Battle Valley

Amiga, disquette Hewson

Des terroristes se sont emparés de deux bombes atomiques et ils menacent de tout faire sauter. Il ne vous reste que trente minutes, avant l'expiration de leur ultimatum, pour découvrir leur repaire et le détruire. Pour accomplir votre mission, vous disposez de tanks et d'hélicoptères et vous passez de l'un à l'autre en fonction de la situation. En effet, quand les premiers sont arrêtés pour la traversée d'une rivière dont le pont est détruit, les seconds interviennent pour le reconstruire. A l'origine, ce programme remporta un certain succès sur *C 64*. Ce n'est pas une mauvaise idée d'adapter ce shoot-them-up sur *Amiga*, mais le graphisme n'est guère impressionnant. On aurait pu s'attendre à une réalisation plus brillante sur cette machine. Alain Huyghues-Lacour

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



The Hunt for the Red October

Apple II GS, disquette Datasoft

The Hunt for the Red October reprend les principaux éléments du livre de T. Clancy : commandant du dernier prototype de sous-marins soviétiques, vous avez décidé de quitter la mère patrie pour passer à l'Ouest. Toute la flotte de l'Armée Rouge est à votre poursuite et les Américains ne sont pas sûrs de vos intentions réelles. Le programme ne comporte, en fait, qu'une seule mission qui fait de vous un paria traqué à travers l'Atlantique, contrairement aux simulations habituelles de sous-marins qui vous transforment en chasseur plutôt qu'en proie. Le jeu, réussi graphiquement, se manie facilement avec la souris à travers une série d'icônes.

François Hermellin

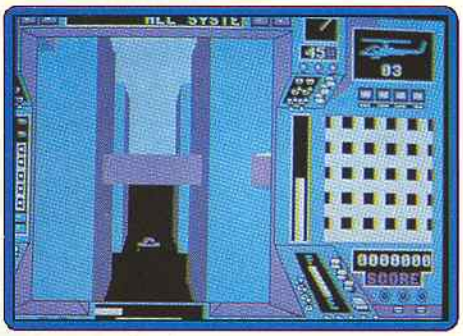
Type	*stratégie/simulation*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	–
Prix	*D*

Apache Strike

PC EGA, CGA, disquette Activision

Votre hélicoptère vole entre les tours rectilignes du premier niveau. Un tir de missile pour détruire le tank qui vient de surgir, le *gun* pour les hélicos ennemis, il faut maintenant repérer la base adverse... L'intérêt de ce soft réside dans l'aspect et l'animation 3D du décor, un slalom original bien qu'un peu monotone à long terme (les tours sont toutes semblables, quel que soit le niveau de jeu). Malheureusement, ni l'ani- ▸


Mr. HELI
En 2999, un savant fou appelé "MUDDY" et ses partisans ont envahi une planète riche en végétaux et en eau. Avec son intelligence démoniaque et ses pouvoirs psychiques, Muddy a détruit l'équilibre délicat de la nature.
Votre mission est de sauver la planète. Vous devez assainir les zones, incluant des îles flottantes vertes, des lits de rochers mobiles . . .
Démasquez Muddy, qui se terre dans les profondeurs du sous-sol, et sauvez la planète.
Mr. Heli est disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.
Licence de IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. Tous droits reserve.
MICROPROSE FRANCE, 6/8, RUE DE MILAN - 75009 PARIS – TEL: 45 26 44 14
FIREBIRD



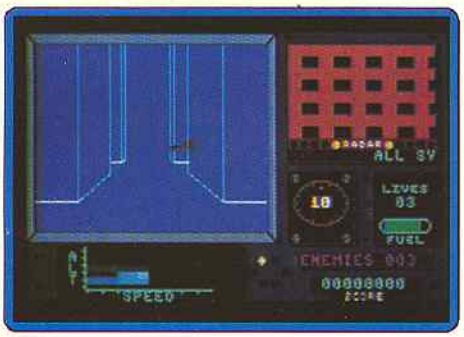
mation des sprites, ni le détail des graphismes, ni même la stratégie des combats ne vous captiveront très longtemps. Un soft pas vraiment nul mais... bof !

Olivier Hautefeuille

Type	*action*
Intérêt	*6*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*B*

Version C 64

Le graphisme des tours 3D est moins bien rendu sur C 64. En revanche, les bruitages



et le tableau de bord de l'appareil sont plus réussis que ceux de la version *PC*. L'ensemble n'est malheureusement pas ludique à long terme.

Olivier Hautefeuille

Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Conflict : Europe

Amiga, disquette Mirrorsoft

Ce wargame vous permet de diriger les forces de l'OTAN, ou celles du Pacte de Varsovie, lors d'un prochain conflit en Europe. Vous avez le choix entre cinq scénarios qui correspondent aux différents cas de figures : emploi des armes nucléaires ou seulement tactiques, conflit surprise ou non, etc. Vous disposez de tout un éventail d'armes modernes et une certaine marge vous est laissée pour des manœuvres diplomatiques. Ce wargame paraîtra sans doute trop élémentaire aux spécialistes, mais c'est le programme idéal pour les novices désirant s'initier au genre. Les stratégies sont assez simples, le jeu rapide, la notice pas trop épaisse et la présentation est particulièrement soignée pour ce type de programmes. Un wargame prenant dont je reparlerai dans le prochain numéro (notice en français).

Alain Huyghes-Lacour



Type	*wargame*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Aaargh

Atari ST, disquette Melbourne House

Les amateurs de films fantastiques des années cinquante seront aux anges avec ce logiciel. Dans cette agréable variante de *Rampage*, vous êtes, en effet, convié à participer là un combat de monstres (dans la lignée des *Godzilla* et autres *King Kong*). Votre but est simple : détruire tout sur votre passage afin de récupérer un œuf d'or. A noter que pour calmer vos éventuelles fringales, vous pouvez manger les populations environnantes. Ce soft peut se jouer à deux, chacun contrôlant un monstre et cherchant à neutraliser son adversaire tout en ne per-



dant pas de vue l'œuf d'or. Ce programme, qui ne se veut pas intellectuel, dispose de graphismes corrects. Les animations auraient gagné à être meilleures. Les bruitages sont moyens, de plus, l'action apparaît franchement répétitive à la longue. Après une journée de frustrations, *Aaargh* s'inscrit comme un bon programme de défoulement sauvage.

Olivier Hautefeuille

Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

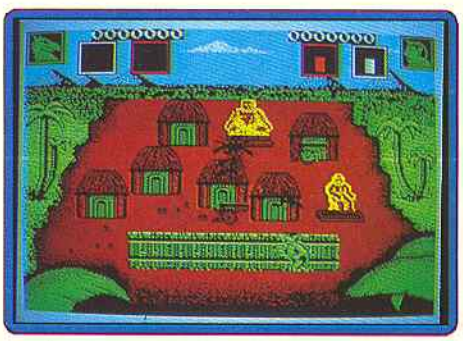


Version C 64

La version *C 64* souffre de graphismes confus. Les animations sont quelque peu saccadées ce qui est dommage car ce type de jeux n'est passionnant qu'avec une bonne réalisation. Les bruitages et l'accompagnement musical sont, en revanche, de qualité satisfaisantes. Les amateurs de « castagne » apprécieront.

E.C.

Intérêt	*9*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*



Version Spectrum

Vous devez anéantir chaque ville en détruisant les édifices pour retrouver l'œuf d'or, tout en évitant moustiques et obus. Après chaque étape vous combattrez un monstre. La réalisation n'est que moyenne : graphismes quelconques, animation un peu saccadée et bruitages peu réalistes sans musique d'ambiance.

Jacques Harbonn

Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*A*

Mazemania

Spectrum, cassette Hewson

Tenant à la fois de *Pacmania* et de *Skweek*, *Mazemania* vous invite à un aimable challenge. Vous incarnez une petite créature se déplaçant dans un assez vaste labyrinthe. Ce labyrinthe est composé de dalles qui vont se retourner et changer de couleur lors de votre passage. Votre but sera, bien sûr, de peindre toutes les dalles. Mais de nombreuses difficultés vont entraver votre entreprise. Tout d'abord, le temps vous est ▸

SUPER WONDER BOY

WONDERBOY est de retour !
Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.
Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!



Photo d'écran sur Atari ST

Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Cassette et disc C64, cassette et disc Amstrad et cassette spectrum



Photo d'écran sur Atari ST

Distribué par :

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

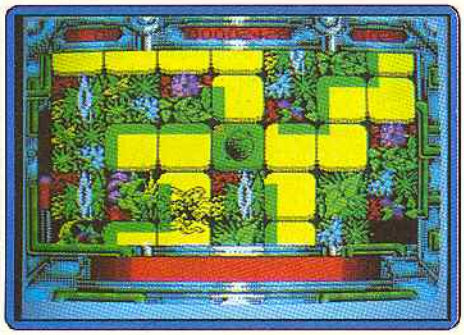
ACTIVISION

SEGA®

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

compté car votre énergie baisse graduellement. De nombreux monstres hantent la région. Comme vous ne disposez d'aucun moyen pour les éliminer au départ, il vous faudra les éviter ou sauter par-dessus. En cas de contact, ils ne vous tueront pas mais vous feront perdre très rapidement votre précieuse énergie. Certains passages sont bloqués par des trous par-dessus lesquels vous devrez sauter et certaines dalles nécessitent deux passages avant de changer de couleur. Fort heureusement, vous pourrez récupérer des bonus aussi



précieux que rares : vie supplémentaire, possibilité de tuer les monstres, etc. Après avoir repeint tout le terrain, vous devrez encore trouver la sortie au plus vite. La réalisation est soignée. Les graphismes sont variés et l'animation de qualité. Seuls les bruitages laissent à désirer. Un excellent jeu. Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	*B*



Basket Ball Nightmare

Console Sega, cartouche Sega

Vous dirigez une équipe de jeunes garçons qui livrent des matchs de basket contre les équipes les plus bizarres. Il ne s'agit pas d'une simulation sportive, mais plutôt d'un jeu d'arcade. Vous devez gagner le match pour passer au niveau suivant et affronter une nouvelle équipe dans un décor différent. Les graphismes sont réussis, avec notamment d'excellentes séquences animées lorsqu'un panier est marqué. Il y a beaucoup de sprites sur l'écran, car les équipes comportent cinq joueurs. Cela occasionne des scintillements assez désagréables et rend parfois l'action confuse. Alain Huyghues-Lacour

Type	*sport*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Navy Moves

Amiga, disquette Dinamic

Ce logiciel qui fait suite à *Army Moves* se propose de vous faire connaître les émotions d'un plongeur de combat dont la mission est de détruire un sous-marin nucléaire. Vous devrez le localiser en passant par des étapes aussi diverses que dangereuses. Il vous faudra ainsi traverser des eaux minées, affronter des requins-tigres affamés ou des poulpes voraces. Le programme s'avère classique. Les graphismes sont beaux et les animations fluides et détaillées. Les bruitages sont corrects. Ce



programme est agréable par sa variété mais *Navy Moves* offre un niveau de difficulté qui pourra rebuter les novices des jeux d'action. Eric Caberia

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

Indiana Jones The action Game

C 64, disquette Lucasfilm

Ce programme qui reprend des scènes du dernier film du célèbre aventurier est un jeu de plates-formes dans lequel il faut explorer différents labyrinthes à la recherche des éléments qui vous permettront de retrouver le Graal. L'action est plaisante, bien qu'assez répétitive, et seul le quatrième niveau se distingue véritablement des autres, puisqu'il s'agit d'une course contre la montre du type *Metrocross*. C'est un programme agréable dans lequel les labyrinthes sont agencés d'une autre manière que



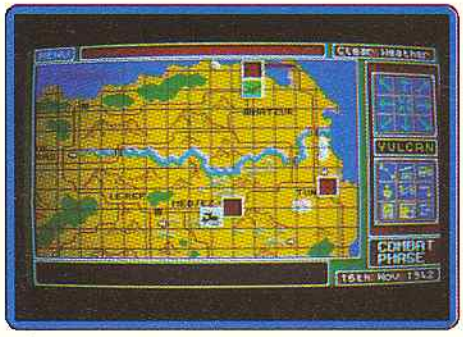
dans les autres versions (notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Vulcan

Amiga, disquette CCS

Vulcan vous propose de revivre les épisodes les plus marquants de la campagne de



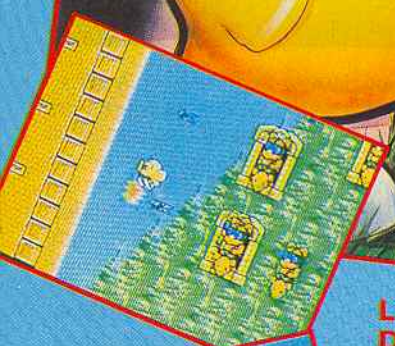
Tunisie. Vous pouvez jouer seul ou à deux, et choisir votre camp : Alliés ou forces de l'Axe. Cinq scénarios sont offerts, depuis la course vers Tunis, qui peut se terminer en vingt-cinq minutes jusqu'à la campagne de Tunisie au complet qui pourra demander jusqu'à seize heures de jeu. Un certain nombre d'options complémentaires vous permettra de modifier la réalité historique au profit d'une hypothèse qui aurait fort bien pu se réaliser (prise de Malte ou de Bone par les forces de l'Axe, destruction de Dak, etc.). Selon le mode choisi, toutes les forces ennemies apparaîtront sur la carte ou seulement celles qui se trouvent à proximité d'une de vos unités. Comme dans tous les wargames, vous allez à chaque tour contrôler vos unités et leur donner vos ordres. Les graphismes sont moyens. En revanche, d'excellents bruitages accompagnent les combats, la gestion tout souris est bien agréable et l'ordinateur se révèle un adversaire redoutable. Jacques Harbonn

Type	*wargame*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★
Animation	–
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES ANTIPODES VOUS RETOURNERONT TOTALEMENT!

TAITO

THE NEWZEALAND STORY





AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODORE

LA CONVERSION DE L'ARCADE DE TAITO ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT DINGUE !!

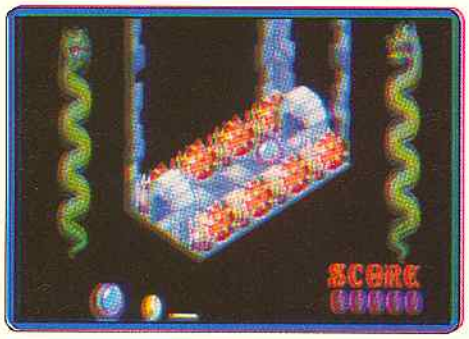
Wally Walrus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi – juste de quoi faire son goûter !! Si Joey ne les sauve pas tous avant l'heure du thé . . . ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous pouvez l'imaginer . . . dangereusement gros!!

Armé seulement d'un arc et de flèches, Joey pourra accumuler d'autres armes sur son chemin. Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang, aux grenouilles mortelles, aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de creatures pas très gentilles . . .

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

ocean

Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650



Airball

Apple II GS, disquette MicroDeal

Airball est la première adaptation de MicroDeal pour l'Apple II *GS*. Ce programme est une réussite. On retrouve avec joie le labyrinthe de salles vues en pseudo 3-D. Celles-ci sont toujours remplies d'objets dangereux pour la petite bulle que vous dirigez au clavier et au joystick à travers tout le château. Au fur et à mesure de votre progression, vous vous dégonflez. Heureusement, il vous est possible de temps à autre de vous regonfler. Votre quête : le livre des sorts caché dans une des salles. Ce grimoire vous permettra de retrouver, enfin, votre forme humaine, vous qu'un magicien a transformé en petite bulle. Une animation rapide, des graphismes colorés et des musiques entraînantes en font un jeu d'arcade très sympathique. François Hermellin

Type	**jeu d'arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**



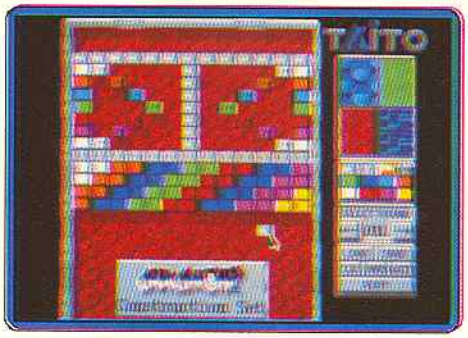
APB

CPC, disquette Domark

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Tengen, vous tenez le rôle d'un flic qui patrouille les rues de la ville à bord d'une voiture de police. Après un essai, qui consiste à ramasser des bornes de signalisation, vous commencez votre boulot. Chaque jour vous devez atteindre votre quota d'arrestation, mais parfois on vous charge d'appréhender un dangereux criminel et de le ramener au commissariat pour lui faire subir un interrogatoire musclé. Mais attention, si vous causez des accidents ou si vous ne respectez pas vos quotas vous recevrez un blâme et vous risquez d'être viré. L'action est originale, bien qu'assez répétitive, mais la réalisation est décevante et la fenêtre graphique est vraiment minuscule (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**



Arkanoid II

Apple II GS, disquette Taito

Arkanoid II, The Revenge of Doh, reprend les éléments qui ont fait le succès du célèbre jeu de Taito, *Arkanoid.* On y retrouve les briques de toutes les couleurs que l'on doit détruire à l'aide de la raquette. Cette nouvelle version se caractérise, d'une part par de nouvelles capsules (double-raquette, raquette-serpent...), d'autre part, par la présence d'un *construction kit* qui permet d'éditer, de modifier et de créer des tableaux. L'animation déjà excellente sur le jeu précédent, a été améliorée quant au nombre d'objets différents se déplaçant en même temps sur l'écran. Un très bon jeu d'arcade. François Hermellin

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

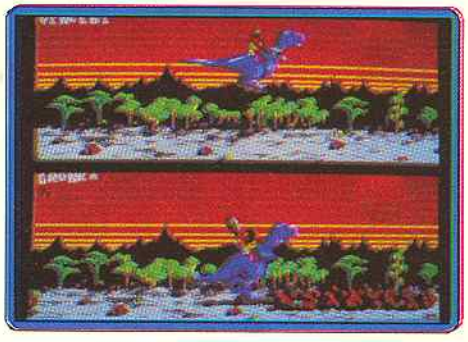
Rainbow Warrior

Atari ST, disquette Micro Style

Vous allez aider les membres de Greenpace à sauver la nature. Vous disposez de dix hommes au départ pour mener à bien les six missions que vous pouvez effectuer dans l'ordre de votre choix. Dans la première, vous conduisez un dauphin qui guide un plongeur vers les conduites de décharge qu'il devra fermer. Requins, pieuvres géantes, filets et autres ennuis vous attendent, sans compter que le dauphin devra refaire surface régulièrement pour renouveler son air. Dans la seconde mission, il vous faudra prendre pied sur un bateau et accéder aux quatre tourelles de décharge en dépit des projectiles des hommes d'équipage. La troisième mission vous convie à sauver les baleines. Dans la quatrième mission, vous devez prendre une à une les lettres de « stop acid rain » et les coller à leur place sur les quatre cheminées. Méfiez-vous des gardiens, des camions et des ouvriers. La cinquième mission vous invite à combattre la déperdition d'ozone en détruisant les bombes d'aérosols. Dans la dernière mission, vous devez peindre les bébés phoques avant qu'ils ne se fassent tuer. Si vous avez tout réussi, vous pourrez tenter dans un dernier jeu d'arcade de libérer l'esprit du Rainbow Warrior. La réalisation est d'un bon niveau. Les jeux sont variés, les graphismes agréables, l'animation de qualité et une bonne musique accompagne l'action. Pour une fois, le thème n'est pas sanglant et le manuel (en anglais malheureusement) vous fournira d'intéressants renseignements sur la protection de la nature. Jacques Harbonn



Type	**action écologique**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**



Caveman Ugh-Lympics

PC CGA, disquette Electronic Arts

Ces jeux olympiques de l'âge des cavernes sont à double tranchant. Pour : l'aspect multi-épreuves et l'humour du scénario. Contre : la réalisation graphique vraiment décevante du jeu. Face aux grands classiques comme la série des *Games* d'Epix, *Caveman* souffre d'un graphisme assez préhistorique, même en EGA. Il reste alors ▸

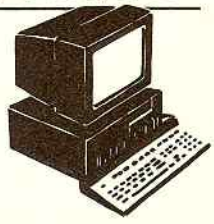
RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES



SALON DE LA MICRO

LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

Aujourd'hui, la micro-informatique a plusieurs facettes. Elle sait tout autant se faire ludique, domestique ou professionnelle.
Pour la première fois, vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines, des logiciels et des hommes. En un mot, des solutions performantes pour tous.
Cette grande première a un nom : Le Salon de la Micro.
A BIENTOT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro Porte Champerret - RER Porte Maillot - Sortie périphérique : Porte Champerret



13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS

meesters

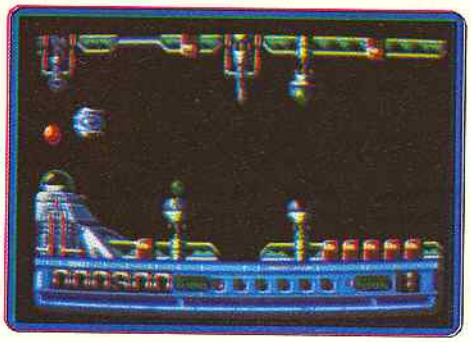
l'originalité des épreuves (course sur dinosaure, lancer d'esclave, etc.) pour séduire les purs collectionneurs de multi-épreuves sportifs. Pour les autres, circulez, y'a rien à voir ! Olivier Hautefeuille

Type _____ *sport, multi-épreuves*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★
Bruitages _____ ★★
Prix _____ *C*

Slayer

ST, disquette Hewson

Slayer est un shoot-them-up à scrolling horizontal qui n'est pas sans rappeler *Zynaps*. La difficulté du jeu vient de ce qu'il faut tirer vite et l'utilisation d'une manette à tir automatique s'impose. Mais il faut également faire preuve de beaucoup d'adresse dans le pilotage du vaisseau. En effet, vous évoluez dans un espace assez réduit et encombré d'installations ennemies qui lâchent de nombreux projectiles autour de votre appareil, ce qui vous oblige à louvoyer entre ces obstacles. L'originalité n'est pas le point fort de ce shoot-them-up qui supporte mal la



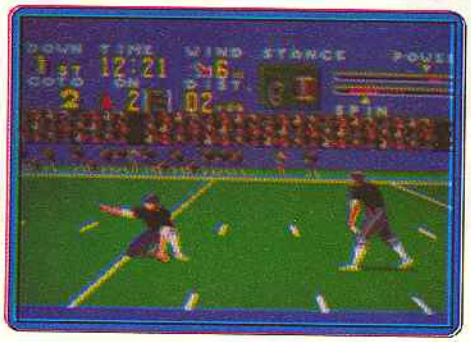
comparaison avec des programmes comme *Silkworm* ou *Denaris*.
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *shoot-them-up*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ *C*

American Pro Football

Console Sega, cartouche Sega

Le football américain commence à être connu dans notre pays et cette excellente simulation devrait satisfaire les nouveaux adeptes de ce sport. La stratégie joue un rôle important dans ce jeu, mais heureusement des schémas d'attaque très clairs sont à votre disposition. Vous contrôlez le joueur qui est en possession du ballon, tandis que vos co-équipiers suivent exactement la stratégie adoptée par votre groupe. Simple d'accès et bien réalisée, cette simulation possède tous les atouts nécessaires pour séduire les amateurs de football américain qui possèdent déjà les



softs présentés sous la rubrique Challenge. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *simulation sportive*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

RVF Honda

Amiga, disquette Microstyle

Enfourchez votre Honda 750 pour participer au Grand Prix qui se déroule sur les circuits les plus célèbres du monde. Moins spectaculaire que *Super Hang on*, mais plus réaliste, *RVF Honda* est une véritable simulation. Une maîtrise parfaite des six vitesses de votre engin est indispensable pour obtenir des résultats satisfaisants. Il est même recommandé de s'entraîner avant l'épreuve pour connaître le circuit à fond. Votre position est sauvegardée automatiquement après chaque course et on s'accroche vraiment pour remporter le Grand Prix. La version *Amiga* est encore plus réussie que celle du *ST*, notamment en ce qui concerne la bande sonore. On peut maintenant relier



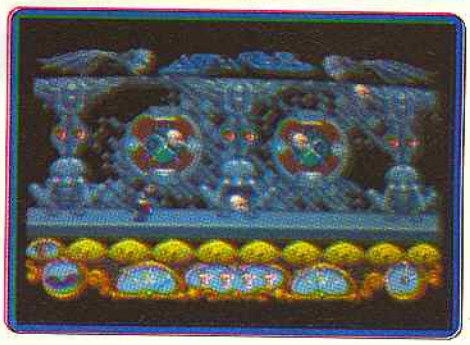
deux *Amiga* et transformer le jeu en duel sans merci. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *simulation sportive*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

Astaroth

Amiga, disquette Hewson

Astaroth, l'ange de la mort, est de retour et à la fin du monde est proche. Seul un voleur, nommé Ozymandias, peut la vain-



cre en pénétrant dans la crypte qui lui sert de refuge. Il faut explorer un immense labyrinthe de 256 salles, peuplé de créatures démoniaques et truffé de pièges. c'est un jeu d'arcade/aventure des plus classiques, dont la seule originalité repose sur la présence de neuf pouvoirs mentaux, dispersés au hasard des salles, qui vous aideront dans votre quête. Des graphismes très fouillés et un superbe thème musical créent une ambiance envoûtante qui contribue au plaisir du jeu. Alain Huyghues-Lacour

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

Neuromancer

Apple II GS, disquette Interplay

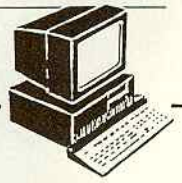
Neuromancer est un jeu d'aventure animé de science-fiction. Mais au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, on s'aperçoit qu'en fait, ce dernier s'apparente tout autant à un jeu de rôle où logiciels et *skill-chips* remplacent niveaux d'expérience et



armes diverses. Vous incarnez un « cowboy », c'est-à-dire un pirate, qui tente de découvrir ce qui arrive à tous ses compagnons hackers qui disparaissent au sein du cyberspace, représentation tridimensionnelle et cérébrale des différentes bases de données. Un jeu de rôle fabuleux qui renouvelle totalement les lois du genre !
François Hermellin

Type _____ *jeu de rôle/aventure*
Intérêt _____ *18*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★
Prix _____ *D*

SALON DE LA MICRO



LE 1er SALON DE LA MICRO

UN SALON QUI VIT, QUI BOUGE !

INFORMEZ-VOUS SUR L'ACTUALITÉ

CONFÉRENCES

- "La distribution micro-informatique personnelle" (Vente Informatique)
- "Le piratage des logiciels" (Micro-Systèmes)
- Tribune de journalistes
  Tout sur les sujets brûlants (TILT Microloisirs)

VENEZ ASSOUVIR VOTRE CURIOSITÉ

ESPACES THÉMATIQUES

- Village de la musique parrainé par Keyboards Magazine
- 2 écrans géants : les logiciels de demain, ceux de 1990, animés par Génération 4

VENEZ TENTER VOTRE CHANCE
DE NOMBREUX PRIX A GAGNER VOUS ATTENDENT

JEUX ET CONCOURS

- "CHAMPIONNAT FRANCAIS DE JEUX VIDÉO" : 10 000F en chèques et Louis d'or, ainsi que de nombreux lots. Animé par TILT Microloisirs.
- "FIRST EUROPEAN VIDÉOGAMES CHAMPIONSHIP"
  Animé par TILT Microloisirs : 17 000F en chèques ainsi que de nombreux lots à gagner
- "JEUX DE PISTE" parcours de stand à stand organisé par MICRO MAG.
- "RÉFÉRENDUM MICRO MAG" sélection par vote du meilleur jeu présenté sur le salon
- "CONCOURS DU MEILLEUR PROGRAMME" mis en place par Micro-Systèmes
  1er prix : 1 micro ordinateur PC 86

BIEN SUR, D'AUTRES ANIMATIONS VOUS ATTENDENT AU SALON DE LA MICRO...



New Zealand Story

C64, disquette Ocean

Dans cette excellente conversion du jeu d'arcade, Tiki part à la recherche de ses amis, retenus prisonniers dans un zoo. Pour ce faire, il doit sauter sur des plates-formes, voler avec des montures empruntées à ses adversaires et même faire de la plongée sous-marine. La version *C64* est une grande réussite : superbe graphisme, animation rapide et bande sonore de qualité. Mais surtout, la jouabilité est parfaite grâce à la grande souplesse des commandes. *New Zealand Story* est la meilleure conversion de l'année sur *C64* (notice en français).

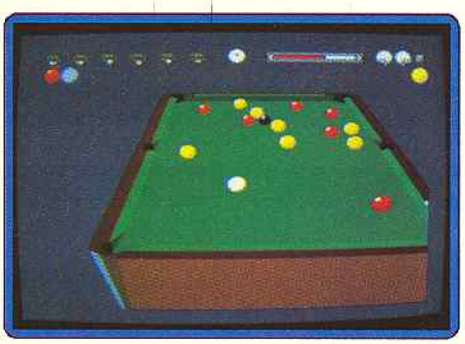
Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	**B**

3D Pool

Amiga, disquette Firebird

3D Pool est une excellente simulation de billard dans laquelle vous affrontez un autre joueur ou les différents champions gérés par l'ordinateur. Il existe un troisième mode, l'entraînement, qui vous permet de mieux connaître le programme. Les règles de ce sport sont scrupuleusement respectées et vous pouvez même disposer vous-même les boules afin d'obtenir la position qui vous convient. La grande force de ce logiciel repose sur une excellente utilisation de la 3D surfaces pleines ainsi que sur une grande simplicité d'accès. Vous tournez autour de la table et vous modifiez votre angle de vue d'une simple pression sur la souris. Vous pouvez ainsi rechercher la perspective qui vous convient le mieux. Un programme très séduisant.



Alain Huyghues-Lacour

Type	**billard**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**



Gemini Wings

ST, disquette Virgin

Après *Silkworn*, on attendait avec beaucoup d'intérêt le second programme de Virgin. *Gemini Wings* est une conversion d'un jeu d'arcade. Il s'agit d'un shoot-them-up des plus classiques : scrolling vertical, armes supplémentaires et monstres à la fin de chaque niveau. La réalisation est honnête, mais on est loin de la qualité de *Silkworn*. Les deux points forts du programme : la grande variété des armes disponibles et une excellente jouabilité.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Take Down

PC EGA, CGA, disquettes Gamestar

Les simulations de catch ne sont jamais faciles à réaliser : décor 3D, richesse des mouvements et surtout précision des empoignades, il faut un sacré talent et une machine des plus rapides pour gagner le match... Un match finalement perdu sur *PC*. La présentation du soft est satisfaisante mais le jeu souffre d'un graphisme trop grossier et l'on reste en quelque sorte dans le flou. Impossible de juger efficacement la distance entre les adversaires et donc de maîtriser tout à fait le jeu, sauf après de très longs entraînements, ce qui rend le programme fastidieux. Manquent aussi la souplesse de l'animation et la qualité sonore. Bof !



Olivier Hautefeuille

Type	**catch**
Intérêt	**8**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★ (synthèse vocale du menu)
Prix	**C**

Reggie Jackson Base-Ball

Console Sega, cartouche Sega

Les amateurs de ce sport sont comblés puisque ce programme est la seconde simulation de base-ball sur Sega. Cette nouvelle version est supérieure à la précédente, car elle est plus complète et présente de meilleurs graphismes. La partie est vue de dessus, à l'exception des lancers qui sont représentés en gros plan. L'utilisation de plusieurs fenêtres permet une visualisation claire du déroulement de la partie. L'action s'accompagne de plusieurs thèmes musicaux entraînants, ainsi que de voix digitalisées de qualité. Avis aux amateurs qui ont sûrement déjà lu notre rubrique Challenge consacrée aux jeux de ballon mais où le base-ball n'a pas encore acquis ses lettres de noblesse.



Alain Huyghues-Lacour

Type	**simulation sportive**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	**C**

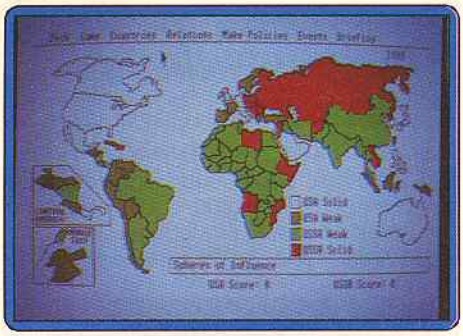
3615 TILT

Il y a toujours
une rubrique Bidouilles
à votre service :
Amiga - Amstrad - Apple - Atari - Commodore - PC - Virus - Pixel - Musik.

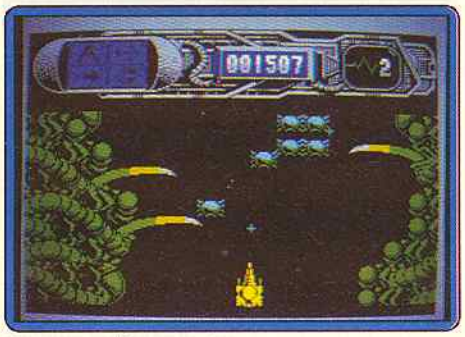
24 h/24 h Mot clé HELP

EXHAUSTILT!

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling Softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et d'excellents jeux.



Balance of Power (ST).



Dominator (Spectrum).



Gemini Wings (CPC).



Jack Nicklaus's (Amiga).



Jaws (CPC).

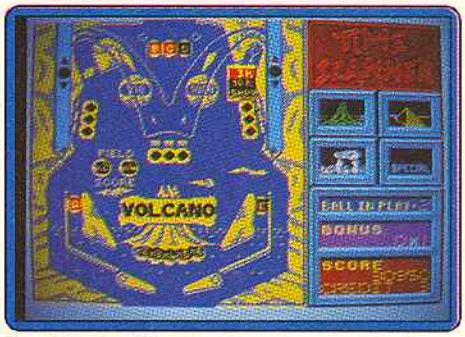


Jaws (Amiga).

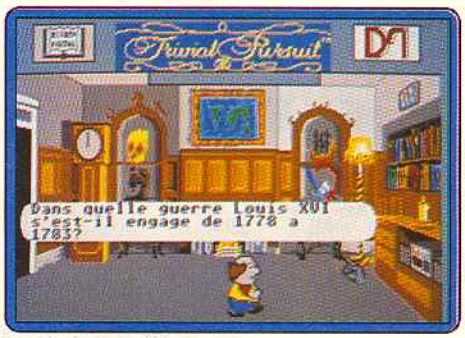
AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	BALANCE OF POWER Mindscape	Atari ST	Stratégie géopolitique	★★★	–
Nul	BLUE THUNDER Encore	C 64	Action	★★	★★★
Bof !	BUTCHER HILL Gremlin	CPC	Action	★★★★★	★★★
A connaître	DEMON'S WINTER Ubi Soft	PC, EGA, CGA	Jeu de rôle	★★★ (version EGA)	–
A connaître	DEMON'S WINTER SSI	Atari ST	Jeu de rôle	★★★	–
A connaître	DOMINATOR System 3	Spectrum	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	FAST BREAK Accolade	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★★
Bof !	GEMINI WINGS Virgin	C 64	Action	★★★★	★★★★
Bof !	GEMINI WINGS Virgin	Spectrum	Action	★★★	★★★★★
Bof !	GEMINI WINGS Virgin	CPC	Action	★★★	★★★
Bof !	GOLDEN OLDIES VOLUME 1 Mindscape	Amiga	Compilation	★	★★
Nul	GOLDEN OLDIES Mindscape	PC	Compilation	★	★★
Nul	GOLDEN OLDIES Mindscape	Macintosh	Compilation	★	★★
Nul	GOLDEN OLDIES Mindscape	ST	Compilation	★	★
A connaître	GUILD OF THIEVES Rainbird	Macintosh	Aventure	★★	–
Bof !	HAWKEYE Thalamus	ST	Action	★★★	★★★★★
A connaître	JACK NICKLAUS'S Accolade	Amiga	Golf	★★★★★	★★★★
HIT	JAWS Screen 7	CPC 464	Action/stratégie	★★★★	★★★★
HIT	JAWS Screen 7	Amiga	Action/stratégie	★★★★	★★★★
HIT	LES JUSTICIERS Océan	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★★
A connaître	MASTER COLLECTION Ubisoft	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
A connaître	NAVY MOVES Dinamic	C 64	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	NAVY MOVES Dinamic	ST	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	SABOTEUR II Encore	C 64	Action	★★★★	★★★★
Nul	THE SOCCER SQUAD Gremlin	C 64	Compilation	★★★★	★★★★
Nul	THE SOCCER SQUAD Gremlin	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
Bof !	THE SOCCER SQUAD Gremlin	Spectrum	Compilation	★★★★★	★★★★★
A connaître	THE STORY SO FAR Elite	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
Nul	SYGMA 7 Encore	CPC	Action	★★★	★★★★
A connaître	TIME SCANNER Activision	Spectrum	Flipper	★★★★	★★★★
A connaître	TIME SCANNER Activision	C 64	Flipper	★★★★	★★★
A connaître	TRIVIAL PURSUIT Domark	Atari ST	Questions/réponses	★★★★	★★★
A connaître	TRIVIAL PURSUIT Domark	Amstrad CPC 464	Questions/réponses	★★★	★★★
A connaître	TRIVIAL PURSUIT Domark	PC CGA	Questions/réponses	★★	★★★
HIT	WORLD CLASS LEADER BOARD Acess	Macintosh	Simulation sportive	★★★★★	★★★★



The Soccer Squad (Spectrum).



Time Scanner (Spectrum).



Trivial Pursuit (ST).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
—	16	C	Cette nouvelle version est encore plus prenante : calculs plus rapides, nombre de pays augmenté, conseils au joueur et induction possible d'une crise dans un pays mineur pour décourager une politique. Mais surtout il existe un niveau « multipôles » où les actions de tous les pays influent sur le jeu. J.H.
★★★	2	A	Ce jeu est un *Choplifter* au rabais. Vous devez, aux commandes de votre hélicoptère, détruire toutes les installations ennemies. Les graphismes sont grossiers et les bruitages simplistes. Un jeu antidiluvien qui, même à un prix « budget », est encore trop cher. E.C.
★★★★	10	A	La version *CPC* parvient à dépasser l'innommable médiocrité des versions 16 bits grâce à des graphismes plus convaincants et mieux colorés. Les animations s'avèrent cependant très lentes. On notera la qualité des bruitages lors des phases d'approche des avions. E.C.
★★	16	B	*Demon's Winter* offre un jeu très agréable en mode EGA. On retrouve toute la souplesse d'utilisation de l'*Amiga* par exemple (*Tilt* n°68) et surtout la richesse de l'évolution des caractères. Un bon jeu de rôle, un peu pâle en CGA tout de même. O.H.
★★	16	B	Impossible de trouver la moindre différence notoire entre les versions *ST* et *Amiga* (*Tilt* n°69) et de *Demon's Winter*. Ce jeu de rôle classique est facile à manier bien que rédigé en anglais. Les combats sont graphiquement intéressants et la gestion des caractères très proche des ADD. O.H.
★★★	13	B	Ce shoot-them-up est bien réalisé. Les graphismes sont engageants, l'animation est très fluide et le vaisseau réagit à la moindre sollicitation. L'acquisition d'armes supplémentaires conforme à la nouvelles vague des jeux de tir renouvelle un peu le genre. Les bruitages en revanche ne sont que moyens. J.H.
★★★★	13	C	Une simulation de basket assez complète qui comporte même la possibilité d'élaborer des stratégies. C'est un programme sérieux, mais qui n'est pas totalement réussi sur un plan ludique. Accolade nous avait habitués à mieux (voir le challenge sur les jeux de ballons pour une critique plus détaillée). A.HL.
—	10	C	Cette compilation très surprenante présente quatre programmes créés sur les premiers ordinateurs et réécrits pour l'occasion. Ces programmes légendaires aux États-Unis sont inconnus ici, à l'exception du célèbre *Pong* que l'on retrouve avec plaisir. Une curiosité historique pour collectionneurs. A.HL.
★★★★	11	A	L'adaptation de ce programme sur *C 64* est largement mieux réussie sur *CPC*. Les graphismes sont agréables. Les animations ne démentent pas la bonne réputation de cette machine, les scrollings et déplacements de sprites sont fluides. Les bruitages sont corrects. E.C.
★★★	13	B	Cette adaptation de *Gemini Wing* est assez inégale. Si les graphismes sont corrects, la mise en couleur est bâclée (zone d'action monochrome). En revanche, l'animation est d'un bon niveau, rapide et fluide et le scrolling vertical sans à-coup. J.H.
★★★	8	A	L'adaptation de ce programme sur *CPC* est indiscutablement de piètre qualité. En effet, ce shoot-them-up à scrolling vertical dispose de graphismes médiocres. Les animations manquent de fluidité et les bruitages ne sont guère mieux réussis. Un logiciel qu'on oubliera rapidement. E.C.
★	3	B	On peut se demander en voyant un programme de ce genre si l'éditeur n'était pas à court de programmeurs. Ce logiciel est royalement ennuyeux et sa version *PC* n'apporte d'améliorations que dans sa médiocrité. E.C.
—	3	n.c.	*Golden Oldies* regroupe des jeux apparus dans les années 1982-83 sur Apple IIE. Inintéressant, ils ne peuvent s'adresser qu'aux possesseurs de Macintosh nostalgiques qui désirent retrouver le temps où ils tapotaient sur leur Apple IIE ! F.H.
★	5	B	Cette adaptation de *Golden Oldies* est loin d'utiliser les possibilités du *ST*. Certes, les plus vieux pourront avoir quelque plaisir à retrouver quatre grands classiques. Mais les autres risquent d'être fort déçus au vu du triste niveau graphique et sonore. J.H.
—	13	D	Les graphismes de *Guild of Thieves* avaient fait sa réputation. Rien de tel sur Mac. Non retravaillés pour le monochrome, ils sont horribles. Reste un bon jeu textuel doté d'un analyseur de syntaxe performant. Pour fans uniquement. O.S.
★★★★	12	C	Comme à l'accoutumée, vous êtes l'ultime combattant d'un peuple en voie d'extinction. Vous disposez de différentes armes à feu pour remplir votre office : éliminer les étranges créatures qui hantent. Les graphismes du logiciel sont médiocres, ils semblent être issus du *C 64*. E.C.
★★★	16	C	Malgré la dizaine de changements de disquettes nécessaires au démarrage du jeu (pourquoi ?), voici un très beau simulateur de golf. Deux défauts pourtant : pas de bruitage lors des lancers et des changements de tableaux trop lents... *Jack Nichlaus* n'en reste pas moins à voir, pour les amateurs. O.H.
★★★★	16	B	La version *CPC* de *Jaws* est particulièrement bien réussie. Bien sûr, les graphismes sont moins fouillés que sur *C 64* (*Tilt* n° 69), mais on peut apprécier leur clarté, leur précision. L'intérêt ludique est en tout cas conservé face au version 16 bits. O.H.
★★★★★	16	B	Comme souvent, seule la bande-son diffère entre les versions *ST* et *Amiga*. Sur cette dernière machine, *Jaws* est en tout point semblable à son homologue sur *Atari* (*Tilt* n° 69). Un soft au principe de jeu assez simple mais très difficile et, à mon sens, assez prenant. A voir. O.H.
★★★★	16	B	Cette excellente compilation d'Ocean reprend trois des meilleurs jeux d'action de la marque. *Rambo III*, un programme musclé, et surtout deux grands succès d'arcade : *Robocop* et *Dragon Ninja*. Cette compilation est indispensable pour tous les amateurs d'action pure et dure. A.H.L.
★★★★	14	C	La présence de *Marble Madness* (largement supérieure à celle du *ST*), justifie à elle seule la note attribué à cette compilation. Comme pour la compilation sur *ST*, on note la présence de *Nigel Mansell's Grand Prix*, et de *Hot Shot*, qui sont dans l'ensemble mieux réalisés. E.C.
★★★★★	13	B	Malgré des performances graphiques inférieures à celles d'un 16 bits, le *C 64* se tire assez bien d'affaire concernant ce logiciel. Les graphismes sont fins et disposent de coleurs vives. Les animations comme sur les versions 16 bits ont été particulièrement soignées. E.C.
★★★★	13	C	Les tribulations des plongeurs de combat n'auront plus de secret pour vous avec ce jeu. La version *ST* ressemble beaucoup à celle de l'*Amiga*. Certes, on peut regretter un environnement sonore de moindre qualité (machine oblige). A noter que le jeu nécessite d'être très habile au joystick. E.C.
★★★	10	A	Comme dans la version *CPC*, vous tenez toujours le rôle de la belle-sœur du ninja. Les graphismes sont relativement fins et les animations correctes. Néanmoins, on peut regretter l'absence du scrolling horizontal (surtout sur *C 64*), ce qui aurait donné une allure moins hachée au logiciel. E.C.
★★★★	8	B	Une compilation dont le thème est le football et qui regroupe quatre programmes de Gremlin : *Footballer of the year*, *Gary Lineker's Superstar Soccer*, *Superskills* et *Roy of the Rovers*. Ces jeux sont assez variés, mais hélas, ce ne sont vraiment pas des chefs-d'œuvre. A.H.L.
★★★★	8	B	Autour du thème du football, Gremlin a réuni quatre programmes très différents les uns des autres. On y trouve pêle-mêle arcade/aventure, stratégie, matchs et entraînement. L'idée n'est pas mauvaise, mais encore faudrait-il que ces jeux soient intéressants, ce qui n'est pas vraiment le cas. A.H.L.
★★	14	B	Cette compilation est consacrée au football. *Roy of the Rovers*, mêlant aventure et jeu sur le terrain est le moins bon. *Gary Lineker's Superskills* vous convie à un épuisant entraînement. *Footballer of the Year* suit la carrière d'un joueur, tandis que *Gary Lineker's Superstar Soccer* gère équipe et jeu. J.H.
★★★★★	14	C	Une compilation Elite composée de programmes de bonne qualité générale. On appréciera la présence de *Buggy Boy* (la mieux réussie des adaptations). Les fans d'héroïc fantasy se régaleront de la présence de *Beyond the Ice Palace* (beau mais dur). Un bon rapport qualité prix. E.C.
★★★★	9	A	*Sygma 7*, est un énième remake de *Zaxxon*. Il s'agit en effet d'un jeu spatial avec perspective de côté. Le jeu n'est donc d'aucune orginalité. Les graphismes sont simplets (bien en dessous des possibilités de la machine). Les animations sont moyennes. E.C.
★★★★	14	B	Ce flipper à quatre tableaux est bien réalisé. Les flippers et les rebonds sont précis, les graphismes sont bons, l'animation fluide et bruitages et musique complètent l'ambiance. La version cassette ne permet pas le changement de tableau par passage par les « tunnels du temps ». J.H.
★★★	14	B	Très semblable à la version *CPC* (*TILT* n° 69) si ce n'est que ses graphismes sont plus fins. *Time Scanner* est un flipper très agréable sur *Commodore 64*. L'animation est assez souple, la bande son réussie. A voir si l'on est amateur du genre. O.H.
★★★	13	B	Voici une nouvelle version de *Trivial Pursuit* au sujet de la Révolution française. Rien de changé pour le maniement et les graphismes par rapport aux versions antérieures (*Tilt* n° 50). Seuls les nouvelles questions offriront un attrait aux amateurs du genre. O.H.
★★★	13	B	Ce *Trivial Pursuit* révolutionnaire est plus beau sur *CPC* qu'il ne l'est sur *PC*. Pas de différence pourtant avec la version de base sur *Amstrad* (*Tilt* n° 40) en ce qui concerne les tableaux de jeu. A connaître si l'on est amateur de colle et de camemberts... O.H.
★★★	12	B	La version *PC* de *Trivial Pursuit* sur la Révolution de 1789 n'a pas pris de couleurs pendant l'été... Mais où est donc le jeu EGA ? Dans le fond, le soft est valable si l'on est amateur. La forme est, quant à elle, assez laide. Achetez ou pas ? c'est selon... O.H.
★★★★	15	n.c.	Grand classique de simulation de golf, *Leader Board* arrive sur *Mac*. Une adaptation très réussie, beaux décors, son correct et animations réalistes. Le tout au service d'une simulation de grande qualité. Bravo ! O.S.

TELEPHONE
45 41 44 54
45 41 41 63

J.B.G. ELECTRONICS

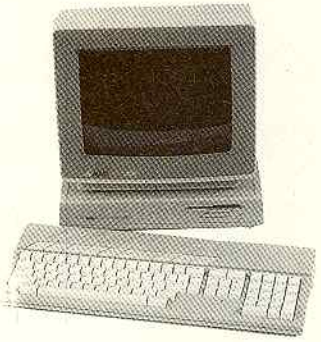
OUVERTURE :
DU LUNDI
AU SAMEDI
10 A 19 H
SANS
INTERRUPTION

163, AVENUE DU MAINE
75014 PARIS

METRO : Alésia ou Mouton Duvernet

ATARI ST : OFFRES IMBATTABLES !

ATARI 520 STE
+ 4 jeux
+ 1 joystick
3490 Fr



ATARI 1040
+ 10 disquettes
3990 Fr

DISQUE DUR
MEGAFILE 4990 Fr TTC

LECTEUR DOUBLE FACE
(INTERNE) : 1050 Fr

ATARI MEGA ST1
+ SM124
5950 Fr HT

JEUX, EDUCATIFS, UTILITAIRES :
TOUTES LES NOUVEAUTES

ATARI PC POCKET
2990 Francs

NOUVEAU RAYON

Vente, Achat, Dépôt-vente
TOUS MATERIELS :
Micros, Ecrans,
Périphériques, Logiciels,
Accessoires.

TEL : 45 41 26 04

CREDIT
REPORT
90 JOURS

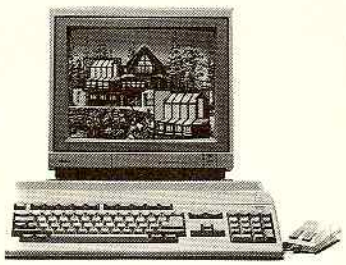
J.B.G. ELECTRONICS

AMIGA

163, AVENUE DU MAINE
75014 PARIS
Métro : Alésia ou Mouton Duvernet

TELEPHONE:
45 41 41 63
45 41 44 54

INCROYABLE !
STAR LC10
2190 Francs
avec cable.



AMIGA 500

3990 F

EXT A501 - 1490 Frs

NOUS SERONS AU SALON DE LA MICRO

STAND D23-E22
13-15 OCTOBRE 1989
ESPACE CHAMPERRET, PARIS

CREDIT CREG IMMEDIAT

GRAND CHOIX DE JOYSTICKS
NOUVEAUTE : A INFRA-ROUGE

LOGICIELS :
Toutes les nouveautés sur :
ATARI, AMIGA, AMSTRAD

SERVICE MINITEL
3615 CODE AC*IBG
GAGNEZ DU TEMPS EN PASSANT VOS COMMANDES PAR MINITEL.
Règlement possible par CARTE BLEUE directement sur MINITEL.
Jouez au J.B.G. QUIZZ et gagnez un AMIGA 500

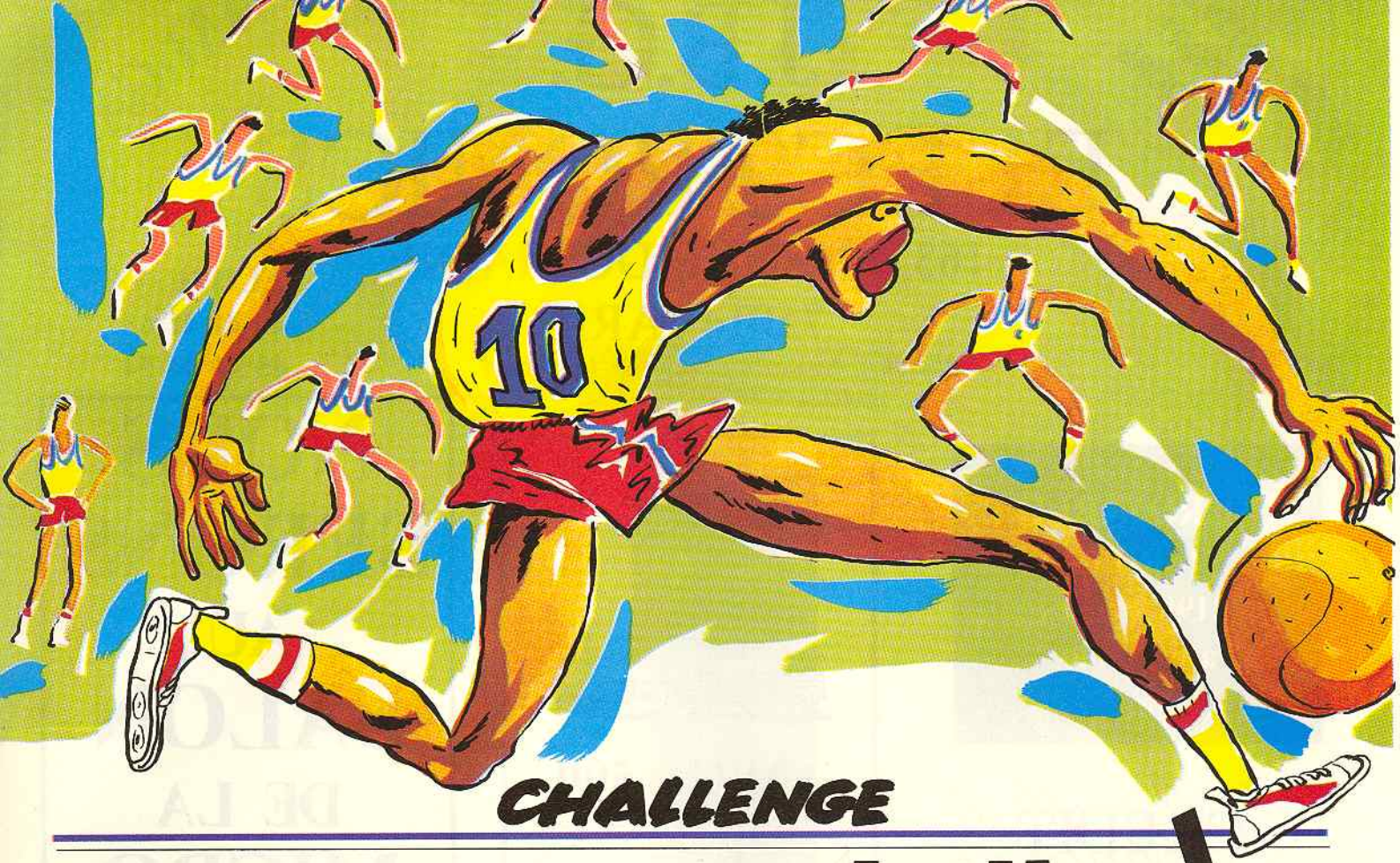
LECTEURS DOUBLE FACE
ATARI : 990 Francs
AMIGA : 990 Francs

BON DE COMMANDE (matériel ou logiciel)
COMMANDE PAR CARTE BLEUE OU PAR CHEQUE

TI 70 Votre commande:

A RETOURNER A: JBG Electronics 163, avenue du Maine 75014 PARIS
Frais de port: Logiciels: 30 Frs Matériel: 100 Frs

Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
Code Postal:..... Ville:..... Tél.:.....
Numéro de Carte Bleue:..... Date d'exp. .....



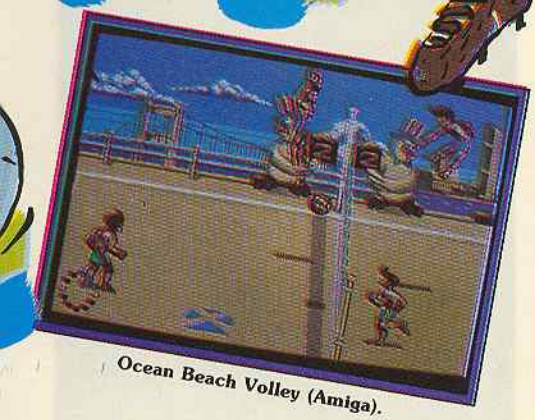
CHALLENGE

T'as pas cent balles !

Restés longtemps sur la touche, les jeux de ballon se répandent maintenant dans le monde de la micro. Alain Huyghes-Lacour a enfilé son short et chaussé ses crampons afin d'être dans l'ambiance pour vous aider à choisir le foot ou le basket qui vous fera abandonner les stades.







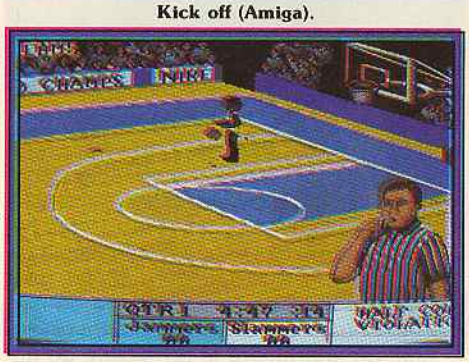
Ocean Beach Volley (Amiga).



Kick off (Amiga).



Advanced Rugby Simulator (ST).



Fast Break (Amiga).

Ce challenge s'adresse à tous les grands sportifs de la micro, ceux qui chaque week-end enfilent leur survêtement, agrippent leur joystick et se livrent à leurs sports préférés sur l'écran d'un moniteur. Les esprits chagrins objecteront que cela n'est pas pareil que d'aller sur un terrain et suer sang et eau pour un ballon. Ignorez-les, vous qui connaissez l'effort, la tension nerveuse et la volonté de vaincre qu'exigent les bonnes simulations sportives. Finalement, en sport, l'essentiel est de participer.

Pour ce challenge, nous avons sélectionné cinq jeux de ballons qui feront la joie des sportifs du joystick. Tous les programmes de ce type peuvent se jouer seul ou à deux et, bien sûr, les matchs entre amis sont bien plus stimulants.

En ce qui concerne le football et le basket, nous avons vraiment le choix. *Kick off* et *Microprose Soccer* figurent parmi les meilleures programmes de football, et *Fast Break* offre un basket assez plaisant.

En revanche, les simulations de rugby et de volley sont beaucoup plus rares. Le choix est très limité car ces sports ne se prêtent guère aux adaptations. Toutefois, nous avons eu la surprise de découvrir cette année deux essais transformés : *Advanced Rugby Simulator* et *Ocean Beach Volley* qui sont venus combler ce vide. Quant au handball, il n'existe, à ma connaissance, aucun programme pour ce sport sur ordinateur : sa conception est-elle trop complexe ?

Respect des règles

Ocean Beach Volley ne prétend pas être une simulation réaliste et les concepteurs de ce programme ont pris de grandes libertés avec les règles de ce sport. Comme son titre l'indique, il s'agit d'un tournoi de volley de plage. Les équipes sont constituées de deux joueurs et les matchs se déroulent en sept points. Face à ce sport complexe, *Ocean* a pris le parti de la simplicité. Le réalisme du jeu y perd et on est bien loin de la richesse du *Great Volley-Ball* de la console *Sega*, mais c'est une réussite sur le plan ludique.

Avec *Advanced Rugby Simulator*, Code Masters a réussi l'impossible en réalisant un programme aussi complet que réaliste. Les règles de ce sport sont plutôt bien respectées et on retrouve mêlées, touches et transformations. Toutefois, certaines règles importantes ont été négligées : le renvoi aux vingt-deux mètres et, plus grave encore, le hors-jeu. Il est donc possible d'envoyer un

joueur en avant et dès que vous dégagez la balle, il pourra la récupérer pour marquer un essai avec la plus grande facilité. Cela modifie vraiment l'esprit du jeu, mais vous pouvez tout à fait refuser d'avoir recours à cette manœuvre peu orthodoxe, bien qu'il soit parfois bien difficile de résister à la tentation.

Fast Break se rapproche également d'une simulation réaliste. La plupart des règles y sont respectées, à l'exception du nombre de joueurs qui a été considérablement réduit afin de clarifier l'action. Les équipes ne comportent que trois joueurs et le match se déroule en six quarts-temps, respectant en cela la règlementation en usage aux Etats-Unis. Mais là aussi, cette simplification a un excellent effet sur la qualité ludique du programme.

En général, les programmes de football observent un respect plus scrupuleux des règles. *Microprose Soccer* applique les règlements en vigueur aux Etats-Unis pour la variante de football d'intérieur, et celles de la Fédération internationale de football pour le jeu classique.

On retrouve corners, touches et dégagements du goal, mais en revanche les pénalties sont absents. Il est donc possible de foncer sur l'adversaire pour tenter de lui prendre la balle en force sans risquer la moindre pénalité.

Kick off, qui est sans conteste l'une des simulations sportives les plus réalistes, est irréprochables sur ce plan. Aucune règle n'a été oubliée, y compris pénalties et coups francs. Le souci du détail est poussé à l'extrême : l'arbitre distribue des cartons jaunes et il va même jusqu'à expulser certains joueurs trop agressifs. Les amateurs de football les plus exigeants seront séduits par ce programme, d'un réalisme à toute épreuve.

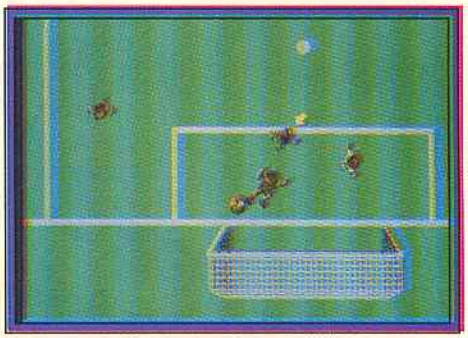


Réalisme de l'action

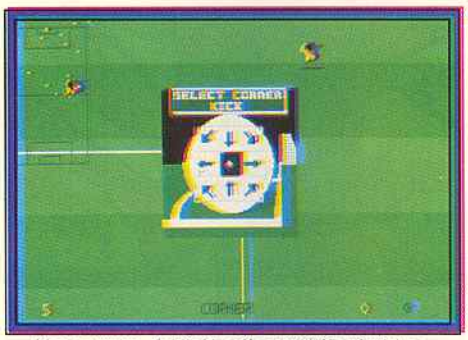
Ocean Beach Volley bénéficie d'une animation spectaculaire avec une bonne panoplie de mouvements. Vous pouvez frapper la balle de différentes façons et, lorsque la situation est désespérée, vous plongez pour tenter de sauver le point. Les smashs sont encore plus spectaculaires : le joueur bondit comme un boulet de canon bien au-dessus du filet. On ne peut pas vraiment parler de réalisme pour ce mouvement, mais cette exagération est très plaisante et ne retire rien à la précision du jeu. En effet, les smashs requièrent un *timing* rigoureux et le succès est à ce prix. Les adversaires ont la possibilité de contrer et, là aussi, il faut une grande précision.

Dans *Fast Break*, les mouvements des joueurs sont plus classiques, dribbles et passes offrent un réalisme satisfaisant. Le seul aspect discutable est peut-être la facilité déconcertante avec laquelle les joueurs contrôlés par l'ordinateur parviennent à marquer systématiquement des paniers en tirant depuis le milieu du terrain. Mis à part ce détail frustrant, la partie se déroule de manière assez satisfaisante. En revanche, on appréciera la possibilité de définir des stratégies avant le match, ce qui est une innovation par rapport aux autres programmes de basket. Au cours du match, vous n'êtes pas obligés de vous conformer à la stratégie qui a été définie, mais les amateurs de belles combinaisons y trouveront leur compte.

Advanced Rugby Simulator offre des matchs très intéressants. On a vraiment l'impression de regarder une retransmission à la télé, tant les mouvements des équipes et le déroulement des mêlées sont réalistes. Les stratégies d'attaques, qui font le *vrai* rugby sont tout aussi convaincantes. On s'y croirait. Les spécialistes de ce sport ne se sentiront pas dépaysés et retrouveront toute l'excitation d'un match.



Microprose Soccer (ST).



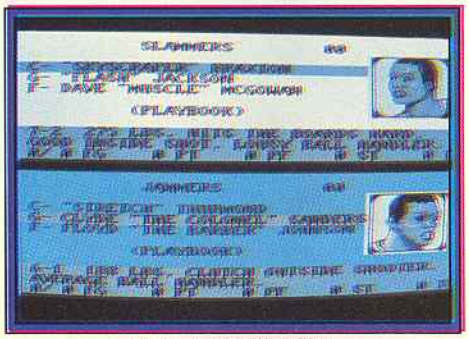
Les corners de Kick off sont très réalistes.



Une variété de mouvements appréciable.



Des smashs très percutants...



Choix des basketteurs.



Les règles sont bien respectées.



Une mêlée tout en force.

Microprose Soccer offre une bonne variété de coups : tir au-dessus de la tête à la Pelé, volée, tir élevé et coups avec effets. D'autre part, les joueurs risquent de glisser et de tomber en cas de changement très brutal de direction. C'est un effet très réaliste,





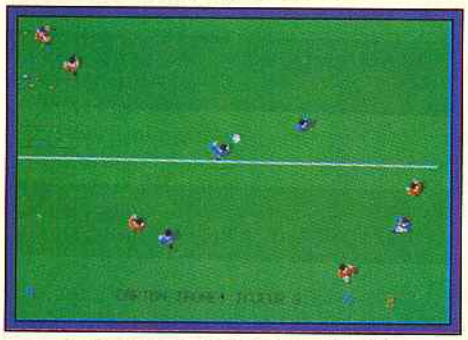
Football d'intérieur.



Des mouvements efficaces.



Un replay comme à la télé !



Petits sprites pour un jeu très clair.

mais hélas les programmeurs ont un peu trop forcé la dose et, surtout sur terrain mouillé, les chutes sont trop fréquentes. Les matchs finissent parfois par ressembler davantage à une partie de glissades qu'à une rencontre de Coupe du monde. En dépit de quelques touches de réalisme, l'accent est mis sur l'aspect ludique. Les puristes de ce sport seront sans doute déçus, mais *Microprose Soccer* offre de passionnantes parties entre amis.

Kick off est un programme tellement complet qu'il semble difficile d'être plus proche de la réalité. A la différence de la plupart des programmes de foot, où le ballon semble collé au pied du footballeur, la balle ne suit pas le joueur lorsqu'il avance dans n'importe quelle direction. Un effet assez déconcertant lorsqu'on est habitué aux autres programmes, mais on s'y fait rapidement et le jeu y gagne en réalisme. Autre innovation importante : la possibilité de bloquer le ballon avant de shooter, de faire une passe dans la direction de son choix ou bien de repartir en dribblant. Là encore, la maîtrise de ce mouvement exige quelques efforts lors des premières parties, mais cela



Une mise en scène télévisuelle...



Effet de profondeur bien rendu.

en vaut vraiment la peine. D'autre part, le takle s'effectue avec beaucoup de précision et lorsque le joueur qui est en possession du ballon est fauché, il s'écroule sur le sol. L'équipe adverse récolte alors un coup franc ou un pénalty, selon la partie du terrain sur laquelle la faute a été commise. Le réalisme des corners est plus poussé que dans *Microprose Soccer*, dans la mesure où il est possible de contrôler la hauteur du tir et de faire des effets. Quant à la vitesse du jeu, elle est bien plus grande que celle de son concurrent : les joueurs traversent le terrain à toute allure. C'est sans doute excessif mais cela permet des contre-attaques foudroyantes qui donnent des matchs passionnants. Avec une simulation d'une telle qualité, on peut se demander pourquoi certains éprouvent encore le besoin de se rendre sur les stades...

Réalisation

Sur ce plan, la lanterne rouge de ce challenge revient indiscutablement à *Fast Break*. Graphisme et animation sont assez honnêtes, mais on est bien loin de performances des autres programmes. Le parti pris de sauter brutalement d'une partie à l'autre du terrain, suivant le déplacement de l'action, plutôt que d'utiliser un scrolling est assez discutable. L'objectif était d'obtenir ainsi un meilleur effet de profondeur mais cela tient surtout du gadget et le résultat n'est guère convaincant.

En revanche, *Ocean Beach Volley* est un programme spectaculaire qui bénéficie d'une réalisation de qualité. On appréciera tout particulièrement le superbe graphisme, digne d'un dessin animé, ainsi que les changements de décor. L'excellente animation de ce programme contribue également beaucoup au plaisir du jeu. La bande sonore, qui offre un thème musical différent à chaque nouveau pays, est très plaisante. Code Masters, l'éditeur anglais spécialisé dans les « budgets », s'est vraiment surpassé avec *Advanced Rugby Simulator* qui est une réussite totale. Représenter un match de rubgy sur micro n'est pas chose facile, mais ce programme y parvient brillamment. La mise en scène télévisuelle met en valeur l'action, avec des changements de plans survenant lors des dégagements ou de la transformation d'un essai. Tout est soigneusement étudié pour vous donner



Une admirable réalisation.

l'impression de regarder un match à la télé et l'action de ce sport viril est même égayée par l'apparition d'une charmante supporter qui manifeste un bel enthousiasme.

Microprose Soccer représente une réalisation soignée avec des sprites de bonne taille et un scrolling multidirectionnel fluide. L'animation est réussie, bien qu'un peu lente, mais la bande sonore est assez pauvre. On apprécie beaucoup la présence d'une fonction Replay qui reprend l'action après chaque but. La rediffusion de l'action est précédée par un retour sur image très réaliste, à la manière d'un magnétoscope. D'autre part, un ou plusieurs joueurs peuvent participer à un championnat ou à la Coupe du monde, et dans ce cas, il est possible de sauvegarder sa position.

Au premier abord, *Kick off* est un peu décevant en raison de la petite taille des spri-

tes. Mais cela est largement compensé par un scrolling multidirectionnel irréprochable, une bande sonore agréable et une animation aussi rapide que précise. La grande innovation de ce programme repose sur la présence d'un scanner qui représente la totalité du terrain et la position des joueurs.



Speedball (ST).



Skateball (ST).

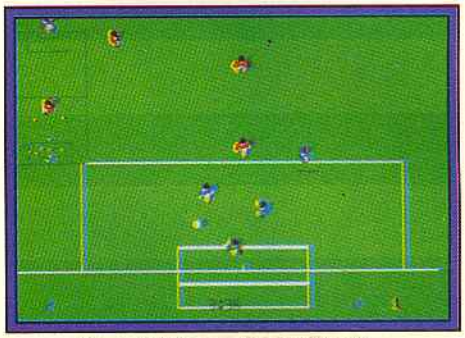
Ce scanner apparaît en surimpression et vous avez la possibilité d'en modifier la taille. Finies les passes en avant à l'aveuglette ! Grâce à ce procédé, on peut construire son jeu et monter des attaques efficaces. Comme pour *Microprose Soccer*, il est possible de participer à un championnat et de sauvegarder le jeu.

Le futur

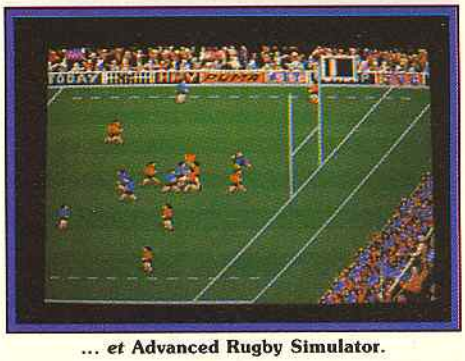
Dans le cadre de ce challenge nous pouvons également nous intéresser à deux simulations de sports futuristes. *Skateball* part de l'hypothèse que les prochaines années verront la naissance de nouveaux sports, particulièrement violents, afin de mieux satisfaire un public avide de sensations fortes. Cette idée, déjà développée dans le film *Rollerball*, est peut-être assez plausible. Il suffit de constater les phénomènes de violence qui accompagnent certaines rencontres sportives, ou bien d'assister à une rencontre de hockey sur glace, pour s'en convaincre... mais c'est une autre histoire. Dans *Skateball* s'opposent deux équipes de patineurs, composées d'un attaquant et d'un défenseur. Vous contrôlez celui de votre choix, tandis que le second est géré par l'ordinateur. Le match se déroule sur une patinoire, avec un but à chaque extrémité. Elle est parsemée d'obstacles divers, de plus en plus meurtriers au fil des rencontres. C'est un programme séduisant par son concept, ainsi que par



ses côtés spectaculaires. Les amateurs de gore apprécieront notamment les bornes couvertes de pointes acérées sur lesquelles les joueurs maladroits viennent se déchiqueter à grand renfort d'hémoglobine. Hélas, passé le plaisir de la découverte, l'action se révèle quelque peu décevante. Les fans du genre lui préféreront indiscutablement des simulations de sports plus classiques, mais bien plus prenantes.
Speedball présente un sport plus attirant : une sorte de croisement entre le handball et le football américain. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur un terrain métallique entouré de murs. Tous les coups sont permis et on peut aller heurter brutalement le joueur qui a la balle pour la lui prendre. La réalisation de ce programme est magnifique et la gestion très précise des joueurs est un véritable plaisir. Que l'on joue seul ou à deux, les matchs sont passionnants et les amateurs de simulations sportives ne seront pas déçus car le déroulement de la partie est très crédible. Le seul élément inhabituel dans ce type de programme est la présence de bonus que l'on ramasse en cours de match et qui permettent d'améliorer les performances de ses joueurs par la suite.
En conclusion, on peut affirmer que les deux vainqueurs de ce challenge sont *Kick off* et *Advanced Rugby Simulator*. Tous deux sont particulièrement bien rendus et bénéficient d'une excellente réalisation. Ils satisferont les spécialistes de ces sports, tout comme les néophytes. En effet, ces deux simulations sont très complètes, sans devenir trop difficiles. Il est amusant de noter qu'Anco et Code masters, les éditeurs de ces deux programmes, produisent généralement des jeux assez moyens vendus à bas prix. Mais cette fois, ils ont frappé très



***Deux belles réussites* : Kick off...**



... *et* Advanced Rugby Simulator.

fort et il sera difficile de faire mieux. *Microprose Soccer* et *Ocean Beach Volley* sont moins compétitifs que les précédents sur le plan de la simulation, mais ils ne manquent pas de qualités. Ce sont des programmes très ludiques qui offrent des matchs passionnants. Quant à *Fast Break*, il est assez plaisant, mais ce n'est pas le grand programme de basket que l'on attend. A ce jour, aucune des nombreuses simulation de basket n'est totalement satisfaisante. En ce qui concerne les sports du futur, la palme revient à *Speedball* qui est un petit chef-d'œuvre.

Alain Huyghues-Lacour

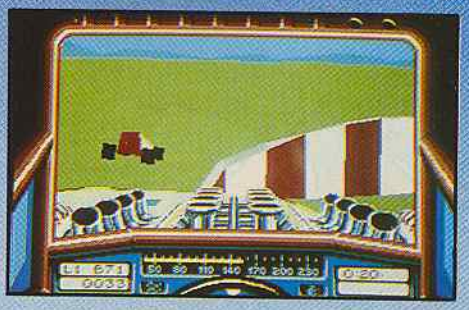
DES JEUX À SAISIR AU BOND

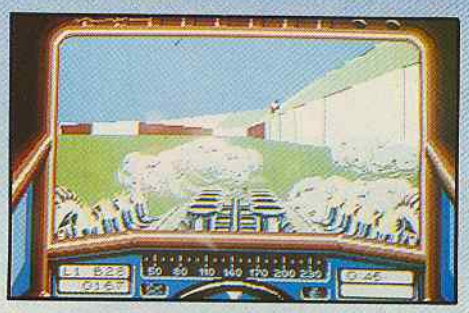
16 bits : *Kick off* et *Microprose Soccer* sont les seuls bons programmes de foot sur 16 bits. Pour le basket le choix est plus large : *Fast Break*, *Two on two* (surtout intéressant pour le jeu d'équipe, à deux contre l'ordinateur). Sur *Amiga*, on dispose également de *One on One* (un programme sympathique mais qui a pris un coup de vieux) et *Street Sports Basket-Ball* (peu réaliste, mais agréable). En revanche, *Advanced Rugby Simulator* n'est disponible que sur *SI*. *Ocean Beach Volley* est le seul programme de volley sur 16 bits.

8 bits : Les 8 bits, et particulièrement le *C 64*, sont riches en programmes de football. Nombre d'entre eux sont excellents, avec en tête : *Microprose Soccer* et *Emlyn Hughes International Soccer*. Le basket est également très représenté sur 8 bits avec notamment *Street Sports Basket-Ball*, *One on One*, *Basket Master* et *International Basket-Ball* qui, malgré son âge avancé reste le programme de basket le plus ludique. Il existe de rares simulations de volley qu'il vaut mieux passer sous silence. En revanche, *Advanced Rubgy Simulator* est excellent sur *CPC*. Quant aux sports futuristes, une bonne version de *Speedball* vient de sortir sur *C 64* et il ne faudrait pas oublier le fantastique, bien qu'assez ancien, *Rocketball*.

STUNT CAR RACER



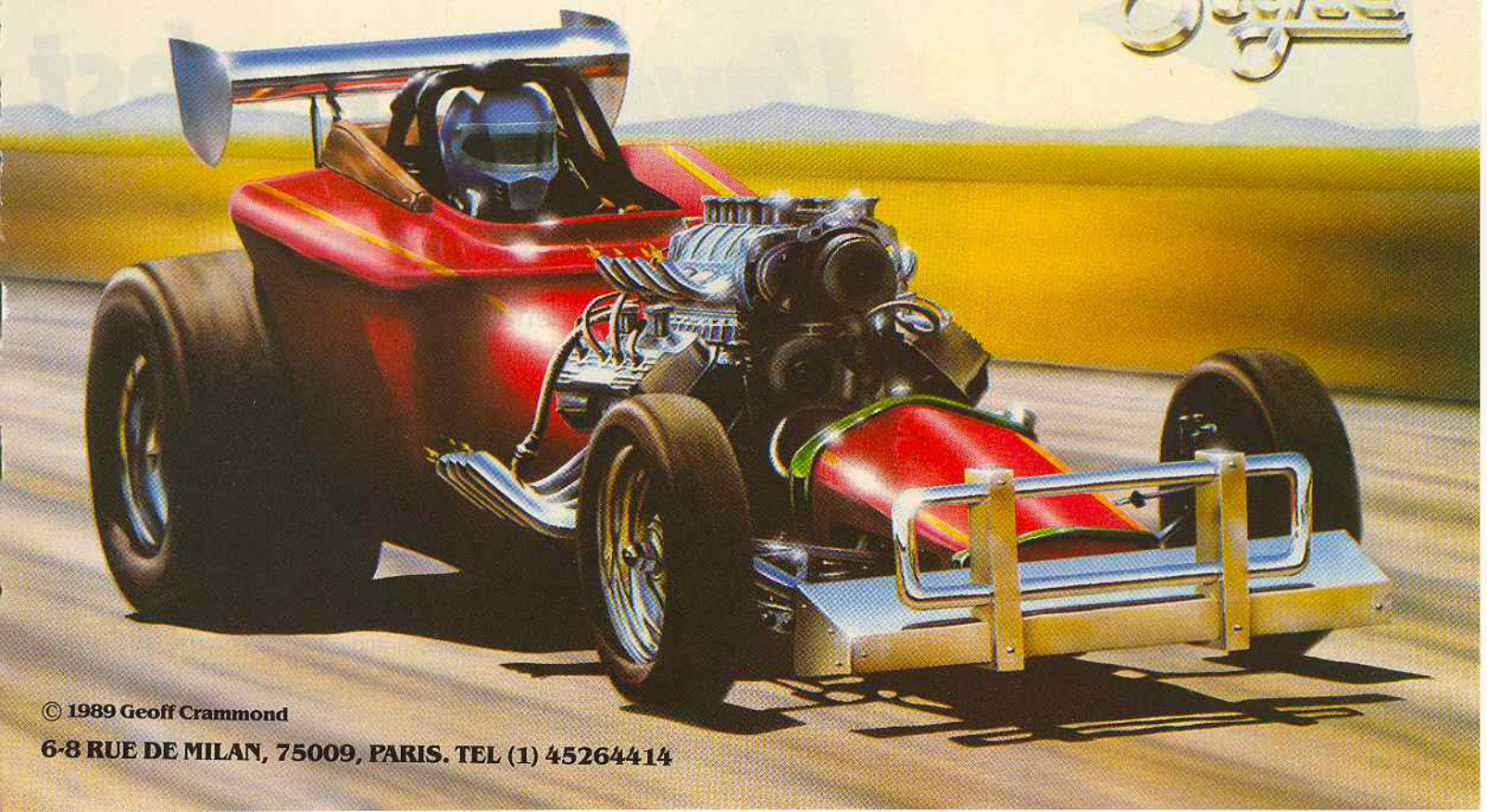




Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra èviter de sortir de cette piste oú parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

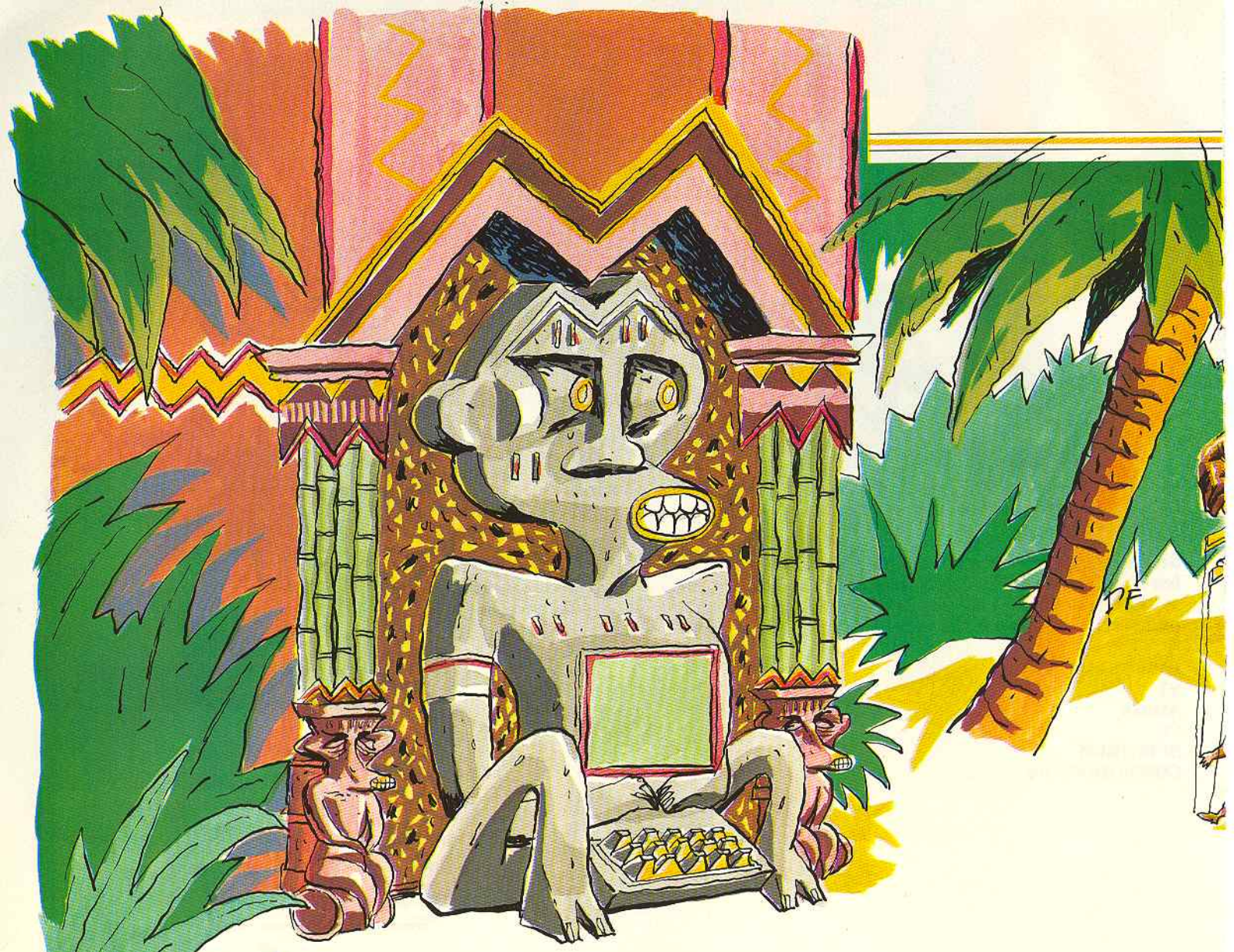
DISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64

MicroStyle



© 1989 Geoff Crammond

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



L'aventure, c'est

Cette année a vu la sortie de presque une centaine de
catégorie de jeux. Quatre types de quêtes se détachent du
de rôle et aventure graphique classique. Les softs
de la patience, de la concentration et même de l'intuition. La
posées par les programmeurs a mis à rude épreuve
dossier. Son but est de métamorphoser vos prochaines
challenges pointus pour découvrir et vaincre

Spécial icône

Les icônes procurent à l'aventurier confort et facilité dans le jeu en mettant fin au casse-tête de la recherche du vocabulaire.

Parmi tous les genres étudiés dans ce dossier spécial aventure, l'icône est certainement l'invention micro-ludique la plus prometteuse. Elle évite tout d'abord les recherches fastidieuses de vocabulaire. Mais plus que cela, l'emploi des icônes a ouvert bien des portes. De l'originalité de *Captain Blood* à l'ambiance extraordinaire de *Dungeon Master*, l'aventure a trouvé, grâce à l'emploi du symbole visuel, une nouvelle jeunesse. En cette fin de rentrée, la ludothèque de l'aventure/icône est conséquente. Ce challenge met en évidence leurs atouts et leurs défauts. Originalité du scénario, richesse et interactivité de l'emploi des icônes, liberté plus ou moins grande pour le contrôle de l'aventure, voilà les trois principaux aspects de votre soft préféré, de votre prochaine mission. A l'ouverture du match, huit titres de



l'aventure!...

softs d'aventure et le futur semble sourire à cette
peloton: aventure animée, mission «spécial icônes», jeu
d'aventure exigent, outre la rapidité, de l'intelligence,
recherche des solutions aux énigmes de plus en plus ardues
les nerfs des aventuriers de *Tilt* qui ont concocté ce
nuits blanches en nuits de passion exacerbée. Quatre
le top niveau du cru «aventure» 1989.

jeux d'aventure/icône restent en compétition: *Legend of Djel, Déjà vu II, Kult, Explora II, Meurtres à Venise, la Quête de l'oiseau du temps, The Colony* et *Star Trap*.

Choisissez votre scénario

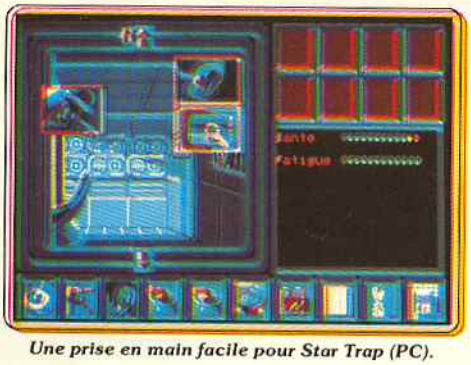
Les aventures/icône se regroupent sous trois grands styles de scénarios: classique comme *Déjà vu II*, interactif comme *la Quête de l'oiseau du temps* et fantastique comme *Kult*. L'amateur doit dès lors faire son choix entre ces trois genres. Côté aventure classique, *Déjà vu II* et *Meurtres à Venise* offrent un scénario vraiment intéressant. L'amateur de «prend clef» et «ouvre porte» retrouvera tous les délices de la quête mais avec la maniabilité en plus. Le choix est plus complexe lorsque l'on s'occupe des deux autres types de scénarios. Le fantastique et l'interactif se mêlent souvent. Pour *Kult* et *Legend of Djel* par exemple, l'histoire racontée n'est vraiment qu'un prétexte, qu'une introduction à la partie en elle-même.

Le pari est réussi pour *Kult*, mais raté pour *Legend of Djel*. Ce titre s'ouvre sur une histoire passionnante, largement expliquée dans la notice et la présentation du jeu. Mais l'aspect ludique de la partie ne suit

pas et le scénario tombe à l'eau... *Explora II* possède un scénario d'une richesse et d'une puissance remarquables, mais inodore pour les amateurs de concret! *La Quête de l'oiseau du temps* est un délice d'originalité et de complexité scénique. Mais encore faut-il supporter l'aspect rigide de cette quête qui vous guide de tableaux en tableaux plus qu'elle ne vous laisse agir à votre guise. Et pour les amateurs de futurisme enfin, *The Colony* utilise le classique vaisseau de l'espace, ses codes secrets et indices d'un autre monde... Scénario prétexte ou déluge d'originalité, seul le score de *Legend of Djel* est assez négatif. D'une manière générale, l'icône a plutôt tendance à motiver les concepteurs de logiciels d'aventure. Mais si l'idée est presque toujours à la hauteur, le test des huit aventures met en évidence des tendances et certains défauts.

Le premier pas

Les softs d'aventure sont, de façon générale, étayés par une notice substantielle. Certains sont pourtant d'un abord plus facile que d'autres... *Legend of Djel*, *Star Trap* et *Meurtres à Venise* plongent le joueur dans l'aventure sans qu'il soit vraiment nécessaire de lire la notice. Pour les autres, l'affaire est souvent plus délicate. *Déjà vu II* souffre de n'être pas traduit de l'américain, un obstacle de taille pour les novices du genre... Pour *Kult* ou *Explora*, c'est le fantastique de la quête qui risque de surprendre les adeptes d'aventures plus classiques. Le rôle de l'aventurier ne saute pas aux yeux dès les premières secondes de la partie. Mais dans certains cas, cela vaut le coup de s'accrocher. *The Colony*, avec ses graphismes 3D vectoriels est d'un abord austère. Le maniement spécial, même s'il représente en fin de compte l'un des atouts majeurs de l'aventure, risque d'en étonner plus d'un.



Une prise en main facile pour Star Trap (PC).

La Quête de l'oiseau du temps est enfin trop particulière pour accrocher tout le monde au premier mouvement de souris. Mais là encore, cela vaut le coup de persévérer. D'une façon générale, les aventures/icône sont plutôt originales, assez étonnantes et, de ce fait, relativement délicates à prendre en main. En conséquence, le joueur ne devra pas se fier nécessairement à sa première impression...

Graphisme, bruitages et animation

Les programmes étudiés ici profitent presque tous de graphismes soignés. Une exception, *The Colony* qui mise à fond sur l'aspect 3D vectoriel de la repésentation et surtout de l'animation de son décor. Du même coup, et même si l'effet 3D est convaincant, les éléments du paysage sont assez lassants pour l'œil de l'aventurier. *Kult*, *la Quête de l'oiseau du temps*, *Explora* et *Meurtres à Venise* obtiennent la palme des meilleurs graphismes. Ces quatre programmes sont très soignés, très précis à l'écran. Toutefois, le «plus» qui fait pencher la balance tient à peu de chose et je donnerais ma préférence à *la Quête* et *Kult*. Le premier titre enchaîne des scènes fixes et animées, ouvre des fenêtres multiples, en bref, fait vivre réellement l'aventure sous vos yeux, comme une BD ou même un dessin animé. *Kult* profite quant à lui d'animations pleines d'humour, de synthèses vocales étranges et plaisantes, de transformations de sprites à l'écran. A long terme, ces atouts séduiront votre héros.



Explora II sur ST, bonjour les graphismes!



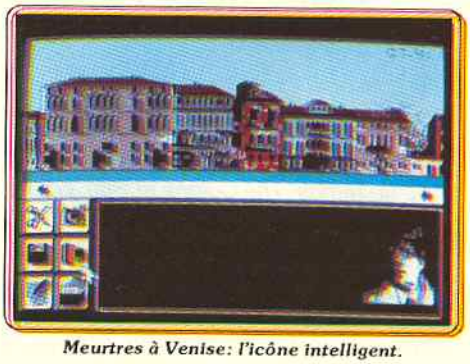
La Quête de l'oiseau ou l'art du fenêtrage.

La gestion de l'écran, fenêtres et sous-fenêtres

Sans même parler encore des icônes, la gestion de l'écran tient une part importante dans la qualité d'un soft d'aventure. Parmi les huit titres qui nous intéressent ici, le plus bel exemple en ce sens est *la Quête* par le soin apporté à la réalisation graphique. Issue de la célèbre BD du même nom, cette mission est sans contestation possible la plus originale du lot en ce qui concerne la mise en place écran. Au fur et à mesure qu'il progresse, le joueur va voir se déployer de nouveaux paysages, apparaître des personnages dans des fenêtres spéciales. Résultat, une continuité de jeu exceptionnelle, tout le contraire de *Legend of Djel*. Ce dernier titre offre bien sûr des pages écran très belles. Mais l'enchaînement des scènes est trop brutal. Il ne rend pas vraiment compte d'un chemin parcouru, d'une progression comme c'est le cas pour *la Quête de l'oiseau du temps*. Cette gestion de l'écran s'apparente pour bien des softs au maniement icône. En ouvrant des fenêtres et sous-fenêtres, *Déjà vu II* assure par exemple avec beaucoup de réalisme la prise des objets, le stockage des indices. Même chose pour *Meurtres à Venise*. Pour la première fois, dans le domaine de l'enquête policière micro-ludique, le joueur va découper la photo des gens qu'il interviewe et la coller ensuite dans son carnet de notes le tout sans aucune intervention au clavier. Original et... génial. Tous ces avantages sont le résultat de la très bonne gestion de l'écran et surtout du multi-fenêtrage. Autre facteur très important dans ce type d'aventure: l'interactivité des icônes à l'écran.

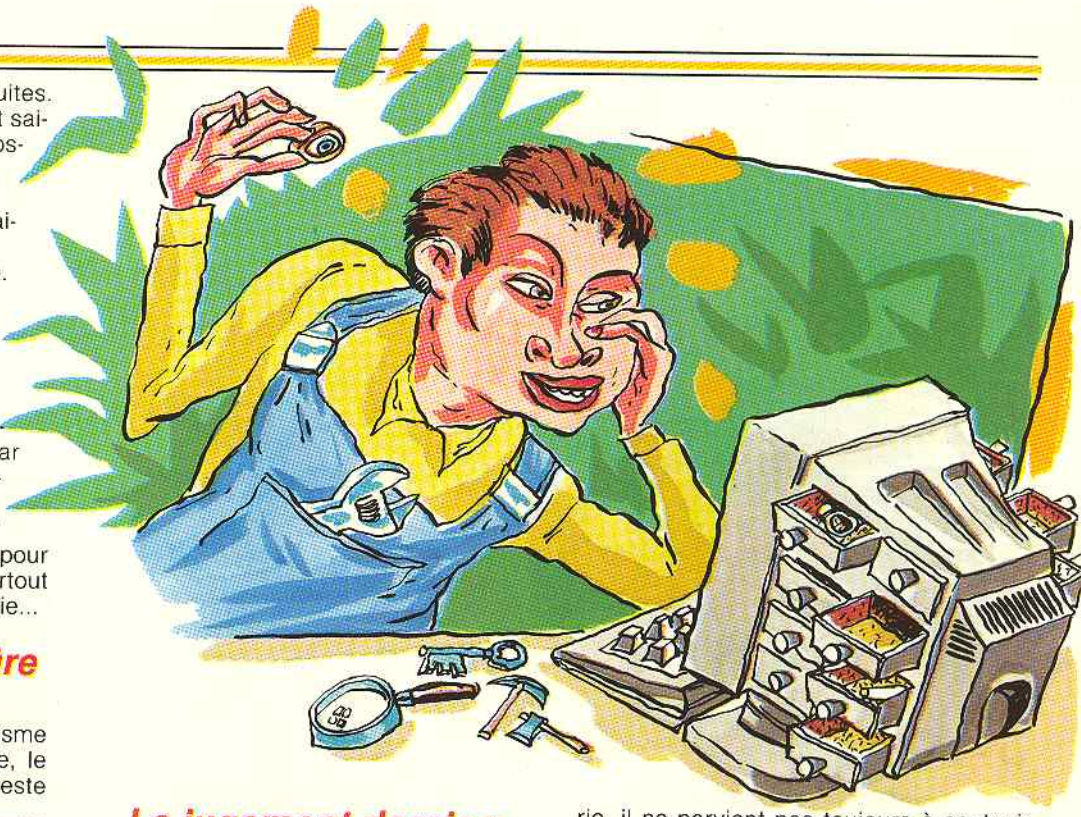
Les icônes parlent aux icônes...

Il faut différencier deux types d'icônes: le symbole simple semblable à une case écran qui sert à valider une action et la véritable icône interactive, qui permet réellement d'agir. Il est en effet facile de remplacer l'ordre textuel «prendre» par l'icône «main»... mais encore faut-il que le joueur puisse alors saisir à même l'écran l'objet dont il est question. Pour *Explora II* ou *Star Trap* par exemple, le curseur va pointer chaque centimètre carré du paysage pour y déceler les indices. Fastidieux tout d'abord et limité ensuite. L'objet ne fera que rejoindre votre poche, un point c'est tout. A l'opposé, comment ne pas citer *Dungeon Master*, un modèle du genre en matière d'icône interactive: le joueur y saisit un couteau, le place dans sa main droite et le lance contre l'ennemi... Retrouve-t-on cette souplesse chez les huit titres de ce challenge ? Seuls trois titres assurent vraiment cette richesse d'action: *Déjà vu II* où l'on saisit un objet pour l'observer, s'en servir, *Meurtres à Venise* et *Kult*. Pour les



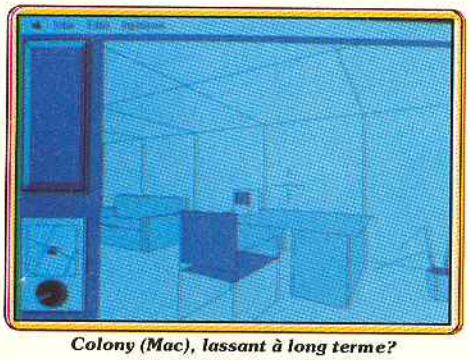
Meurtres à Venise: l'icône intelligent.

autres, les possibilités sont plus réduites. Même si l'aventurier d'*Explora II* peut saisir un objet, il existe bien moins de possibilités dans cette quête que dans *Kult* par exemple. Pour *Legend of Djel*, le cas est plus grave car la saisie d'objets sur l'écran n'est là que pour donner de la saveur à l'aventure. Les choses sont mises en évidence et le joueur ne doit faire aucun effort pour s'en saisir, tout juste suivre les indices donnés par les personnages de l'aventure. L'icône devient dans ce cas un prétexte et perd beaucoup de sa valeur ludique. Que dire par exemple de la scène où il faut réorganiser le paysage d'un tableau en interchangeant les éléments du décor? Il ne s'agit pas de «faire de l'icône» pour réussir un bon soft. La logique et surtout l'interactivité doivent rester de la partie...



L'ambiance, valeur sûre de l'aventurier

Quels que soient le scénario, le graphisme et la maniabilité d'un soft d'aventure, le seul critère de jugement à long terme reste



Colony (Mac), lassant à long terme?

l'ambiance de la partie. C'est le facteur primordial, celui qui détermine la réussite d'un soft, même s'il est délicat d'établir les critères pour juger et tester. En effet, l'ambiance résume à elle seule les défauts et les atouts du logiciel. Mais parmi les huit titres de ce challenge icône, on peut néanmoins définir les titres les plus «passionnants», ceux qui ne lâcheront pas le joueur avant longtemps.

A mon sens, les softs qui lassent le plus vite sont *Legend of Djel*, *The Colony* et *Star Trap*. A la longue, ils risquent de ne plus «accrocher» l'aventurier. Pour *Star Trap* et *The Colony*, on souffre des graphismes et des couleurs trop monotones des tableaux, du classicisme des situations. *Legend of Djel* n'arrive plus à surprendre le joueur après une heure de jeu. De même, *Déjà vu II* offre une partie trop classique sans doute pour motiver tous les adeptes de mystère, excepté les plus purs amateurs d'aventure graphique classique. Il faut alors l'univers fantastique et très bien dessiné de *la Quête*, les frissons de *Kult* ou les énigmes d'*Explora II* ou de *Meurtres à Venise* pour rester captiver d'un bout à l'autre de la disquette d'aventure.

Le jugement dernier: les indispensables

Huit titres prometteurs et finalement trois softs sur le podium: *Kult*, *la Quête de l'oiseau du temps* et *Meurtres à Venise*. Voici le résumé de la course!

Commençons par *Kult*. Son atout majeur tient à l'étrangeté du monde qu'il met en place. Synthèse vocale d'une langue factice pour les commentaires des personnages, quêtes singulières dont la logique échappe parfois à l'entendement et surtout tableaux résolument fantastiques. Il s'agissait pour les concepteurs d'éviter à tout prix le classicisme de l'aventure «d'avant». Pari réussi, je vous conseille vivement cette mission.



Ambiance garantie à 100 % pour Kult.

Pour *Legend of Djel*, le but devait être très proche de celui de *Kult*. Malheureusement, il n'a pas été atteint. Trop de lourdeur dans le passage entre les scènes et surtout trop de phases de jeu simplistes et visiblement destinées à combler le manque de consistance de l'ensemble de la quête. Bof...

Explora II profite de la réputation de son grand frère. Très beau graphiquement et particulièrement original dans son scénario, il ne parvient pas toujours à soutenir l'ambiance de son jeu. A voir mais...

La Quête de l'oiseau du temps est un programme un peu à part. L'évolution de son énigme, du fait de la très grande continuité du jeu, ne laisse pas vraiment le joueur agir à sa guise. Certains auront l'impression de ne pas jouer, mais d'être pris en main dans une aventure très belle par ailleurs. Un soft réservé aux fanatiques de la BD, mais incontournable par l'ingéniosité de sa conception graphique.

Déjà vu II est bien la seule aventure «icône» réellement classique, tant par le scénario que par l'emploi des indices, des actions. Dommage que le jeu ne soit pas traduit en français. Sinon, j'aime assez.

Proche de ce dernier dans la conception écran, *Star Trap* est en fin de compte sans grande saveur et bien trop classique.

Même chose pour *The Colony* qui vaut cependant le coup d'œil à cause de son déplacement 3D.

Quant à *Meurtres à Venise*, c'est à coup sûr l'un des titres les plus captivants de ce challenge. Maniabilité et surtout richesse des icônes, variété des scènes (superbe, le désamorçage des bombes...), un vrai jeu d'aventure pour les amateurs d'énigmes policières. Indispensable!

Kult sur *ST*, voir *Tilt* n°67, sur *PC*, n°69, et sur *Amiga*, n°69.
Legend of Djel sur *Amiga*, et sur *ST*, n°69.
Déjà Vu sur *ST*, n°67, et sur *Mac*, n°69.
Explora II sur *ST*, n°65, et sur *Amiga*, n°69.
Meurtres à Venise, sur *PC*, n°66, sur *ST*, n°63 et sur *Amiga*, n°63.
La Quête de l'oiseau du temps sur *ST*, n°63, sur *Amiga*, n°64 et sur *PC*, n°68.
The Colony sur *PC*, n°69, et sur *Mac*, n°59.
Star Trap sur *CPC*, n°68, sur *PC*, n°68 et sur *ST*, n°61 bis.



Aventure animée

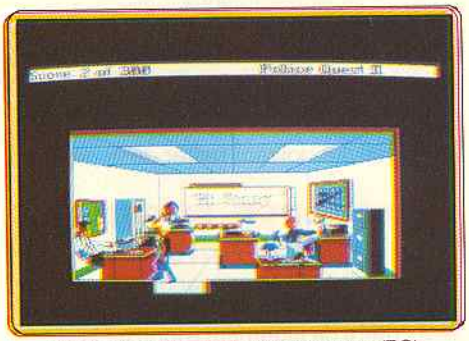
Progrès aussi décisif que l'icône, l'animation apporte le mouvement et permet de mêler action et enquêtes usuelles.

On serait tenté de tous les appeler «Sierra», tant cet éditeur a su rassembler les éléments qui font la réussite de l'aventure animée... Définition du genre: votre personnage apparaît à l'écran, il traverse des paysages, passe d'écran en écran pour joindre tous les points stratégiques de sa mission. Proche de l'aventure/icône par sa conception graphique, proche aussi de l'aventure classique par l'utilisation des ordres clavier, la quête animée est avec l'icône l'une des valeurs les plus prometteuses et originales du parc aventure 1989. Malheureusement, le genre ne semble pas séduire beaucoup de créateurs. Difficile à mettre en place (nécessitant beaucoup de travail et de mémoire), l'aventure animée ne compterait, sans la fécondité de Sierra On Line, que quatre titres phare. Quant à Sierra, il est difficile de départager ses productions, toutes relativement semblables même si les derniers titres parus offrent toujours un petit «plus» par rapport à leurs grands frères... Nous avons sélectionné pour ce méga-challenge aventure de fin de rentrée les dernières productions Sierra: *Space Quest II* et *III*, *Police Quest II*, *King Quest IV*, *Leisure Suit II*, *Manhunter* et *Gold Rush*, ainsi que quatre softs de genre équivalent, *Zak Mac Kracken*, *Times of Lore*, *The Kristal* et tout dernier-né, *Indiana Jones and the Last Crusade*.

Ce qu'on peut attendre de l'aventure animée

L'aventure animée vise un but bien précis: le regroupement des deux genres aventure et action. Et puisque cette synthèse n'est pas encore parfaite, nous avons résolument écarté les softs généralement classés sous la rubrique aventure/action, pour la simple raison qu'ils font généralement plus appel aux réflexes qu'à la réflexion. L'aventure animée met en scène un personnage qui évolue dans un décor 3D. Outre la progression du héros, commandée au joystick ou à la souris, l'aventure intervient sous forme d'ordres tapés ou de textes validés à l'aide du curseur. En résumé, nous allons tester les softs d'aventure animée selon quatre critères de jugement: richesse du scénario, complexité et logique du déplacement, qualités graphiques et sonores du jeu et, enfin, souplesse de la gestion des ordres.

Les aventures animées sont souvent dotées d'un scénario d'un déroulement classique mais toujours très original quant au fond. Les productions Sierra sont sorties des sentiers battus avec des thèmes réellement prometteurs: la drague, la ruée vers l'or, la vie au jour le jour d'un flic... Chez Lucasfilm, on fait appel au cinéma. *Indiana Jones* colle au plus près le rendu du grand écran et *The Kristal* offre une présentation et un scénario très visuels, très «ciné». Seul *Times of Lore* fait encore appel aux classiques jeux de rôle, tandis que *Zak Mac Kracken* oscille entre enquête policière et science-fiction. Pour tous les titres traités, les scénarios sont finalement toujours à la hauteur de l'aventure. Grand soin apporté à l'écriture des notices, présentation animée toujours fignolée, prise en main du soft facile, seule la traduction française manque parfois, notamment aux programmes Sierra.



Police Quest II, un «Sierra» typique (PC).



Gold Rush, encore plus d'animations.



L'une des scènes «action» de The Kristal (Amiga).

XENON 2

MEGABLAST

XENON II : MEGABLAST

XENON II : Cette fois-ci, c'est la guerre : les xénites sont de retour et bouleversent le monde. Vous êtes le seul à pouvoir sauver l'univers !

Battez-vous à travers cinq vastes et mystérieux niveaux, détruisant petit à petit tous les aliens grâce à des douzaines et des douzaines de puissantes armes qui sont à votre disposition.

XENON II : Un coin op rapide et DIFFICILE de très bonne QUALITÉ. Beaucoup d'action garantie.

XENON II : n'appartient pas à ce monde !

XENON II : est un jeu des Bitmap Brothers.

XENON II : est un méga jeu de tir.

Bientôt disponible sur Atari ST, AMIGA & PC.







Photos d'écran sur Atari ST

distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

Disponible dans les meilleurs points de vente.

Le déplacement 3D, une trouvaille

Quoi de plus réaliste que de voir son personnage s'enfoncer dans la profondeur de l'écran, tourner au coin de la rue et entrer dans une boutique. Chez Sierra, la progression est toujours très logique. Le joueur peut très facilement tracer un plan des lieux et rejoindre un même point par des routes différentes.

The Kristal apporte un petit «plus» grâce aux sprites dont la taille s'amenuise en s'éloignant de vous. Il n'y a en fait que *Times of Lore* pour décevoir peut-être les adeptes de la 3D. La représentation est, en effet, moins soignée dans ce dernier cas et il s'agit plus d'une vue aérienne semi-3D que d'une véritable perspective. *Manhunter* innove enfin avec un cocktail de déplacements 3D et déplacements sur carte ou sur paysages «plats».

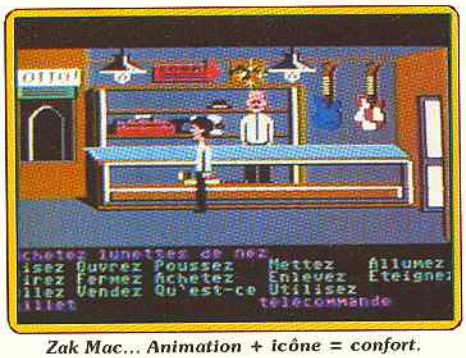
Là encore il est difficile de définir des préférences en matière de déplacements. Deux extrêmes sont à noter parmi ces jeux: la simplicité de *Times of Lore* et la qualité de la 3D de *The Kristal*.

On a, bien sûr, critiqué le manque de précision des graphismes Sierra... Mais il faut dire que les détracteurs comparaient ces écrans à ceux de softs classiques, tableaux superbes mais sans la moindre animation. Je trouve personnellement que la qualité graphique des derniers Sierra est excellente. *Times of Lore* offre là encore des petites lacunes (sur 8 bits). Rien pourtant qui freine la jouabilité de la partie. Deuxième aspect, l'ambiance sonore souvent très pauvre des aventures animés. Chez Sierra, on a fait des progrès. Pour *Manhunter* ou *Indiana Jones*, des animations sonores viennent souvent étayer une scène. Seules les versions *PC* restent toujours à la traîne; mais là, c'est un problème de machine.

Il est vrai que, au regard de l'animation de vitalité des programmes d'aventure animée, le joueur s'attend toujours à des bruitages hors du commun. Il faut néanmoins se rendre à l'évidence, il y a encore des efforts à faire sur ce point.

Aventure animée entre l'icône et le texte

C'est, bien entendu, le maniement de telles aventures qui donne surtout lieu aux commentaires. Face à la souplesse, à l'impression de liberté données par déplacement 3D du personnage, le choix des ordres et actions doit être du même cru, aussi simple et logique que le reste. Ce n'est malheureusement pas toujours le cas. Il faut à nouveau parler de la non-traduction des softs Sierra, une véritable aberration lorsque l'on connaît le succès que remportent ces aventures en France. Parmi les titres traités ici, seul *Zak Mac Kracken* est en fait disponible en version française. C'est vraiment dommage... Pour le maniement stratégique des missions, on note ensuite



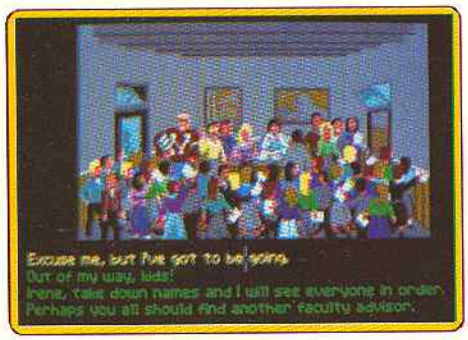
Zak Mac... Animation + icône = confort.

deux fonctions différentes, l'une qui se rapproche des aventures/icône, l'autre des aventures classiques. Le joueur va, selon le programme, taper ses ordres au clavier, sélectionner ses actions et déplacements à la souris, ou user d'un mélange des deux méthodes. La dernière solution est, bien sûr, la plus agréable! *Zak Mac Kracken* et *Indiana Jones* méritent alors la palme de la souplesse. Le joueur sélectionne l'option Regarde puis pioche dans le décor un objet, un personnage... Pour les autres softs, la plupart des Sierra par exemple, il faudra se placer devant l'objet à la souris et ensuite entrer son texte au clavier. Ces interruptions clavier ralentissent beaucoup l'action et viennent parfois briser l'ambiance animée du jeu...

Ce qu'il faut acheter d'urgence!

Voici finalement un type de jeu qui donne naissance à beaucoup de hits. Les aventures animées sont toutes très séduisantes. Mais pour le novice, le choix est toujours possible.

Compte tenu des atouts et défauts énon-



Le dernier-né, Indiana Jones, un best.

cés, *Zak Mac Kracken* semble offrir le jeu le plus maniable. Beau graphisme, très grande souplesse dans le choix des actions, il s'agit d'un soft incontournable.

Côté Sierra, *Manhunter* ne possède pas toutes les qualités ludiques des productions Sierra dont les deux seuls défauts notables sont l'anglais employé pour les dialogues et l'absence d'icônes «action».

Gold Rush, le dernier-né, reste pourtant le soft le plus convaincant du lot, grâce au facteur temps réel et à l'interactivité des personnages à l'écran. A voir.Quant à *Indiana Jones* (testé sous la rubrique SOS aventure dans ce numéro) et *The Kristal*, la présence de phases «action» fera pencher la balance pour ceux qui sont amateurs de joystick-frisson.

Police Quest II sur *PC*, voir *Tilt* n°65.
Space Quest II, sur *Apple II GS*, n°59 bis, *ST*, n°52, sur *Mac*, n°58, et sur *Amiga*, n°65.
Space Quest III sur *ST*, n°68, et sur *PC*, n°67.
King Quest IV sur *ST*, n°65, et sur *PC*, n°61.
Leisure Suit Larry II sur *ST*, n°64, et sur *PC*, n°64.
Manhunter sur *Apple II GS*, n°64, sur *ST*, n°65, sur *Amiga*, n°67, et sur *PC*, n°59 bis.
Gold Rush sur *PC*, n°65, *ST*, n°66, et sur *Amiga*, n°69.
Zac Mac kraken sur *PC*, n°66, *ST*, n°65, et sur *C64*, n°66.
Times of Lore sur *ST*, n°64, *PC*, n°66, *CPC*, n°70, *C64*, n°61 bis.
The Kristal sur *Amiga*,n°68.
Indiana Jones sur *PC*, n°70.

Jeu de rôle

Le jeu de rôle est caractérisé par la possibilité d'attribuer à votre personnage ou à votre équipe des aptitudes et qualités précises.

Le jeu de rôle constitue un domaine assez particulier dans le monde de l'aventure. La plupart d'entre eux sont inspirés plus ou moins librement du très célèbre jeu de plateau *Advanced Dungeons and Dragons* (ADD). Aussi, les critères de jugement sont-ils bien différents des autres jeux d'aventure. Nous avons sélectionné parmi les logiciels proposés depuis un an *The Magic Candle, Might and Magic II, Wizardry V, Galdregon's Domain, Journey, Pool of Radiance, Questron II* et *Bard's Tale II*.

La création des personnages

Cette phase revêt une importance capitale dans la plupart des jeux de rôle. *Pool of Radiance* est le plus fidèle à ADD. Vous commencez par choisir votre espèce parmi les humains, nains, gnomes, hobbits, elfes et demi-elfes. Les demi-orques ont été écartés sans doute du fait des inimitiés qui peuvent les opposer aux autres espèces. Le tirage des différentes caractéristiques (force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution et charisme) est effectué par le programme mais vous pouvez retirer à volonté et modifier les caractéristiques des créatures.

Vous devez ensuite choisir le sexe et la classe de votre personnage. Druides, illusionnistes et assassins sont absents, en revanche, rien ne vous empêche de créer des multiclassés, au prix évidemment d'un passage de niveau plus long. Il ne reste plus qu'à définir l'alignement de votre per-

Les Top NASA

TOP 8 bits

RICK DANGEROUS
FIREBIRD, AMSTRAD CPC

LES JUSTICIERS
OCEAN, AMSTRAD CPC

INDIANA JONES
US GOLD, AMSTRAD CPC

VIGILANTE
US GOLD, AMSTRAD CPC

DOUBLE DETENTE
OCEAN, AMSTRAD CPC

COMPIL'OCEAN
OCEAN, AMSTRAD CPC

BLASTEROÏD
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS
CODE MASTER, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC

4 SOCCER SIMULATOR
CODE MASTER, AMSTRAD CPC

SKWEEK
LORICIEL, AMSTRAD CPC

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE, AMSTRAD CPC

MEGA PACK
LORICIEL, AMSTRAD CPC

FORGOTTEN WORLD
US GOLD, AMSTRAD CPC

GAME SUMMER EDITION
US GOLD, AMSTRAD CPC

NASA électronique



LE JEU DU MOIS

RICK DANGEROUS

TOP 16 bits

SILKWORM
VIRGIN, ATARI/ST AMIGA

RICK DANGEROUS
FIREBIRD, ATARI/ST AMIGA

DRAGON NINJA
OCEAN ATARI/ST AMIGA

PRECIOUS METAL
OCEAN, ATARI/ST AMIGA

ROBOCOP
OCEAN, PC ATARI/ST AMIGA

FORGOTTEN WORLD
US GOLD, PC ATARI/ST AMIGA

INDIANA JONES ARCADE
US GOLD, ATARI/ST AMIGA

KICK OFF
TITUS, ATARI/ST AMIGA

SLEEPING GODS
TITUS, ATARI/ST AMIGA

BLASTEROÏD
MIRRORSOFT, ATARI/ST

ARCHIPELAGOS
MIRRORSOFT, ATARI/ST AMIGA

SPEDD BALL
MIRRORSOFT, PC

CRAZY CARS 2
TITUS, PC ATARI/ST AMIGA

TARGHAN
LORICIELS, PC ATARI/ST AMIGA

F-19
MICROPROSE, 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
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
06400 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 NOYELLES GODAULT C. 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, avenue 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
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 43, rue des Carmes 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



sonnage (bons et mauvais ne pouvant pas faire partie de la même équipe).
Pour faire coller le personnage à l'icône qui le représente, vous disposez d'un large éventail de têtes, corps, couleurs de vêtements, et représentation dans les combats. Six personnages peuvent ainsi faire partie de l'équipe.
Bard's Tale II offre aussi un mode de création très riche avec sept espèces, des attributs variés, et un grand nombre de professions (onze au total mais neuf accessibles d'emblée, les autres étant réservées aux personnages ayant déjà une certaine expérience). Le tirage des caractéristiques est là aussi dévolu au programme mais vous pouvez le rejeter. Les images figurant les différentes classes sont superbes et particulièrement représentatives. Le groupe peut atteindre ici sept aventuriers.
Bien que tournant sur *Apple II*, *Wizardry V* ne démérite pas pas dans cette phase de création avec cinq espèces et huit classes différentes (quatre d'entre elles combinant en fait les pouvoirs de professions de base). Le tirage est là encore aléatoire mais un système complémentaire vient affiner la mise au point. Un certain nombre de points



***Wizardry V*, la création de personnages idéale.**



Pas de points d'expérience pour Journey (Amiga).

supplémentaires vont pouvoir être ventilés entre les différentes caractéristiques, de manière à obtenir plus facilement la classe de votre choix (en ce qui concerne les classes simples tout au moins). Six personnages forment votre équipe.
Might and Magic II propose, pour la constitution des six aventuriers de l'équipe, un choix correct d'espèces et huit classes complémentaires. Le tirage des sept attributs est fait par le programme mais vous pourrez éventuellement permuter les résultats ou jeter à nouveau les clés.
Le système offert par *The Magic Candle* est un peu différent. Vous devrez sélectionner parmi les douze aventuriers proposés cinq d'entre eux. Or, chacun d'eux est intéressant pour ses capacités de combat à l'arme blanche, de sorts, de chasse, d'estimation d'objets précieux et bien d'autres choses. Les membres de l'équipe devront donc se compléter le mieux possible.
Journey, Galdregon's domain et *Questron II* n'offrent pas de phase de création. Les deux derniers programmes se jouent avec un personnage unique, tandis que l'équipe de *Journey* se compose au départ de quatre protagonistes.

Le passage des niveaux (accroissement des possibilités de combat et de sorts après avoir gagné un certain quota de points d'expérience) s'effectue de manière classique dans la plupart des programmes traités. Seuls *Journey, Galdregon's Domain* et *The Magic Candle* échappent à la règle. Dans les deux premiers, les personnages ne gagnent pas d'expérience au fil de l'aventure. *The Magic Candle* utilise un système particulier d'écoles d'apprentissage demandant du temps et de l'argent, deux facteurs importants de ce programme.

Des moyens d'action plus ou moins étendus

Voyons maintenant la richesse du jeu, c'est-à-dire l'éventail des actions que vous pourrez ou aurez à effectuer. *The Magic Candle* se révèle particulièrement bien doté dans ce domaine. Le jeu ne se résume pas, loin de là, à une série d'explorations et de combats. En fait, vous devrez discuter avec les personnages de rencontre pour tenter de leur soutirer des renseignements, réparer les armes endommagées lors des combats, estimer les gemmes avant leur vente (ce qui vous évitera de vous faire honteusement rouler), travailler pour récupérer un peu d'argent, aller rendre visite aux librairies pour y dénicher un indice ou bien d'autres choses. De plus, l'heure de la journée a son importance et vous n'aurez aucune chance de vous faire ouvrir la porte d'une maison en pleine nuit. Le groupe peut même être scindé en deux, certains se reposant, par exemple, tandis que d'autres explorent la ville.

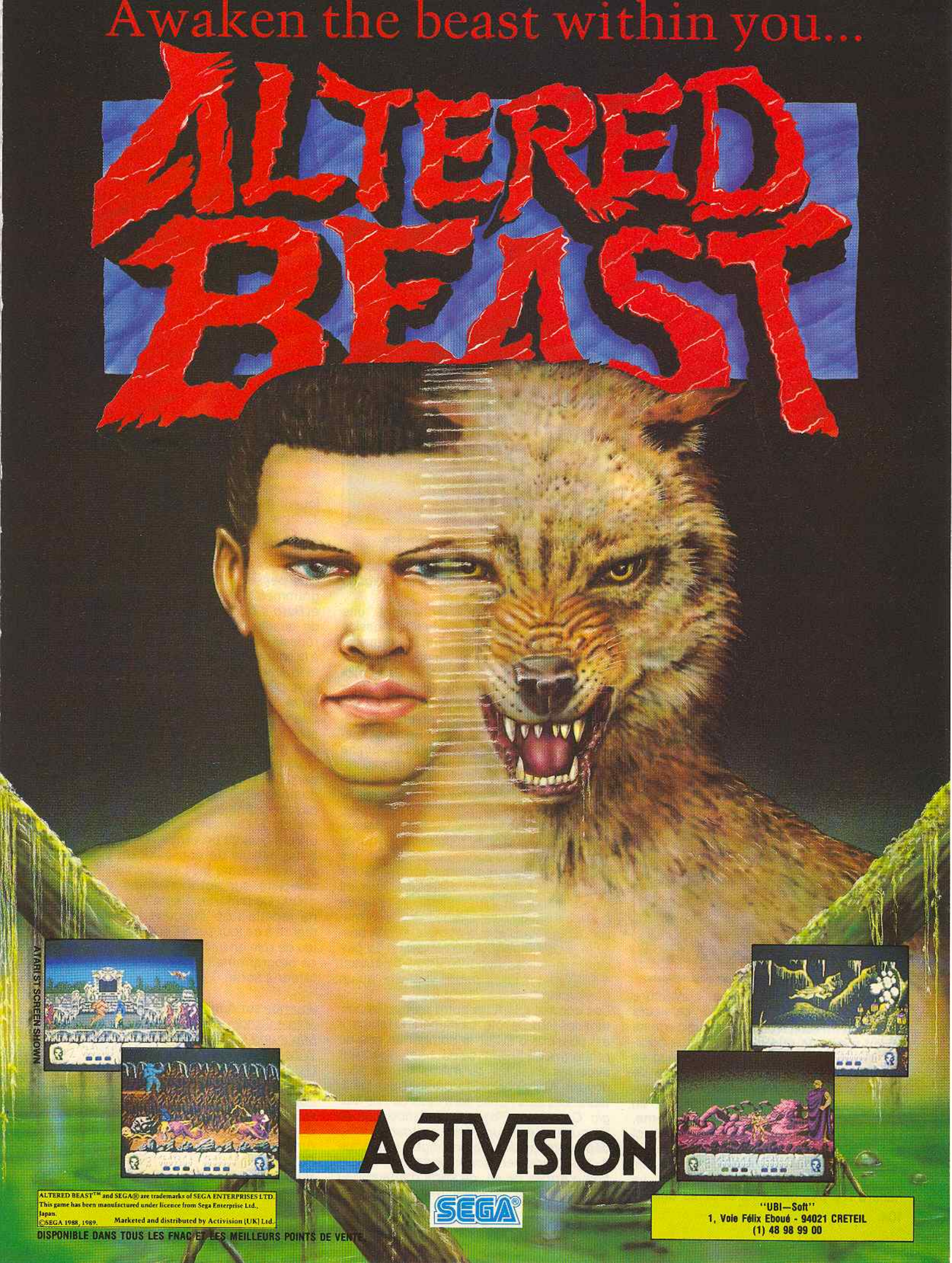


***Pool of Radiance*, une valeur sûre du C64.**

Might and Magic II se déroule dans cinq mondes (un pour chaque élément plus un dernier central), chacun d'eux couvrant à la fois des intérieurs et des extérieurs. Les rencontres, et donc souvent les combats, sont fréquents et variés. Certains habitants de la ville vous proposeront une tâche (retrouver un objet, débarrasser un endroit de ses monstres) et vous offriront en échange une récompense.
Pool of Radiance propose le même type de jeu avec exploration en intérieur et extérieur, missions et les inévitables combats. Dans *Questron II*, le jeu est surtout basé

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST



ATARI ST SCREEN SHOWN

ACTIVISION

SEGA®

ALTERED BEAST™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprise Ltd., Japan.
©SEGA 1988, 1989. Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.

DISPONIBLE DANS TOUS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

"UBI—Soft"
1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL
(1) 48 98 99 00

sur l'argent. Pour en trouver, il vous faudra le gagner au casino (mais est-on toujours sûr de gagner?) ou en combattant. N'oubliez pas de le déposer à la banque pour éviter de tout perdre en cas de décès. Vous devrez aussi rechercher des renseignements auprès des passants, dans les tavernes ou chez les coiffeurs. L'exploration prend une importance capitale car, contrairement aux autres jeux, il est difficile de trouver armes et armures de qualité. Le jeu se déroule en intérieurs et extérieurs.

Bard's Tale II se base encore principalement sur l'exploration de donjons parsemés de pièges (télétransporteurs, zones noires, zones antimagiques, bouches magiques) et peuplés de nombreux monstres (de beaux combats en perspective!). La recherche de renseignements s'avère utile et cette nouvelle version s'est enrichie de banques pour y protéger votre argent et de casino (contrairement à *Questron II*, on y perd plus souvent qu'on y gagne).

Journey est un jeu particulier car il se place à mi-chemin entre les jeux d'aventure classiques et les jeux de rôle. Après une description détaillée de la situation, le programme vous propose un choix d'actions



L'incontournable Bard's Tale II sur Amiga.

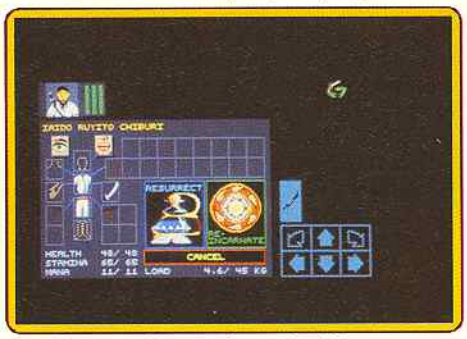


Questron II, bon graphisme mais peu de sorts.

variables en fonction du lieu. L'aventure n'est pas linéaire; il existe plusieurs moyens d'en venir à bout, bien que certains soient meilleurs que d'autres. Vous pourrez recueillir des renseignements auprès des créatures de rencontre (du type de celles du *Seigneur des anneaux*) ou même faire accompagner votre équipe par un aventurier rencontré dans une taverne. Les combats ne constituent qu'un aspect secondaire de l'aventure. En revanche, la recherche d'essences pour compléter les pouvoirs du magicien est importante. Le hasard n'a pas place ici et seule une logique rigoureuse vous permettra de venir à bout des difficultés diverses.

Galdregon's Domain appartient lui aussi aux mondes de l'aventure et du jeu de rôle. Il vous faudra discuter avec certains personnages pour recueillir des informations utiles et en combattre d'autres, vous alimenter et soigner vos blessures, rechercher armes et protection, etc. Le monde couvre des intérieurs et des extérieurs et l'exploration n'est pas toujours aisée.

Le scénario de *Wizardry V* est le plus simple. Tout se résume à une exploration de labyrinthes avec quelques pièges et des



Dungeon Master, il reste la référence...

combats très fréquents. Mais les passionnés d'*Advanced Dungeons and Dragons* ne s'en plaindront pas!

La magie occupe généralement une grande place dans les jeux de rôle. Aussi la richesse des sorts a-t-elle son importance. Dans la plupart des cas, la gamme de sorts utilisables s'enrichira à mesure de la progression de vos magiciens. Dans *Questron II*, les sorts sont assez peu variés et s'acquièrent contre espèces sonnantes et trébuchantes ou en récupérant un objet magique ou un scroll. *Galdregon's Domain* ne place pas non plus la magie à un niveau important. Seuls potions et scrolls vous permettront d'en disposer et ils ne sont guère fréquents. Praxix, le magicien de *Journey*, se sert d'essences détruites après chaque sort. La panoplie n'est pas très importante mais assez variée cependant. De plus, les essences étant rares, il est bon de réfléchir à deux fois avant de lancer un sort. Tous les autres disposent d'un éventail complet de sorts d'attaque, de défense et d'information. Dans *Bard's Tale II*, il est même possible d'adjoindre à votre équipe un ou plusieurs monstres invoqués, ceux-ci pouvant alors évoluer de la même manière qu'un personnage.

Les combats sont un autre moteur important des jeux de rôle. La plupart du temps, il est possible d'éviter le combat en cas de rencontre en fuyant, se cachant, discutant avec les ennemis ou même en les soudoyant. Mais parfois le combat est inévitable. Les plus riches sont ceux de *The Magic Candle* et *Pool of Radiance*. Ils se déroulent selon un mode *wargame* avec déplacement des personnages à chaque tour (le placement son importance), utilisation d'armes de jet, de sorts d'attaque ou de protection, d'objets magiques éventuels. Cette richesse entraîne cependant un allongement des combats: une demi-heure à une heure. *Might and Magic II*, *Wizardry V* et *Bard's Tale II* forment un bon compromis entre la richesse et la rapidité. Les options de combats sont variées (les voleurs de *Wizardry* pourront même tenter un *back-stab*, soit un coup dans le dos, bien connu des joueurs d'ADD) mais on ne peut pas placer ses personnages en fonction du terrain. Seuls les premiers aventuriers pourront combattre au corps à corps mais aussi recevoir des coups (attention les sorts lancés par les créatures peuvent affecter tous les membres de l'équipe). Il faudra donc laisser aux premiers rangs les guerriers les plus solides et les mieux protégés. Les combats de *Questron II* et de *Galdregon's Domain* sont moins riches, du fait même qu'il n'y a qu'un seul aventurier. Signalons que ce jeu innove sur un point: l'usure des armes, qui peuvent se rompre en plein combat, vous obligeant à en avoir toujours une autre en réserve. Enfin, dans *Journey*, les combats sont rares et le joueur n'y intervient que très peu.

Graphismes corrects, bruitages réduits

Que penser de la réalisation de ces programmes? *Journey*, *Galdregon's Domain* et *Bard's Tale II* combinent des graphismes de qualité (avec, en plus, une animation réussie dans le dernier) à une gestion «tout à la souris» très pratique. *Questron II* utilise le même système mais les graphismes hors des donjons (vue de dessus façon *Ultima*) sont un peu moins travaillés. Les quatre autres offrent un choix d'options au clavier mais se différencient par la qualité des graphismes: bons dans *Pool of Radiance* et *Might and Magic II* et médiocres dans *The Magic Candle* et *Wizardry V*. L'accompagnement sonore est le point faible des programmes. Seuls *Bard's Tale II*, *Galdregon's Domain* et *Pool of Radiance* offrent plus qu'un vague «bip».

Il est difficile de conseiller un logiciel, le choix se faisant plus en fonction de la disponibilité sur votre machine et de vos goûts. Ce panorama serait incomplet si je ne reparlais de *Dungeon Master* qui demeure à ce jour sur *ST* et *Amiga* le meilleur jeu de rôle en intérieur. Le second volet de ce prograrmme ne devrait, enfin, pas trop tarder à sortir.

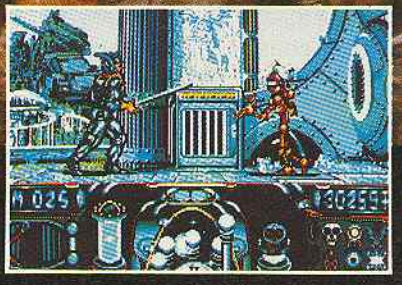
Journey sur *Amiga*, voir *Tilt* n°68.
Magic Candle sur *Apple II*, n°66.
Might and Magic II sur *Apple II*, n°66.
Wizardy V sur *Apple II*, n°65.
Galdregon's Domain sur *ST*, n°65, et sur *Amiga* n°67.
Pool of Radiance sur *PC*, n°65, sur *Apple*, n°66, et sur *C64*, n°58 bis.
Questron II, sur *C64*, n°54, sur *ST*, n°58, sur *Amiga*, n°58, sur *Apple II GS*, n°58, et sur *PC*, n°58.
Bard's Tale II sur *PC*, n°64, sur *C64*, n°53, sur *Apple II*, n°53, et sur *Amiga*, n°57.

KNIGHT FORCE









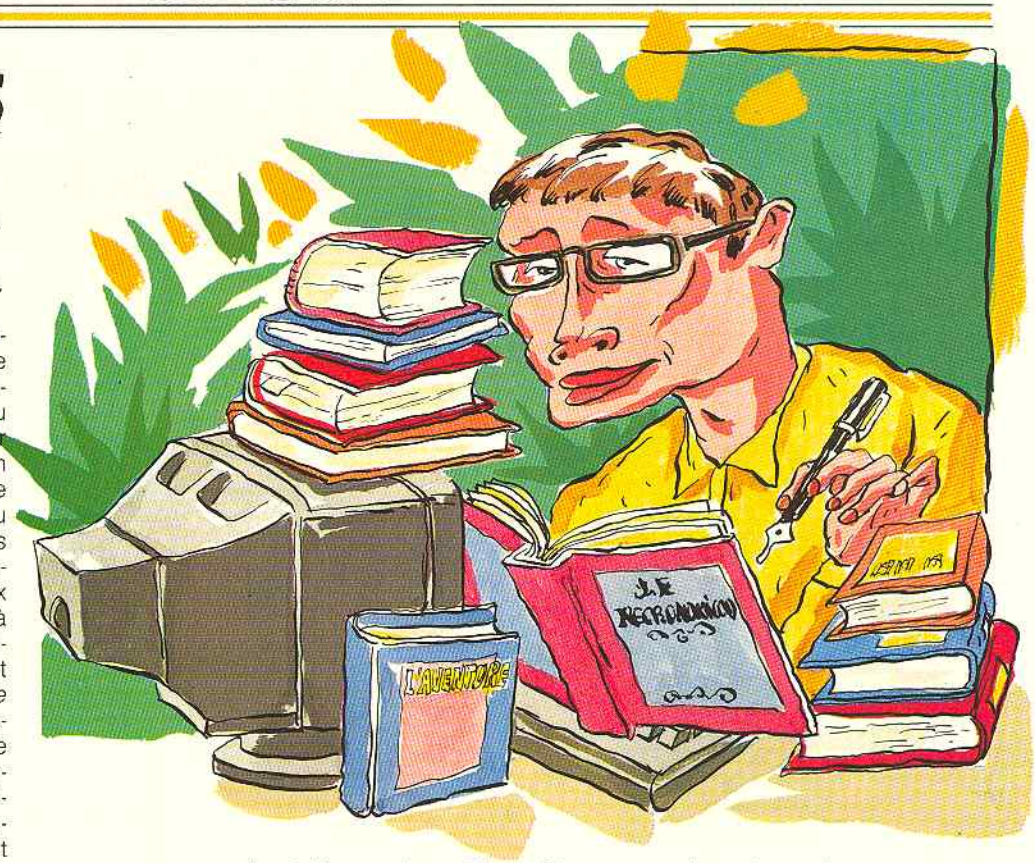


TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

Les classiques

Une présentation pauvre en graphismes et sans animation, souvent basée sur le texte, permet les scénarios les plus fous.



Avant de créer son premier *King Quest*, Roberta Williams était (elle l'est encore) une passionnée de lecture. Au début des années quatre-vingts, elle découvre le jeu d'aventure textuelle sur micro: ce fut pour elle une révélation: «C'est l'équivalent d'un livre interactif», assure-t-elle. Cette phrase résume la raison pour laquelle le jeu d'aventure textuelle a connu un tel succès dès sa première apparition sur micro. Pourtant, dès 1982, la concurrence des jeux d'aventures graphiques se faisait déjà pressante. Les nostalgiques se souviennent aisément de ces hits qu'étaient *les Aventuriers de l'arche perdue* ou *Riddle of the Sphinx* (sur *Atari VCS*). Malheureusement, la technique informatique impose des contraintes difficilement contournables. Un jeu d'aventure riche en graphismes, couleurs et animation perd beaucoup de son potentiel d'interactivité et n'offre qu'un scénario relativement peu profond ou complexe. Or, n'importe quel aventurier confirmé vous le dira, un jeu d'aventure doit avoir une qualité première: un scénario en béton, tout le reste est accessoire. Les premiers jeux étaient exclusivement textuels (exemple *Zork*) et le joueur conversait avec l'ordinateur par l'intermédiaire du clavier. Qu'en est-il du jeu d'aventure textuelle de nos jours? Le genre est toujours aussi adulé par le public qu'aux premiers temps! *Corruption, les Portes du temps, Lancelot, Twilight Zone* en sont des exemples bien représentatifs.



Corruption (ST): avec ou sans graphismes?



Twilight Zone: maîtrisez l'anglais!

Un scénario où tout est permis

Le jeu d'aventure est un terrain de rêve pour le scénariste. Son imagination et sa créativité n'y trouvent comme limite que les comités de censure des pays où est commercialisé le jeu! Tous les thèmes sont abordés avec, en toile de fond, la sempiternelle lutte du bon contre le ou les méchants. *Twilight Zone* s'appuie sur le fantastique pour plonger le joueur dans les méandres déroutantes de l'imaginaire. L'auteur a laissé libre cours à son goût de l'imprévu et de l'inhabituel. C'est un exercice difficile mais le résultat est séduisant. Structure classique pour ce scénario où le joueur doit taper «la bonne phrase», récupérer les bons objets pour avancer dans le jeu. Les images fixes qui agrémentent le jeu ne supportent pas de façon active la progression de l'intrigue. C'est le défaut majeur de ce type de logiciel.

Même structure pour le scénario de *Lancelot* qui nous fait revivre la légende des chevaliers de la Table ronde. Mais ici, pas de fantaisie, on y respecte autant que possible le livre écrit en 1485 par Sir Thomas Malory: *le Morte d'Arthur*. Le joueur est tenu d'accomplir les exploits que raconte la légende et respecter le comportement chevaleresque de Lancelot. La griffe de Level 9 se retrouve dans l'excellente qualité du texte, fouillé et abondant.

Changement de cadre et de concept avec *les Portes du temps* qui misent sur la science-fiction pour fixer l'attention des aventuriers. Au menu, un voyage à travers le temps pour sauver l'humanité d'un virus mortel. Dans ce cas, on devrait plutôt parler d'aventure textuelle et graphique car les deux éléments ont la même importance pour la progression du jeu. La conception du scénario reste classique mais son organisation intensifie l'interactivité. On récupère des objets et indices à une époque pour les utiliser dans une autre. On obtient ainsi de mini-aventures interdépendantes. Le plus captivant de ces scénarios est sans conteste celui de *Corruption*. Dans ce polar, vous devez déjouer une machination montée contre vous par vos proches. L'idée n'est pas nouvelle mais son exploitation dans un jeu d'aventure n'avait jamais atteint cette perfection. Ici, les objets récupérés ne sont d'aucune utilité si vous ne savez pas soutirer des renseignements à vos interlocuteurs. En outre, le temps est un facteur clé de l'intrigue, ce qui introduit un élément important du bon polar: le suspense! Le jeu est doté de somptueuses illustrations qui entretiennent, tout au plus, l'atmosphère. En fait, l'accent est mis sur la tonicité du scénario, lui-même servi par des textes copieux, savamment distillés.

En termes simples, l'analyseur de syntaxe permet à l'ordinateur de comprendre les phrases que tape le joueur sur son clavier. Tous les jeux d'aventure dignes de ce nom sont dotés d'un tel module. Un analyseur de qualité comprend non seulement un grand nombre de mots mais aussi des constructions de phrases élaborées.

WIND SURF Willy

- CPC 128 K disk
- ATARI ST Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES










GRABUGE 89

MAINTENANT SUR CPC

Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

Dans *Twilight Zone*, l'ordinateur est censé comprendre les ordres associés tels que «get wallet and open it» mais on se voit souvent répondre: «open what?». Heureusement il suffit de répondre «wallet» pour obtenir ce qu'on veut. Ici, l'analyseur de syntaxe est suffisamment puissant pour exécuter la première commande mais demande plus de précision pour la deuxième (il a compris «open» mais pas «it»). Cela dit, on se rend compte au bout de quelques commandes que l'analyseur de *Twilight* ne possède pas un vocabulaire étendu et ne comprend pas toutes les constructions de phrases. Dans ce cas, bornez-vous à ne donner qu'un seul ordre à la fois. Oui, je sais, ce n'est pas très pratique...

Avec *les Portes du temps*, ça va déjà beaucoup mieux. Une phrase peut être introduite sous différentes formes: l'infinitif, l'impératif, dans le style «petit nègre» ou dans un langage courant. En outre, le programme tolère les abréviations pour les commandes habituelles telles que «r» pour «regarde» ou «n» pour «nord». Suprême confort, dix touches de fonction peuvent être pré-programmées pour les phrases que le joueur utilise souvent. Si cela ne vous suffit pas, les auteurs des *Portes du temps* ont pensé à ceux qui font souvent des fautes de frappe. Les touches Del et Backspace permettent d'éditer votre dernière commande! Pour finir, sachez que vous pouvez également cumuler les ordres et obtenir la répétition de votre dernière phrase en tapant une seule touche. Malgré toutes ces judicieuses possibilités offertes au joueur, le dialogue n'est que relativement aisé. Le vocabulaire de l'analyseur de syntaxe est restreint. De ce fait, on se voit régulièrement gratifié d'un «essayez autre chose» ou «vous en êtes incapable». Résultat: les possibilités d'interactions s'en trouvent diminuées. Le joueur ne «s'aventure» plus, il avance par déduction.

Un dialogue délicat

Lancelot offre le même confort que *les Portes du temps*. Une option assez originale nous a séduit: la possibilité de court-circuiter des scènes. Par exemple, après avoir combattu le roi Arthur en duel, Lancelot est invité à se présenter à Camelot, le château. Notre héros doit normalement faire quatre fois «go east» pour y arriver, traversant ainsi des lieux explorables. Pour éviter ces lieux, il suffit de taper au départ «go to Camelot». Lancelot traverse alors ces lieux sans s'arrêter. Cela dit, on retrouve les mêmes restrictions de vocabulaire que dans *les Portes du temps*. quant à *Corruption*, et c'est vrai pour tous les produits Magnetic Scrolls, c'est ce qui se fait de mieux pour l'instant. On retrouve tous les petits «plus» des autres softs avec, en prime, un vocabulaire plus étendu. Le joueur bénéficie ainsi d'une plus grande liberté d'interaction. Au lieu de la traditionnelle recherche du mot-clé, c'est la logique de la situation qu'il faut analyser.

La logique des actions?

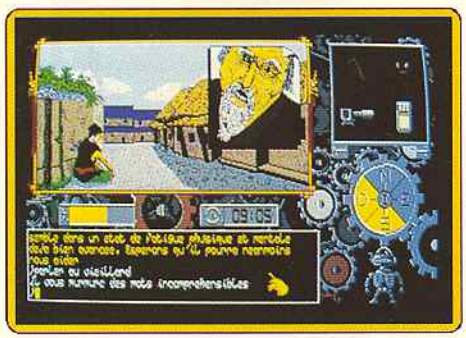
C'est le point faible de TOUS les logiciels d'aventure! A croire que les concepteurs manquent totalement de bon sens! Dans *Twilight Zone*, le héros se trouve dans sa chambre où il voit une commode («dresser» en anglais). L'ordre «look dresser» vous informe qu'il s'agit du meuble dans lequel se trouve vos vêtements. Curieux de nature, vous tapez «open dresser» et... surprise! Le programme vous répond: «je refuse catégoriquement.» Il nous semble qu'il aurait plus LOGIQUE de répondre: «D'un geste machinal, vous ouvrez la commode... vide. Vous la refermez en maugréant dieu sait quoi, sur votre sale habitude de ne rien ranger.» On retrouve ce genre d'ineptie dans *les Portes du Temps* où le programme vous refuse obstinément l'accès à une route sous prétexte que c'est prématuré! Le fait est que le joueur ne doit pas trop s'éparpiller dans ses explorations. On peut très bien l'aiguiller dans la bonne direction sans pour cela tomber dans un illogisme total! TOUS les obstacles ou interdictions d'un jeu d'aventure doivent avoir une explication logique qui colle parfaitement avec le scénario. Dans le cas contraire, le jeu ne mérite plus le qualificatif «aventure» mais plutôt de «visite guidée» ou encore de «jouons aux devinettes»! En ce qui concerne *Lancelot* et *Corruption*, la logique est un peu mieux respectée. Malgré quelques fausses notes, le joueur est livré à lui-même, libre d'accomplir des actes pertinents ou catastrophiques pour la suite de l'aventure. Dans *Corruption*, le joueur découvre un document dans son bureau. La bonne réaction est celle de le garder car il est effectivement très important. Néanmoins, le programme a prévu la possibilité de le déchirer! Autrement dit, le programme canalise le moins possible les mouvements du joueur. Des éléments lui sont soumis, à lui de faire la bonne analyse.



Lancelot est tout aussi réussi sur ST...



... qu'il ne l'est sur CPC.



Les Portes du temps: pas toujours logique?

Convivial, vous avez dit convivial?

De nos jours, tout est fait pour donner le maximum de confort au joueur. La notice d'emploi et système de jeu occupent un rôle prépondérant dans ce domaine. De même, un système de jeu rébarbatif condamne irrémédiablement le logiciel. Pour *Twilight Zone*, pas de problème en ce qui concerne la notice. Le système de jeu est classique: entrée des commandes via le clavier, possibilité de sauvegarde sur une disquette formatée. La prise en main de *Lancelot* et *Corruption* ne diffère pas énormément du précédent exemple; mais les indices donnés dans *Corruption* sont codés! Toujours dans *Corruption*, le jeu commence déjà en ouvrant l'agenda présent dans le packaging. On retrouve les mêmes facilités dans *les Portes du temps* avec tout de même quelques petits «plus». Pour finir, disons que ce test met en évidence les raisons pour lesquelles un jeu d'aventure plaît ou non. Tout d'abord, le scénario: son thème doit non seulement susciter un vif intérêt chez le joueur mais également l'accrocher dès les premières minutes. L'analyseur de synthaxe doit être un moyen de communication avec l'ordinateur... pas l'inverse! Un mauvais jeu d'aventure est bourré d'invraisemblances ou est totalement dénué d'un sens logique. C'est du travail d'amateur.Enfin, la convivialité est une des clés du succès. Est-ce si difficile de réunir ces conditions? Vu le nombre de hits, on est tenté de le croire.

Dany Boolauck,
Jacques Harbonn,
Olivier Hautefeuille

Corruption sur *ST*, voir *Tilt* n°57, *PC*, n°57, *Amiga*, n°57, et sur *C64*, n°51.
Les Portes du temps sur *Amiga*, n°64.
Lancelot sur *ST*, n°61, *PC* n°61, *XE XL*, n°61, *PCW* n°61, et sur *CPC*, n°61.
Twilight Zone sur *PC*, n°61 bis, et sur *Amiga* n°68.

DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART



Distribué dans les FNAC fnac *et les meilleurs points de vente.*

Vous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaisances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary®!

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succés de Trivial Pursuit, vous présente maintenant PICTIONARY. Des heures de plaiser, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la mème optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran" en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

Disponible sur:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64 cassette et disc • Amstrad cassette et disc, et Spectrum

DOMARK

Publié par Domark

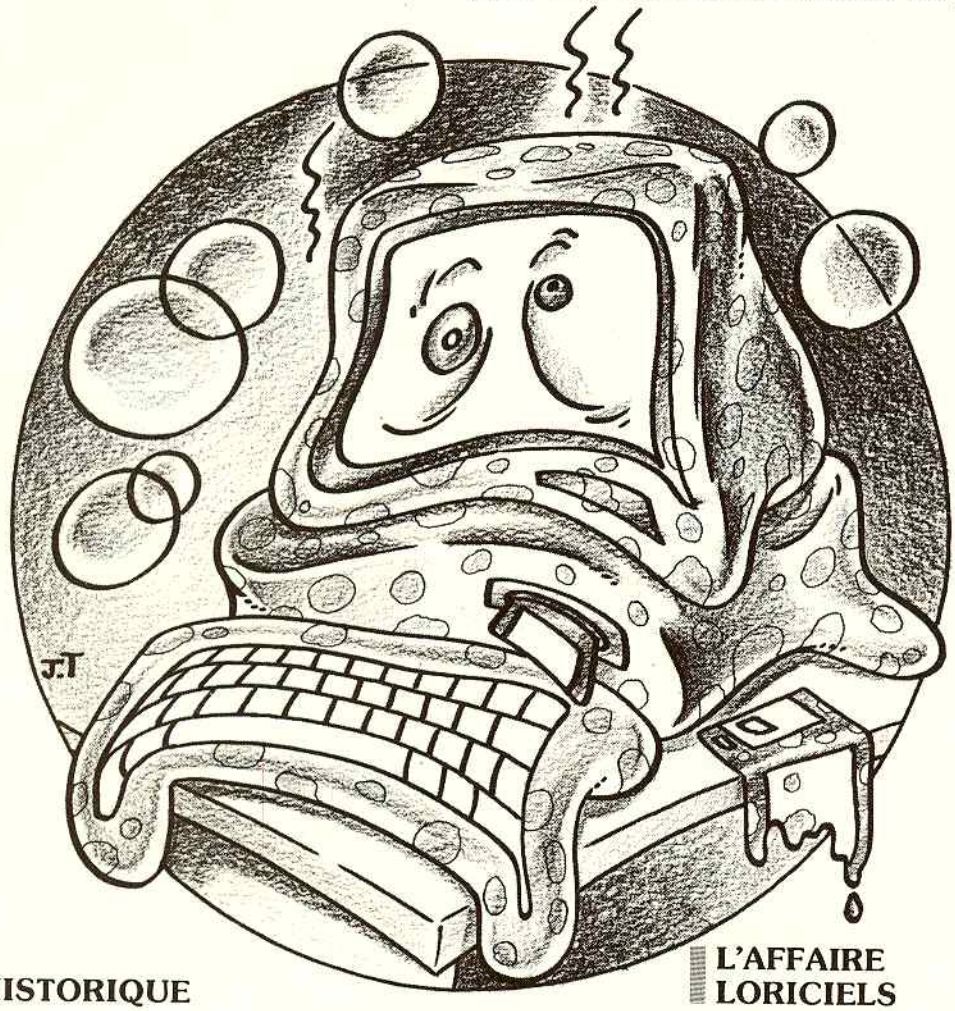
Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 PICTIONARY ® is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA

De Virus Illustribus

Beaucoup de choses ont été dites sur les virus. Ils évoluent avec les technologies, les remèdes aussi... Quels sont les nouveaux virus? Quelles machines attaquent-ils? Comment les détecter, s'en protéger et les exterminer? Jean-Jacques Carron met les choses au point.



HISTORIQUE

Cette fois l'histoire ne commence pas dans un garage, mais dans les universités américaines à la fin des années 1970. Créé par trois programmeurs des Bell's Laboratories, le jeu Core War peut-être considéré comme l'ancêtre des virus. On y joue à la tombée de la nuit, période d'utilisation réduite des ordinateurs. Dans un environnement multitâches, les joueurs créent des programmes qu'ils appellent des «organismes», et qui se combattent en se dévorant les uns les autres. Le vainqueur est le joueur auquel il reste le plus grand nombre de programmes intacts.
Ce jeu, rapidement interdit par la compagnie, s'étendit vers d'autres centres de recherche comme le MIT (Massachussets Institut of Technologie), ainsi qu'au PARC (Palo Alto Research Center) de Xerox.
En 1983, Ken Thomson (l'un des créateurs d'Unix) dit quelques publicités aux virus en expliquant, lors d'un discours de réception, comment les concevoir, et conseillant même cette activité passionnante à ses auditeurs.
Core Ware et l'attrait pour les virus auraient pu rester encore longtemps confidentiel. Mais en 1984, Dewdneye, chroniqueur d'*American Scientific*, explique dans le numéro de mai du célèbre magazine, les bases pratiques relatives à Core War.

L'AFFAIRE LORICIELS

Début 1988, l'éditeur français bien connu, reçoit un des nombreux envois habituels sous la forme d'une disquette censée contenir un programme de protection inviolable. Le programme est testé, mais le micro ayant servi au test manifeste peu de temps après des signes de défaillance. Les éditeurs de logiciels sont particulièrement au fait du problème des virus aux États-Unis. Les nouveaux produits ainsi que les envois des particuliers sont testés sur des machines strictement réservées à cet usage. Les techniciens remontèrent la filière et retrouvèrent le logiciel fautif. Celui-ci, désassemblé, livra le virus qu'il contenait.

D'autres éditeurs tels que Ere-Informatique et Infogrames, ainsi que des sociétés de duplication comme CAAV et Start ont été le cible de ce type d'attaques. Les virus étaient enfin arrivés en France. Diffusée par la presse, l'information passe dans le public, le phénomène virus va désormais faire partie du quotidien. Pour quelques informations, publiées dans les médias, combien d'affaires passées sous silence?

QU'EST-CE QU'UN VIRUS?

On pourrait le définir ainsi: programme autonome, self-réplicateur, inséré dans un système informatique à l'insu de ses utilisateurs autorisés, et destiné à en dégrader le fonctionnement. Ce programme parasite est écrit dans n'importe quel langage (basic, pascal, C, assembleur). Peu importe, puisqu'il sera compilé pour devenir exécutable et deviendra une suite de O et de 1 qui sont, comme chacun sait, la nourriture de base des micro-ordinateurs. Il est indépendant, il se reproduit, se multiplie de façon autonome, et s'insère dans d'autres programmes.
Une fois installé, il est donc capable d'élaborer, seul, une stratégie de survie. Sa principale occupation consiste donc à se dupliquer.
La seconde mission du virus consiste à faire une action. C'est là que les choses se compliquent, l'action peut aller du simple message du type «joyeux anniversaire» à la destruction pure et simple de toutes les données stockées sur un disque dur.

LES MODES DE TRANSMISSION

S'il est relativement aisé à un programmeur averti, ou à deux programmeurs moins avertis, de créer un virus (il existait en Allemagne un virus-construction-kit), il est plus difficile de concevoir une stratégie de contamination épidémique. Il existe une certaine corrélation non-aléatoire entre vi-

rus et piratage. Il est remarquable que nombre de personnes atteintes par un virus l'aient été par le biais d'un logiciel piraté (déplombé).
On peut en déduire logiquement que l'un des vecteurs de transmission des virus est constitué par les logiciels de provenance douteuse et autres copies illicites transmises sous le manteau. Les jeux, certains logiciels du domaine public, les copies pirates des logiciels de copie-déplombage.
Comment en effet trouver meilleur vecteur que ces softs permettant la copie de programmes originaux protégés. Les serveurs sont également un bon mode de transmission, soit par une infection des programmes destinés au téléchargement soit par une infiltration dans l'ordinateur maître. Le serveur infiltré sert alors de vecteur de transmission. Pas de panique tout de même, les serveurs connus sont l'objet d'une surveillance particulière.
Les individus qui tentent de propager l'épidémie sont toujours à la recherche de vecteurs plus performants. On note ces derniers temps l'apparition de fausses versions de divers logiciels, et plus particulièrement de programmes anti-virus. Un virus qu'on réussit à loger dans un programme anti-virus, c'est un comble.

L'ACTION DES VIRUS

Le virus doit avant tout être chargé avec un programme, de façon à se retrouver en mémoire centrale. Il lui est alors possible d'avoir accès au système d'exploitation du micro, ainsi qu'au BIOS (Basic, Input, Output System) qui gère le fonctionnement de base du micro-ordinateur. La première occupation d'un virus consiste à se reproduire. Les virus sophistiqués possèdent donc un compteur qu'ils mettent à jour après chaque nouvelle infection. Ils comptabilisent ainsi le nombre de programmes infectés.
A partir de ce compteur, ou bien en fonction d'une date précise, d'un certain temps écoulé ou encore à la suite de la frappe d'une combinaison aléatoire sur le clavier, le virus, activé, entame la dernière phase. Suivant le degré de sadisme de son concepteur, il accomplit son forfait.
Généralement, l'effacement de toutes les données à la portée du virus (disque dur, disquettes, etc). Il est très préoccupant de savoir qu'un virus est difficile voire impossible à détecter tant qu'il ne s'est pas déclenché.
Une fois en place, le virus se met à la recherche de fichiers sains pour les infecter. Il est capable de reconnaître un fichier déjà infecté grâce à une «empreinte» qu'il met en place après infection. Si le fichier n'est pas encore infecté, il s'installe. Deux possibilités, soit il détruit une partie du code de programme hôte pour s'y installer, soit il modifie celui-ci, sans le détruire, ce dernier continuera donc à fonctionner normalement.
La dernière phrase consiste pour le virus à faire une certaine action. C'est généralement à ce niveau que l'utilisateur se rend compte qu'il est l'objet d'une attaque virale. Cette action représente en quelque sorte la signature de son diabolique géniteur.
Cela peut aller du simple message publicitaire du type «Lisez *Tilt*, le magazine micro qu'il est le meilleur...», en passant par des menaces ou bien une tentative de chantage: «Si vous ne lisez pas *Tilt*, les données de votre disque dur seront irrémédiablement détruites». Mais avant d'en arriver à ce type de manifestation, le virus se sera reproduit un certain nombre de fois, et chacun de ses clones en aura fait autant, bref, micro-ordinateur, disquette, disque dur seront largement contaminés.



LES DIFFÉRENTS MOYENS DE PROTECTION

La prévention est sans doute le meilleur moyen. Comme nous l'avons vu, le virus doit se reproduire, donc exécuter des accès disque en écriture. La prévention consiste alors à protéger systématiquement en écriture toute disquette pour laquelle l'accès en écriture n'est pas expressément demandé par le logiciel utilisé.
Un autre moyen de protection consiste à être parfaitement informé de la provenance du logiciel que l'on va utiliser (savoir si c'est un original ou une copie?).

De l'utilité des virus: vous êtes condamné à organiser votre travail

Dans l'intervalle d'utilisation de deux logiciels différents qui ne sont pas parfaitement connus, il est nécessaire de procéder à l'extinction totale de l'alimentation de l'unité centrale pendant quelques minutes. Dans de nombreux cas, le simple Reset est insuffisant.
Cette coupure de courant vide irrémédiablement la mémoire centrale de tout programme, virus compris.
En ce qui concerne les utilisateurs de disque dur, la situation se complique. On peut imaginer de débrancher le disque dur pour tester un logiciel, mais la solution n'est pas des plus pratiques. La plus extrême prudence doit être règle absolue. L'apparition des vi-

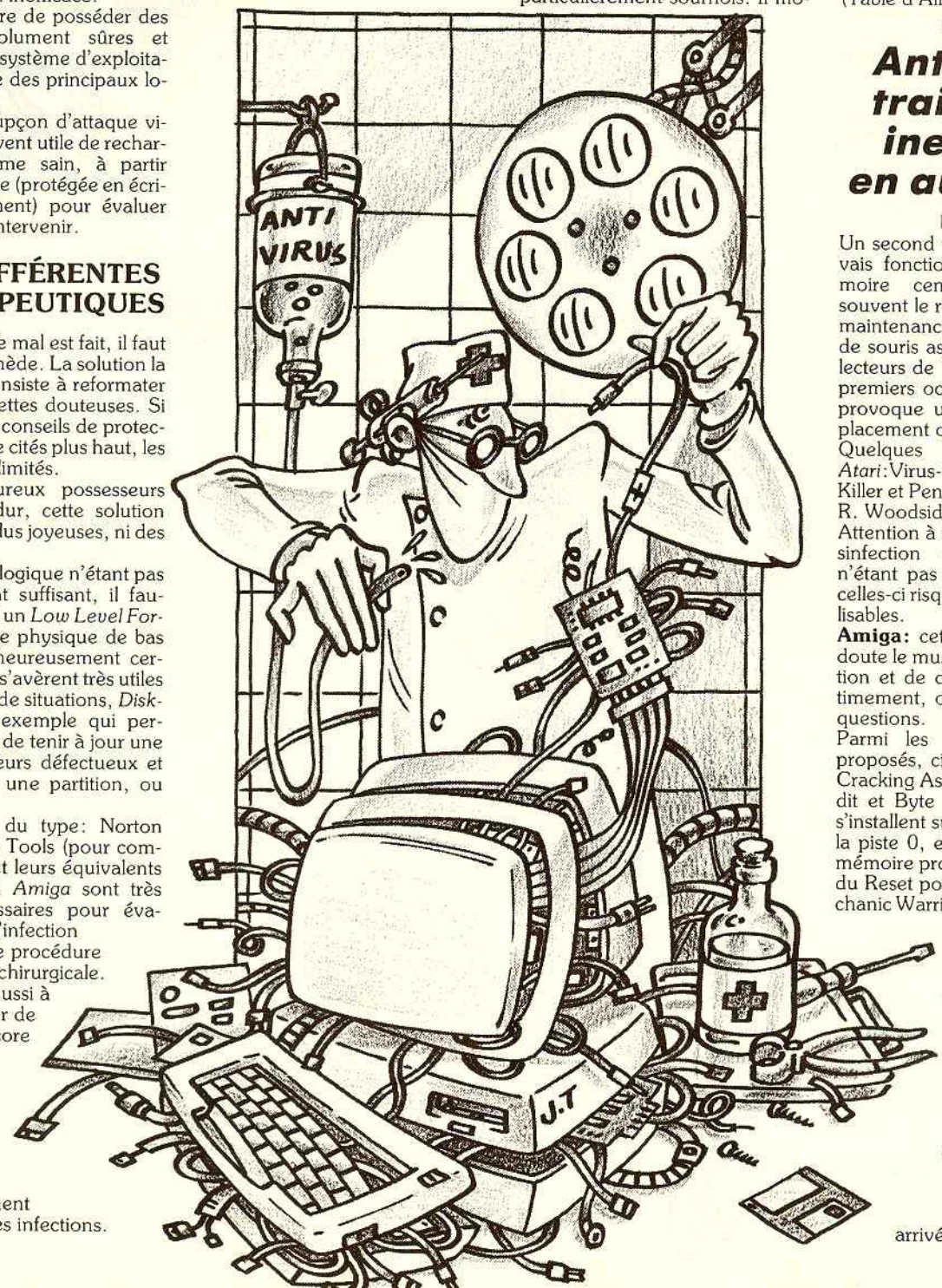
rus et des risques qui leurs sont liés aura au moins un avantage, celui de penser à organiser son travail. Pour éviter le maximum de pertes d'informations, il est nécessaire de procéder à des sauvegardes régulières des fichiers de données. Sur *PC*, les virus ont une prédilection pour les fichiers en extension. EXE, .COM, .BAT, .SYS. Ceci s'explique facilement par leur besoin de se charger en mémoire centrale pour fonctionner. Leur présence dans des fichiers de données et donc inutile et inefficace.
Il est nécessaire de posséder des versions absolument sûres et saines de son système d'exploitation, ainsi que des principaux logiciels utilisés.
En cas de soupçon d'attaque virale, il est souvent utile de recharger un système sain, à partir d'une disquette (protégée en écriture évidemment) pour évaluer les dégâts et intervenir.

LES DIFFÉRENTES THÉRAPEUTIQUES

Une fois que le mal est fait, il faut trouver un remède. La solution la plus simple consiste à reformater la ou les diquettes douteuses. Si l'on a suivi les conseils de protection en écriture cités plus haut, les dégâts seront limités.
Pour les heureux possesseurs d'un disque dur, cette solution n'est pas des plus joyeuses, ni des plus simples.
Un formatage logique n'étant pas nécessairement suffisant, il faudra procéder à un *Low Level Format*, formatage physique de bas niveau. Fort heureusement certains utilitaires s'avèrent très utiles dans ce genre de situations, *Disk-Manager* par exemple qui permet, en outre, de tenir à jour une table des secteurs défectueux et de reformater une partition, ou une piste.
Les utilitaires du type: Norton Utilities ou PC Tools (pour compatibles PC), et leurs équivalents pour *Atari* ou *Amiga* sont très souvent nécessaires pour évaluer le degré d'infection et entamer une procédure d'intervention chirurgicale.
Il faut penser aussi à utiliser un tueur de virus. Mais encore faut-il savoir lequel choisir!
Il n'existe pas en effet d'anti-virus généraliste permettant de lutter efficacement contre toutes les infections.

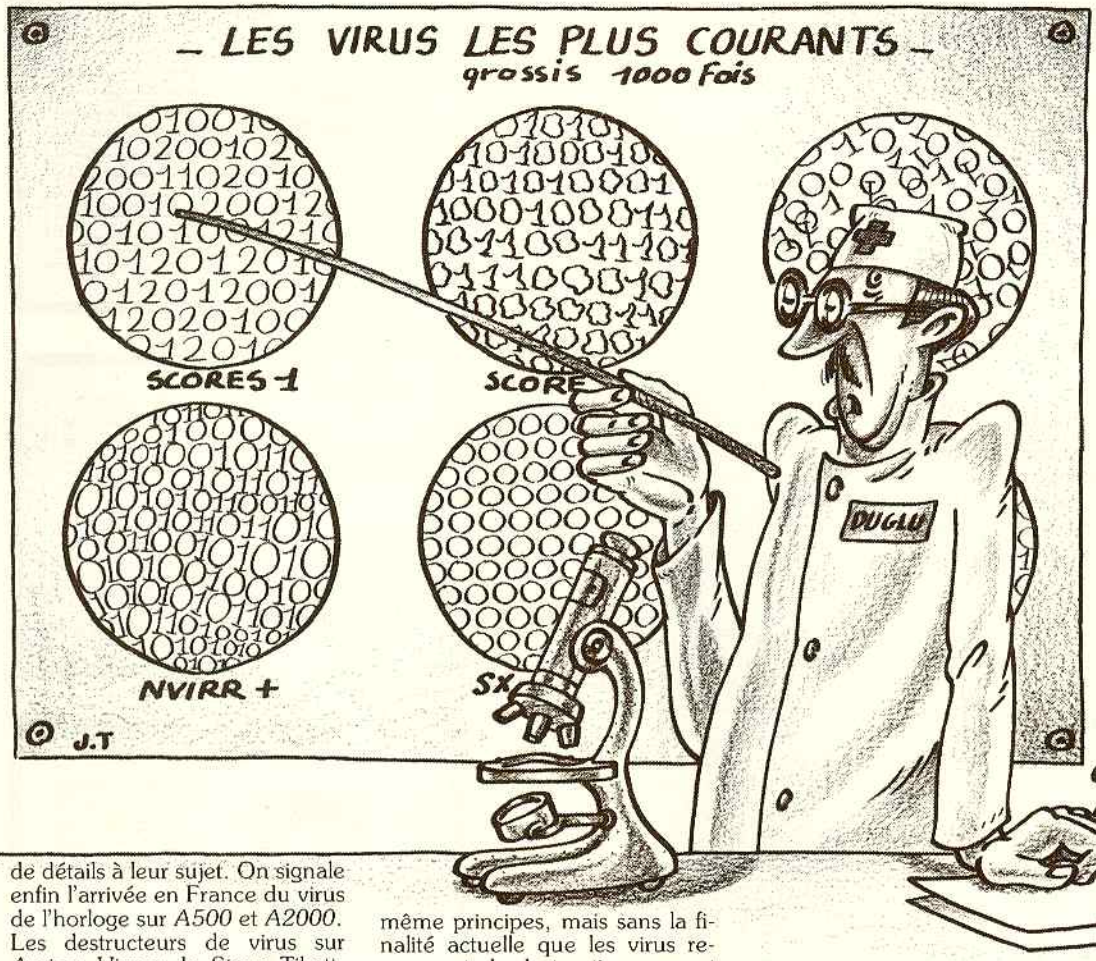
LES DIFFÉRENTS VIRUS ET LES MACHINES

Avant toute chose, il faut s'assurer de posséder un logiciel sain, (anti-virus ou utilitaire), ainsi que le manuel qui va avec. Celui-ci contient beaucoup d'informations utiles et sans lui on perd un temps précieux, et on risque d'augmenter les dégâts.
PC: pour le micro-ordinateur le plus diffusé dans le monde, les concepteurs de virus ont fait des efforts, les créateurs d'anti-virus aussi. Le Pack anti-virus de Micro-Application contient non seulement des anti-virus spécifiques, mais aussi un programme de contrôle réalisant de manière préventive la détection d'attaques virales. Citons encore Vaccine inclus dans les Mace-Utilities, V-Analyst, Life-Guard, etc.
Le virus de la Baballe ou encore virus ping-pong, bien connu de nos lecteurs, est un exemplaire particulièrement sournois. Il modifie les fichiers cachés système après les avoir recopiés dans un secteur qu'il marque défectueux. Il se manifeste par l'apparition d'une balle de ping-pong se promenant sur l'écran. La difficulté consiste à remettre à zéro le faux bad-sector, puis à transférer un système sain.
Atari: Boot-Sector-Virus (BSV). Il se loge dans le boot des disquettes, infecte un certain nombre de disquettes, puis détruit son hôte en effaçant la FAT (Table d'Allocation des Fichiers).



Anti-virus: traitement inefficace en auto-boot

Un second virus simule un mauvais fonctionnement de la mémoire centrale qui entraîne souvent le recours au sociétés de maintenance. Le virus inverseur de souris assez répandu chez les lecteurs de *Tilt*, modifie les deux premiers octets sur la piste O et provoque une inversion du déplacement de la souris.
Quelques anti-virus pour *Atari*: Virus-Killer d'Ubi-Soft, V-Killer et Penicilin créé par George R. Woodside.
Attention à ne soumettre à la désinfection que les disquettes n'étant pas en auto-boot, sinon celles-ci risquent de devenir inutilisables.
Amiga: cette machine est sans doute le must en matière de création et de diffusion virale. Légitimement, on peut se poser des questions.
Parmi les nombreux modèles proposés, citons les SCA (Swiss Cracking Association), Byte Bandit et Byte Warrior, ces trois-là s'installent sur les blocks 0 et 1 de la piste 0, et se cachent dans la mémoire protégée, d'où l'inutilité du Reset pour les vider. Les Méchanic Warrior et IRQ Team ne se cachent plus dans le *bootblock*, mais il génèrent des messages demandant une déprotection, d'où l'intérêt de protéger systématiquement les disquettes et de bien connaître les softs que l'on utilise.
PAC et Pentagon sont récemment arrivés et nous manquons



de détails à leur sujet. On signale enfin l'arrivée en France du virus de l'horloge sur *A500* et *A2000*.
Les destructeurs de virus sur *Amiga*: Virusx de Steve Tibett, Virus 1.5, HVL Controler. Il existe sur *Amiga* une procédure qui permet de se débarrasser des virus s'installant dans le *boot sector*, c'est la commande Install. Il faut avant tout se procurer une disquette Workbench 100% saine, tapez Install puis remplacez la disquette par celle contaminée, et tapez DFO. La commande Install réécrit le secteur d'amorçage d'une disquette.
Mac: possède au moins deux virus particulièrement tenaces: NVIR et Scores. Heureusement, en contrepartie il existe Interferon et Virus RX, deux excellents tueurs de virus.

POURQUOI FABRIQUER DES VIRUS?

Les motivations des individus qui utilisent de tels procédés sont sans aucun doute très complexes. Suivant l'objectif final du virus, cela peut aller du fanatisme paranoïaque en passant par la délinquance stupide et aveugle jusqu'à la création géniale pure et simple, ce qui est plus rare.
Nous avons vu qu'a l'origine des virus, le jeu Core Ware utilisait les même principes, mais sans la finalité actuelle que les virus recouvrent: la destruction pure et simple d'informations. Cette destruction entraîne parfois d'importantes pertes financières pour les entreprises et beaucoup d'investissement intellectuel pour les particuliers.
Toute nouvelle technologie passe par les phases d'appropriation et de transformation en fonction des buts et des objetcifs que les individus se fixent.
Il est possible d'assimiler la construction de virus non-destructeurs à la pratique du graffiti dans le métro ou ailleurs. Certains auteurs de graffiti sont devenus des artistes reconnus. La majorité d'entre eux sont et resteront toujours de simples vandales. Il en sera peut-être de même pour les faiseurs de virus. Certains amèneront sans doute des progrès dans certains domaines comme l'intelligence artificielle, la protection des machines, etc. Les autres continueront bêtement leur œuvre inutile et destructrice.

L'AVENIR DES VIRUS

Le plus dur reste sans doute à venir. Un virus peut passer totalement inaperçu tant qu'il ne s'est pas déclenché. Qui peut dire aujourd'hui que tel logiciel, telle banque de données, tel réseau n'a pas été infecté par un virus dont l'action ne se déclenchera que dans plusieurs semaines ou dans plusieurs mois?
On peut imaginer aussi des virus anti-virus, résidant en mémoire centrale et capables à la manière des anti-corps de détecter les intrusions virales et de réagir en bloquant le processus et en prévenant l'utilisateur.
A partir de l'idée de l'empreinte virale laissée par le virus, certains ont imaginé et mis au point le virus *placebo*. Il suffit, en théorie, d'inclure dans les fichiers que l'on veut protéger l'empreinte du virus mais seulement l'empreinte, ainsi le virus ne trouvera pas de nouveaux fichiers à infecter.
Certains ont imaginé que le développement de la technique des virus permettra de faire progresser les connaissances en intelligence artificielle, pourquoi pas?
Pour tous ceux qui souhaitent approfondir leurs connaissances et étancher leur soif d'informations, on ne peut que conseiller le livre de Micro-Application: *Virus, la maladie des ordinateurs* qui fait le point sur la protection du matériel et l'aspect juridique.
Jean-Jacques Carron

Pack anti-virus

Tout au long de ce livre bien conçu, vous apprenez ce qu'est un virus, les conséquences d'une infection, les moyens de détection et de protection. Ensuite, vous passez à la pratique grâce à la disquette d'accompagnement. C'est là l'intérêt de ce *Pack anti-virus*.
Le programme principal (*Alteration Seacher*) met en place des procédures de détection, de prévention anti-virus et de nettoyage sur disque dur ou disquettes. Le principe est celui du catalogue dans lequel vous enregistrez la situation de vos fichiers à un moment donné (taille, dateet heure de création).
A partir de ce dernier, lors d'une suspicion virale, *Alteration Seacher* procède à une comparaison des fichiers suspects et affiche les modifications dues au virus.
La dernière étape consiste à remplacer les fichiers défectueux par des fichiers sains.
La disquette contient en outre quelques programmes de détection de virus parmi les plus courants et les mieux connus (VD1 à VD5 et Cherche-Bas).
Cet ensemble convient à tous les utilisateurs de *PC* et compatibles sans distinction de niveau de connaissance du système et de la machine.
Il apporte beaucoup d'informations à ceux qui désirent mieux comprendre leur micro. Le manuel propose une mise en œuvre pas à pas décrivant la marche à suivre, intégrant des niveaux de difficulté croissants, le tout avec une excellente pédagogie.
Le *Pack anti-virus* est livré avec deux disquettes (Format 3,5 pouces et 5,25 pouces).
D'autre part, on signale chez Micro-Application la sortie prochaine d'un *Pack anti-virus* pour *Atari ST*, qui sera sans aucun doute très apprécié des possesseurs de cette machine.
J.-J. C.

Fun Face

Logiciel charnière entre jeu et utilitaire, *Fun Face* peut aussi bien réjouir celui qui a pour habitude de dessiner des moustaches sur les portraits de son manuel d'histoire que celui qui veut reconstituer un visage fugitivement apparu. Le premier gardera un livre en bon état et le second disposera d'outils efficaces pour faire un portrait robot digne d'un vieux routier de la police.

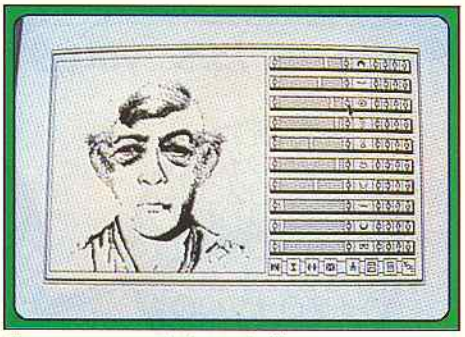
Ce logiciel devait s'appeler *Rascal* et le héros devait aider les forces de police à établir le portrait robot des suspects de la pègre... Sa version définitive est bien plus ludique : portrait de famille, « bouille » de votre copain, de votre acteur préféré ou création d'un personnage imaginaire, *Fun Face* mêle humour, réalisme et compétences techniques pour créer et modifier un visage. Un seul regret, le soft se conjugue uniquement au masculin...

Cinquante nez, cinquante mentons

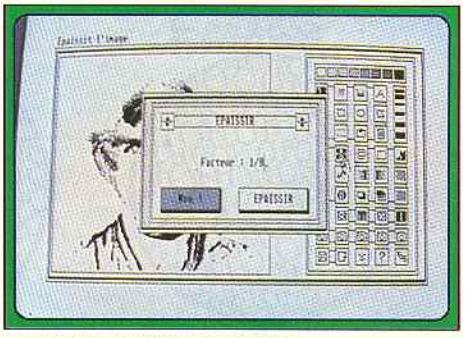
La prise en main de *Fun Face* est d'une simplicité remarquable. Sans même avoir regardé la notice, le créateur découvre de lui-même les fonctions du premier tableau de travail. A côté de la fenêtre de dessin qui occupe la moitié de l'écran, une dizaine d'« échelles » permettent de modifier une à une les composantes du visage : chevelure, sourcils, yeux, oreilles, nez, bouche, moustache, barbe, forme du bas du visage et lunettes éventuellement. Pour chaque échelle, le curseur fait défiler cinquante types d'éléments qui se placent automatiquement sur la fenêtre de dessin. Il suffit donc de pointer au hasard un élément dans chacune des dix échelles pour voir apparaître un premier visage ! Le dessin est très réaliste. Le rendu graphique est bien meilleur en monochrome qu'en couleurs, notamment en ce qui concerne les ombres qui donnent du relief au visage créé. Sur ce premier tableau de travail, vous allez commencer par faire défiler toutes les composantes faciales disponibles. Le « jeu » est passionnant et très ludique. La richesse et la diversité des éléments permettent réellement de « croquer » très rapidement le visage d'un copain, d'un parent ou d'une personne célèbre. Il est possible en outre de déplacer de gauche à droite ou de bas en haut toutes les parties du visage, de rapprocher les yeux ou d'élargir le nez, de descendre la barbe en barbiche, etc. Je n'ai qu'un regret à propos de ce premier tableau de travail : il est virtuellement impossible de reproduire les traits d'un visage féminin. A croire que les criminels du sexe faible n'existe pas !

Affinez le portrait

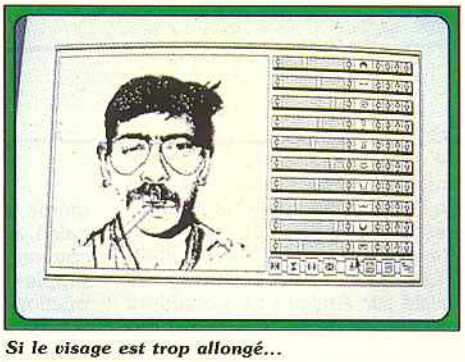
Après l'aspect ludique de la simple mais passionnante création de visages stéréotypés (on y passe des heures...), c'est la puissance du tableau de dessin qui séduira l'utilisateur de *Fun Face*. Par un simple clic souris, le menu des dix fenêtres de sélection d'éléments laisse place à un menu icône. Ce menu renferme une quarantaine de fonctions. Certaines sont très classiques, comme le dessin à main levée, le tracé des lignes, cercles ou rectangles... D'autres sont en revanche directement consacrées au portrait. Voici les plus remarquables. Un « appareil photo » vous permettra de saisir diverses étapes d'un même dessin afin de pouvoir toujours revenir en arrière et plus tard superposer les images. Il s'agit en quelque sorte d'une sauvegarde en mémoire interne très rapide. Pour le dessin à proprement parler, les atouts de *Fun Face* sont évidents en ce qui concerne les ombres portées, le relief des



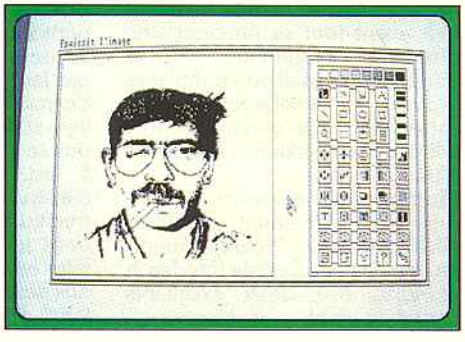
Un personnage très improbable...



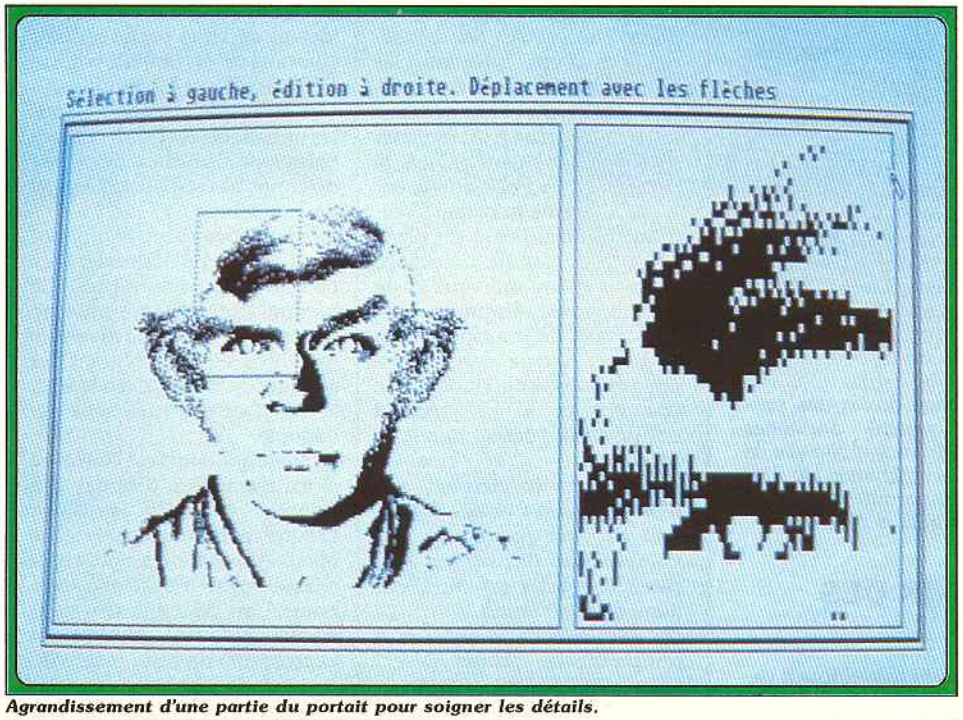
Les menus sont bien apparents.



Si le visage est trop allongé...



...il suffit de le comprimer.

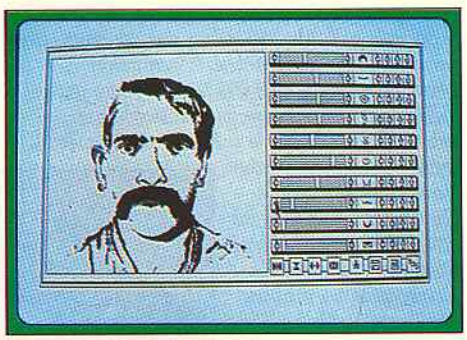


Agrandissement d'une partie du portait pour soigner les détails.

portraits. Le créateur peut en un instant noircir ou éclaircir son dessin. Même efficacité pour les dégradés d'ombres. Une composante horizontale et une verticale pour décider de l'angle d'attaque de l'éclairage du visage et voici votre tête qui prend toute son ampleur, tout son relief. On peut aussi renverser l'image, la visualiser en négatif, « pixeliser » le graphisme (cela grossit le trait), etc.

Couper-coller, classique mais puissant...

Il reste enfin l'emploi des couper-coller pour affiner la création. L'atout majeur de *Fun Face* réside ici dans les quatre modes de dessin accessibles au menu : classique, transparent, inverse ou inverse transparent. La transparence permet de superposer deux images pour obtenir une surimpression. L'option inverse effectue quant à elle une inversion noir/blanc des pixels qui se chevauchent. Et lorsque l'on manie tout à la fois, les « appareils photos », le couper-coller et les diverses formes de dessins, transparence et inverse, les possibilités de création sont d'une richesse impressionnante. A noter à ce propos que la notice fournie avec le soft offre des exemples de création très détaillés,



Une vraie tête de* Wanted *!

dessin à l'appui. On peut finalement dire que *Fun Face* n'est ni un jeu, ni un soft de création classique. C'est un cocktail des deux genres, aussi agréable lorsqu'il s'agit de s'amuser entre copains que de créer un dessin pour une application plus « professionnelle ». C'est à coup sûr l'atout majeur de ce soft. On regrettera quelques défauts de ce programme. Le premier est l'absence de visage féminin. Le second réside dans le maniement souris, un peu spécial en ce qui concerne la validation des tracés de cercles ou boîtes à l'écran. Le clic souris est parfois délicat (il m'est arrivé d'effacer malencontreusement des couper). En revanche, l'emploi de certaines touches du clavier est très judicieux, de même que le texte d'aide qui explique l'effet d'une icône dès qu'on la sélectionne. Signalons enfin que *Fun Face* est vendu sur une disquette double face. Les possesseurs de lecteur simple face devront donc manipuler chez l'un de leurs copains ou renvoyer leur disquette chez le distributeur pour user de toutes les possibilités du soft.
Un très bon produit qui séduira presque tous les utilisateurs, qu'ils veuillent jouer ou créer.
(Disquette pour *Atari ST 520, 1040* ou *Méga*, Human Technologies, prix D)

Olivier Hautefeuille

Vidi ST

Une petite boîte toute simple qui relie votre *ST* à une source vidéo et voilà que s'ouvre le monde de l'image ! La seule découverte de ses possibilités vous occupera pendant des heures. Vous pourrez ensuite exercer votre créativité en imaginant des scènes animées ou des spots publicitaires...

Human Technologies nous propose un nouveau digitaliseur vidéo particulièrement intéressant puisqu'il est le premier à permettre la digitalisation en temps réel. L'ensemble se compose d'une cartouche de petite taille et d'un logiciel non protégé (bien utile par ces temps d'endémie virale !). La mise en place s'effectue de manière très simple. Commencez par connecter la cartouche au port cartouche de l'*Atari ST*. Votre ordinateur devra être obligatoirement éteint sous peine d'endommager l'ordinateur et/ou la cartouche. Reliez ensuite à l'aide d'un câble Cinch-Cinch (attention, il n'est pas fourni) la sortie vidéo d'une caméra, d'un camescope, d'un magnétoscope ou même d'un téléviseur (en bricolant dans ce cas un câble adapté) à l'entrée vidéo de la cartouche. Il ne vous reste plus qu'à lancer le programme.
Le logiciel est sous GEM, c'est-à-dire que vous retrouverez la classique barre supérieure de menus déroulants, complétée par une barre inférieure de paramètres permettant de régler les différentes options du digitaliseur. Tout est géré à la souris, avec doublage au clavier des principales fonctions. Le programme travaille en basse ou haute résolution (avec cependant une perte de qualité dans ce cas). La première chose à faire est de régler la luminosité et le contraste de l'image. Lancez la digitalisation. Il ne reste plus qu'à tourner le potentiomètre de réglage du contraste sur la cartouche et à choisir le degré de luminosité par logiciel. On peut

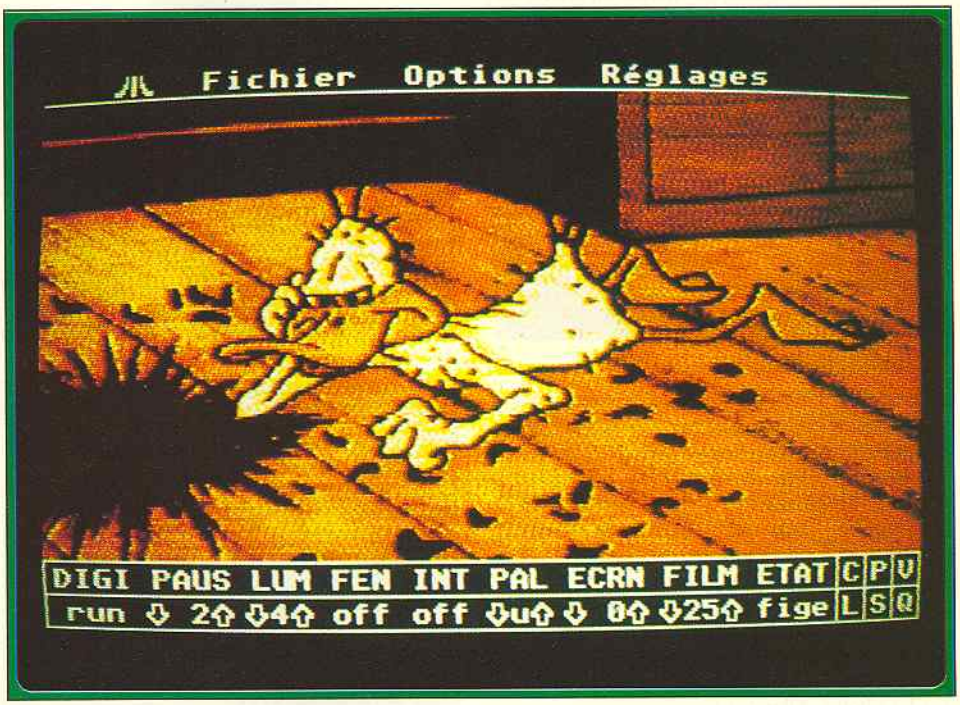
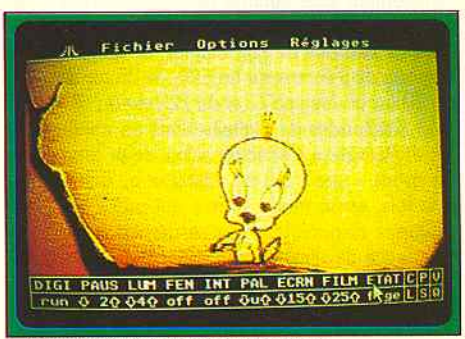


Image tirée d'un dessin animé à partir d'un magnétoscope.



Les digitalisations sont en 16 couleurs...



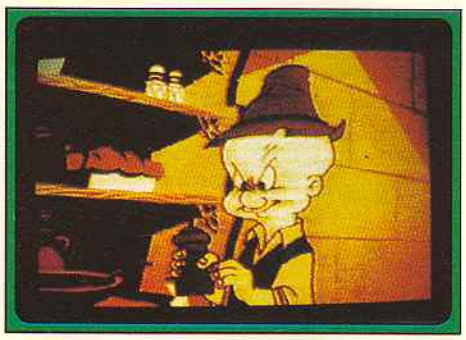
...ici, un dégradé basé sur l'orange.



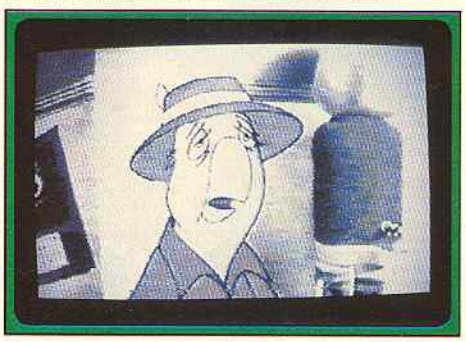
Les images du film sont récupérées en temps réel.



Un dégradé de gris simples.



Ah, si vous pouviez voir les mouvements !



Une image en gris tramés.



Un caméléon issu d'une image de film.

obtenir un réglage plus fin de la luminosité grâce au potentiomètre correspondant de la cartouche. Un dernier potentiomètre permet un ajustement très fin de l'horloge de digitalisation pour éviter des déchirements d'images lors des changements de température. Ceux qui possèdent un moniteur acceptant le 60 Hz pourront bénéficier d'une image remplissant mieux l'écran. On est d'emblée stupéfait de voir la scène digitalisée à vitesse réelle (25 images par seconde) se dérouler sur l'écran de son *ST*. Le résultat est plus que correct comme vous pouvez le constater sur les photos. Elles ont toutes été prises directement sans aucune retouche ultérieure par un logiciel de dessin. Les images sont stockées dans la mémoire de l'ordinateur, ce qui permet de disposer de 9 écrans sur un *520*, de 25 sur un *1040*, de 60 sur un *Méga ST2* et de 125 sur un *Méga ST4* (soit 5 secondes de digitalisations en continu).
La digitalisation s'effectue selon deux modes : un mode « une » qui ne digitalise qu'une image à la fois, et un mode « run » qui utilise toute la mémoire disponible. Pour ce dernier, la fréquence de digitalisation est réglable depuis une image tous les 25e de seconde (animation en temps réel) jusqu'à une image toutes les deux secondes. Vous pouvez à tout moment interrompre la digitalisation pour reprendre la main (en appuyant sur une touche quelconque) et visualiser l'intégralité des images captées, soit sous forme de tableaux affichant 16 images en réduction, soit vue par vue, soit enfin en mode animation en réglant le défilement à la vitesse de votre choix.
Si vous désirez conserver une ou plusieurs images après sélection, il suffit de modifier l'état de l'écran correspondant de « libre » (disponible pour la digitalisation) à « figé ». Un certain nombre d'options complémentaires va vous permettre d'affiner les résultats. Ainsi vous pourrez choisir entre un mode « compressé » qui reproduit l'intégralité de l'image de départ avec une très légère déformation ou un mode qui respecte les proportions de l'image vidéo, au prix d'une légère perte d'image en haut et en bas, avec possibilité d'ajuster la portion verticale de cette image.
Vous disposez de neuf palettes de couleurs dégradées, certaines s'adaptant mieux que d'autres à une image considérée. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'en créer d'autres à votre guise et de les charger ensuite. Vous pouvez aussi définir une fenêtre et choisir de digitaliser à l'intérieur ou à l'extérieur de celle-ci, malheureusement, en mode « une » seulement.
Si vous désirez retravailler ensuite les images, il peut être utile de réduire la gamme de gris à 8, 4 ou même 2, afin de libérer des couleurs. Une option particulière autorise l'interruption périodique d'une digitalisation en cours par l'affichage d'une image fixe, utilisable par exemple pour filmer le public et afficher de la publicité pour un produit.
Vous disposez encore d'un presse-papier et du couper-copier-coller pour travailler vos images.
Le programme propose deux modes de visualisation ultérieure : un mode animation qui fait défiler toutes les images « libres » à la fréquence désirée, et un mode carroussel qui réalise un diaporama sur les images « figées ».



Un boîtier compact pour la digitalisation.

La sauvegarde des images se fait aux formats Neo, Degas ou GEM, ce qui vous permettra de les retravailler avec quasiment tous les logiciels de dessin existants.
A ce propos, il est regrettable que le programme ne dispose pas d'une option de sauvegarde automatique de séquences d'images, ce qui aurait permis d'éviter les 125 sauvegardes nécessaires pour les images stockées dans la mémoire d'un *Méga ST4*. *Vidi ST* s'interface directement avec *ZZ-Rough* et la disquette fournit les routines d'interfaçage en langage machine et en GFA basic.
En dépit de quelques défauts, mineurs au demeurant, le *VIDI ST* est un excellent produit, très puissant et très simple d'utilisation, donnant de bons résultats et proposé à un prix étudié.
Le manuel, en français, est clair et complet.
Une extension complémentaire (ZZ-Miximage) offrira même la digitalisation en 512 couleurs au format Spectrum. Nous vous en reparlerons dès qu'elle sera disponible (distribué par Human Technologies ; prix : 2 350 F). Jacques Harbonn

les meilleurs logiciels sont à Conforama



Un western ... ...vous tirez...
... et vous influencez le scénario

WEST PHASER
Un véritable pistolet interactif





Pour
AMSTRAD
– cassette
– disquette

Pour
ATARI ST
ou AMIGA
– PC en 5 1/4
ou 3 1/2

349F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLE
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
30 NOV. 1989

PERRE CONTACT 2890

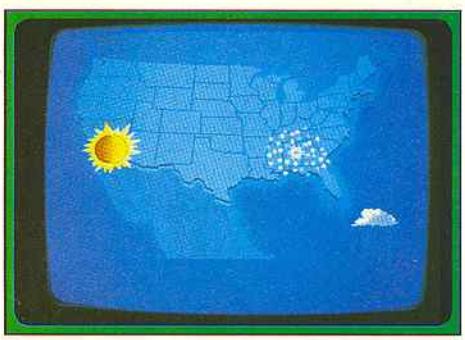
Deluxe Production

Ce logiciel apporte une nouvelle flèche à l'arc de l'*Amiga* : la présentation animée avec effets spéciaux. De quoi faire de vous des artistes concepteurs de titres et de génériques.

Ce programme est destiné à créer des présentations avec animations et effets spéciaux. Il ne tourne que sur des *Amiga* munis d'au moins un Méga de mémoire. En fait, il est même recommandé d'étendre la mémoire à 1,5 Méga pour se dispenser de chargements multiples et de posséder un second lecteur de disquettes ou un disque dur. *Deluxe Production* ne travaille qu'en haute résolution, avec ou sans mode overscan. Fort heureusement, les couleurs choisies limitent le scintillement obligatoire sur un moniteur non rémanant et autorisent un travail prolongé sans trop de fatigue visuelle. Les différentes images et objets constituants le show devront être auparavant créés sous *Deluxe Paint II* ou *III* ou tout autre programme de dessin acceptant la haute résolution et sauvegardant en format IFF.

De nombreux effets spéciaux

Pour cette présentation, nous allons utiliser les images fournies sur l'une des quatre disquettes du programme. Nous allons suivre un exemple de la notice (en anglais), qui se propose de créer l'équivalent des cartes météorologiques animées qui concluent les informations télévisées. L'écran de départ contient douze carrés correspondant aux douze scènes possibles de la présentation. Commençons par sélectionner la scène 1 comme scène de travail



Une carte météo comme à la télé.

en cliquant dessus. Chargez ensuite l'image Dark Clouds (contenue dans la disquette Art Disk 2) en sélectionnant l'option Load Picture du menu Scène. Pour la voir, il vous suffit de cliquer sur View Picture du même menu.
Nous allons maintenant déterminer le mode d'apparition de cette image en choisissant l'un des quarante effets spéciaux proposés. Ils vont de la disparition progressive ou non de l'image précédante avec apparition de l'image actuelle, à l'apparition en diagonales de différents types, en passant par des effets de spirales, de larges blocs, de damiers, de stores vénitiens, de barres verticales ou de recouvrement.
Choisissons l'effet 10 : stores vénitiens horizontaux moyens.
Pour inclure un objet à cette image de fond, commençons par composer la scène 1 en cliquant deux fois sur l'icône Scène 1 et accéder ainsi aux clips. Le nouvel écran regroupe les cinq clips qui pourront constituer cette scène. Chargeons maintenant l'objet Will It qui est un simple texte. Nous allons définir le mode d'apparition de cet objet parmi les neuf proposés : apparition simple, fading, selon une direction cardinale, en spirale dans le sens horaire ou anti-horaire. Choisissons le mode 4 : apparition de haut en bas. Il faut ensuite sélectionner le mode de disparition. Ces modes de disparition sont identiques aux précédents, complétés d'un mode Remain où l'objet ne disparaît pas à la fin du clip. Nous allons

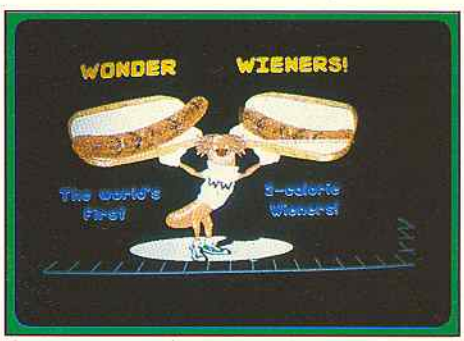


On peut faire pleuvoir les nuages.

prendre le 3, Dissolve. Choisissons maintenant le trajet. L'image de fond apparaît ainsi que celle de l'objet que vous pourrez déplacer à la souris. Chaque clic à gauche définit un point de la trajectoire avec un maximum de dix points au total. Nous allons nous limiter à un seul au centre de l'écran. Il ne reste plus qu'à mettre à trois secondes la pause qui sépare les clips les uns des autres et à vérifier le tout en choisissant Voir la scène.
Nous venons de créer une première scène simple avec une image de fond qui apparaît en stores vénitiens, et un objet (texte) central apparaît de haut en bas et disparaît en se dissolvant. La seconde scène est plus complexe car elle fait appel à trois objets avec animations, changements de couleurs et cyclage des couleurs. Sélectionnons la scène 2 et chargeons l'image USA Map qui représente les Etats-Unis, en la faisant apparaître en mode 16 (larges blocs). Passons sur l'écran de scène et sélectionnons le clip 1. Nous allons charger l'objet Rain, et définir son apparition en mode 3 (apparition simple), pas de disparition (Remain), et son trajet. Pour affiner les pauses et les vitesses de déplacement entre chaque point du trajet. Il suffit de cliquer deux fois sur le clip 1. Un tableau apparaît, où vous pourrez définir précisément coordonnées, pause, vitesse et temps d'apparition de l'objet de chaque point. Revenons ensuite à l'écran de scène pour charger le clip 2 (Snow), le faire apparaître selon une spirale horaire, ne pas disparaître, définir son trajet et le modifier plus finement dans le tableau des clips. Même chose pour le clip 3 (Sun) avec une apparition de haut en bas. Pour l'instant, l'ordre d'apparition des clips est pluie, neige, soleil. Si vous voulez modifier cet ordre, soit vous définissez sur la liste d'apparition des clips d'ordre différent, soit vous utilisez le *clipboard* (équivalent du presse-papier) pour faire des échanges.

Un soleil « arc-en-ciel »

Si vous visualisez la scène 2, vous verrez que le soleil est doté de couleurs arc-en-ciel assez étonnantes. La palette de couleurs du soleil est différente de celle du fond, et comme *Deluxe Production* ne gère qu'une palette à la fois, il y a des problèmes. Pour y remédier, il suffit d'aller dans le tableau d'assignement des couleurs et de rendre au soleil ses couleurs en les retirant à l'image du fond. Le cyclage de couleurs d'un objet (par exemple pour faire « tomber » la neige) est très simple. Il suffit d'ouvrir le menu Color Cycle, de définir l'étendue, la vitesse et l'ordre de cyclage.
Passons maintenant à la troisième scène. Elle est proche de la première. Aussi, il est plus simple de dupliquer la première, puis de modifier l'objet du clip 1 en Norain, en définissant son nouveau trajet. Voilà, votre création est terminée. Sauvegardez-la.
Diverses options complètent ce que nous avons vu. On peut boucler une production sur elle-même, ou avec un autre, grâce à l'option Chain qui effectue, comme son nom l'indique, un chaînage. On peut vérifier l'intégrité de la production tant au niveau des images utilisées



Titres ou publicités sont animés.

que du scénario. Lors du « spectacle », il est possible de changer le défilement de l'avant vers l'arrière ou de le stopper temporairement. Enfin le couper-copier-coller ouvre la porte à des manipulations rapides et faciles.
Les résultats obtenus sont de bonne qualité, les effets étant variés. En revanche, l'animation se limite à un simple déplacement des objets, fluide il est vrai, et on ne pourra déplacer qu'un objet à la fois. La prise en main de ce programme s'avère rapide. Le manuel est didactique et complet (disquette Electronic Art, *Amiga*, 1 Méga minimum).

Jacques Harbonn

Bloodwych



distribué par
UBI SOFT
1 Voie Félix Éboué
94000 Créteil

DISCUTEZ ! MARCHANDEZ !
MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!





Photos d'écran sur ST

Bientôt disponible sur :
Amiga - Atari ST
Amstrad Cassette & Disquette
C64 Cassette & Disquette
Spectrum Cassette & Disquette

A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féerique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps.

BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

House Music System

Digitalisation de sons et synthèse vocale sont les deux faces de ce logiciel. Bien conçu et facile à manier, il est indispensable pour intégrer des sons à vos programmes !

Cette toute dernière version de *House Music System* sur *Amstrad CPC* n'a presque rien à voir avec sa consœur sur *ST* (voir rubrique Création dans *Tilt* n° 68 pour la version *ST*). Face aux possibilités réduites de l'*Amstrad*, les concepteurs du soft ont simplifié le programme à l'extrême, de façon intéressante toutefois. Très facile à utiliser, *House Music System* sur *CPC* offre deux modules de travail, l'un pour la digitalisation sonore, l'autre pour la synthèse vocale. La notice fournit ensuite toutes les indications nécessaires pour intégrer vos créations à des programmes personnels, en basic ou en assembleur.

Le CPC enregistre sur disquette...

Sur le *CPC 464*, il suffit de placer dans le magnétophone de la machine une cassette audio pour enregistrer ou plutôt digitaliser quelques secondes de musique. Sur le *6128*, on connectera un micro ou un magnétophone externe. Rien de plus facile donc pour effectuer l'« enregistrement ». Ensuite, le programme prévoit très peu de manipulations. Vous pouvez tout juste modifier la vitesse d'écoute de l'échantillon ou ne sélectionner qu'une partie de celui-ci. Il suffira ensuite de sauvegarder la création. Le rendu sonore de ce travail est acceptable, surtout si l'on travaille à des vitesses d'enregistrement très rapides. Il est alors possible de visualiser à l'écran la courbe de fréquence de 13 secondes de musique, de parole. En vitesse lente, on obtient des enregistrements de 50 secondes mais le résultat « crachote » vraiment davantage !

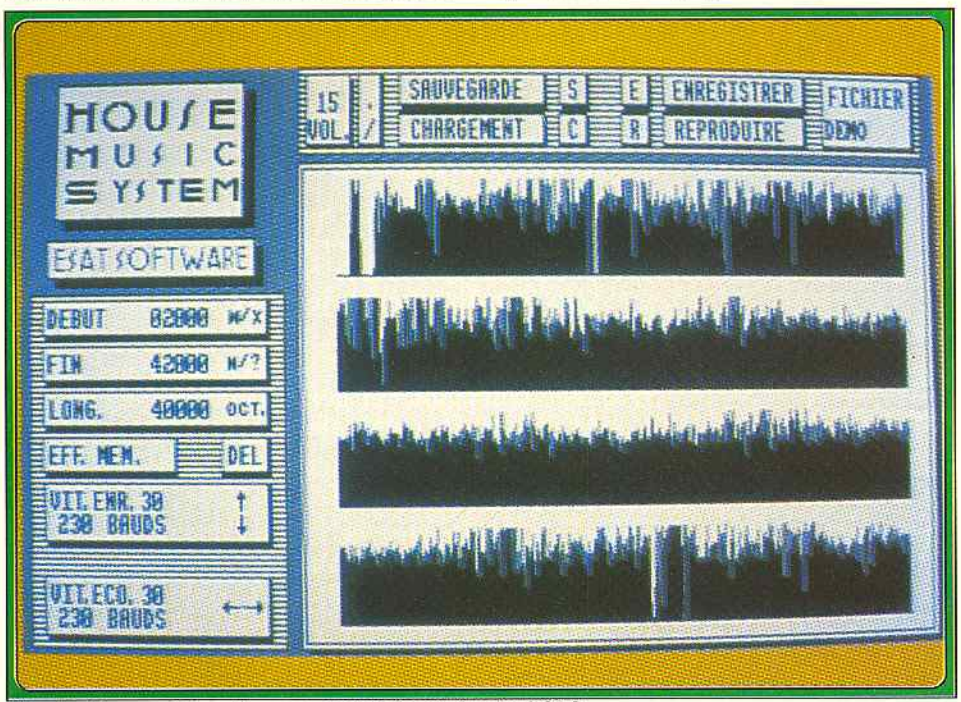
Le CPC commente vos futurs softs

Deuxième module de travail d'*House Music System*, le programme *Speech*. Là encore, la souplesse et la maniabilité sont les cartes maîtresses. Pour créer une synthèse vocale, il suffit de taper au clavier divers messages comme « o la la » puis de rappeler plusieurs de ces messages dans l'ordre désiré. Rapide et très efficace ! Le résultat sonore est vraiment convaincant. Dommage que la notice ne résume pas la palette des sons employés pour une prise en main encore plus rapide !

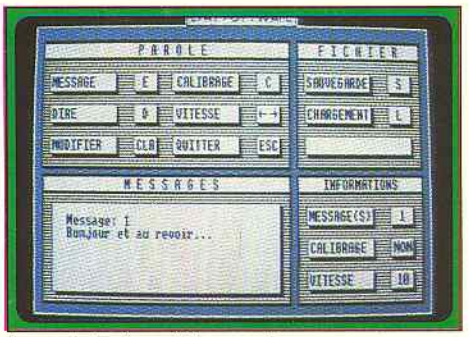
Dernière étape, la programmation

The House Music System attache une importance considérable à l'intégration de vos créations au sein de programme basic ou assembleur. Outre la notice qui contient divers exemples de cette intégration, la disquette contient de même des applications directes. D'un bout à l'autre de la chaîne, digitalisation, synthèse sonore et programmation, ce soft est finalement d'une clarté exemplaire. Tableaux de travail très précis, emploi simplifié à l'extrême des touches du clavier, un programme qui va droit au but. A ne pas manquer, que l'on soit pro ou novice. (Disquette ESAT pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128 ; prix : 350 F*)

Olivier Hautefeuille



Visualisation graphique des sons digitalisés sur Amstrad CPC.



Le module de synthèse vocale.

Nouvelle version

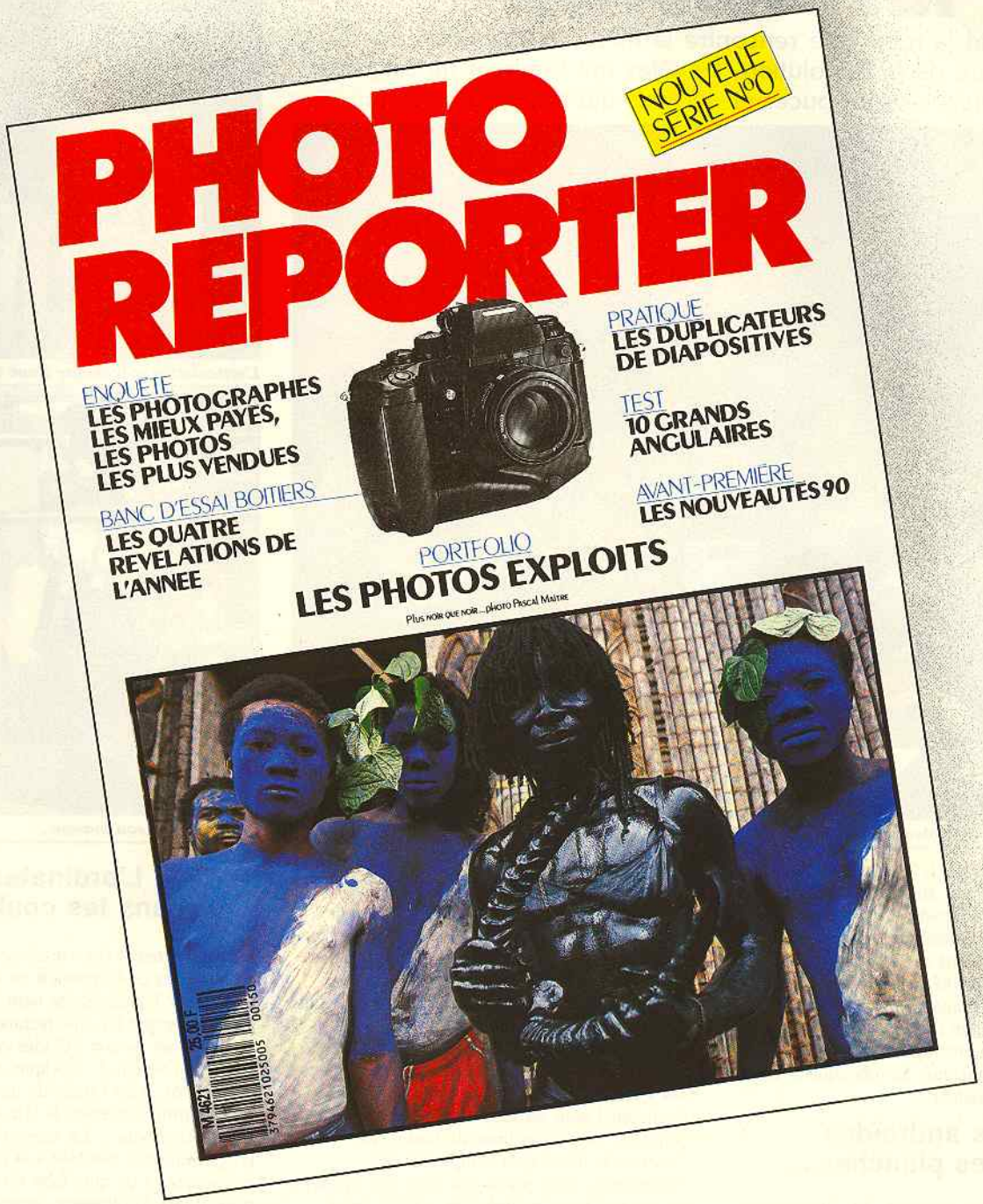
Voici la toute dernière adaptation de *Music Studio* sur *PC*. Avant que le Salon de la musique 1989 annonce ses plus récentes nouveautés, ce soft développe sur *PC* un travail assez intéressant bien que limité. Face aux précédentes versions de ce fameux titre, c'est avant tout la compatibilité MIDI qui séduira les amateurs de MAO. *Music Studio* reste cependant plus efficace pour la création simple de morceaux à deux voix que pour un travail plus professionnel sur synthétiseurs par exemple. Sans interface MIDI, *Music Studio 3.0* vous permettra donc de maîtriser assez rapidement l'écriture de partition, d'incorporer à la création des changements de tempo, de signature et de sonorité. Le résultat est malheureusement trop réduit si l'on exploite les simples possibilités sonores d'un *PC* de base. Et pour peu que l'on se lance dans l'acquisition d'une interface MIDI pour relier son PC à des synthés ou expandeurs (synthétiseurs sans clavier...), le choix de *Music Studio* reste encore sujet à caution face aux possibilités bien plus intéressantes des séquences actuellement disponibles. Je vous conseille en toute sincérité d'attendre le Salon de la musique 1989 pour faire le point sur le *PC MAO*. Et si vous êtes vraiment pressé, reportez-vous à l'article spécial MAO (dans *Tilt* n° 59 bis). (*Music Studio 3.0*, disquettes Activision pour *PC* et compatibles, prix : 699 F) O.H.

Ils sont annoncés

Pour la rentrée, les musiciens *ST* profiteront de deux nouveaux softs édités par Comus/Musilog, le distributeur de *Studio 24* et *Track 24* (Cf. *Tilt* n° 59 bis) : *Proscore* est un logiciel destiné à l'écriture de partitions, *Répétition* un éducatif qui permet de travailler son instrument sous la surveillance de son *Atari*... A voir dans la rubrique Création du prochain *Tilt*, avec toutes les news du Salon de la musique 1989.

Olivier Hautefeuille.

23 OCTOBRE 89 : PHOTO REPORTER REVIENT !



LE MAGAZINE DE LA PHOTO QUI BOUGE

Photo Reporter nouvelle série,
la photographie pour tous ceux qui la pratiquent
dans les règles de l'art.

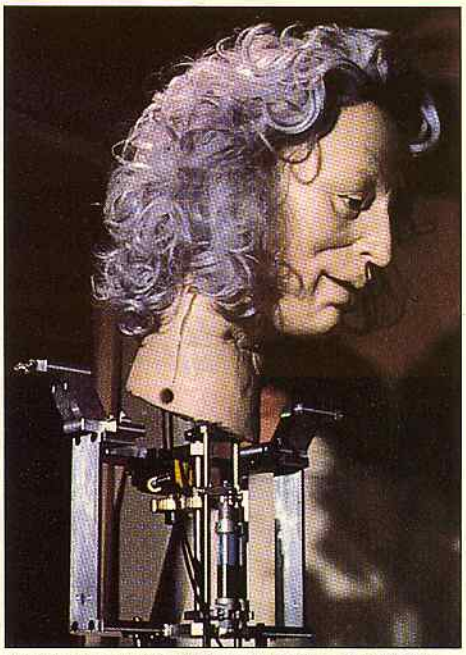
Nouvelle Série. N° 1 le 23 Octobre, chez tous les marchands de journaux. 25 Francs

Robotique et MAO, la révolution

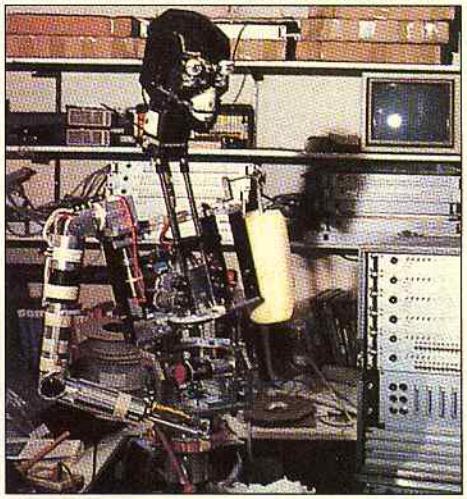
Quand la robotique rencontre la MAO, à l'occasion du Bicentenaire de la Révolution, les têtes qui tombent ne saignent plus. Mais ce sont puces et décibels qui entrent en scène.



Cinq ordinateurs contrôlent l'ensemble du spectacle, robotique, bande son, etc.



L'articulation mécanique d'une tête d'androïde.



L'acteur jette son masque.

Le Bicentenaire de la Révolution française a fait se rencontrer, à Paris, les as de la robotique et de la MAO. Des androïdes montent sur la scène des Tuileries... Un travail de plusieurs mois, des dizaines de techniciens spécialisés, *Tilt* vous fait découvrir en exclusivité le secret des coulisses avec, comme personnage principal pour la partie sonore, l'*Adap II*, le tout dernier né des échantillonneurs numériques. Une aventure qui passionnera les amateurs de robotique et de musique par ordinateur.

Les androïdes sur les planches...

Ces acteurs un peu spéciaux, les plus « sages » de toute la profession, ont été réalisés par les studios de l'A.R.T. Les sculpteurs commencent le travail. La tête de chaque personnage est modelée sur un support de bois. On tirera ensuite un moulage de mousse dont la texture est très proche de la peau humaine. C'est ce masque qui sera plaqué sur la partie mécanique du robot. Le travail le plus compl exe réside alors dans l'étude des mouvements de chaque personnage. Les ingénieurs en mécanique de précision travaillent sur plan, étudient tous les mouvements utilisés dans la mise en scène, puis réalisent le montage mécanique des androïdes. Usinées dans des matériaux très légers (aluminium par exemple), les pièces sont ensuite soumises à des mécanismes moteurs, soit pneumatiques (air comprimé) pour les mouvements rapides comme ceux des poignets, des lèvres, soit électromagnétiques (moteurs électriques) pour les mouvements plus amples et variables : action des bras, du bassin, etc. Observez le détail et la complexité des mécanismes, aussi précis que ceux qui équipent les appareillages de l'industrie... Cette tâche peut prendre plusieurs mois pour une seul mouvement et les techniciens auteurs de ces « bêtes de scènes » travaillent sur le sujet depuis plus de huit ans... Le réalisme de ces acteurs est finalement étonnant. Une seule différence avec l'acteur humain, l'androïde ne risque pas d'éternuer au beau milieu du spectacle, sauf si l'ordinateur lui en donne l'ordre, bien sûr !

L'ordinateur, dans les coulisses

Mais qui seraient ces « machines » sans le génie de quelques professionnels de la programmation robotique ? L'androïde se tient droit sur ses jambes. Devant lui, une technicienne pianote sur le clavier de son *PC* (des compatibles *XT* made in Taïwan...). Quelques chiffres, quelques instructions, voici l'androïde qui lève le bras droit, tourne lentement la tête et se fend d'un sourire charmeur... La magie de la programmation, associée à la construction mécanique, a de quoi faire rêver tous les possesseurs d'ordinateur, surtout lorsque l'on sait que de très simples compatibles *PC* sont à la base de tout ce travail. Dans la régie du spectacle, finalement monté dans les jardins des Tuileries, on retrouve cinq compatibles *PC*. Chaque machine contrôle un aspect bien particulier du spectacle. Ainsi, si deux des *PC* sont responsables de toute la gestuelle des acteurs, un autre règle les éclairages, un autre

les meilleurs logiciels sont à Conforama





PACK DE JEUX pour COMMODORE
- Exploding firt
- Savage
- Crazy cars

En cassette **149F**



COMPILATION DE JEUX pour THOMSON
- Formule 1
- Arkanoid
- Game over
- Sorcery

En cassette **149F**

En disquette **179F**



COMPILATION DE JEUX pour SPECTRUM
- Nether world
- Zynaps
- Light force
- Shock way rider
- Battle valley

En cassette **149F**

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 NOV. 1989



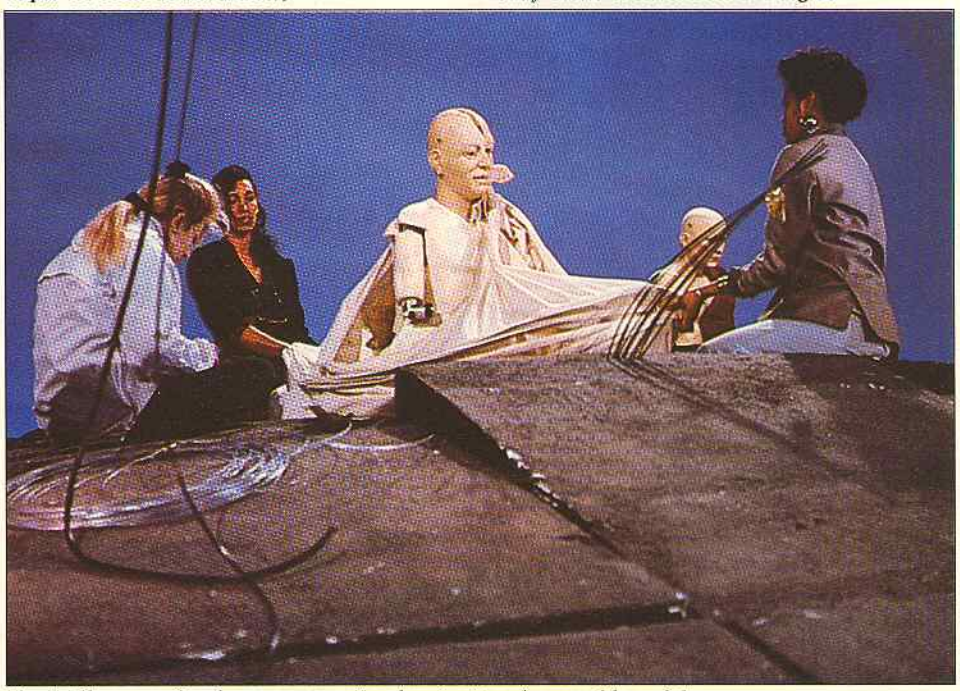
La bande son a été réalisée sur l'ADAP...



... par les soins de Karel Beer.



Judy Curtis et Karel Beer à la régie.



L'androïde sera préparé avec encore plus de minutie qu'un comédien réel.

Photo A.R.T

encore les jets de fumée, les mouvements de machinerie... Et pour chaque ordinateur, pas moins de deux mille instructions stockées dans le disque dur !

Il ne leur manquait que la parole...

Un androïde, même très bien conçu, perd tout son réalisme lorsque sort de sa bouche la triste voix des synthétiseurs vocaux habituels. Loin du fameux M2D2 de la *Guerre des étoiles*, les androïdes de ce théâtre ont alors fait appel à des acteurs de qualité pour enfin prendre l'apparence humaine parfaite. Jean-Louis Barrault ou Bernard-Pierre Donnadieu ont par exemple enregistré pendant plusieurs jours des tirades, des rires, des exclamations. Mais là encore, seule la puissance de l'ordinateur a permis de concrétiser le projet. Il aurait fallu autrefois des mois de travail pour couper et recoller des centaines de petits bouts de bandes magnétiques afin de sélectionner un texte en parfait accord avec la gestuelle des androïdes... Une besogne fastidieuse et peu précise, que l'on peut éviter aujourd'hui grâce à la MAO.

L'incontournable Adap II de Fost

L'Adap II, le produit utilisé par Bernard Szajner et Karel Beer (studio Eroton) pour la réalisation de la bande son du spectacle, est un échantillonneur haut de gamme. Le rôle de ce programme est de digitaliser une source sonore (enregistrement numérique) et de retravailler toutes les composantes du son dans le moindre détail. *L'Adap II* a donc servi de « magnétophone » pour mettre en mémoire les voix des acteurs. Il a ensuite fallu jongler avec la souris pour couper-coller les textes, mixer les bruitages (souvent issus de disques laser spéciaux utilisés dans le cinéma, le spectacle). L'opération était dès lors complexe mais prometteuse... Karel Beer a modifié les intonations, incorporé des silences, des bruitages. Il fallait ensuite coordonner la bande son à la mise en scène, une tâche rendue possible par l'efficacité de l'interface SMPTE. Ce système gère la synchronisation image/son avec une précision diabolique. Les dernières mises au point ont enfin eu lieu dans la salle de spectacle même. Résultat, un « show » de dix minutes à vous couper le souffle !



Il était une fois la Révolution...

Le spectacle final

Deux cents ans plus tard, c'est l'informatique et la robotique qui témoignent d'une sérieuse révolution... Six acteurs de métal, cinq compatibles *PC* et tout un équipement sonore et visuel, une scène composée d'énormes pavés, des mécaniques qui modifient le décor à chaque nouvelle scène, le tout pour dix minutes de spectacle inoubliable ! Je n'ai finalement qu'un conseil à vous donner, courez voir ces acteurs-androïdes et leur show révolutionnaire sur.... la Révolution.

Olivier Hautefeuille

- Merci à Judy Curtis de Fost, à Karel Beer des Studios Eroton et à toute l'équipe de A.R.T.
- L'Adap II est en démonstration chez Fost. Tél. : 43 44 90 44. Studio Eroton : 40 21 86 33.
- A.R.T. : 42 49 53 63.
- Pour assister au spectacle : l'Esprit de la Révolution, le Théâtre des Androïdes, au jardin des Tuileries, à Paris.

CONNEXION SURPIN



des mecs qui en ont !

5% DE REDUCTION SUR LES LOGICIELS POUR LES PORTEURS DE CETTE PUBLICITE

OFFRE VALABLE JUSQU'A LA FIN DECEMBRE 1989

LOGICIELS EN STOCK :

AMSTRAD, THOMSON, MSX, AMIGA, ATARI ST, MS DOS COMPATIBLES PC, SEGA, NITENDO

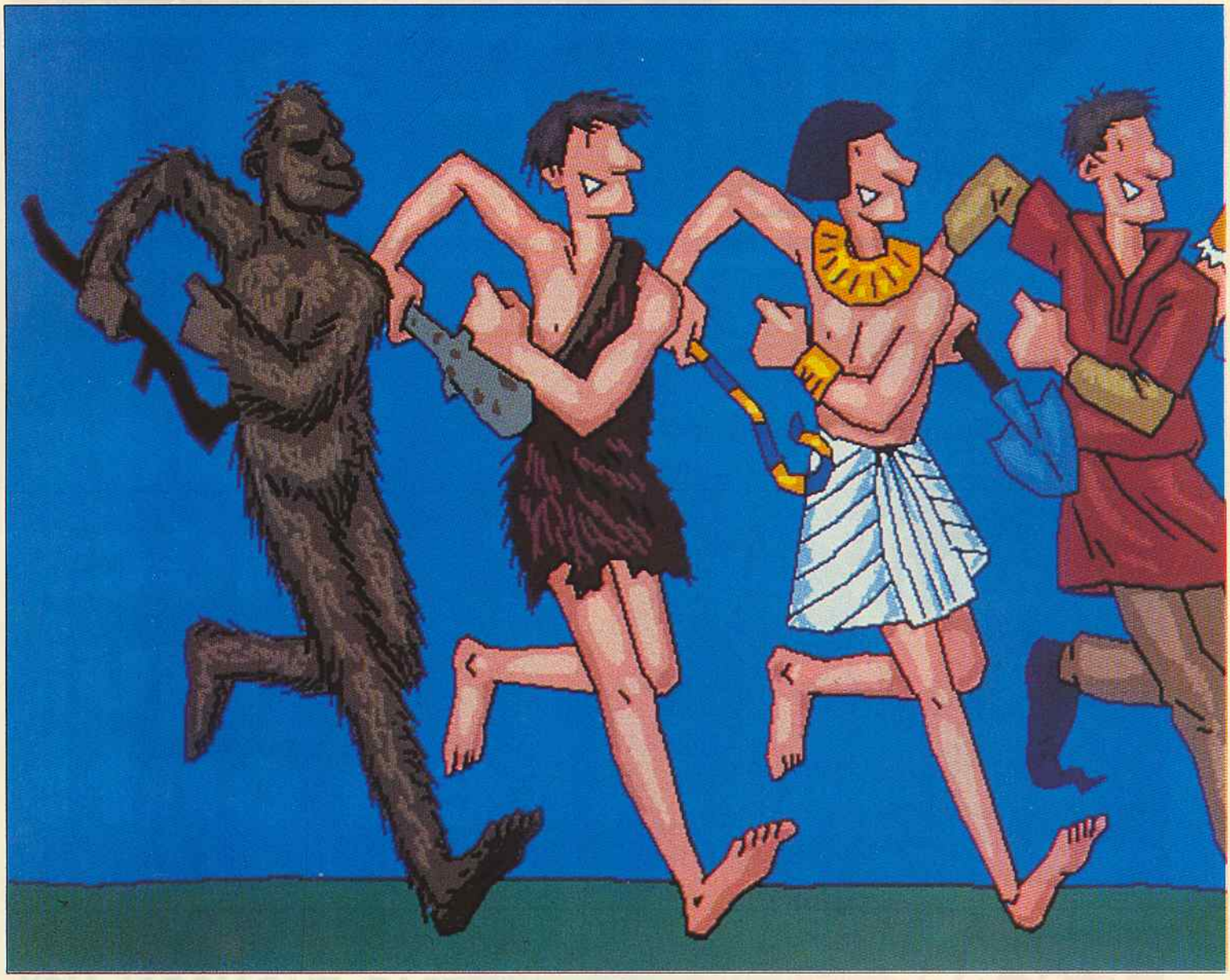
SAINT-MAUR	LE RAINCY	VINCENNES	BONDY
95, bd de Créteil	30, Av. de la Résistance	139, rue Defrance	140, Av. Gallieni - R.N.3

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI
DE 9 H30 A 12 H30 ET DE 14 H45 A 19 H30
OUVERT LE DIMANCHE DE **9 H45 A 12 H30**
FERME LE LUNDI

OUVERT
DU MARDI AU VENDREDI
DE **10 H A 12 H30** ET DE **14 H A 19 H30**
SAMEDI DE **9 H30 A 19 H30**
DIMANCHE DE **10 H A 19 H**

P CB PARKING GRATUIT SOUS MAGASIN

POUR TOUT RENSEIGNEMENT, APPELER LE 48.02.90.86



Les Voyageurs du temps : la menace

AMIGA

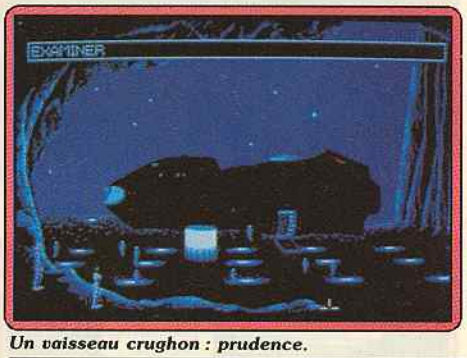
Difficile de présenter un jeu irréprochable : graphismes de qualité, animations à tous les niveaux, technique de jeu très conviviale, un scénario qui décoiffe. Succès assuré !

Delphine Software. Conception et programmation : Paul Cuisset

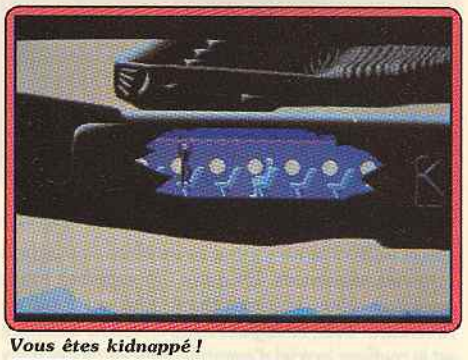
Nous n'avions pas caché notre enthousiasme lors de notre avant-première sur ce jeu d'aventure graphique (voir *Tilt* n° 69, page 12). Nos dernières réserves sont tombées en testant la version quasi-définitive (il manque encore quelques bruitages). Incontestablement, ce premier épisode des *Voyageurs du temps* est une remarquable réussite. Il est si passionnant que nous ne l'avons lâché qu'après l'avoir terminé ! Allez, ne trépignez plus d'impatience et commençons par le scénario.

Dans un futur lointain, en l'an 4315, les Humains livrent une guerre totale aux Crughons. Ces extra-terrestres, belliqueux et sanguinaires, sont si puissants que les Humains n'ont trouvé qu'une seule parade à leurs attaques : le SDI. Ce système de défense préserve la Terre de toute intrusion d'ordre spatial ou temporel. Afin d'éliminer cet obstacle, les Crughons mettent sur pied un plan de destruction des éléments du SDI. Leur terrible idée est ingénieuse : remonter le temps afin de placer des bombes dans le passé, aux endroits précis où se « trouveront » les éléments du SDI. Ces engins de mort sont programmés pour exploser en 4315 après une attente de quelques milliers, voire de quelques millions d'années. Impressionnante technologie ! Heureusement les services d'espionnage terriens mettent à jour les sombres desseins des Crughons. Des agents du Conseil terrien, le Triangle, sont immédiatement chargés de remonter le temps afin de retrouver et neutraliser ces bombes.

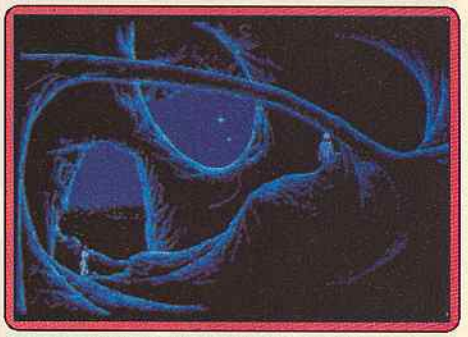
Pendant ce temps (si l'on peut dire), en 1989, un laveur de carreaux s'échine à l'ouvrage sur un grand building. Il est loin de s'imaginer que dans quelques minutes, il va vivre des moments qui dépassent son entendement ! Pour le moment, il se fait copieuse-



Un vaisseau crughon : prudence.

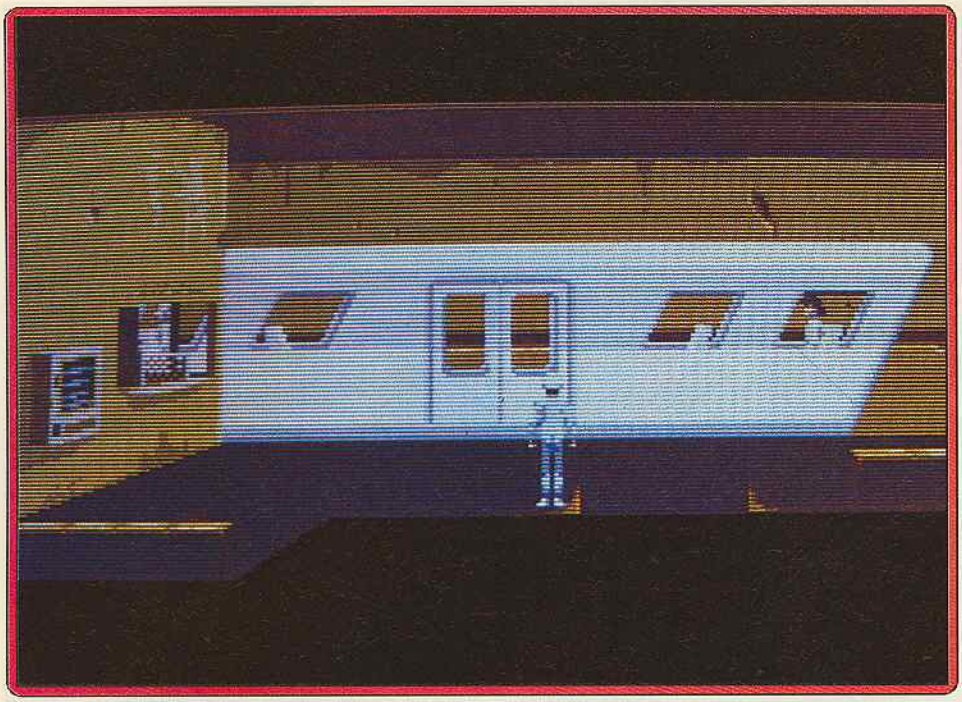


Vous êtes kidnappé !



A la recherche de la bombe temporelle.

ment « savonner » par son patron. Vraiment ce métier de laveur commence à lui courir sur l'haricot ! Il décide de tout plaquer et de quitter sur-le-champ l'échafaudage (prenez le seau). En passant par la fenêtre, notre héros se trouve dans une salle d'attente attenante au bureau de son patron. Il n'y a personne dans la salle, vous vous dirigez vers une porte située à votre droite... quelque chose se trouve sous le tapis ! Un coup d'œil : une clé (qu'il faut prendre ainsi que le sac en plastique dans la poubelle). Curieux de nature, vous explorez les toilettes (prenez tout ce que vous y trouvez). Puis, l'idée de faire une dernière blague à votre ex-patron vous traverse l'esprit. Remplissez le seau d'eau et placez-le au-dessus de la porte et fuyez par la fameuse porte de droite. A partir de là, vous entrez dans le vif du sujet. Si vous êtes suffisamment perspicace, vous allez vivre une aventure fantastique à travers le temps. Certaines séquences animées, notamment celles de l'espace, sont un régal pour les yeux. Vous pouvez nous croire, elles méritent le détour. Le suspense ne manque pas non plus : peu avant la splendide scène finale, le joueur doit réussir une mission vitale en six minutes. Angoissant ! Ce jeu compte de mul-



Le métro du futur ! Inspectez bien les lieux avant de monter dans la voiture.

Pirates ★

ST

Hissez le pavillon à tête de mort et en route pour les Caraïbes ! Capitaine féroce, vous menez vos forbans d'abordages en pillages.

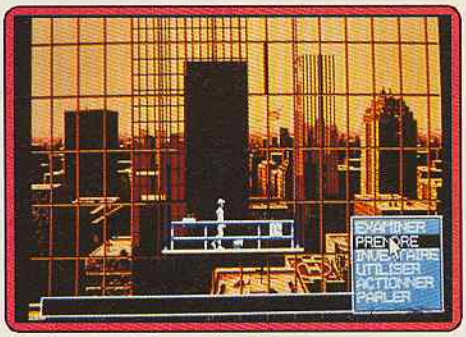
Disquette Microprose. Conception : Stephen Bohrer et Russel Finn ; graphisme : Max Remington et Michael Haire ; sons et musiques : Ken Lagace.

Qui n'a jamais rêvé de sillonner les mers à la recherche de la gloire et de la richesse ? Pirate, quel beau métier ! Mais non, nous ne parlons pas de la piraterie informatique, soyons sérieux. Mais la vie au grand air, l'île au trésor, les abordages, les belles captives.. Que de fantasmes enracinés au plus profond de notre inconscient collectif... *Pirates* est le programme idéal pour vivre ces fantastiques aventures devant l'écran de son moniteur. Tous les ingrédients du genre sont au rendez-vous (à l'exception des belles captives) car c'est une simulation d'une tiples pièges. Beaucoup d'indices ou objets sont exclusivement visuels, certains d'entre eux sont de minuscules taches sur l'écran ! N'hésitez pas à passer chaque lieu au peigne fin et faites tourner à plein régime vos disquettes de sauvegarde.

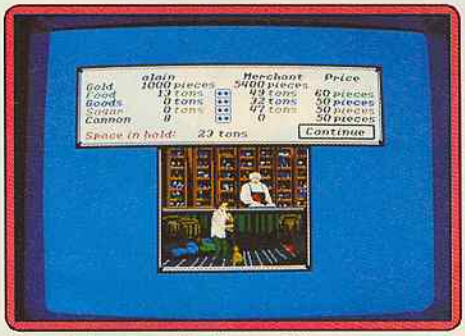
Jeu d'aventure graphique, *les Voyageurs du temps* est entièrement animé. Pour déplacer votre personnage, il suffit de cliquer (à l'aide de la souris) à l'endroit désiré. Pour les commandes, des fenêtres apparaissent à la demande. Cliquez ensuite sur la commande de votre choix, c'est on ne peut plus simple ! Le scénario, nous l'avons dit, est passionnant mais le « plus » de ce logiciel vient des graphismes riches en détails. Ajoutez à cela une bonne animation et vous obtenez d'admirables effets visuels dans certaines séquences. En outre, de superbes fonds musicaux vous accompagnent tout au long de l'aventure. Bref, ce logiciel signé Delphine Software est le meilleur logiciel d'aventure français de ces deux dernières années (la version *ST* ne présente que des différences négligeables par rapport à la version testée).

Dany Boolauck

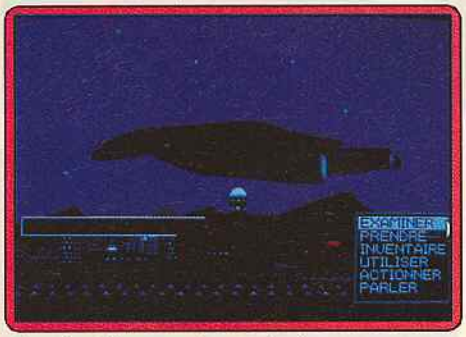
Type	*aventure graphique*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
fonds musicaux	★★★★★
Prix	*C*



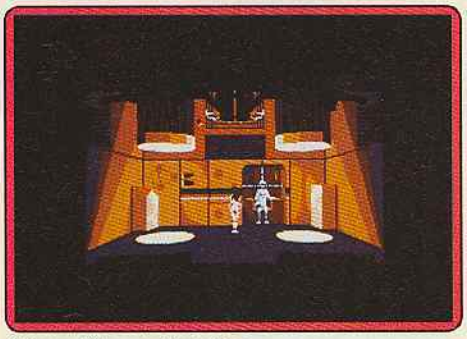
Graphismes de la version ST.



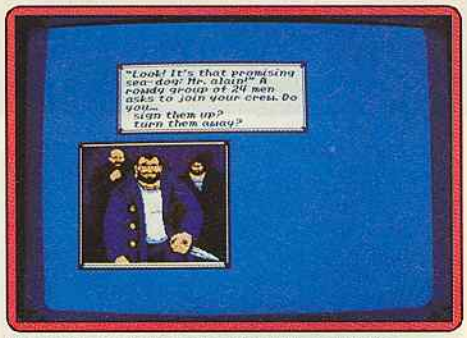
Approvisionnement indispensable.



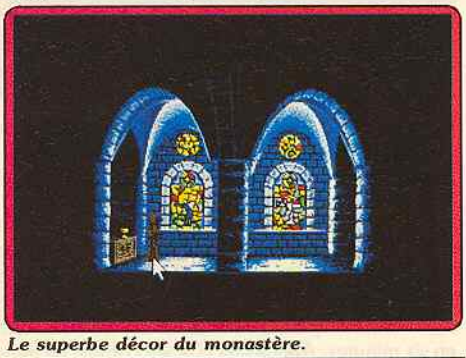
Un patrouilleur crughon capturé.



Séance d'hypno-éducation.



Un équipage à la recherche d'un capitaine.



Le superbe décor du monastère.



La fameuse île de la Tortue.

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

-15% sur les logiciels pendant les 10 jours qui suivent leur sortie !!!

Offre 1:
ATARI 520 STE
Mon couleur
6 jeux + Joy
5490 F

Offre 2:
520 STE
+ 3 jeux + Joy
3490 F

offre 3:
PC POCKET ATARI
avec nombreux logiciels
2990 Frs



42 27 16 00

LECTEUR DF ST/AMIGA 990 F

Réparation immédiate de votre ATARI garanti ou non ! sous réserve de disponibilité des piéces

Offre 4: 520STF
Mon couleur
3 jeux + Joy
4490 F

Offre 5: 1040STF
Mon couleur
6 jeux + Joy
5990 F

IMPRIMANTE 80 COLONNES
1490 Frs

Disquettes Dble Face 3,5 gde marque
99 Frs les 10
890 Fr les 100
plus, nous consulter !!!

Moniteur Couleur
pour ST AMIGA
depuis
1490 Frs

Offre 6:
Amiga500
Mon Couleur
4990 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT

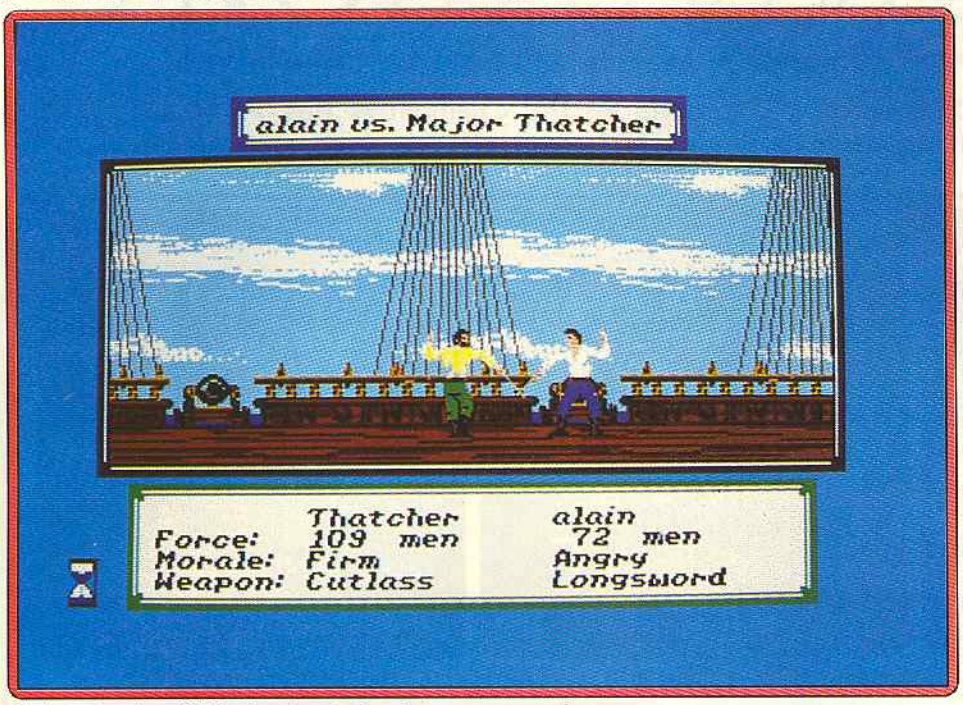
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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 + 30 F
FRAIS DE PORT MACHINE OU + 100 F
TOTAL TTC = ☐

TI 70



Pirate est un jeu où il faut vraiment s'escrimer pour gagner !

ennemi. Vous pouvez attaquer par la mer en accostant près d'un fort pour lancer un assaut, ou bien par la terre. Dans ce dernier cas, vos hommes se répartissent en deux ou trois groupes, selon leur nombre, et vous les dirigez contre les défenseurs. Mais que vous luttiez sur terre ou sur mer, il est fondamental de maîtriser parfaitement l'art de l'escrime car les combats se terminent toujours par un duel contre le chef ennemi. Cette partie arcade de la simulation se joue au joystick et exige un certain entraînement pour obtenir des résultats satisfaisants.
Les versions 8 bits de cette excellente simulation sont sorties depuis longtemps et on finissait par désespérer de la voir arriver sur *ST*. La réalisation est honnête mais, vu le temps passé dessus, on aurait pu espérer une meilleure utilisation des capacités de la machine. La notice est très documentée, mais il est d'autant plus regrettable qu'elle n'ait toujours pas été traduite en français.
Malgré tout, cette grande simulation n'a pas pris une ride et elle devrait encore faire le bonheur de bien des joueurs sur *ST*. Alain Huyghues-Lacour

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

grande richesse qui vous tiendra en haleine pendant longtemps. Après avoir entré votre nom et votre nationalité, vous partez pour l'aventure. Au cours d'une bataille navale, vous avez l'occasion de vous emparer d'un navire et c'est peut-être le début d'une belle carrière. Vous disposez d'un navire et d'un équipage et vous n'avez de comptes à rendre à personne. Enfin presque, car vous devez trouver de l'or pour votre équipage. Et puis il ne faut pas rester en mer pendant des années si vous ne voulez pas que vos hommes désertent ou, pire encore, qu'ils déclenchent une mutinerie. Vous êtes seul maître à bord, mais mieux vaut garder un œil sur le moral de votre équipage.
De manière générale, il est très important de tenir compte de toutes les informations disponibles, notamment en ce qui concerne les guerres entre les différents pays qui ont des intérêts dans les Caraïbes. Vous obtiendrez de précieuses informations en interrogeant des navires amis, mais n'hésitez pas non plus à fréquenter les tavernes.
Bien sûr, vous allez passer la plus grande partie de votre temps en mer. Le pilotage de votre navire ne pose aucune difficulté, mais il est parfois difficile de savoir où vous vous trouvez. Pour vous aider, vous disposez d'une carte sur papier qui est fournie avec le logiciel et vous pouvez également consulter votre position par rapport au soleil pour vous y retrouver lorsque vous êtes en pleine mer.
Vous augmentez votre capital en attaquant des navires marchands, mais prenez garde à ne pas vous frotter à plus fort que vous si vous ne voulez pas vous retrouver au fond d'un cachot humide. Vous pouvez aussi partir à la recherche d'une île au trésor dont vous achetez la carte à un marin rencontré dans une taverne.
Le combat naval est bien plus délicat que la navigation et cela nécessite quelque entraînement pour bien réussir ses manœuvres. Il faut se placer en bonne position pour lâcher une bordée de vos canons sur le navire ennemi tout en vous protégeant de sa puissance de feu. Il peut également être assez fructueux d'attaquer des îles occupées par un pays

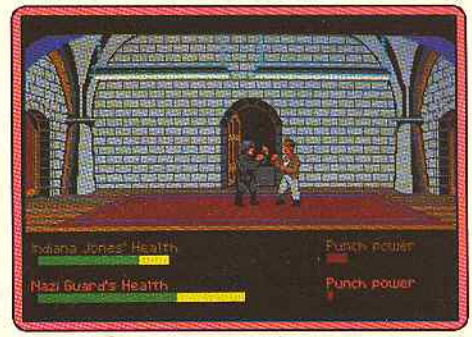
Indiana Jones et la dernière croisade ★

PC ET COMPATIBLES

La vie n'est pas triste avec Indy : le suspense le dispute au mystère, l'humour rend les enigmes attrayantes, les combats mêlent l'action à l'aventure. Un jeu difficile et passionnant.

Lucasfilm Games. Conception et programmation : Noah Falstein, Ron Gilbert, David Fox

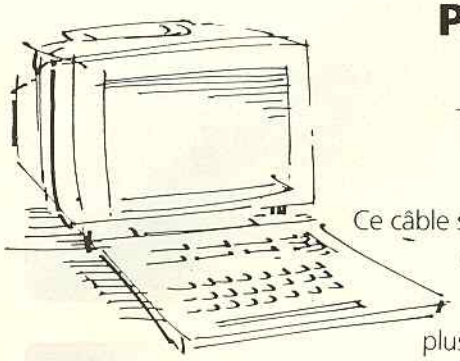
Qu'il s'agisse du film ou du jeu d'aventure, nous avons la même impression : celle de retrouver notre vieux copain Indy, celui qui réalise l'inconcevable et rend l'impossible presque plausible. Brillant archéologue, Indiana Jones se lance à corps perdu dans la recherche d'objets mythiques qui lui font parcourir le monde et ses bas-fonds. Après *l'Arche de l'Alliance* et *les Pierres sacrées*, Indiana Jones se voit proposer par un mégalomane milliardaire de retrouver le Saint-Graal. Selon la légende, ce vase sacré aurait servi à recueillir le sang de Jésus à sa crucifixion. Une vie éternelle est censée être assurée à celui qui boit dans ce vase. Au début, Indy refuse l'offre de Walter Donovan, le milliardaire. Mais ce dernier avance un argument de taille qui ne laisse aucune alternative à l'homme au fouet : le docteur Henry Jones, père de Indy, vient de disparaître à Venise au cours de sa quête du fameux Graal. Et c'est reparti pour un tour ! Indy, le trompe-la-mort, fait de nouveau parler de lui avec toutefois un petit changement qui a son importance : Indy, c'est vous ! Dans le jeu proprement dit, l'histoire débute à l'université où Indy enseigne. Vous y trouverez un gymnase où il est possible (je vous le conseille fortement) de s'entraîner à la boxe. Il n'est pas nécessaire de s'attarder à l'université, quittez-la après y avoir trouvé les notes de papy Jones sur le Graal. L'entrevue qui suit, avec Walter Donovan, se déroule comme un dessin animé. Ensuite, une fouille de la demeure de votre père s'impose, il faut y trouver un petit livre et une toile de maître. A ce

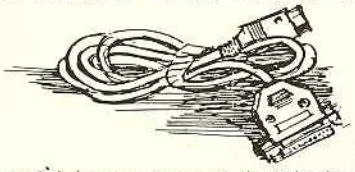


Rencontre musclée entre Indy et un nazi.

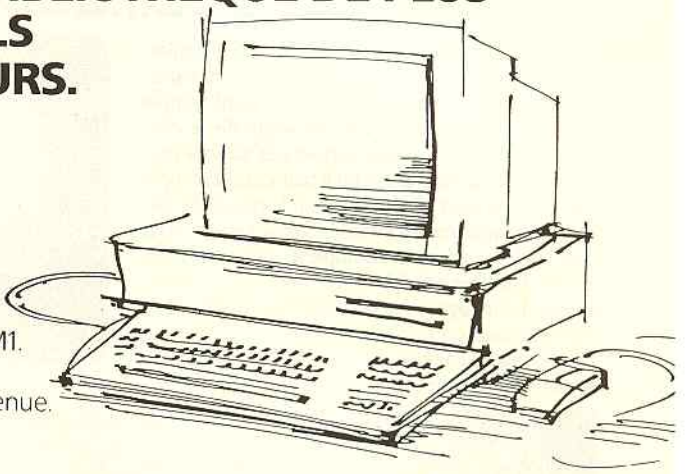
149F SEULEMENT !

POUR VOUS BRANCHER SUR UNE BIBLIOTHÈQUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS PARMI LES MEILLEURS.





Ce câble spécial vous permet de télécharger, 24 h sur 24, tous les logiciels qui vous intéressent sur le 3615 SM1. Son prix : 149 francs seulement plus un indispensable cadeau de bienvenue.



SM1 met à votre disposition 24 h sur 24 plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché.

Tableurs performants, traitements de texte efficaces, langages très professionnels, utilitaires indispensables, graphismes très sophistiqués, jeux complètement fous,... sur le 3615 SM1 il y en a pour tous les goûts... et tous les micros !

Sont stockés en effet dans les ordinateurs de SM1, des programmes en provenance du monde entier, aussi bien pour PC et Compatibles que pour les autres micro (ATARI ST, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH et AMSTRAD CPC).

SM1 : Une grande diversité de logiciels aux meilleurs prix.

Pour constituer le Catalogue SM1, nous avons sélectionné LES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

Nous vous proposons également les « EXCLUSIVITÉS SM1 », véritables perles rares que vous ne trouverez que sur SM1 et une sélection des meilleurs SHARE WARE.

« Musts » du domaine public ou « EXCLUSIVITÉS SM1 », quel que soit le programme que vous copiez, vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

Ainsi il vous en coûtera à peine plus de 60 francs pour télécharger un excellent logiciel de dessin et moins de 30 francs pour un fabuleux casse-brique.

Le téléchargement, une formule simple et rapide.

Tous les logiciels de SM1 sont accessibles en utilisant votre minitel.

3615 SM1
UN SERVICE DE CANAL 4
24 rue du Sentier, 75002 PARIS

Pour télécharger, vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-minitel (ou d'un modem) et de notre logiciel de téléchargement Quicktel. Une fois votre branchement effectué, connectez-vous sur le 3615 SM1 et choisissez alors le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes le logiciel est copié et vous appartient !

Pour chaque programme sont précisées les caractéristiques principales et la durée exacte du téléchargement. Vous pouvez ainsi choisir en toute connaissance de cause le logiciel correspondant à vos besoins et à vos moyens.

Finis pour vous les transferts hasardeux, oubliées les menaces de virus ! Avec SM1 vous pourrez constituer votre propre bibliothèque de logiciels, sans le moindre risque... et sans vous ruiner.

Votre équipement complet de téléchargement dans quelques jours.

Renvoyez-nous vite le bon de commande joint, accompagné de votre règlement, et vous recevrez dans quelques jours le câble de liaison micro-ordinateur - minitel, indispensable pour télécharger(*).

(*) Si vous possédez déjà un modem, vous n'avez pas besoin du câble. Dans ce cas, demandez à recevoir gracieusement Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1.

Ce câble spécial, nous vous le proposons aujourd'hui au tarif exceptionnel de 149 francs (frais de port inclus) avec en cadeau de bienvenue le Kit Téléchargement SM1 !

Vous aurez ainsi tous les atouts en main lorsque vous effectuerez vos premiers téléchargements ! Ne perdez plus un instant !

VOTRE CADEAU DE BIENVENUE

LE KIT TÉLÉCHARGEMENT SM1

- **Le logiciel de téléchargement Quicktel,** clef d'accès indispensable au catalogue SM1.
- **Le Guide du Téléchargement :** tout pour télécharger dans les meilleures conditions.
- **Un large extrait du catalogue SM1,** avec notamment les Nouveautés 89.



médiavente

BON DE COMMANDE

A DÉCOUPER ET À RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

CANAL 4 Service SM1, 24, rue du Sentier 75002 PARIS

☐ **OUI,** je souhaite recevoir le câble de liaison micro-ordinateur - minitel au prix spécial de 149 francs avec en cadeau le kit complet de téléchargement. (Je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).

☐ Je possède déjà un câble de liaison minitel-micro ou un modem (merci de spécifier la marque : _____). et je souhaite recevoir gracieusement Quicktel, le logiciel de téléchargement SM1.

Je possède un : ☐ PC compatible ☐ AMIGA 500/1000 ☐ AMIGA 2000 ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE MACINTOSH ☐ ATARI ST

(Merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)

NOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

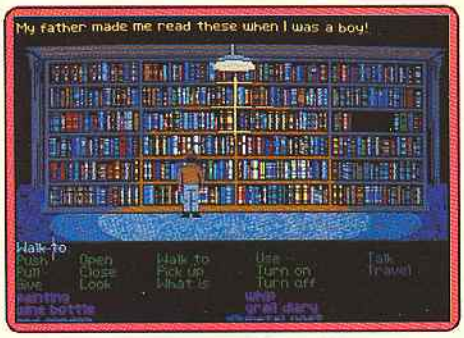
TT 06C

stade, plus rien ne s'oppose à un voyage à Venise. Votre objectif : trouver la tombe d'un chevalier, cachée dans un immense souterrain dont l'entrée secrète se trouve dans la bibliothèque de la ville. Avant d'y entrer, n'oubliez surtout pas de vous procurer une bouteille de vin qu'il faut ensuite remplir d'eau. Voilà pour le petit coup sur le pouce de *Tilt*, histoire de vous mettre « dans le bain ». La suite vous réserve des puzzles assez complexes qui ne tombent jamais dans l'inextricable. L'aventure est si passionnante qu'on pense aux problèmes qu'elle pose même quand on n'y joue pas !

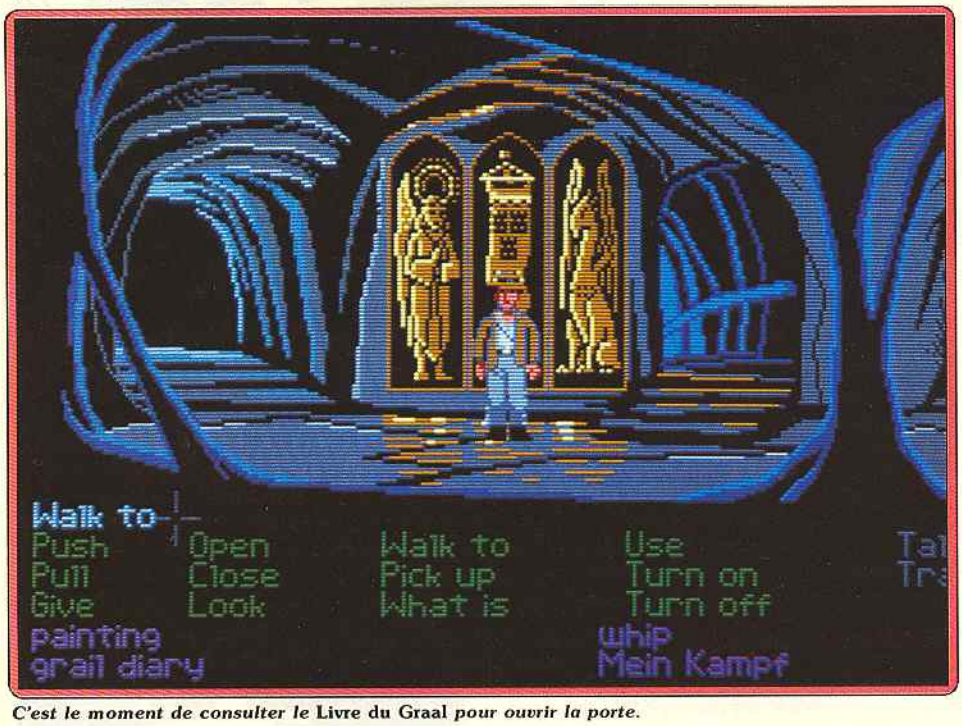
D'un point de vue technique, le soft bénéficie d'un système de jeu équivalent à *Zak Mc Kraken*. La sou-



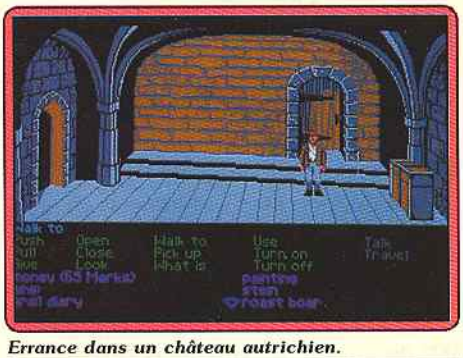
Les étudiants chahutent en l'absence d'Indy.



Dans la bibliothèque vénitienne.



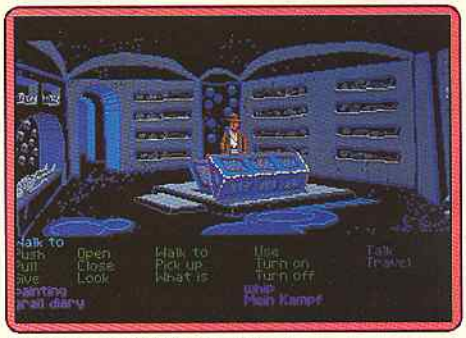
C'est le moment de consulter le* Livre du Graal *pour ouvrir la porte.



Errance dans un château autrichien.

semble à *Zak Mc Kraken* avec, toutefois, de nettes améliorations. Rares sont les scénarios aussi bien charpentés. Les graphismes (EGA) sont nettement moins grossiers que ceux des *King's Quests* et autres *Leisure Suit Larry*. Les bruitages sont corrects sans plus (sauf pour ceux qui possèdent une carte sonore Ad Lib). En conclusion, ce logiciel est un des meilleurs jeux d'aventures de l'année. Des moments passionnants en perspective. Dany Boolauck

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Dans les souterrains de Venise.

ris gère toutes les commandes interactives à l'exception des séquences d'action tels que les combats de boxe où l'on utilise le clavier. Dans la plupart des scènes, vous n'êtes pas obligé de déplacer votre personnage, cliquez sur les commandes, il fait le reste (un confort que j'apprécie !). L'enchaînement des séquences s'inspire des techniques de raccord utilisées au cinéma. L'effet est tellement réussi qu'on a presque l'impression d'assister à un dessin animé interactif ! En bons professionnels, les concepteurs de Lucasfilm ont tenu à ce que les événements suivent assez fidèlement la chronologie du film. Mais on peut très bien résoudre le jeu sans l'avoir vu. *Indiana Jones et la Dernière croisade*, le jeu, res-

Bloodwych

ATARI ST

Clone de Dungeon Master, Bloodwych *présente des qualités qui lui sont propres. La possibilité de communiquer et le jeu à deux compensent la qualité moyenne des graphismes.*

Imageworks. Programmation : TAG

Puissant est l'ordre secret des mages devins, leur nom : les Bloodwych. De leur redoutable cité de Treihadwyl, ils règnent sans partage sur le peuple de Trazère jusqu'au moment où un Bloodwych, Zendick, s'adonne à la magie noire. Le mal fait son œuvre et Zendick, le dragondon des Bloodwych ne supporte plus de n'être que le second de l'Ordre après le Grand Dragon, chef suprême des Bloodwych qui le surpasse en pouvoir. Après de nombreuses tentatives, Zendick réussit enfin à détruire son maître en faisant appel aux puissantes forces de l'ombre. Ses condisciples, sans ressources, sont rapidement bannis. Dès lors, la folie de Zendick ne connaît plus de limites, il projette de détruire l'univers à l'aide de cristaux afin de le reconstruire à sa guise ! Les Bloodwych bannis se rendent rapidement compte du danger et convoquent (par des moyens magiques) les seize derniers champions de Trazère. Les mages devins prennent ensuite possession de leur corps. Vous êtes un de ses aventuriers, possédé par un Bloodwych, le dernier espoir de Trazère. Votre objectif : trouver les cristaux cachés dans quatre tours et investir la cinquième où se cache Zendick. Vous devez l'éliminer, puis bannir un démon du chaos qu'il a invoqué.

Ce jeu de rôle entièrement graphique et animé, s'inspire largement du système de jeu du fabuleux *Dungeon Master* qu'on ne présente plus mais

LOGIDREAM'S *LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU **39.46.87.44**

VPC (FRANCE MÉTRO) — VENTE A L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC

	Prix F
ABRAM'S BATTLE TANK	239
AIR BORNE RANGER	239
ALBUM 12 S.	199
AMERICAN CIVIL WORD II	289
ACTION FIGHTER	249
ARCHIPELAGOS	289
688 ATTACK SUB	245
BAAL	289
BOMBUZAL	239
BALANCE OF POWER 1990	279
BATMAN	189
BILLIARD SIMULATOR	239
CHAMP LODE RUNNER	189
CRAZY CARS II	219
CANVER COMMAND	239
CHUCK YEGAR'S AFT	245
DARK CASTLE	245
DOUBLE DRAGON	189
DAME GRAND MAITRE	419
DEFCON 5	269
DOUBLE DETENTE	195
E.S.S	279
FINAL FRONTIER	289
FOOT BALL MANAGER II	239
F 16 COMBAT PILOT	219
F 19	349
F 15 STRICK EAGLE	345
F 15 N°2	345
FANTAVISION	239
FERRARI FORMULA ONE	299
FLIGHT SIMULATOR 3	399
FORGOTTEN WORLDS	189
GUERRILA WARS	199
GUNSHOP	289
GRAND MONSTER SLAM	239
GRAND PRIX CIRCUIT	229
HEROES OF THE LANCE	219
INDIANA JONES	
INDIANA JONES	
INTERPHASE 3 D	239
KING QUEST IV	289
KING ARTHUR	239
KNIGHT FORCE	259
KULT	245
LAST CRUISADE (ARCADE)	239
LAST CRUISADE ADVENTURE	259
LEGEND OF DJEL	245
LOMBARD RALLY	229
MENACE	249
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	239
NEW ZEALAND STORY	199
OPERATION JUPITER	239
OPERATION WOLF	189
PERMIS DE TUER	239
POLICE QUEST II	239
PRO BEACH VOLLEY	279
RED STORM RISING	299
RICK DANGEROUS	249
ROBOCOP	195
RUNNING MAN	239
RVF HONDA	259
SAVAGE	189
SHINOBI	N.C.
SHOGUN	239
SPACE MAX	339
SPACE QUEST II	245
STAR GOOSE	289
STAR RAY	269
STUNT CAR	239
SKATE OR DIE	245
STEEL THUNDER	245
TARGHAN	249
TEENAGE QUEEN	199
TEST DRIVE II	239
TEST DRIVE II (Scenery Disk)	189
TEST DRIVE II (Super Cars)	189
THE THIRD COURIER	239
THUNDERBLADE	239
TOWER OF BABEL	259
ULTIMA TRILOGY	289
UMS 2 : NATIONS ATWARS	259
ULTIMA V	289
VIGILANTE	189
VIRUS	139
WIND SURF WILLY	195
WILLSFAR	199
XENON 2	239
ZACK MAC KRACKEN	195
ZANNY GOLF	245

ATARI

AARGH !	185
ACTION FIGHTER	249
APB	195
AQUAVENTURE	199
ARCHIPELAGOS	199
ARMALYTE	195
ASTOROTH	159
BALANCE OF POWER 1990	245
BARBARIAN II	185
BARBARIAN II (PSYNO)	239
BATMAN (THE CAPTED CRUSADER)	195
BATTLE CHESS	239
BATTLE HAWKS 1942	239
BATTLE TECH	229
BILLIARD SIMULATOR	199
BLOOD MONEY	239
BLOOD WYCH	245
CABAL	195
CASTLE WARRIOR	195
CHAOS STRIKE BIKE	185
CHARIOT OF WRATH	245
CODE ROUTE	229
COMFLICT IN EUROPE	239
CRAZY CARS II	205
3D POOL	199
DAMOCLES	239
DARK FUSION	199
DONJON MASTER	239
DOUBLE DETENTE	199
DOUBLE DRAGON	189
DRAGON LORD	199
DRAGON NINJA	195
DRAGON SPIRIT	195
DYNAMITE DUX	195
ESS	289
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	199
EXPLORA II	299
EYES OF ORUS	239
FALCON	229
FALCON MISSION DISK I	195
FERRARI FORMULAONE	239
FORGOTTEN WORLDS	189
F 16 COMBAT PILOT	199
F S II	319
GARFIELD	109
GARY L. SUPER SKILLS	185
GARY LINEKER HOT SHOT	195
GEMINI WINGS	195
GHOST AND GOBLINS	195
GUARDIANS MOONS	195
HILLS FAR	245
HYBRIS	239
INDIANA JONES	229
INDIANA JONES (AVENTURE)	239
INTERPHASE 3D	245
IZNOGOUD	239
JADE	239
JAWS	199
KARATEKA	195
KICKOFF	259
KNIGHT FORCE	259
KULT	239
LEGEND OF DJEL	219
LES PORTES DU TEMPS	279
LORD OF RISING SUN	229
MASTER SOUND	340
MECHANIC WARRIORS	245
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	189
MONSIEUR HELI	239
NEWZELAND STORY	195
NIGHT WALK	199
OCEAN BEACH VOLLEY	195
OOPS	199
OPERATION NEPTUNE	239
OPERATION WULF	179
OUTLAND	199
P47	239
PANIC STATIONS	195
PARISIAN KNIGHTS	239
PAPER BOY	185
PASSING SHOT	239
PERMIS DE TUER	195
PIRATES	259
POLICE QUEST 2	239
POPULOUS	99
POPULOUS (DATADISK)	99
QUARTZ	239
RVF HONDA	239
RAIMBOW ISLAND	199
RAIMBOW WARRIOR	259
RENEGADE 3	199
REVOLUTION FRANCAISE	195
RICK DANGEROUS	249
ROBOCOP	159
ROCKET RANGER	229
RUNNING MAN	199
SABRE WULF	239
SABRE WULF	245
SAFARI GUN	269
SAVAGE	195
SCORPION	245
SHINOBI	199
SHOOT THE MUPCONS KIT	239
SILPHEED	189
SILKWORM	189
SLAYER	95
SLEEPING GOD LIE	229
SPACE HARRIER II	185
SPACE QUEST 3	239
STORY SO FAR VOI III	205
STUNT CAR	239
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDERBOY	199
TANCK ATTACK	245
THE GAMES SUMMER	199
THE KRISTAL	199
THE LAST NINJA 2	239
THUNDERBIRDS	229
TOM ET JERRY	229
TOWER OF BABEL	259
TT RACER	239
TV SPORT FOOT BALL	245
ULTIMA V	235
UMS 2	259
VERMINATOR	219
VIGILANTE	159
WATERLOO	235
WEIRD DREAM'S	229
WIND SURF WILLY	195
WORLD CLASS LEADER BOARD	199
X BOTS	199
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	259

AMSTRAD

SUPER PROMO :

A 320	69/99
AIR BORNE RANGER	69/99
APB	69/99
ATOMIC FICTION	69/99
BARBARIAN II	69/99
BOB MORANE	69/99
BOBO	69/99
BOMPY	69/99
CAPITAINE BLOOD	69/99
CHICAGO 90	69/99
DRAGON NINJA	69/99
FOOT BALL SIMULATION	69/99
GUNSHIP	69/99
HIGHWAY PATROL	69/99
IRON TRACKERS	69/99
NETHER WORLD	69/99
NORTH STAR	69/99
RED HEAT	69/99
RICK DANGEROUS	69/99
ROBOCOP	69/99
SILKWORM	69/99
SKATE OR DIE	69/99
SKWEEK	69/99
STORM LORD	69/99
STRIKE FORCE HARRIER	69/99
THE GAMES	69/99
THE REAL GHOSTBUSTERS	69/99
THE RUNNING MAN	69/99
THUNDER BLADE	69/99
TRIVIAL PURSUIT	69/99
TURBO CUP	69/99
VINDICATORS	69/99
WIZARD WARZ	69/99

COMPILATION

AMSTRAD GOLD HITS 3

ARCADE ACTION :

SIMULATION PACK :

KONAMI :

12 JEUX EXCEPTIONNELS

CLASSIQUE N°1	69/99
DYNAMITE	69/99
ERE HITS VOL.1	69/99
ERE HITS VOL.2	69/99
HITS N°2	69/99
LES BEST D'US GOLD	69/99
LES GEANTS DE L'ARCADE	69/99
LES JUSTICIERS	69/99
LES PRIVES	69/99
SPACIAL ACTIAM	69/99
TOP 6	69/99

AMIGA

AFRICAIN RAIDER	199
ANIMATE 3D	1390
APB	195
AQUAVENTURA	229
ARCHIPELAGOS	199
ARKANOID II	229
ARMALYTE	199
ASTOROTH	169
BALANCE OF POWER 1990	249
BALLISTIX	189
BARBARIAN II	169
BARBARIAN II (PSYNOSIS)	239
BATMAN (LE FILM)	239
BATTLE VALLEY	199
BEAST	289
BISMARCK	$99
BLACK TIGER	199
BLOOD MONEY	195
BLOOD WYCH	245
BUFFALO BILLS	229
CABAL	239
CALIFORNIA GAMES	199
CAR DISK	185
CASTLE WARRIORS	229
CIBERNOID II	169
CIRCUS ATTRACTIONS	199
CONFLICT EUROPE	245
CRAZY CARS II	229
DAME GRAND MAITRE	450
D'PAINT III	699
DARK FUSION	195
DARK SIDE	209
DELUXE PHOTO LAB	790
DESIGN 3D	699
DOUBLE DETENTE	239
DRAGON'S LAIR	339
DRAGON NINJA	209
DRAGON SCAPE	195
DRAGON SLAYER	289
DRAGON SPIRIT	195
DYNAMITE DUX	245
ESS	279
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	199
EXPLORA II	289
EYES OF OWS	235
F 16 COMBAT PILOT	239
FANTAVISION	399
FOFT	269
FALCON	279
FALCON MISSIONS N°1	189
FLIGHT SIMULATOR II	329
FOOT BALL MANAGER	199
FORGOTTEN WORLDS	189
FRIGHT NIGHT	189
G. NUIS	195
GARY L. HOT SHOT	195
GEMINY WING	195
GHOST AN GOBBLINS	239
GP CIRCUIT	229
GLOOPS	NC
GRAND MASTER SLAM	239
HATE	195
HANDY SCANNER TYPEII	2790
HANDY SCANNER TYPE 4	3900
HOLLYWOOD POKER PRO	189
HAWKEYE	199
INDIANA JONES	199
INDIANA JONES (aventure)	259
INTERPHASE 3D	245
KICK OFF	199
KING ARTHUR	245
KNIGHT FORCE	259
LAST NINJA II	239
LEGEND OF DJEL	195
LEISURE SUIT LARRY 2	295
LES PORTES DU TEMPS	299
LES VOYAGEURS DU TEMPS	NC
LOMBARD RALI Y	239
MANHUNTER	229
MR HELI	239
NECRON	245
NEUROMANCER	235
NEW ZEALAND STORY	N.C
NIL DIEU VIVANT	299
OCEAN BEACH VOLLEY	245
OUTRUN (US EDIT)	195
OVER LANDER	195
P 47	245
PANIC STATIONS	195
PASSING SHOT	245
PHOTON PAINT 2.0	779
POLICE QUEST II	245
POPULOUS	229
POPULOUS (DATADISK)	99
PORTS OF CALL	329
POSTMAN PAT	99
POWER DROME	239
PREDATOR	245
PURPLE SATURN DAY	229
QUARTZ	245
QUESTRON II	245
RAIMBOW ISLAND	199
RAMBO III	189
RENEGADE	189
RENEGADE III	245
REVOLUTION FRANCAIS	189
RICK DANGEROUS	249
ROBOCOP	189
ROLL OUT	199
RUNNING MAN	189
SAVAGE	195
SCRABBLE	239
SCENERY DISK	195
SHOOT THEMUP CONS KIT	199
SILENT SERVICE	229
SILKWORM	189
SKRULL	225
SLAYER	199
SLEEPING GOOSLIE	229
SPACE HARRIER II	229
SPACE QUEST III	245
SPHERICAL	199
STORMLORD	195
STORY SO FAR III	239
STUNT CAR	239
SUPER HANG ON	239
SUPER SCRAMBBLE	199
SUPER WONDERBOY	245
TANCK ATTACK	229
TERMINATOR	189
TEST DRIVE II	255
THE GAMES SUMMER	195
THE STRIDDER	NC
THUNDER BIRDS	229
TIME SCANNER	245
TINTIN SUR LA LUNE	269
TOM ET JERRY	259
TOTAL ECLIPSE	219
ULTIMA V	229
UMS 2 NATION OF WAR	259
VIGILANTE	169
VOYAGER	189
WEIRD DREAMS	235
WIND SURFWILLY	189
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	265
XY BOTS	189

COMMODORE 64

APB	/129
AMERICAN CLUB SPORTS	/139
BALL	95/189
BASKET BALL	/149
BARBARIAN II	89/139
BATMAN	89/139
CHAMPIONSHIP GOLF	99/
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	95/185
CIRCUS ATTRACTIONS	115/165
CIRCUS ATTRACTION	105/159
3D POOLS	95/145
DOUBLE DETENTE	95/139
DOUBLE DRAGON	95/139
DRAGON NINJA	95/139
F 14 TOMCAT	/159
F 16 COMBAT PILOT	159/199
FORGOTTEN WORLDS	89/139
GEMINI WINGS	99/149
GOLDEN OLDIES	/139
GRAND MONSTER SLAM	110/165
GRAND PRIX CIRCUIT	105/159
GUNSHIP	135/185
HILLSFAR	/219
HISTORY OF MAKING	239/289
HOSTAGE	/219
HOLLYWOOD POKER PRO	/149
INDIANA JONES	99/139
INNER SPACE	/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/139
KATAKIS	89/139
L'ARCHE DU CPT BLOOD	149/169
LAST NINJA II	119/159
MENACE	95/145
MICROPROSE SOCCER	179/219
NAVY MOVES	119/189
PAC MANIA	89/139
PARISIAN KNIGHTS	119/195
PERMIS DE TUER	105/165
POOL OF RADIANCE	/265
POWER AT SEA	95/165
RAMBO III	79/119
REAL GHOSTBUSTERS	95/139
RENEGADE III	95/139
R. TYPE	92/139
ROKBOCOP	79/129
RUN THE GAUNTLET	95/145
RUNING MAN	95/145
SHOOT THEMUP CONSKIT	139/195
SILKWORM	89/139
SPEED BALL	95/145
STAR TRECK	89/139
TEST DRIVE II	/189
THUNDERBIRD	/149
THUNDERBLADE	89/139
THE GAME SUMMER EDT	89/139
THE GAME WINTER EDT	89/139
TITAN	95/145
TKO	119/189
TOM ET JERRY	119/189
ULTIMA V	/319
ULTIMA TRILOGY	/199
VIGILANTE	79/129
WANDERER	99/119
WEC LE MANS	89/139
WORLD OF SPORTS	79/119
XYBOTS	99/165

SEGA

AFTER BURNER	290
ALTERERD BEAST	290
BLACK BELT	250
BOMBER RAID	290
CALIFORNIA GAME	290
CONTROLE STICK	129
CYBORG HUNTER	290
FANTASY STAR	290
FANTASY ZONE II	290
GOLVELLIUS	290
GREAT BASKETBALL	250
KENSEINDEN	290
KONIX SPEEDKING SEGA	139
LIGHT PHASER	249
LIGHT PHASER + 3 jeux	349
LORD OF THE SWORD	290
LUNETTES 3D	290
MASTER SYSTEM	930
MONOPOLY	290
NINJA	250
OUT RUN	280
OUT RUN 3D	290
POSEIDON 3D	290
RAMPAGE	280
RAPIDE FIRE	99
RASTAN SAGA	200
RESCUE MISSION	250
R TYPE	290
SDI	250
SHINOBI	290
SHOOTING GAME	250
SPACE HARRIER 3D	290
SPY VS SPY	190
SUPER TENNIS	190
TEDDY BOY	190
TRANSBOT	190
VIGILANTE	290
WONDERBOY	250
WORLD GRAND PRIX	250
WORLD SOCCER	250
Y'S	290

THOMSON TO8 TO9 TO9+

ARCHE DU CAP BLOOD	229
CAO	299
COMPILATION ACTION	199
CRAZY CARS	210
DUO PACK	199
LA MARQUE JAUNE	169
LES DIEUX DE LA MER	169
LES PASSAGERS DU VENT N°2	169
MACADAM BUMPER	239

COMPILATION

HIT GREMLINS (8D) 229

SPORT D'ETE.WAY OFF THE TIGGE.TOO SHUSS.ADRANGER.KRACK OUT.N°10

HIT OCEAN(8D) 229

ARKANOID.FLASH.POINT.GAME OVER. FAPFIGHT.SUPER TENNIS.TOP GUN.WIZ-BALL.GREEN BERET.RENEGADE.HY OR.KUNG FU N°2

ACCESSOIRES ET MATERIELS

DOUBLEUR JOYSTICKS EN V	
ADAPTEUR 4 JOUEURS ST	99
BOITE RANGEMENT 3 1/2 40 D	129
80 D	149
BOITE DE RANGEMENT 5 1/4 50 D	129
100 D	149
BOMBE ANTISTATIQUE POUR ECRAN	99
COMPETITION PRO 5000	159
EXECUTIVE JOYSTICK	149
FICHE ANTI SURTENTION	249
GESTIONNAIRE DE PUISSANCE	1959
HOUSSE AMSTRAD 464	199
6128	199
1512	199
HOUSSE ATARI 520 ST	199
1040 ST	199
HOUSSE THOMSON T08	199
KIT NETT. POUR LECT. DISK 3 1/2	219
5 1/4	219
KONIX NAVIGATOR	169
KONIX MEGABLASTER	95
LECTEUR AMSTRAD PC	1300
MODELE JY2 AMSOFT	159
NETT. OPT. KEYMAX FILTRES OPT.	90
NEW IDEA MOUSE (PC)	490
NOTCHER DISK	55
PHASER ONE	159
QUICKSHOT II	90
QUICKSHOT II TURBO	145
RALLONG JOYSTICK	69
REC. DE DIS. DE NETT. 3 1/2	64
POUR LES KITS 5 1/4	48
SPEED KING PC + CARTE	449
TAPIS SOURIS	89

BON DE COMMANDE *TI 70*

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

TÉL.

❑ PC et COMPATIBLE ❑ APPLE II

❑ AMIGA ❑ C 64

❑ ATARI ST ❑ THOMSON Réf.

❑ AMSTRAD CPC ❑ AMSTRAD PCW

LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence
78140 VELIZY

NOM DU JEU	PRIX
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL	

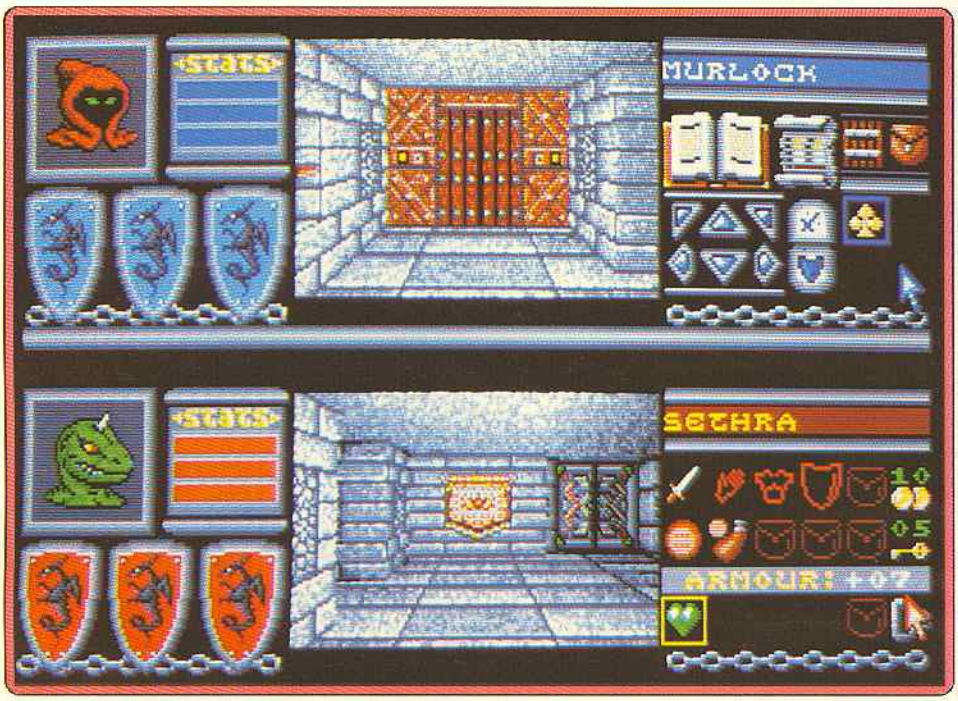
❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE

❑ MANDAT-LETTRE

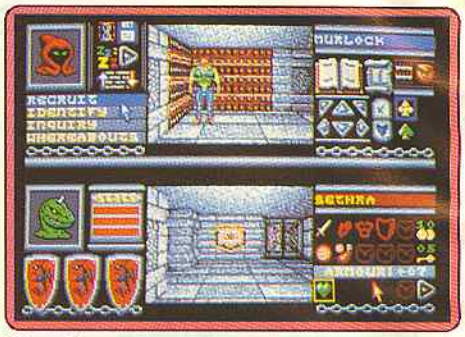
❑ EN CONTRE REMBOURSEMENT (PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)

❑ DISK

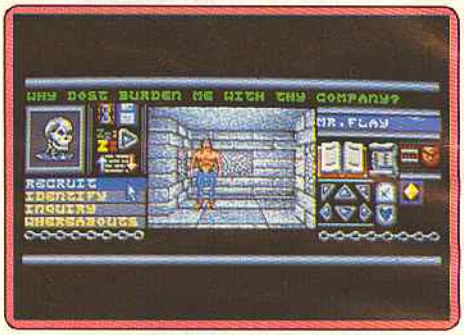
❑ CASS



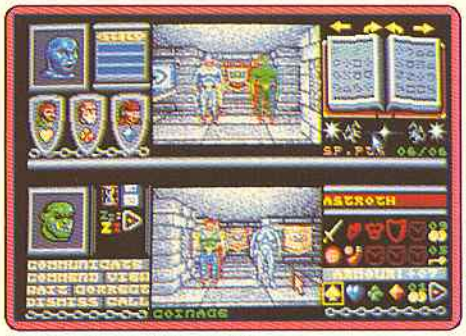
Les deux joueurs tentent de se rencontrer. Utilisez la fonction Call pour vous orienter.



Phase de recrutement.



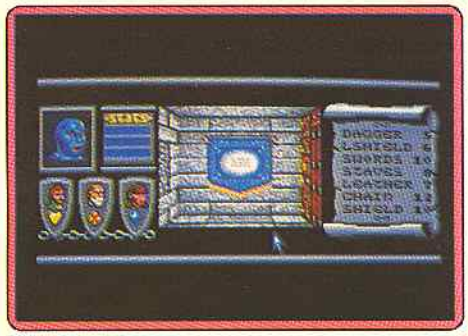
Ecran de jeu en solitaire.



Les groupes sont face à face.



Choix de votre champion.



Lisez les inscriptions.

Bloodwych est plus qu'un simple clone. C'est le premier jeu de rôle où l'on trouve des parties en solitaire ou à deux. C'est en utilisant cette dernière option que nous avons commencé le test (la démarche à suivre est identique en solitaire).

L'écran se divise en deux, la partie supérieure étant octroyée au premier joueur et la partie inférieure au second. Les deux joueurs sélectionnent, tout d'abord, leurs héros parmi les seize champions. Quatre classes sont disponibles : mercenaire (combat), mage (sortilèges), aventurier (personnage multi-classes) et archer/assassin. Les caractéristiques sont classiques comme, par exemple, force, intelligence, agilité. Une fois choisis, les personnages accèdent au hall des champions où se promènent les quatorze autres aventuriers. Les joueurs peuvent recruter d'autres champions pour former leurs groupes (un groupe comprend quatre champions).

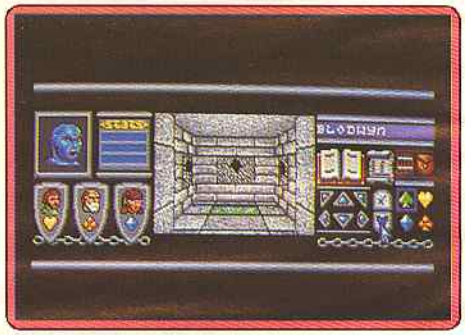
Un système de communication, similaire à celui d'*Ultima IV* et *V*, vous permet de converser avec ses compagnons d'aventure potentiels. Par exemple, il suffit de cliquer sur le mot *communicate* pour établir les contact avec la personne désirée. Vous pouvez lui demander de s'identifier, *identify*, le recruter, *recruit*, commercer avec lui, *trading* (la liste n'est pas exhaustive). La commande *wait* (attendre) permet de donner l'ordre à un personnage de votre groupe de rester en arrière. Si vous voulez le ramener au sein du groupe, cliquez sur *call* (appeler). A noter que cette commande *call* s'avère très utile en mode deux joueurs. Chacun d'eux peut l'utiliser dans le cas où les deux groupes se perdent de vue. Un message apparaît aussitôt chez l'autre, l'informant sur la provenance du cri.

A l'instar de *Dungeon*, l'écran principal offre une vision subjective du jeu, celle du leader de groupe. Tout est intégralement géré par le joystick : contacts, explorations, gestion d'objets, combats, etc. Mais nous vous conseillons d'utiliser le clavier pour les déplacements des personnages (option heureusement prévue pour le jeu à deux).

Dans une partie proprement dite, on retrouve tout ce qui a fait le succès de *Dungeon Master* : déplacements en 3D, combats avec effets visuels (armes et sorts), énigmes, trappes et boutons secrets, etc. Oui, c'est presque une copie conforme de *DM*. La différence : un copain et son groupe d'aventuriers sont là pour partager les mêmes dangers ! En outre, on peut également communiquer avec les monstres ! Toute la stratégie de combat et d'exploration s'en trouve changée. Les deux équipes peuvent se partager les tâches ou agir ensemble. Les personnages évoluent dans un décor riche en couleurs et en détails. Les combats sont fréquents et difficiles, même à deux ! Quant aux énigmes, elles soutiennent efficacement l'intérêt des joueurs.

Bloodwych présente un intérêt de jeu indéniable. Les innovations y sont certainement pour quelque chose. Nous regrettons la qualité très moyenne des graphismes et de l'animation, qui ne grève heureusement pas l'intérêt de jeu. L'utilisation des joysticks, sans être un handicap, n'est pas une idée judicieuse. Néanmoins, les inconditionnels du genre y trouveront leur bonheur.

Dany Boolauck



Ressuscitez vos morts.

Type	*rôle*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

CASH & CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

CASH & CARRY MICRO

Tous nos Prix sont TTC

AMIGA 500 +

PRISE PERITEL

Prix CCM

3490 Frs

Code 1001

POUR A2000
EXTENSION 8 M.O.
Peuplée 2 M.O.
4590 TTC
code P18

POUR A500 & 2000
LECTEUR 5"1/4 1380 Frs
Code P15

20065 - PERFECT SOUND (F) 830 TTC

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 800 FRS Ttc
code R590

AMIGA 500

+ 512K (+horloge)
+ Moniteur Couleur HR
+ Joystick
+Tapis souris

Prix CCM

7490 Frs.

Code 10002

Périphériques et accessoires

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur A1010	1050
10007	Prise Péritel	150
10008	A501 (extension 512K)	1290
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Mps 1230	1480
10011	MPS 1500 C	1990
10012	A590 Disque dur 500	4990
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10017	Extension Spirit 0K	1500
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	1650
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20014	BENCHMARK MODULA 2	1100
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D	650
20020	ANIMATE 3D	990

JEUX

30005	DOUBLE DETENTE	210
30006	Kingdom of England	240
30007	Super Scramble	160
30008	La Légende du Djel	210
30009	NIL	270
30010	DOMINATOR	215
30011	Rola HOT	215
30012	Permis de tuer	190
30019	KULT	210
30020	SILK WORM	205
30024	BLOODWYCH	225
30013	SPACE HARRIER	199
30014	SUPER HANGON	240
30015	DRAGON'S LAIR	340
30016	DRAGON NINJA	225
30017	BLOOD MONEY	265
30018	SAVAGE	199
30023	F16 COMBAT PILOT	219

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

T170

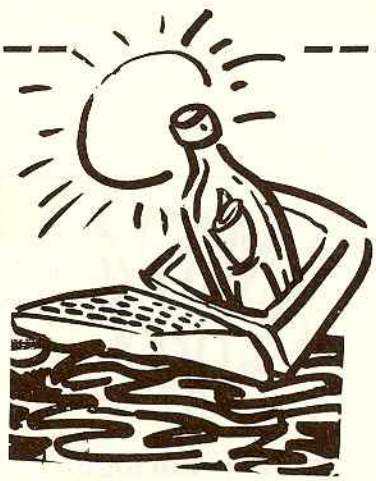
NOM :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Téléphone :
N° VISA/CB :
Date Expiration :

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA		Frais de port	
		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES.



Message in a bottle

Mister Poke

Silkworm (Amiga)

Un super cheat mode *pour* Silkworm. *Maintenez la touche HELP, puis appuyez sur le bouton de tir pour commencer la partie. Non seulement vous disposez maintenant de vies illimitées, mais, si vous appuyez sur les touches 1 à 0, vous passez aux tableaux de 1 à 10. Simple et efficace.*

Savage (toutes versions).

Savage *est un excellent jeu d'action, mais il est loin d'être facile. Si vous êtes frustrés de ne pas pouvoir jouer le niveau 2 et le 3, qui est le meilleur, voici les codes.*

niveau 2 : *SABATTA (SQBQTTQ en azerty.* **niveau 3 :** *PORSCHE.*

Vigilante (Amiga)

Cette excellente conversion d'arcade n'est pas trop difficile et, si on s'accroche, il est possible d'atteindre le dernier niveau sans trop de problème. Mais, si vous n'y arrivez pas, voici un cheat mode *très utile. Faites une partie et, une fois dans le tableau des scores, tapez GREEN CRYSTAL (GREEN CRYSQL en azerty). Vous pouvez maintenant obtenir des vies supplémentaires avec F1 et passer au niveau suivant avec F8.*

Last Ninja II (C 64)

Nous vous avons déjà donné la solution de ce chef-d'œuvre de l'arcade/aventure dans le numéro 65, voici maintenant un poke qui vous permettra d'obtenir des vies illimitées. Ce listing étant assez long, il est conseillé de le sauvegarder afin de l'utiliser de nouveau.

```
0  PRINT CHR$(147)
10 FOR I=304 TO 431:READ A$
20 L=ASC(LEFT$(A$,1)):L-55: IF
L<5 THEN L=L+7
30 R=ASC (RIGHT$(A$,1)):R-R55:
IF R<5 THEN R=R+7
40 V=(L*16)+R:C=C=V: POKE
I, V:NEXT
50 IF C<>14491 THEN PRINT
«DATA ERROR»:END
60 PRINT:PRINT«SYS 373 TO
START»
100 DATA A9,AD,8D,50,92,A9,
3C,8D,5E,17
120 DATA 9D,3C,03,CA,10,F7,A2,
12,4C,F3
130 DATA 3F,A5,EC,29,OF,AA,
BD,54,03,8D
140 DATA 50,03,BD,5A,03,8D,51,
03,A9,AD
150 DATA 8D,FF,FF,4C,F3,3F,50,
52,6C,99
160 DATA BB,0F,92,8F,7C,8A,8B,
90,00,20
170 DATA 2C,F7,38,A9,AB,8D,B1,
03,A9,8A
180 DATA 8D,B2,03,A9,69,8D,B3,
03,20,6C
190 DATA F5,A9,99,8D,40,F2,A9,
01,8D,41
200 DATA F2,20,BF,03,60,A9,BF,
8D,B2,03
210 DATA A9,03,8D,B3,03,A9,30,
8D,09,14
220 DATA A9,01,8D,0A,14,4C,64,
F1,FF,FF
```

Alain Huyghes-Lacour

Messages

EMMANUEL

Dans **Gold Rush**, *je suis bloqué à la rivière, car les bœufs tirant le charriot se précipitent dans le trou et je ne peux pas les arrêter. J'ai bien écrit release oxen pour qu'ils aillent boire... Je n'ai pas réussi à acheter un ticket pour prendre le bateau. Comment fait-on ?*

TKC

Dans **Franck Bruno's Boxing** *sur* CPC, *quel est le code de Peter Perfect ?*

Voici les codes des boxeurs qui le précèdent :

Fling Long Chop : 9J6109NL9
Andra Puncheredov : BDAIOMLB8
Triboul Touble : MH4INFTCA
frenchie : LB8I0BRC8
Antidodean Andy : A15INLNL7

Pour **Nemesis**, *je voudrais un programme d'insensibilité aux chocs et des vies infinies. Pour* **Dragon Ninja**, *des vies et de l'énergie infinies. Dans* **Renegade**, *vous pouvez taper à distance, il faut juste mettre V=5 au lieu de V=3, piste 15, secteur 48, adresse 0040 et V=9 au lieu de V=3 même piste, même secteur, adresse 00A0. Dans* **Tiger Road**, *comment éliminer les têtes de dragons ? Merci.*

PIT AMSTRADIEN

Dans **Nemesis**, *prends l'option deux joueurs, abandonne le premier joueur et ne joue qu'avec le second. Lorsque tu changeras de niveau et perdras toutes tes vies, reprends l'option deux joueurs et tu recommenceras au niveau où tu t'es arrêté. Voici un petit programme pour avoir des vies infinies sur* **Haunted Hedges** *:*

```
10 memory & 3FFF
20 Load Hedges
30 Poke & 8837,199
40 Call &81B0
```

A moi. Des vies infinies pour **Tiger Road**. *Des pokes pour* **Predator**.

SYLVAIN

Dans **Kult**, *que dit le protozork quand tu lui apportes le troisième crâne que tu as gagné ? Dans quelle salle se trouve JULDZ ? Que dit un aspirant quand tu lui rends ce que tu viens de lui voler ?*

PHILIPPE

Comment réussir le 4e tableau des **Goonies** *? Comment ajouter des heures jusqu'à l'infini dans* **Captain Goodnight** *?*

ROY AS THE COBRA

Voici quelques pokes de vie infinie pour C 64. **Albert Paker** *: poke 42109,181.* **River Raid** *: poke 18089,173.* **Cobra** *: poke 13506,173.* **Lode Runner** *: poke 33174,173.* **Madness** *: poke 33280,173.* **Last Duel** *: pour le 1er joueur : poke 33631,173 ; pour le second : poke 33712,173.*

Thunderblade : *stage 1 : poke 8500,173 poke 13135,173 poke 13622,173*
stage 2 : poke 8191,173 poke 11936,173 poke 12423,173
stage 3 : poke 8217,173 poke 11917,173 poke 12404,173
stage 4 : poke 7988,173 poke 11694,173 poke 12180,173

Comment passer le 3e tableau de **Bombuzal ?**

FREDERIC SEGAFAN

Dans **Maze Hunter** *au début du jeu, avant de prendre le bâton rouge, mettez-vous devant et attendez qu'il y ait des ennemis et alors, seulement, saisissez le bâton, vous aurez une vie en plus. Il y a un select round à la page de présentation, appuyer en haut à gauche et sur les deux boutons en même temps.*

Dans **Lombard Rally** *sur* Atari *et* Amiga *pendant la course appuyer sur Escape. Des renseignements sur* **Out Run**.

NICO

Pour Chico (n° 68), dans **Karateka**, *il faut s'approcher de la grille, s'arrêter devant et donner un coup de pied pour que la grille se baisse. Ensuite, pendant que celle-ci se relève, avancez et vous passerez. Dans* **Pirates**, *comment arriver à la fin du jeu avec un niveau élevé (être le marchand le plus riche par exemple) ? Merci d'avance.*

C'EST PECE

Sur CPC, dans **Army Moves II**, *à la fin du stage 6 vous entrez dans la base, resortez vite. A l'extérieur se matérialisez une porte livrant un accès plus simple au coffre. Dans* **Spindizzy**, *comment activer le cheat mode ? Sur ST le cheat mode d'***Afterburner** *: faire une pause, tapez Thunderblade puis 6 : quelques missiles ; T : plus d'armes ; (:niveau suivant ;):niveau précédent ; N : 1 vie.*

NICOLAS ST FAN

Dans **Jeanne d'Arc**, *voici les montants maximum pour vendre les otages anglais :*

Duke de Bedford 4 000 000 ; Duke de Warwich : 2 000 000 ; Duke de Gloucester : 2 000 000 ; Captain Falstaff : 1 000 000 ; Comte de Suffolk : 1 000 000 ; John Talbot : 1 000 000 ; Cardinal de Winchester : 1 000 000.

Pour **Falcon** *sur* ST *pour avoir 500 guns et 8 aim 91s appuyer sur control et X.* **Peter Beardsley's Soccer** *sur Amiga, appuyer continuellement sur le bouton de tir, cela pose problème si les adversaires veulent tacler.*

Sur **Dragon Ninja** *sur* C 64 *taper le listing puis run*

```
10 data 103,176,189,133,252,25,
210,31,247,83,43,120
20 data 52,88,43,120,52,88,223,
194,254,140
30 data 105,161,252,169,149,188,
126,172,11,97,127
40 data 198,52,200,126,85,75,94,
141,214,56,177,63,227
50 data 154,100,63,42,37,47,70,
107,156,216,32,114
60 F or N = 320 to 378 : read ZA :
X=X+A : poke N,A : Next N
70 If X=7255 then sys 320
80 print « erreur de data »
```

AXEL PC MANIAQUE

Dans **King Quest I**, *comment trouver les trois trésors, que le roi vous demande de ramener ? Dans* **Infiltrator** *comment trouver les documents secrets ? Dans* **Ultima III** *que faut-il faire ? Merci.*

FABIEN ATARISTE

Dans **Predator**, *après avoir capturé l'extra-terrestre, je ne sais plus quoi faire ? A quoi sert la radio ? Dans* **Tiger Road** *que faut-il faire au neuvième tableau pour passer la tête de mort qui vous aspire ? Merci.*

FRANÇOIS, THE POOR SEGA MASTER

Dans **Phantasy Star** *où peut-on trouver des bonbons pour le gouverneur ? Sur la planète Palma, où trouver un véhicule ? Où se trouve le professeur Lureno sur Palma ? Merci.*

FREDO

*Dans **Sram**, sur PC, comment avoir la flèche ? J'ai entendu dire que c'était sur l'île des marais, auquel on accède avec la liane, mais cela ne marche pas, il dit que je ne tire pas ou que j'ai le vertige. Que faire, c'est le dernier élément qui me manque. Comment atteindre le centaure ? Merci.*

STÉPHANE

*Dans **Miracle Warriors**, je possède toutes les armes spéciales, mes trois compagnons, le parchemin complet et les items, sauf les clefs : est-ce à cause de ces dernières que je parviens à rentrer dans les monuments du pays maudit (après l'océan orageux d'Athéos) ? Si oui, où les trouver ? Quel est le deuxième nom de Saria ? Où trouver la dernière formule magique ? Merci aux Segafans.*

FLAGADA JOYSTICK

*Voici quelques trucs pour **Karate Kid II** : pour passer les cinq premiers tableaux, appuyer sur P. Pour vaincre Chozen, après avoir mis son taux de vie à zéro, changer la position du joystick aussi vite que possible (en tournant) pour donner de la vitesse au tambour, tout en appuyant constamment sur le bouton. Pour interrompre la partie, F1. Pour avoir les scores, F2. Dans **Altaïr**, quelqu'un pourrait-il me donner des trucs ? Merci.*

BARBARE ANAR

*Dans **Carrier Command**, pour gagner doit-on obligatoirement prendre toutes les îles ? Sur quelle île l'ennemi a-t-il construit sa base ? Enfin un gros truc me tracasse et m'empêche de continuer : quand j'arrive sur mon île de réserve pour me ravitailler, l'ordinateur me dit que le drone de ravitaillement n'est pas disponible. Que faire alors ? Le manuel ne mentionne pas cet incident. Pourtant mon réseau a cinq îles de ressources et deux usines. C'est triste car pour passer le temps j'organise des batailles entre les Walrus et mes Mantas et je finis par toot détruire. Merci.*

FABIEN, THE FAN OF SEGA MASTER

*Dans **After Burner**, comment passer le stage 12 et 13 sans se faire toucher par les missiles ? Dans **Ghost House** comment attraper les épées sans se faire toucher ? Dans **Quartet** si vous voulez un tir plus puissant, appuyer 14 fois sur pause à la présentation. Dans **Shinobi**, mettez votre touche D en bas, appuyez sur le bouton 2, vous aurez un select round.*

AMSTRADAMUS

*Comment sortir du complexe du vaisseau dans **Future Knight** ? Dans **Batman II**, je trouve l'otage, mais comment le délivrer ? Qui peut m'aider pour le 2e niveau de **Platoon** ? Dans **Short Circuit** que faut-il faire, je n'y comprends rien ?*

PATRICK, ÎLE DE LA RÉUNION

*Je suis bloqué dans **A320** et dans **Apollo 18** sur C 64. Pourrais-je avoir des renseignements sur **Asterix chez Rahazade** ?*

ROMU

*Voici quelques astuces. Dans **Emmanuelle**, pour trouver la seconde statuette, il faut plonger du haut des falaises. La première est au début du jeu. Il faut aller sur la plage. Un bateau est ancré au loin. Une fois à bord un homme vous demandera ce que vous voulez, répondez « je cherche l'aventure », il vous remettra quelque chose. Ensuite allez au casino, achetez un cigare, et donnez-le à l'homme assis à côté d'une dame. Vous lui remettez le paquet et en échange il vous donnera la statuette. Dans **Rocket Ranger**, il y a cinq agents secrets dans cinq pays différents. Certains pays n'ont pas d'agents secrets mais des bases. La fusée que vous devez construire contient cinq parties à trouver dans cinq pays. Pour réussir, il faut aller dans tous les pays, trouver les cinq parties de la fusée, détruire les bases et récolter 500 kg de lunarium pour accéder à la base lunaire. Si vous vous trouvez bloqué aux Etats-Unis parce que vous n'avez plus de lunarium et si vous avez la chance d'avoir un agent dans un pays avec du lunarium, demandez-lui d'organiser la résistance pour pouvoir vous envoyer du lunarium. Il faut 500 unités de lunarium. Chargez la fusée le plus tôt possible, avant d'avoir trouver les cinq morceaux de la fusée, car une fois les morceaux trouvés, Jane et son père sont envoyés sur la Lune et alors il ne vous reste plus beaucoup de temps pour les rejoindre. Pour décoller, il faut appuyer sur fire à chaque fois que vous entendrez le bruit de pas. (Il faut le faire à chaque pas sinon Rocket Ranger recule.) Ensuite pousser le joystick en avant.*

Central Point Software

PC TOOLS 5

EXPLOITEZ ☒ Retrouvez les fonctions de PC TOOLS DELUXE 4 dans la nouvelle version 5 : formatage, copie, récupération de fichiers "UNDELETE" etc.

DÉCOUVREZ ☒ Lancez PC SHELL et PC TOOLS retrouve une nouvelle jeunesse : menus déroulants, fenêtres mobiles, commandes par souris...

ACCÉLÉREZ ☒ PC CACHE inclus dans PC TOOLS 5 améliore le temps de réponse de vos disques.

OPTIMISEZ ☒ COMPRESS rend les fichiers contigus : en défragmentant vos disques vous accélérez les performances de votre ordinateur.

SAUVEGARDEZ ☒ Pas de mauvaises surprises après un désastre : fiable, sûr, rapide, PC BACKUP sauvegarde vos fichiers en un clin d'œil.

CUISEZ ☐ Avec tout ce que vous savez déjà sur PC TOOLS 5, vous ne pouvez que bouillir d'impatience ! ... Normal !

RÉCUPÉREZ ☒ Armez-vous d'outils puissants pour récupérer vos disques accidentellement formatés ou endommagés et les fichiers effacés par erreur !

SÉCURISEZ ☒ Trois nouveaux outils de sécurité pour vos données : MIROR sauvegarde les fichiers, AUTO SAVE mémorise le travail en cours, PC SECURE crypte et condense des fichiers.

TRAVAILLEZ ☒ DESKTOP : c'est 3 calculatrices, un agenda, un organisateur d'idées, un traitement de texte avec publi-postage et vérificateur d'orthographe, un programme télécom... De nouveaux outils résidents en mémoire pour travailler mieux tout simplement !

PC TOOLS DELUXE 4.3

★ Elu ★ must 89 de Soft & Micro

MICROS D'OR 1989 nominé

Contactez-nous pour la mise à jour à prix réduit !



PC TOOLS DELUXE 5 en Anglais pour IBM PC, XT, AT et PS2 est livré sur disquettes 5" 1/4 et 3" 1/2 (non "protégé"). Compatible Novell et Token Ring.

COMPUMART

3 rue l'Olive 75018 PARIS
Tél. : (1) 42.02.08.08 - Fax : (1) 42.02.03.74
Télex : 250 303 - Calva-Com : PCM10
Minitel : 36 14 n° ★ 193130158

VERSION MACINTOSH PC Tools MAC Disponible en Anglais

BON DE COMMANDE à retourner à COMPUMART 3 rue l'Olive 75018 PARIS - Tél. : (1) 42.02.08.08

☐ Je désire recevoir .....exemplaire(s) de PC TOOLS DELUXE version 5.5 en Anglais à 1.054 F HT l'unité soit 1.250 F TTC + 40 F de port
☐ Je désire recevoir .....exemplaire(s) de PC TOOLS DELUXE version 4.3 en Français à 717 HT l'unité soit 850 F TTC + 40 F de port
☐ Je désire recevoir .....exemplaire(s) de PC TOOLS DELUXE version MAC en Anglais à 717 F HT l'unité soit 850 F TTC + 40 F de port

Ci-joint paiement par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire Nom : _____
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration |_|_| |_|_|
☐ Contre remboursement (Ajouter 40 F de frais).
Date Signature

Nom _____
Société _____
Adresse _____
Ville _____
Code Postal |_|_|_|_|_| Tél. : _____

TL 70

HERVÉ

*Pour Wasp/Spellmix (n° 67), dans **Purple Saturn Day**, pour gagner au Tronic Slider, harcèle ton adversaire en le frappant dès qu'il a un peu d'énergie. Il sera furieux et te poursuivra, attends alors qu'il ait beaucoup d'énergie et fais demi-tour, accélère et fonce-lui dessus de face. Il perd son énergie à chaque choc et toi tu la gagnes. Dans **Voyager 10**, quelqu'un pourrait-il me dire comment envoyer des messages radio et comment dialoguer avec les personnes. Je me pose sur une planète pleine de canons ennemis, impossible de les détruire. Je n'arrive pas à savoir d'où vient le message radio, ni à me déplacer sur le sol de la planète. Merci.*

BRUNO PUJOL

*Dans **Legend of Zelda**, nous sommes deux à être bloqués au même endroit depuis plusieurs mois : nous avons les neuf fragments du Triforce, délivré la princesse Zelda, après avoir tué le ganon et commencé le deuxième parcours. Nous avons découvert les labyrinthes 1 (boomerang en bois), 2 (sifflet), 3 (boomerang magique). Nous aimerions savoir si on a oublié un élément dans un des trois labyrinthes. Où se trouve le quatrième labyrinthe ? Merci d'avance.*

STEPH AND DAV

*Help us ! Qui pourra nous donner pokes, bidouilles, renseignements dans **Night Hunter** et **Dragon's Lair**, gagnera notre estime. Dans **Dragon's Lair**, comment passer entre les roches du milieu ?*

ANONYME I

*Dans **Barbarian II**, sur ST, comment ouvrir les portes à herses du donjon, après avoir pris la clef. Merci.*

JIG LE FOU

*Dans **Pandora**, comment faire pour désactiver les champs d'énergie qui nous empêchent de passer ?*

PIERRE SOGNO

*J'aimerais avoir des renseignements sur **Alien Syndrome** sur ST, j'arrive à atteindre beaucoup d'otages du premier niveau, mais est-il possible de ralentir le timer, afin de réussir à libérer tous les otages et de passer au deuxième niveau ?*

LAURENT FELTEN

*J'aimerais des codes de vies infinies pour **Ikari Warrios, Opération** et **Thunderblade**.*

MATTHIEU DES ANTILLES

*Dans **Tiger Road**, sur ST, est-il possible de reprendre une partie à l'endroit où l'on s'est arrêtée ?*

GUY

*Sur CPC, j'aimerais des pokes pour **The Living Day Lights, Games Over II** afin d'avoir des vies infinies ou de l'énergie illimitée. Dans l'**Affaire Vera Cruz**, je réussis la première partie, mais pas la seconde. Help !*

*Pour **Infiltrator**, si le voyant R est allumé, un missile avec guidage radar va vous atteindre, appuyer alors sur C. Si le voyant H est allumé, c'est un missile à infrarouge, appuyer alors sur H pour les faire disparaître.*

JEAN-YVES

Sur PC. Je vais à mon tour aider les bloqués du joystick avant qu'ils ne piétinent leurs jeux en vociférant des insanités devant leur pudique bécane qui risquerait de s'en mordre les circuits. Toutes ces bidouilles sont à faire si possible avec le grand magicien, le seul dieu que tout truqueur implore, le roi de la disquettologie (science et étude de la disquette) : PCTOOLS. (Un autre éditeur peut aussi faire l'affaire : NDLR).

***Times of Lore** (immortalité) : chercher dans LORE.EXE la chaîne 80 3E 58 2D 00 75 03 à remplacer par C6 06 58 2D C0 EB 03.*

***Arkanoïd** (immortalité) : chercher dans E.EXE la chaîne FE 0E 4A 02 74 0B à remplacer par C6 06 04 02 04 90.*

***Bob Winner** (pseudo-immortalité) : chercher dans BOB.EXE la chaîne A0 B6 27 3C 13 74 à remplacer par E9 B8 00 3C 13 74 ; mais aussi 05 FF 01 00 00 00 00 00 00 00... à remplacer par 05 FF 01 A0 B6 27 C6 06 93 38 09 E9 3D FF. C'est un peu long mais ça peut être utile : vos vies resteront au moins à huit mais les tests en fin de tableau sont obligatoires.*

GEORGES ALAIN

*Dans **Rambo II**, je me trouve face à une porte électrifiée à la section 1 et, pour continuer, il me faut la franchir, mais c'est impossible. J'ai essayé tous les objets que Rambo porte sur lui... Je suis découragé. Dans la notice, on dit que les gants en caoutchouc vous protègent contre les décharges électriques. Mais je ne trouve pas ces gants. Merci.*

COYOTTE HILARE ET TITANIC CYBORG

*Dans **Batman** : que faut-il faire ? Pour **Voyageurs du temps**, comment prende l'objet qui est sous l'oreiller, dans la chambre ? Où trouver le téléporteur ? Comment ouvrir l'armoire cadenassée ? Tous les renseignements sont les bienvenus.*

ARNAUD ALESSANDRA

*Sur ST, voici des codes de vies infinies (pour effectuer ces changements, se munir d'un éditeur de secteur) : dans **Thundercats**, rechercher la série d'octets 600CS379000470E8 et la remplacer par 600C600400047058 ; dans **Bionic Commando**, éditer le fichier Bio Nic Dat et, en $A4, mettre $0006 à la place de $0080 ; dans **Buggy Boy**, pour rallonger de deux minutes le temps, secteur 22, ligne 270, colonne 3, remplacer l'octet $46 par $70 ; dans **R-Type**, ouvrir le fichier R-Type Dat, rechercher 33FC00050001 et remplacer par 33F37FFF0001 ceci 3 fois dans le même fichier ; dans **Trantor**, chercher la chaîne 79005A0000 dans le leader et la remplacer par 7900FF0000 ; dans **Luxor**, en $2106 remplacer 04790001 par 00790000, et en $236A remplace 04790002 par 04790000 ; dans **Beyond the Ice Palace**, éditer le fichier Ice. Prg et mettre en $3AA les octets $6008, en $19D l'octet $07.*

*J'aimerais avoir des vies infinies pour **Opération Wolf**.*

ANONYME II

*Sur PC dans **Leisure Suit Larry II**, comment fait-on pour construire la bombe sur le cratère du volcan ? Je suis à bout. Merci d'avance.*

BLACK PANTHER

*Sur ST, dans **Barbarian** de Palace Software, voici les commandes. Vers le haut : saut ; vers le bas : accroupi ; vert le haut à droite : protection du corps ; vers le haut à gauche : protection de la tête ; vers le bas à droite : roulade en avant ; vers le bas à gauche : roulade en arrière. Avec le bouton vers le haut : coup à la tête ; vers le bas : coup dans les jambes ; vers le haut à droite : coup de tête ; vers le haut à gauche : toile d'araignée ; vers le bas à droite : coup de pied ; vers le bas à gauche : coup au-dessus de la tête. Dans **Barbarian** de Psygnosis : tapez au début du jeu : 04-08-59 puis Return. A moi, pour **Cybermind** qui peut me donner des mots de passe, je ne connais que Riddle pour le stage 11 et Cyborg pour le stage 21. Des vies infinies pur **Nebulus, Titan, Iss, Krypton Egg**. Sur Sega y a-t-il des Round Select pour **Rastan** ? Merci.*

BRUNO LE SEGAMANIAQUE EN FOLIE

*Dans **R-Type**, au 7e niveau, se mettre en bas à gauche en faisant attention de ne pas se cogner, une fois arrivé à une décharge. Une fois que tout se sera calmé, il ne vous reste plus qu'a ramasser les bonus en bas. Au 8e niveau, lorsque vous serez devant Bydo, il faut se mettre près de la bouche en faisant très attention à la tornade. Lorsque la bouche s'ouvre, lancer le droïde, dégagez-vous vite et tirez sans arrêt. Qui peut me donner des trucs pour **Space Harrier 3D** et **Thunder Blade** ? Que veut dire le message lorsqu'on le fait 7437481 au test son dans **Space Harrier 3D** ? Comment détruire le Paladin dans **Zordol the Sword** ? Des trucs pour **Miracle Warriors**, please.*

MAGNUS

*Dans **The Colony**, quel génie a réussi à survivre plus de trente secondes dans le cube ? Cet être exceptionnel pourrait-il me donner son truc ? Dans **Uninvited**, pour éliminer la scarlett, il faut chercher la bouteille « no ghosts » dans le débarras du haut, redescendre, l'ouvrir et verser le contenu sur elle. Pour les loups de la chapelle, il faut dire à la porte : « instantun illuminaris abraxas ». Pour ouvrir la seconde porte de la chapelle, il faut dire à la tête : « specan heafod abraxas ». Dans la chapelle, si on retire la croix de l'autel, celui-ci se déplace et découvre une sortie. La clef des armoires fermées se trouve dans une chaise du salon. Avec la hache, on fend la chaise pour ouvrir la boîte de liège, il faut la jeter au feu. On allume une bougie à l'aide des allumettes du débarras de la cuisine puis on met le feu aux bûches du salon. Maintenant à moi. Comment donner de la nourriture au diablotin afin qu'il me donne sa clef ? Comment éviter le fantôme lorsque l'on sort par la seconde porte de la chapelle ? Comment faire sortir le fantôme (pièce à côté de la cuisine : on tourne la langue) afin d'accéder au coffre-fort ? Comment tuer l'araignée du trou noir (chapelle : nouvelle issue ?) Comment faire le mélange or-argent-mercure pour obtenir une clef ? J'ai le mercure, mais où trouver l'or et l'argent ? A quoi sert l'annulette ? Merci à tous ceux qui auront la démence de m'aider.*

OLIVIER

*Dans **Bio Challenge** sur Amiga, que doit-on faire pour vaincre le gardien du 1er niveau ? Dans **Interceptor F-18**, quel est le but de la 3e mission ? Merci.*

LOULOU BECANE

*Voici quelques pokes. **Jaws** : poke 15955,0 sys 2961*

***Ninja Massacre** : poke 13700,00 sys 2062*

***Ninja Commando** : poke 10457,173 sys 14848*

***Dominator** : poke 2293,165 sys 2110 reset sys 2110*

***Silkworm** : poke 4624,32 poke 4625,16 poke 4626,08 poke 2064,169 poke 2065,03 poke 2066,141 poke 2067,22 poke 2068,79 poke 2069,141 poke 2070,23 poke 2071,79 poke 2072,96 sys 2336.*

Oxxonian *: poke 16194,165 (vies) poke 15982,165 (temps) poke 16145,0 (tractions) poke 16085,133 poke 16108,0 (poussées) sys 8192.* ***Navy Moves*** *1re partie : poke 5851,173 sys 3584. 2e partie poke 40906,173 (vies) poke 40885,173 (flammes) poke 40784,173 (tirs) sys 7088.*
Je cherche des pokes pour ***Thing On Spring*** *et* ***Super Scramble****. Sur Amiga, le code pour la seconde partie de* ***Navy Moves*** *est 786 169. Pour avoir des vies infinies dans* ***Vigilante****, il suffit de taper Green Crystal dans les High scores puis F1 pour augmenter le nombre.*

FABRICE THE SEGAHELP

A Cédric (n° 68), dans ***Black Belt****, pour tuer Rita, envoie-lui un grand coup de pied, lorsqu'elle vole. Puis donne-lui des coups de pied et de poing. Pour Wang, attaque avec des petits coups de pied et achève-le avec des coups de poing.*

ANONYME III

Dans ***Fist****, le décor change-t-il ? Que faut-il faire dans* ***Thanatos****, des pumas m'attaquent devant le troisième château ? Comment attraper les gouttes de couleur dans* ***Wizball*** *? Peut-on avoir de l'énergie dans* ***Airwolf****,* ***Predator****,* ***Antirad*** *? Merci.*

CYRILLE

Pour Skull (n° 68), dans ***Renegade*** *voici un poke pour avoir du temps infini : poke 41114,165 sys 41931. Pour Big Chamoulot (n° 68), les autres codes d'****Eliminator*** *sont Doinok, Enigma, Flipme, GeeGee, Handle, Icicle, Jamin, Kikong, Lapdog et Mikado pour le dernier niveau. Pour l'exorciste, dans* ***Gauntlet II****, il n'y a pas de dragon. Que faut-il faire dans la* ***Panthère Rose*** *? Avez-vous des pokes pour* ***Off-Shore Warrior*** *? Comment passer les tentacules dans* ***Salamander*** *?*

DAVID

Je suis bloqué dans ***Millennium****. J'ai envoyé un Grazers sur la ceinture d'astéroïdes qui est riche en minerais, dont j'ai besoin pour coloniser les planètes. Mais une fois l'orbitre autour des astéroïdes achevée, je ne trouve plus le Glazers et je ne sais où cliquer pour le retrouver et prendre les minéraux.*

CAID

Pour Skull dans ***Renegade****, pour battre la grosse Bertha, il faut s'en éloigner. Elle te court après. Dès qu'elle est proche, saute et donne-lui un coup de pied. Les autres prises sont bonnes elles aussi, mais elles lui enlèvent moins d'énergie. A moi, dans* ***World Games****, comment réussir le Log Rolling ? Dans* ***Hypersports****, comment passer l'épreuve d'haltérophilie ? Dans* ***Game Over****, comment finir la 2e partie ? Dans* ***Western Games****, comment traire la vache et danser ? Dans* ***California Games****, comment fait-on pour la walp pipe et le flying disk ? Des pokes pour* ***Asphalt****,* ***Billy la Banlieue****,* ***Knack Out*** *sur CPC ? Merci.*

F.A.N. 464

Quelques conseils pour ***Skateball****. Avant toute chose, il faut savoir que tirer en diagonale est payant à tous les coups. Pour les niveaux 1... niveau 5 : avancez le joystick vers l'avant, avant de voir votre joueur, ainsi vous gagnerez pratiquement à tous les coups d'envoi. Pour le niveau 1, lorsque votre joueur arrive au niveau de l'arc de cercle (du terrain adverse bien entendu), orientez votre joystick en haut et à droite simultanément, longez le mur en le frôlant, attendez d'être pratiquement au bout du terrain pour tirer (repérez-vous grâce au trait sur le mur) en diagonale. Par les niveaux 2 et 3, après l'envoi, frôlez les obstacles sur la gauche du joueur (vers le mur). Pour le niveau 4, attendez d'avoir passé les obstacles et agissez comme au niveau 1. Pour le niveau 5, allez à gauche des obstacles, dès que vous avez le ballon, n'attendez pas, le peu de temps gagné vous permettra de tirer. Pour le niveau 6, laissez votre joystick et attendez que l'ordinateur soit un peu avant la ligne médiane. A*

NOUS SOMMES N°1 CHEZ NOUS



Grâce à notre puissance d'achat, vous êtes privilégiés dans les pays de l'Adour où nous sommes leader.

PROMO :
ATARI 1040 STF 3.990 TTC
MONITEUR COULEUR THOMSON
Hte Rés. 1.490 TTC

BAYONNE
PAU
TARBES

BASE 4
La micro facile

43, av. J.L. Laporte
64600 ANGLET - 59.52.47.51
57, bd Lacaussade
65000 TARBES - 62.51.36.13
11, Rue Samonzet
64000 PAU
Tél. 59.83.78.78

EDI.G

Qui n'a jamais fait une bonne affaire au marché aux puces?

Ch1PoKaZ

Le big broker.

42 08 12 90
8 boulevard Magenta 75009 Paris
3615 Code Chipokaz
98 46 02 85
8 rue Jean-Marie Le Bris 29200 Brest

BELEBEAU & VRANCEX

ce niveau du terrain, poussez votre joystick vers l'avant, jusqu'à ce que vos le renversiez. Vous aurez l'agréable surprise de le voir s'empaler sur la boule. Peut-être pas très sportif mais efficace. Pour le niveau 7, agissez comme pour le niveau 5, mais passez au ras de la fosse, c'est le seul niveau où la méthode ne fonctionne pas à tous les coups. Pour le niveau 8, agissez comme au niveau 1. Pour le niveau 9, passez entre les fosses puis orientez-vous en haut et à droite jusqu'au bord du mur et tirez. Pour le niveau 8, ne touchez pas le mur. Pour le niveau 10, agissez comme aux autres niveaux. Pour le niveau 11, comme le 9. Le niveau 13 est délicat, agissez comme pour les autres, mais là vous n'avez que peu de place. Ensuite, les niveaux sont les mêmes. A moi. Des trucs pour **Pharaon**, je suis coincé dès le premier niveau. Merci.

PETER THE SEGAFAN

Dans **R-Type**, les trois options ne vous mènent peut-être pas très loin. Mais il est possible d'en rajouter : après le Game Over, l'écran avec le compte à rebours apparaît, faites alors tourner le Control-Pad dans le sens des aiguilles d'une montre assez vite et vous obtiendrez des crédits (vous ne pouvez pas en mettre à l'infini). Si vous faites tourner le Control-Pad dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous obtiendrez le music test.

BIG BOSS

Dans **Denaris** sur C 64, comment tuer le 2e poisson au niveau 9 ? Y a-t-il des pokes pour ce jeu et **Exploding Fist II** ?

AXEL ET ALEXANDRE

Nous sommes coincés dans **Lucifer's Realm**, nous les preux aventuriers du clavier. Comment réussir à ne pas perdre la lampe qui glisse de nos mains huileuses après avoir franchi la grotte des chauves-souris ? Où se trouve ce maudit Hitler afin de lui donner le disque ? Peut-on franchir la porte gardée par l'assassin d'Abraham Lincoln ? Aidez-nous.

THE PEGASUS

Quel est le chemin à suivre dans **Rambo III** pour trouver le colonel Trauman au 1er niveau ? Dans **Castel Warrior**, y-a-t-il une technique pour anéantir le monstre final du 1er niveau ? Dans **Navy Moves**, à quoi servent les ordinateurs de la base ? Dans **Kult**, peut-on rejoindre la grotte à partir de la mare des Delios. Help me please.

DIDIER

Dans **Fish**, j'aimerais savoir à quoi sert le poster qui se trouve à proximité de l'Abbey. J'ai trouvé une pièce secrète (atlar room) dans laquelle il faut une gargouille. Elle se trouve au-dessus du ruined transept, où l'on peut se rendre grâce au banc trouvé dans la ruined nave. Mais je n'arrive pas à prendre la gargouille. Help. Dans **les Portes du temps**, prenez les lunettes, la carte plastique, le shaker... Aller au sas de sortie, mettez les lunettes et lisez la carte. Vous verrez le code qu'il faut taper. Une fois sorti, utilisez le shaker sur le bloc de glace, vous ferez ainsi une rencontre primordiale. Vous pouvez maintenant utiliser les portes du temps. Pour accéder au château d'Ecosse, il faut aller chez les Incas et utiliser les paralysopulseurs sur le prêtre. Vous trouverez alors un costume et une flûte de pan. Retournez en Ecosse et jouez un air au lutin.

ROGER WILCO & FETHI

Dans **Police Quest I**, vers la fin du jeu, après que Morgan m'ait parlé du Black Book, je bloque. Je sais qu'il y a quelque chose à faire dans l'entrepôt de carton de l'hôtel, mais je ne sais pas quoi ? Merci.

JOHN

Dans **Legacy Of The Ancients**, j'ai récupéré les quatre jewels. Je n'ai plus qu'à trouver la forteresse, a priori en faisant emmener par Pégase. Comment lui parler, c'est-à-dire où se trouve le diamond coin ? Si celle-ci se trouve dans le 4 Jewel Dungeon, où puis-je trouver un autre ruby coin pour y retourner ? Merci.

OLIVIER

Dans **Bard's Tale** sur ST, je cherche la case contenant le carré d'argent ? Les mots de passe pour accéder au 4e niveau de la Tour de Mangar. Merci.

UNKNOWN

Dans **Hybris**, démarrez le jeu puis entrez, commandez et cliquez le bouton Feu, quand le jeu commence. Attendez quelques instants puis appuyez sur F10. Dans **Arkanoïd II** sur l'écran High Scores, entrez le nom Debbie S pour avoir des vies infinies. Dans **Dragon's Lair**, pour voir tous les tableaux en mode démo, appuyez simultanément sur Esc R = L N 7 (clavier azerty) vous pouvez rentrer le code à n'importe quel moment du jeu et Dirk continuera seul à défier tous les pièges.

LO THE STBOY, PCBOY, AMBOY

Dans **Zombi**, ne pas laisser traîner les cadavres que vous venez d'abattre. Tout sert. Faites attention. Si vous regardez l'horizon, vous trouverez la solution à vos problème. Dans **le Maître des âmes**, de tous les membres de votre équipe, il faut désigner un porteur de clefs. Le voleur connaît en général des astuces pour ouvrir une porte. Prenez les clefs de la cuisine et de la salle des gardes pour passer au second niveau. Les fioles à tête de mort redonnent des points de vie. Le sage est un personnage éclairé. Dormir est parfois une solution. Pour libérer le chien-loup, il faut aller à l'armurerie. Sur ST, dans **North Star**, pour des vies infinies, éditez avec un éditeur de secteur le fichier North. TOS et en $290 mettre les octets $7FFF à la place de $0004.

A moi, dans **Orphée**, comment prend-on les clefs de rubis ? Dans **Top Secret**, comment entrer dans le cimetière, quel est le mot de passe et que doit-on écrire pour tirer avec le revolver, à quelle dame doit-on donner la fleur ? Dans **King's Quest I**, où est le bouclier ? Merci à le (la) Tiltman (woman) qui me répondra.

THOMAS

Pour **Captain Silver** sur console Sega, appuyer simultanément sur le sélecteur de direction (haut droit) et sur les boutons 1 et 2, après un Game Over et vous recommencerez trois fois le dernier tableau joué.

POOL SOFT

Dans **Police Quest** sur PC, que faire sur les lieux de l'accident ? Dans **Crash Garett** sur PC, quelle est l'astuce pour réussir ? Que faut-il faire dans **Infiltrator** sur PC ?

OLIVIER LE CINGLE

Je voudrais savoir si on peut avoir des vies infinies sur **Pac Mania**, **Thunder Blade**, **Tennage Quenn**. Des pokes pour **International Karaté** sur ST.

COMMANDER MATHIEU

Voici quelques trucs en vrac. Pour **Hybris** : tapez Discovery suivi de la barre espace et vous aurez un tableau de bonus. **Elite** : avant le saut hyperspacial, passez sur la carte locale ou galactique, cliquez sur l'étoile la plus proche de vous (économie de carburant). Mettez maintenant le curseur sans cliquer sur votre destination réelle. Appuyer sur H puis sur D, les coordonnées changent et en avant la musique ! Cela fonctionne sur Amiga et ST. Dans **Gold Rush** : allez devant votre maison près de la grille, tapez Use Key. Ensuite devant la porte : Use Key. Entrez près du bureau, tapez Close Desk, Look Paper, Take Statement, Look Statement, vers la table Look Album, Take Photos, sortez. Allez à la banque, 2e guichet, Take Money, donnez le numéro, (statment), allez à la poste, Ring, Take Letters, Open Letters, Read Paper, sortez. Trouvez le notaire real estale, tapez Sell House, allez sur les docks, entrez dans le bâtiment, près des papiers, Look Paper, allez chez vous , approchez le real estate, il vous parle et vous demande si le prix vous convient. Tapez yes. Filez au journal, près du Boss, Resign, ensuite chez Léonard, achetez un ticket. Ensuite au bateau, tapez Give Ticket, et hop en avant pour l'Ouest !

A moi, dans **Elite**, comment utiliser les fuel scoop ? Dans **Bio Challenge**, à la fin du 1er niveau, je n'ai jamais assez de munitions. Dans **Netherworld**, je passe le 1er niveau, mais après que faire ? Dans le **Manoir**, des aides sur Amiga. Dans **les Portes du temps**, comment entrer dans le château et la caverne. Dans **Defender of the Crown**, comment gagner dans les tournois ? Merci à tous.

FABIENNE

Dans **Kult** , pour trouver les cinq crânes et accéder au grade de divo.

De profondis : (objet utile : corde), attendre, utiliser corde pour attraper crochet au lasso (ou pouvoir psy mouche), attendre, sauter sur monstre, attendre.

Le pendu : (objet utile : lanterne ou pouvoir psy hypervision), accrocher corde gauche, pousser levier, examiner creux.

En présence du scorpion : (objet utile : mouche en pierre), parler statue, ouvrir porte en face, ramper, offrir mouche, embrasser, refuser, araignée bleue, sortir, mettre araignée rouge dans bouche ouverte, passer trappe.

Les jumeaux : (objet utile : gobelet), inspecter fontaine, appuyer sur œil, remplir gobelet, aller salle serpents, ouvrir serpent gauche, vider gobelet dedans, prendre dé, ouvrir serpent face, mettre dé dedans, prendre porte face, lever la 1re et 3e main de la ligne du milieu, appuyer sur tête serpent, examiner gravure, aller salle fontaine, examiner cube, soulever cube ayant un dessin identique à celui de la gravure.

Le mur : (objet utile : poignard), aller sur zone 3, aller sur zone 2, porte droite, monter sur marche, mettre poignard dans fente, prendre passage droite, plonger main dans trou.

Un conseil : sauvegarder régulièrement la partie, surtout avant d'échanger un objet dans l'échangeur, cela vous permettra de recommencer si vous n'avez pas choisi le bon crâne.

Deuxième partie

Prendre le passage des fidèles après avoir montré l'œuf. Aller dans le parvis. Grâce au brouilleur d'esprit, endormir le protozorcq barrant le passage au-dessus à droite.

Entrer dans le passage, aller à gauche, examiner la gravure, appuyer sur l'œil, télékinésie sur le levier, scanner et entrer par la trappe. Ensuite, toujours tout droit jusqu'à la caverne où se trou-

vent les deux personnages. A propos, la momie est-elle utile à quelque chose ? Je lui donne à boire et à manger, elle ouvre les yeux, puis que faut-il faire ?
Prendre le passage de gauche, puis toujours tout droit. On se trouve ensuite dans le réfectoire. Si l'on veut retourner dans la galerie, psy mouche sur la trappe.
Et après, je demande de l'aide car je suis complètement bloquée. Comment retrouver la deuxième statuette, comment libérer Tai Fai sans être attaquée par elle. Au secours.

ALAIN LE FRUSTRE

Dans **King Quest I**, j'arrive à trouver le coffre (facile), mais lorsque je ramasse le miroir, comment sortir du territoire des lutins (petites bestioles qui vénèrent les trèfles à quatre feuilles). D'autre part, que faire avec la chèvre, comment prendre l'instrument du bûcheron, quelle est la réponse à la question de l'ermite et surtout, comment trouver le troisième objet ?
Pour **King Quest II**, une fois la rivière empoisonnée traversée, comment arriver jusqu'à la porte du château sans se piquer sur une épine (et ainsi périr bêtement prématurément à la fleur de l'âge alors que toute la vie nous attend et surtout une troisième clé) ? De plus, à quoi sert la grand-mère ?
J'en réfère donc aux plus hautes instances tiltiennes pour délivrer un fan des **King Quest** qui reste bloqué (à sa plus grande honte), et qui c'est déjà rongé tous les ongles, arraché tous les cheveux et qui a même insulté une malheureuse disquette, bien que la pauvre n'y soit pour rien (et je lui présente mes excuses publiquement).

ALAN, THE SIERRA EXTERMINATOR

Pour Laurent (n° 68), dans **King Quest III**. On n'a pas besoin d'apprendre la magie, du moment qu'on a le livre et les ingrédients.
Pour tuer Merlin, il faut le transformer en chat avec la formule du cat cookie.
L'argent se trouve dans le repaire secret des voleurs ; dans le trou du gros arbre à la lisière du désert, mettre la main dedans et grimper sur l'échelle qui apparaît.
Acheter du salt, une empty pouch, du lard et caresser le chien dans le magasin.
Dans le taverne, quand il y a les pirates, leur payer le voyage, se diriger vers le bateau ancré et embarquer pour un long voyage avec pour but l'île (ne pas s'embarquer sans la totalité des formules nécessaires).
Où se trouve le power supply à mettre dans l'ordinateur du vaisseau dans **Space Quest III**. Merci à ceux qui voudront bien me répondre.

WARLEY

Dans **M.G.T**, à quoi servent les ballons transparents, qu'indique le plot à droite avec la tête de mort. Peut-on détruire les choses mobiles qui se trouvent dans les salles et enfin ce qui me paraît le plus important dans l'histoire, quel est le but de ce jeu ?

SEBASTIEN

Pour **Wonderboy** sru Sega, comment faire pour sortir du labyrinthe ? Les réponses seront les bienvenues.
Pour **Thunderbirds** sur Atari, quand on a finik de réparer l'ascenceur et la pompe à eau, quels personnages faut-il utiliser pour trouver les deux mineurs ? Où sont-ils ?
Qui pourrait me donner quelques codes pour les autres missions ?
Dans **Enduro Racer** sur Sega, à la plage de présentation, faire : haut, bas, gauche, droite, et vous aurez un slect round. Merci d'avance.

JEROME, LE SEGA-PC - ATARIMAN

Dans **Castle Warrior**, comment vaincre Zandar ?
Dans **King Quest IV**, que faire de la plume trouvée sur l'île ? de l'os, de la pelle (où creuser ?), de la planche, de l'arc, de la flûte, du ver ?
Dans **Dungeon Master**, quelle est la meilleure équipe ?
Merci aux meilleurs joueurs que moi qui m'aideront à avencer dans ces aventures...

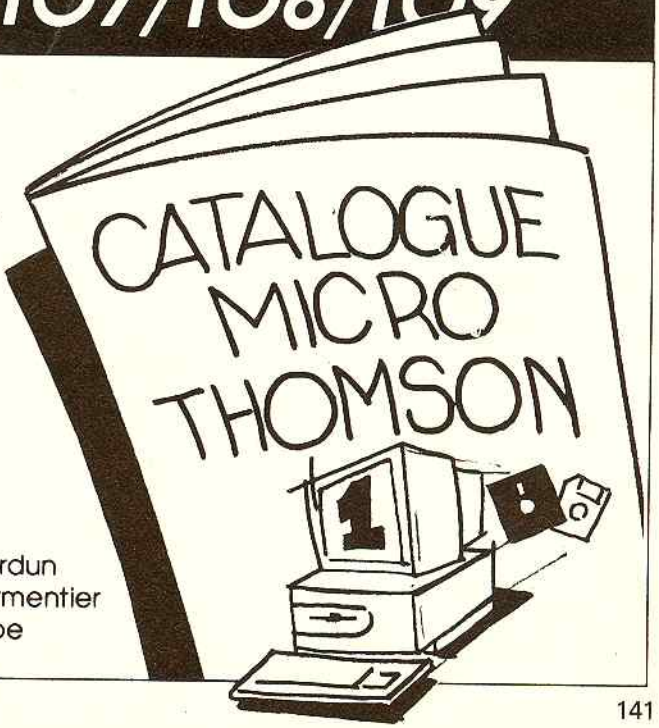
BRUNO L'AMSTRADISTE

Pour **Jaws** sur CPC, lors de la quête des objets nécessaires à la destruction du volcan, que faut-il faire face à la fille sexy, l'âne malchanceux et l'éolienne ? La dent de croco ne sert-elle que plus tard ?
Aidez-moi vite car malgré la découverte de certains objets, je sèche pour les autres !

Nous remercions Black Panther pour sa solution complète de **Morteville Manor**, Jean-Luc Dubois pour la **Quête de l'oiseau du temps**, Gilles Bénichou pour **Explora II**, François et Sébastien Chalmagne pour **Space Quest III**.

ENFIN DISPONIBLE !
Le catalogue MICRO THOMSON pour MO5/MO6/TO7/TO8/TO9

Vous-y trouverez :
Tous les matériels encore disponibles pour les gammes MO/TO.
Tous les logiciels éducatifs, scolaires, et bien sûr toutes les nouveautés et les jeux introuvables.
Tous les périphériques existants et les matériels pour réseaux et Nano réseaux.
Envoi gratuit sur simple demande au 47 89 15 11 ou disponible dans nos points de vente :



FIRST électronique

- A COURBEVOIE : 124, Bd de Verdun
- A PARIS 11ème : 113, Avenue Parmentier
- A PARIS 15ème : 332, rue Lecourbe



Musique sur C 64

Je voudrais tout d'abord te féliciter pour ta revue qui est super géniale (merci, NDLR). J'ai seize ans et je possède un *Commodore 64*. Je suis un fada de musique et j'aimerais savoir s'il existe des logiciels de M.A.O pour cette machine. Pourrais-tu me renseigner sur ces logiciels (s'ils existent) : nom, prix, où on peut les trouver, comment il faut brancher le synthé (prise MIDI indispensable ?). Pourrais-tu ensuite dire à Paul Piot ce que je pense de son article sur le *C 64* (guide des micros 89). J'aimerais savoir comment il s'y prend pour bousiller trois *C 64* en l'espace de quatre ans ?

Anonyme

■ *La réponse à votre question se trouve dans le n° 43 de* Tilt *(ça ne nous rajeunit pas !). Le séquenceur seize voies pour* C 64 *s'appelle Score-Track, de C-Lab. Il est distribué par MPI (17, rue Duperré, 75009 Paris) et vaut moins de 2 000 F. Vous aurez naturellement besoin d'une interface MIDI, disponible chez le même fournisseur. Quant à votre* C 64, *ne vous inquiétez pas pour lui ! En faisant preuve d'un peu d'imagination et de raffinement sadique, vous parviendrez sans peine à lui faire subir le même sort que ceux de Paul Piot !*

Vous avez dit compatible ?

J'ai acquis à sa sortie un micro compatible *Zenith Eazy PC*. Je désirerais maintenant y brancher deux périphériques : une manette de jeux et un disque dur externe. Il semblerait cependant que ces extensions ne puissent être connectées directement au *PC* étant donné son architecture très fermée. Cet inconvénient aurait dû disparaître avec la sortie, promise par le constructeur, d'un boîtier d'extension externe permettant le branchement de cartes courtes ou longues.

Ne pouvant obtenir de Zenith France les renseignements techniques concernant les possibilités et les normes du seul connecteur, qui pourrait convenir (connecteur 64 broches spécifique à l'*Eazy PC*), je m'adresse à vous en dernier recours dans l'espoir que vous pourrez me donner quelques renseignements pour mener à bien cette entreprise qui, au départ, me semblait simple.

Georges Rouvrais

■ *Votre cas illustre parfaitement les limites de la compatibilité en ce qui concerne les* PC. *L'*Eazy PC, *comme le* Tandy 1000 *et certains autres, fait partie de ces ordinateurs qui, tout en étant parfaitement compatibles pour les logiciels, posent de gros problèmes à ceux qui veulent leur apporter des améliorations non prévues par leurs constructeurs. Zenith envisageait, en effet, de mettre en vente un boîtier d'extensions pour l'*Eazy PC, *qui ne dispose pas de plots d'extensions. Mais les perspectives commerciales s'avérant peu importantes, cette idée fut abandonnée. Plus question donc d'ajouter des cartes au* Zenith Eazy PC. *Adieu les extensions externes ! Il ne vous reste qu'à acquérir un disque dur interne, obligatoirement chez Zenith. Mais attention, il vous coûtera environ 5 000 F. Quant au joystick, l'affaire est plus délicate. Pas question de joystick analogique. Vous avez bien le port souris, mais ça ne marche pas toujours. Zenith propose toutefois, pour environ 1 000 F, un boîtier port série avec 128 Ko de RAM qui se branche sur le fameux connecteur 64 broches. On trouve des joysticks pour le port série, assez facilement aux Etats-Unis, mais hélas plus difficilement en France.*

Votre exemple peut servir de leçon aux autres : quand vous achetez un PC, *prévoyez le futur ! Assurez-vous dès le début que vous pourrez lui ajouter (ou retrancher) ce que vous voulez.*

Faites l'amour, pas la guerre

Comme vous le savez, en espagnol, le féminin se termine en « a » et le masculin en « e ». Donc, *Amiga* c'est « amiga » et *Atari* devient « atare ». D'où j'en conclue que *Amiga* veut dire « amie » et *atare* (Atari) veut dire « attacher » ! C'est pour ça que j'ai fait ce poème :

Ô mon cher Atari
Toi qui es si joli
Toi qui es si gentil
Toi que tout le monde envie !
Toi qui es bien bâti
Toi qui es un génie
Dis-moi une chose
Juste une petite chose !
Je voudrais savoir
Avec un bon espoir
Quand tu t'accoupleras
Avec cette chère Amiga.
Vous êtes faits pour cela.
Ça serait très sympa !
Si Commodore
Avec son talent d'or
Et ce cher Atari
Avec sa mine enjouée
Voulaient le faire
Ça serait super !

Pierre Blanchou

Lettre ouverte aux programmeurs

Cette lettre est surtout destinée aux programmeurs européens. Vous voulez lutter contre l'offensive japonaise des consoles ? Alors, commencez par faire des adaptations d'arcade convenables (je possède un *Amiga 500*). Ce qui veut dire des écrans pleins, voire *overscan* (il y en a marre des barres noires en bas des écrans). Enlevez les noms des softs de l'écran et laissez-les pour les présentations. Perfectionnez l'animation (surtout sur l'*Amiga*, ce n'est vraiment pas compliqué d'y arriver), laissez la musique (là, en revanche, c'est parfait). De plus, suivez de près les conversions en veillant à la similitude. *R-Type*, par exemple, ressemble beaucoup à l'arcade, à part les couleurs qui ne sont pas franchement les mêmes (regardez les pages 80 et 81 du n° 68 de *Tilt* pour vérifier). Le graphisme est aussi modifié à outrance. On ne vous demande pas une « repompe » parfaite, ce serait impossible avec 512 KO. Faites des softs sur deux disquettes. Halte-là, ne me ressortez pas les ennuis de chargement des softs *Cinemaware* ; ils ne font pas des conversions d'arcade, eux !!! Est-ce un problème pour *Operation Wolf* ? Non ! Alors ? Et par pitié pour les possesseurs d'*Amiga*, ne faites pas de repiques intégrales des versions *ST*, alors que l'*Amiga* peut afficher 32 couleurs et possède un meilleur son. Y en a marre des couleurs qui pâlissent en passant de l'arcade aux ordinateurs. Je sais, vous allez me dire que si on fait des softs en *overscan*, ça posera des problèmes sur les formats NTSC aux Etats-Unis. Mais, eux, ont-ils adapté leurs softs à notre format d'écran ? Pourquoi le marché européen devrait-il subir cet inconvénient ? Espérons que 1992 résoudra ce problème...

P.S. : *Amiga* est un ordinateur masculin, il est d'origine américaine, pas espagnole.

Anthony Boucher

■ *Vous semblez oublier dans vos comparaisons que même un* Amiga *n'a pas la puissance des cartes qui équipent les machines d'arcade, et qui comportent parfois plusieurs microprocesseurs. Des compromis s'imposent donc, et il faut parfois sacrifier tel aspect du jeu pour préserver tel autre. Cela dit, l'essentiel n'est certainement pas d'obtenir une imitation parfaite de l'original sur le plan visuel. Il importe davantage que l'intérêt du jeu demeure entier et que la « jouabilité » ne souffre pas de la conversion.*

Le virus de la peur

Un nouveau virus aurait fait son apparition sur *Amiga*. Celui-ci ne se « contenterait » pas de détruire la disquette mais s'attaquerait à la mémoire en la court-circuitant. Tout ce que je puis dire est qu'il ne porte aucun nom ou signe permettant de le repérer. Il n'agirait qu'après s'être copié plusieurs fois (même procédé que le virus SCA). Son action est simple : il détruit irrémédiablement la ROM en la court-circuitant. Tout est à prendre au conditionnel, mais deux amis ainsi que moi-même en avons été victimes. Après son action, vous avez en face de vous un écran vert et la diode rouge du témoin de mise en marche se met à clignoter. Quant à moi, ancien passionné ▸

AMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS. 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENS. 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ. 3" 1/2
3 850 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ 100 DISQ. 3" 1/2
6 590 F

CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !

-50%* -40% PROMO**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
11 500 F

PROMO
AMIGA 2000
+ 2e LECTEUR
10 400 F

PROMO
AMIGA 2000
+ EXTENS. 2 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
+ DISQUE DUR 30 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
+ EMULATEUR XT
12 990 F

PERIPHERIQUES

		PROMO
LECTEURS		
3" 1/2 externe		900 F
5" 1/4 externe	1700 F	
EXTENSION MÉMOIRE		
512 K sans horloge		990 F
512 K avec horloge	1290 F	
SON		
INTERFACE MIDI ECE	580 F	
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F	
TELEMATIQUE		
EMULATEUR ARCHOS	790 F	
EMULATEUR DIGA	990 F	
MODEM DTL	6400 F	

DISQUE DUR	
A 590 20 Mo	4990 F
GRAPHIQUE VIDEO	
DIGIVIEW	1890 F
GENLOCK GST 30XP	4650 F
GENLOCK MAGNI	18500 F
SCANNER PRINT TECHNICK A4	4990 F
HANDY SCANNER Type 4	3990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4 (PROMO)	3990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3	7990 F
CAMERA HV 720	3350 F
OBJECTIF SCHNEIDER	950 F
MONITEURS	
A 1084	2990 F
EIZO MULTISYNC	4990 F

LOGICIELS

GRAPHIQUE-VIDEO-AMINATION	
Animagic	750 F
Deluxe Paint III	850 F
Digipaint 3	850 F
Photon Paint 2.0	990 F
Provideo Plus	4490 F
Provideo Fonts	990 F
Sculpt 4D	4500 F
Sculpt 4D Junior	1300 F
Turbo Silver	1440 F
P.A.O. ET BUREAUTIQUE	
Excellence FR	2390 F
Kindwords FR	530 F
Professional Page 1.2 FR	2990 F
Pagestream	2000 F

EDUCATIFS	
La Bosse des Maths 6-5-4-3	200 F
Mathex 6 à 3	290 F
Folle lecture Don Quichotte	250 F
Balade au pays de Big Ben	250 F
Enigme à Oxford	250 F
Visa pour Hyde Park	250 F
Mypaint	410 F
Associe	260 F
Mémorise	260 F
Barre l'intrus	260 F
Trivial Pursuit	280 F

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500
POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5000 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 LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	**1400 F**	Extension 2 Mo	**6790 F**
		Emulateur XT	**5490 F**
		Emulateur AT	**11000 F**
Hard card 30 Mo autoboot	**5990 F**	Carte accélératrice	**14800 F**
		Flicker Fixer	**5500 F**

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1790 F	LX 400	2690 F
SWIFT 24	4490 F	LQ 400	3990 F
		MANNESMAN TALLY	
STAR		MT 81	1750 F
LC 10	1990 F	**COMMODORE**	
LC 10 Couleur	2490 F	MPS 1230	1550 F
LC 24-10	3490 F	MPS 1500 couleur	2290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
Par 100 7,50 F l'unité
Par 50 8,00 F l'unité
Par 10 8,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

COMODORE 64

C 64	**990 F**
1541	**1200 F**
C 64 + 1541	**1990 F**

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 10-89. RC 86 B 2526.

de l'*Amiga*, j'ai décidé de m'en détacher. Je trouve bien dommage de la part de certains groupes, eux aussi passionnés, de créer de telles saletés qui ne peuvent que nuire à la réputation d'une si belle machine.
Les virus sont devenus une mode, ils font même vendre certains magazines qui, par le simple fait d'écrire « Tout sur les virus informatique », arrivent à doubler leurs ventes ! Cette mode n'aura réussi qu'à dévaloriser l'image de l'informatique et à affaiblir sa fiabilité.

Ph. Lejeune, Belgique

■ *Il y a encore pire que le virus : c'est la peur du virus, qui gâche le plaisir des joueurs et fait douter de tout et prendre les petites pannes pour des attaques malignes. Soyez rassuré, aucun virus ne peut provoquer de court-circuit dans la ROM de* l'Amiga.

Recherche graphiste désespérement

J'ai un très gros problème, et vous pouvez m'aider : cela fait des mois et des mois que je recherche désespérément un graphiste sur *Atari ST* pour la réalisation d'un soft. Nous sommes déjà deux sur ce projet : un ami musicien français et moi, le programmeur. Il ne manque plus qu'un graphiste... Le projet est sur pied depuis environ six mois. Depuis lors, j'ai épluché les petites annonces de contacts, en espérant en voir une venant d'un graphiste, mais malheureusement sans résultat. Apparemment, ce sont des spécimens très rares. C'est pourquoi je fais appel à vous pour que vous passiez mon avis de recherche dans votre courrier des lecteurs.

François Peters, 42, avenue de la Bourse, 1350 Limal, Belgique.

Libérez Briztou

J'ai lu récemment la lettre d'Alixe et sa réponse venant d'un lecteur soucieux de la préservation d'Acidric Briztou. A l'heure où la Terre peine à tourner sous le poids de milliers de logiciels « farfelus » et d'arnaques en tous genres (j'ai nommé *Thunder Blade* et *Afterburner* comme exemples micro, parmi d'autres), voulez-vous nous crucifier notre Saint-Sauveur ? Acidric est-il le seul de l'équipe à regarder un jeu avec l'esprit lorsque vous, vils bébés, êtes hypnotisés par les animations graphiques ou sonores (il est vrai qu'un jeu comme *Dragon Ninja* ne peut être jugé sur la qualité du scénario !). Acidric Briztou est-il si peu productif en articles, ou le ligotez-vous au fond d'une cave, coincé entre un *Oric* et *ZX81* empoussiérés ?
Comme le savent tous les utilisateurs de micros ludiques, un jeu a une durée de vie limitée pour l'acheteur. Au bout d'un certain temps, il entraîne lassitude puis indifférence. Le logiciel est « ludiquement mort » (le Grand Archimedes ait son âme !) Aussi est-il de votre devoir de mettre le lecteur en garde. En plus des caractéristiques que vous utilisez pour définir un soft (type, intérêt, graphismes, animation...), ajoutez donc la durée moyenne de vie, et si possible, laissez Acidric la déterminer pour chaque logiciel.
Merci au conditionnel.

Vincent Crochet

■ *Soyez rassuré, Acidric Briztou n'est pas ligoté au fond d'une cave, cela vaut d'ailleurs peut-être mieux pour la cave. Dans la nôtre, il n'y a que les bourgognes qui soient aligotés. Quant à votre suggestion de noter la durée de vie présumée d'un jeu, elle est intéressante mais difficile à mettre en pratique. Nous essayons, autant que faire se peut, de donner des éléments d'appréciation concernant cette durée de vie. Mais en fait, elle dépend essentiellement de la patience de chacun et de facteurs subjectifs difficilement quantifiables. Pour Acidric Briztou, la durée de vie « ludique » d'un jeu dépasse rarement dix secondes. Alors...*

Accoupler deux Amiga ?

Je vous écris car j'ai devant moi un problème que vous seuls pouvez résoudre. Je possède un *Amiga* et mon voisin en a un aussi (étrange coïncidence, non ?). Nous voudrions les connecter ensemble pour obtenir un Amiga de 2 mégas (sachant que chaque *Amiga* possède 1 méga de mémoire), et si possible un *Amiga* tournant avec deux 68 000 (un 136 000 ? NDLR). Est-ce possible ? Je pense que mon problème pourrait en intéresser plus d'un.

Emmanuel Cach, Grenoble

■ *J'entends des ricanements dans le fond. Votre idée serait-elle si saugrenue ?*
Disons seulement qu'elle n'est pas à la portée de l'amateur moyen.
Pourtant, nous avons eu vent d'un projet d'accouplement de deux Amiga *afin d'en étendre la palette et la résolution.*
Une entreprise travaille actuellement la question. Affaire à suivre...

Journalistes pirates ?

C'est un scandale ! Les éditeurs de softs font confiance aux revues micro en leur envoyant les précieuses previews de leurs nouveaux jeux et, bien souvent, les journalistes sont les premiers à répandre ces dernières sur le marché du piratage ! Et je vais vous en apporter quelques preuves... Avant tout, j'ai pris soin de ne nommer aucun magazine, afin de vous encourager à faire paraître cette lettre dans un prochain *Tilt*.
Si je m'attaque ainsi à ce côté sournois de la presse, c'est parce que j'ai, moi aussi, récemment été victime de cet acte audacieux mais ignoble. En effet, durant plus de douze mois, j'ai réalisé les graphismes d'un logiciel qui vient de sortir. Comme tous les éditeurs, nous avons envoyé une version finale — à 95 % — dudit jeu, à toutes les revues informatiques deux mois avant la sortie. Mais par méfiance, notre programmeur a soigneusement caché sur le disk un code, différent pour chaque revue ; ce qui nous permettait, en cas de « fuite », d'identifier le magazine « source ». Plus tard, après avoir mis la main sur une copie de notre soft, le code nous révéla le nom du canard auquel il avait été destiné. L'heureux élu est un magazine prétentieux et crétin que je n'hésiterais pas à dénoncer si j'étais certain que ma lettre paraisse... Autre exemple : une autre revue écrivait que le casse-briques *Crystal Hammer* était édité par Blizzard. Si le journaliste avait testé une version originale de ce jeu, il n'y aurait pas vu apparaître le mot Blizzard pour la bonne raison que ce groupe n'a pas édité le soft, mais l'a « déplombé » !
Voici une autre preuve que les magazines possèdent des copies pirates : annonçant la sortie d'un jeu, *Vindex megatrainer*, le journaliste, pas bien fin, aurait dû éviter d'ajouter dans son article le mot *Megatrainer*, qu'il avait lu dans l'intro pirate qui devait sans doute précéder le chargement du jeu. (Je précise que ce mot signifie que les pirates ont ajouté au jeu des tas d'options du genre vies illimitées, qui permettent, en gros, de finir le jeu les yeux fermés...)
Cependant, que ces canards se rassuent, je les lis tous les mois et les apprécie grandement (sauf le magazine X of course...).
Pour finir, *Tilt* est à mon avis la revue micro-ludique la plus complète et la plus « clean » au monde (à ma connaissance...), et croyez-moi, j'ai essayé plus d'une revue étrangère ! Je ne dis pas cela pour faire bien, ni pour adoucir cette lettre quelque peu agressive, mais car je le pense sincèrement comme tous mes amis. En espérant la parution prochaine de ce courrier, je souhaite très longue vie à *Tilt* !

Un fidèle tilté

■ *Nous comprenons parfaitement votre indignation, qui rejoint la position que nous avons constamment soutenue dans ce journal au sujet du piratage. Il est indispensable que les éditeurs de jeux et les journaux spécialisés puissent travailler en confiance. Les magazines de micro, qui reçoivent parfois des versions non définitives et non protégées, doivent donc être particulièrement prudents et vigilants. Les journalistes sont-ils des pirates ? Nous pensons quant à nous que ce phénomène n'a pas l'importance que vous semblez lui accorder. Que des journalistes à l'affût d'informations aient connaissance de copies pirates n'a rien de choquant, cela fait partie du métier. Qu'ils testent et critiquent des versions de provenance douteuse est en revanche beaucoup moins acceptable sur le plan déontologique, ces versions pouvant être sensiblement différentes des logiciels définitifs commercialisés. Il peut en résulter un préjudice pour l'éditeur comme pour l'acheteur.*

AMIE LE PRO.

ATARI

ATARI ST

520 STE
3 490 F

520 STE
+ MONIT. COUL. SC 1425
5 490 F

1040 STF
3 990 F

1040 STF
+ MONIT. MONO SM 124
4 990 F

REPRISE DE VOTRE 520 STF ou 1040 STF pour l'achat d'un MEGA ST

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

ATARI MEGA ST

MEGA ST1
5 490 F

MEGA ST1
+ MONIT. MONO SM 124
6 790 F

MEGA ST2
10 000 F

MEGA ST2
+ MONIT. MONO SM 124
11 200 F

MEGA ST4
13 500 F

MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
14 700 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS		**DIGITALISEURS**	
3" 1/2 externe	990 F	PRO 89	2 290 F
5" 1/4 externe	1 790 F	VIDI ST	1 990 F
DISQUES DURS		**SCANNERS**	
Méga file 30 Mo	4 290 F	PRINT TECHNIC	4 990 F
Méga file 60 Mo	6 990 F	HANDY SCANNER 16 T	3 790 F
MONITEURS		**TABLETTE GRAPHIQUE**	
Monochrome SM 124	1 200 F	CRP A4	4 490 F
Couleur SC 1425	2 290 F	CRP A3	8 490 F
Multisyne EIZO	4 990 F PROMO		

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 790 F	LX 800	2 690 F
SWIFT 24	4 490 F	LQ 500	3 990 F
		MANNESMAN TALLY	
STAR		MT 81	1 750 F
LC 10	1 990 F	**COMMODORE**	
LC 10 Couleur	2 490 F	MPS 1230	1 550 F
LC 24-10	3 490 F	MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
Par 100 7,50 F l'unité
Par 50 8,00 F l'unité
Par 10 8,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique

La micro sans soucis

AMIE CLUB

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE : N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC
11 bd Voltaire - 75011 Paris

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

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 LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

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

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL _____
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 ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - TILT 10-89. RC 86 B 2526.

Premier Salon de La Micro: une véritable exposition pour tous les micros

Est-on condamné à se rendre de l'autre côté de la Manche ou du Rhin afin de visiter un véritable salon de micro informatique, se demande l'amateur français de microloisirs. A en croire le groupe Montbuild, ce n'est plus la peine. Voici venir l'ère du Salon de la Micro.

Organisé par le groupe Montbuild, le Salon de la Micro se tiendra du 13 au 15 octobre 1989 à l'espace Champerret à Paris. Le but de ce nouveau salon, issu du Festival de la Micro et de la volonté de Montbuild de réaliser un PCS à la française, est de devenir la première exposition en matière de micro au pays de Molière. Parvenir à ce but n'est pas des plus simples, on s'en doute. Coincé entre des salons de marques -Apple Expo, Amstrad Expo et Forum Atari-, et les véritables ténors tels le Sicob ou le Personnal Computer Show de Londres, le Salon de la Micro se doit de trouver une approche différente pour percer... On imagine tout de suite la difficulté de la chose! Mais, certains crénaux ont été désertés par certains...

Le Salon de la Micro aborde l'ordinateur personnel au sens large du terme

L'objectif de Mondbuild est donc de créer un salon spécifiquement consacré à la micro informatique, contrairement au Sicob, et proposant l'éventail le plus large possible des divers standards du marché, ce que ne peuvent faire les expositions réservées à telle ou telle marque de machines. En outre, le Salon de la Micro aborde les ordinateurs personnels au sens large du terme. Seront présentés les machines familiales et leur environnement mais aussi des ordinateurs plus sérieux tels les compatibles à base de 286 ou de 386, destinés par exemple à l'éducation et aux petites entreprises. Ce large panorama évoquera à coup sûr certains souvenirs aux anciens de la micro. Qui ne se souvient en effet des Sicob de la grande époque avant l'interdiction aux visiteurs qualifiés de "jeunes" par les organisateurs? Qui ne se souvient des Micro Expo, lieux privilégiés pour la présentation des nouveaux ordinateurs familiaux à une époque où le marché français proposait une vingtaine de standards? Certes, la situation actuelle n'est pas tout à fait comparable mais le public de base reste le même. C'est pourquoi le Salon de la Micro se divise de deux parties: l'une sérieuse et professionnelle, l'autre plus grand public et tournée vers les microloisirs. Evidemment, certains stands se trouvent à la frontière de ces deux univers. Ainsi, Commodore présentera des compatibles mais aussi la gamme Amiga. Côté Atari, on pourra grâce à divers partenaires de la filiale française de l'entreprise des Tramiel découvrir le STE, le Portfolio, etc. Fanatiques de jeux d'aventure, AHLiens de l'arcade, Acidriciens de la critique ne désespérez pas! Vous ne serez certainement pas déçus! Divers éditeurs de jeux seront en effet présents.

Au menu: petits utilitaires et jeux développés par d'anciens pirates...

Nouveau venu, E.A.M présente deux programmes développés par les ex-pirates d'Ackerlight. En outre, divers utilitaires sur PC, Atari et CPC seront présentés. Chez Infogrames, parmi les nouveautés proposées retenons: Drakken, un jeu de rôle, North and South, pour les amateurs de statégie, Sim City, un simulateur de construction de villes, E.D, un jeu d'exploration. Autre éditeur français présent, Microïd. On nous promet Blue Angel, Highway Patrol II, Chicago 90 sur 16/32 et Eagle's Rider. A l'occasion du Salon de la Micro, Ubi Soft doit présenter la version finale d'Iron Lord, BAT sur toutes machines, et un tennis sur ST, Amiga et PC nommé Great Courts. Virgin Loisirs n'est pas en reste. Outre Shinobi, on nous annonce Ghostbusters ainsi que le pistolet pour Amstrad CPC. Cette présentation donnera lieu à un championnat de tir sur CPC et console Sega.

Le First European Videogames Championship est au Salon de la Micro

A propos de championnat, n'oubliez pas que le First European Videogames Championship co-organisé par Tilt fera ses premières armes au Salon de la Micro. La sélection pour l'équipe française se fera le samedi 14. La finale européenne aura lieu le dimanche 15 octobre. En outre, le 14 octobre 1989 de 14 à 16 heures, les journalistes de la rédaction de Tilt seront présents pour répondre à toutes vos questions. Thème principal de cette conférence: le piratage avec rencontre avec des pirates et des éditeurs défendant leur point de vue. Les journalistes de Tilt commentent... Signalons d'autre part la tenue de deux autres conférénces le vendredi 13 octobre 1989. La première est organisée par Micro Systémes. Elle a pour thème le piratage en milieu professionel. La seconde, organisée par le magazine Vente Informatique, propose de faire le point sur la distribution.

Démonstrations, conférences, attractions, jeux et forums thématiques

Diverses attractions seront proposées tout le long du salon. Jeux, forums thématiques sont en effet prévus au programme. Tout cela semble indiquer que le Salon de la Micro tente de se donner les moyens de ses ambitions. Rappelons qu'il se tiendra du 13 au 15 octobre 1989 à l'espace Champerret à Paris. La première demi-journée est réservée aux professionels de la micro informatique (journalistes, distributeurs, revendeurs, etc.). La seconde est plus spécifiquement orientée vers le monde de l'éducation. Les deux autres journées sont ouvertes au plus grand nombre. Petit tuyau: vous pouvez obtenir une réduction de 10 F sur le prix d'entrée. Pour cela munissez-vous du présent numéro de Tilt (numéro 70 d'octobre 1989) et présentez-le à la caisse.

LTI

47 31 49 38

LA MICRO INFORMATIQUE AU NORD DE PARIS

DES OFFRES SURPRENANTES !



ATARI 520 STE + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	3490 F
ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	4990 F
ATARI 1040 STF + 10 DISKS + 1 TAPIS SOURIS	4490 F
ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR + TRAIT TEXTE	6740 F
ATARI MEGA ST1 + MONITEUR MONOCHROME	6345 F
MEGA PAGE : ST1 + SM 124 + TRAIT TEXTE + P.A.O. + FORMATION	7649 F
ATARI MEGA ST2 + SM 124 + TRAIT TEXTE	11800 F
AMIGA 500 + CABLE PERITEL + 6 JEUX + 1 JOYSTICK	3890 F
AMIGA 500 + A 501 (EXTENSION 512 KO) + CABLE + 6 JEUX	5250 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 6 JEUX	6790 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10	6290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC	2250 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC	2590 F
STAR LC 24-10 + CABLE CENTRONIC	3490 F
LECTEUR DF ATARI	990 F
LECTEUR DF AMIGA	990 F
10 DISQUETTES DE MARQUE SF	95 F
10 DISQUETTES DE MARQUE DF	120 F

TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EN LOGICIELS POUR ATARI ET AMIGA.

LTI, c'est le choix le plus complet de matériels Atari, Star, Amiga, Commodore PC, et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalent.

LTI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.

LTI, c'est aussi de nombreux services (Ex. : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants...) et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos besoins.

LTI, c'est la rapidité des délais, sous 48 h votre programme chez vous. Sur place, vous pourrez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.

A bientôt.

Document non contractuel.

BON DE COMMANDE

L.T.I 6, rue Médéric 92110 CLICHY

TI 70

A RETOURNER A - LTI - 6, rue Médéric 92110 CLICHY

Désignation de l'article	Pour achat logiciels Ref. MATERIEL UTILISE	Cat.	C	D	Qté	Prix article	Montants
							F
							F
							F
							F
							F
							F
							F

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 3 000 F

FRANCE : SOFTS : 20 F. - MATERIEL : 70 F
Port : DOM-TOM : SOFTS : 50 F. - MATERIEL AVION : 250 F.

FRAIS DE PORT F

+ TVA 18,60 % sur PC, MEGA et LASER (arrondi au franc inférieur) F

TOTAL A PAYER F

☐ CARTE PLURIEL ☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE ☐ CHEQUE BANCAIRE à l'ordre de LTI ☐ DEMANDE DE CREDIT CREG

NOM : _____ Prénom : _____ Adresse : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

Téléphone _____ N° Carte AURORE, PLURIEL OU BLEUE |_|_|_|_| SIGNATURE OBLIGATOIRE :

DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_| LIVRAISON DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

"Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé_____
Logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins
_____
_____
Nom_____
Prénom_____
Age_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____
Je certifie que le dessin ci-joint est 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_____
Type d'ordinateur_____

Facultatif

Nom_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS		BOUTIQUES	
POPULOUS	Electronic Arts	FALCON	Spectrum Holobyte
SILKWORM	Virgin Games	POPULOUS	Electronic Arts
BARBARIAN II	Palace Software	BLOOD WITCH	Mirrorsoft
DRAGON NINJA	Ocean	KICK OFF	Titus
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	DRAGON NINJA	Ocean
VIGILANTE	U.S Gold	RICK DANGEROUS	Microstyle
DUNGEON MASTER	FTL	LES JUSTICIERS	Infogrames
FALCON	Electronic Arts	XENON 2	Mirrorsoft
RVF Honda	Microstyle	CRAZY CARS II	Titus
FORGOTTEN WORLDS	U.S Gold	BLOOD MONEY	Mirrorsoft

Erratum

Dans le numéro 69 de Tilt, une erreur s'est glissée dans le tableau récapitulatif des publications reçues pour notre concours PAO. L'adresse communiquée pour BE'ST Contact, organe du club BE'ST dédié aux Atari ST, est érronée. Les coordonnées de ce club, où il est possible de se procurer leur bulletin, sont: BE'ST, M.Vidal, La Finelière, 17430 St-Coutant.

ST plus rapide

Hypercache-ST remplace le microprocesseur du ST par un... 68 000! Ce dernier est toutefois deux fois plus rapide que celui monté d'origine: il est cadencé à 16 MHz. D'après l'importateur, cette carte permet d'obtenir un gain de performances en calcul de l'ordre de 100%. Le prix est d'un peu moins de 3 000F en version de base. Synergie&Communications, BP 29, 77 570 Chateau-Landon.

Accord

Signature d'un accord de distribution entre deux éditeurs français: certains produits développés par Microïds seront distribués en Europe -sauf en France- par Infogrames. Cela intervient peu après la restructuration du groupe Infogrames et montre la volonté de Microïds d'accentuer son effort à l'export.

Sega annonce

Alors que la Sega 16 bits devrait arriver en France de manière officielle en avril-mai 1990, Virgin Loisirs et Sega Enterprises voient d'un mauvais oeil les importations parallèles de cette console pratiquées par certains. Ainsi, Sega et Virgin tiennent à informer d'éventuels acheteurs que ces modèles importés de manière non autorisée par Sega ne sont pas compatibles avec les téléviseurs européens et ne sont pas conformes aux normes électriques françaises. Elles ne font donc l'objet d'aucun SAV officiel.
Autrement dit, les acheteurs de ces consoles "illégales" ne recevront aucune aide de la part de Virgin Loisirs en cas de panne. En outre, il semblerait que le prix de la Sega 16 bits importée régulièrement soit inférieur à ceux pratiqués par les parallélistes.

Ram 4 Mb: ca y est!

L'industrie des semi-conducteurs vient à nouveau d'effectuer un bond en avant. Jusqu'ici on connaissait les circuits mémoire 1 Mbits. Désormais, il faut aussi compter avec les 4 Mbits! C'est IBM qui a réussi l'exploit de lancer une fabrication de ce nouveau type de mémoire, coiffant ainsi au poteau les géants nippons de l'électronique. La réponse de ces derniers ne devrait pas tarder: Sanyo annonce une puce 16 Mbits dans un avenir très proche.

Des jouets...

Spécialiste américain du jouet sous toutes ses formes, Toy "R" Us arrive en France. Disposant de 400 magasins aux Etats-Unis, implantée notamment en Grande-Bretagne et en RFA, cette firme disposera en France de cinq magasins d'ici la fin octobre. Le principe de vente est calqué sur celui des hypermarchés. Ici, 18 000 jouets sont référencés et proposés en libre service. Pas de vendeurs, pas de conseils mais des prix serrés. Les magasins a l'enseigne Toy "R" US disposent en outre d'un rayon micro. Côté matériel, seule la gamme Amstrad CPC et périphériques associés est disponible. En revanche, la partie logicielle propose les hits sur CPC, ST, Amiga et ordinateurs compatibles avec l'IBM PC. Les premiers magasins seront situés à Velizy et Parinor. Viendront ensuite Bordeaux Lac, Noyelles-le-Godaud et Plaisir dans les Yvelines.

On embauche!

Le réseau de distribution Victor cherche 360 personnes! Les postes se répartissent ainsi: 250 commerciaux et 110 techniciens. Si vous désirez en savoir plus, connectez-vous sur le serveur télématique Victor au 48-75-10-10.

Le Forth avec vous

Adulé par certains, détesté par d'autres, le Forth est l'un des rares langage à être standardisé. L'éditeur français EAM annonce la venue de Le_forth pour PC. Au programme: compatibilité standard 83, gestion des graphismes et des co-processeurs de calcul, génération d'un code directement exécutable. Pour plus d'informations: EAM, 28 ter, rue de Plaisance, 94130 Nogent-sur-Marne.

L'image au salon

Destiné plus particulièrement aux professionels de l'imagerie numérique, le salon Imagica -images informatiques et CAO- se tiendra à Lyon du 24 au 26 octobre 1989. Au programme, de nombreuses conférences aux sujets variés et la possibilité de faire le point sur les applications concrètes de l'informatique graphique. Pour plus d'informations: Chambre de commerce et d'industrie de Lyon, 3, place de la Bourse, 69289 Lyon Cedex 02.

La micro au super

Grande première: il existe désormais en France une grande surface réservée à la micro-informatique. Situé à Velizy, dans la banlieue parisienne, Realsoft est un espace de 1500 m^2 en libre service. Plus particulièrement destiné aux PME/PMI, Realsoft propose tout, absolument tout, de l'ordinateur jusqu'aux livres, papier pour imprimante et jeux sur PC. Enfin, le Next pointe le bout de son nez!

LA BOUTIQUE MICRO AVENUE C'EST FANTASTIQUE !

Toutes les nouveautés à de super prix dans l'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, Amiga, PC, CPC.

1 LOGICIEL ACHETÉ =

L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages !

2 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ 1 abonnement gratuit de 6 mois à une des meilleures revues de micro-informatique* !

* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ l'abonnement de 6 mois*
+ Un super jeu à cristaux liquides de poche*

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

MICRO AVENUE l'espace spécialiste du Soft.

58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODE RUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKKEN, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...

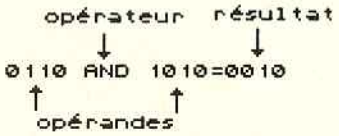
TRUCS ET ASTUCES

AND OR XOR NOT IMP EQV... et SPRITES

NDLC: Quel titre! Juju a sûrement encore forcé sur le Juliénas!

Nous allons attaquer la logique Booléenne propre à votre micro chéri. Les opérateurs logiques – ici XOR, OR, NOT, AND, IMP et EQV – ont pour but de transmettre d'infimes bribes d'intelligence artificielle à l'ordinateur (merci M. Boole!). Quand votre micro, ou plutôt le programmeur (*Redde Caesari quae sunt Caesaris* !) prend la décision d'exécuter telle ou telle routine, il ne le fait pas par hasard. Il doit comparer une ou plusieurs données avec d'autres données. Pour cela, plusieurs opérateurs de comparaison sont utilisés. Voici leurs différentes actions:

Nota: *un opérande est, dans notre cas, l'élément binaire qui se trouve avant et après l'opérateur.*



L'opérateur AND donne comme résultat 1 si les deux opérandes sont égaux à 1, sinon le résultat est 0.

0 AND 1=0

1 AND 0=0

1 AND 1=1

0 AND 0=0

Pour plus de facilité, nous le présenterons de cette manière:

```
  0110
AND 1010
    0010
```

L'opérateur OR donne comme résultat 1 si au moins l'un des deux opérandes est égal à 1, sinon le résultat est 0.

```
  0110
OR 1010
   1110
```

L'opérateur XOR donne comme résultat 1 si les deux opérandes sont différents, sinon le résultat est 0.

```
  0110
XOR 1010
    1100
```

L'opérateur IMP donne comme résultat le deuxième opérande, sauf si les deux opérandes sont 0. Dans ce cas, le résultat est 1.

```
  0110
IMP 1010
    1011
```

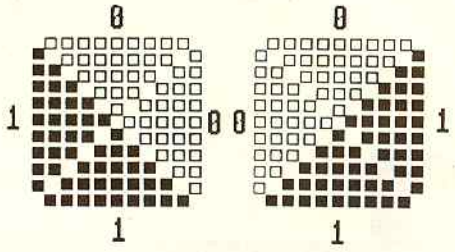
L'opérateur EQV est l'inverse de XOR: il donne comme résultat 1 si les deux opérandes sont égaux, sinon le résultat est 0.

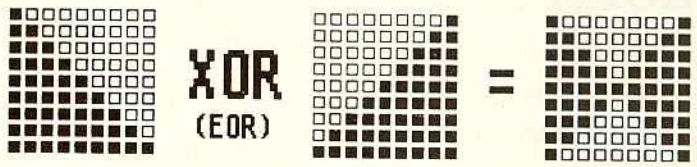
```
  0110
EQV 1010
    0011
```

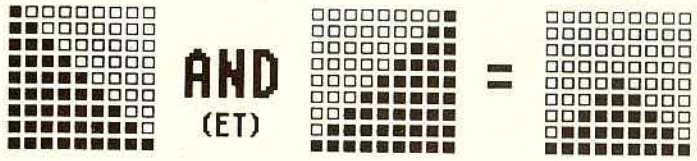
L'opérateur NOT inverse les informations d'entrée.

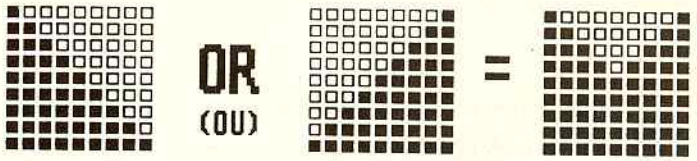
```
NOT 1010
    0101
```

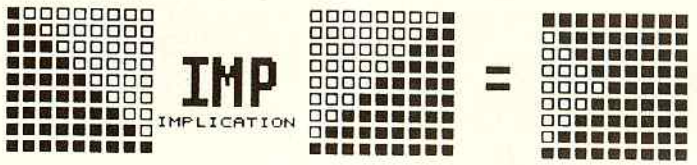
Si quelque chose vous échappe, observez bien ce schéma:

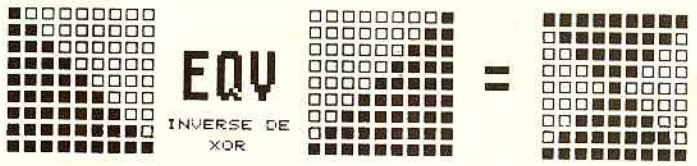


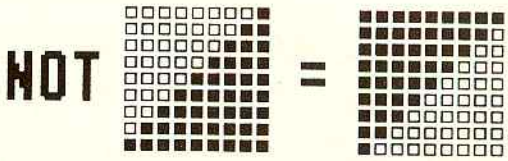












Les opérateurs les plus connus sont OR, AND, XOR. Remarquons que NOT n'est pas un opérateur, mais qu'il inverse les informations d'entrée (ne pas confondre avec XOR !). Arrêtons tout! Que vient faire le raisonnement booléen dans le sésame ? Je répond tout simplement par SPRITE! Eh oui, les sprites utilisent cette logique... Vous comprenez maintenant son importance: la logique booléenne va nous aider à comprendre le comment du pourquoi de la formation d'un sprite.

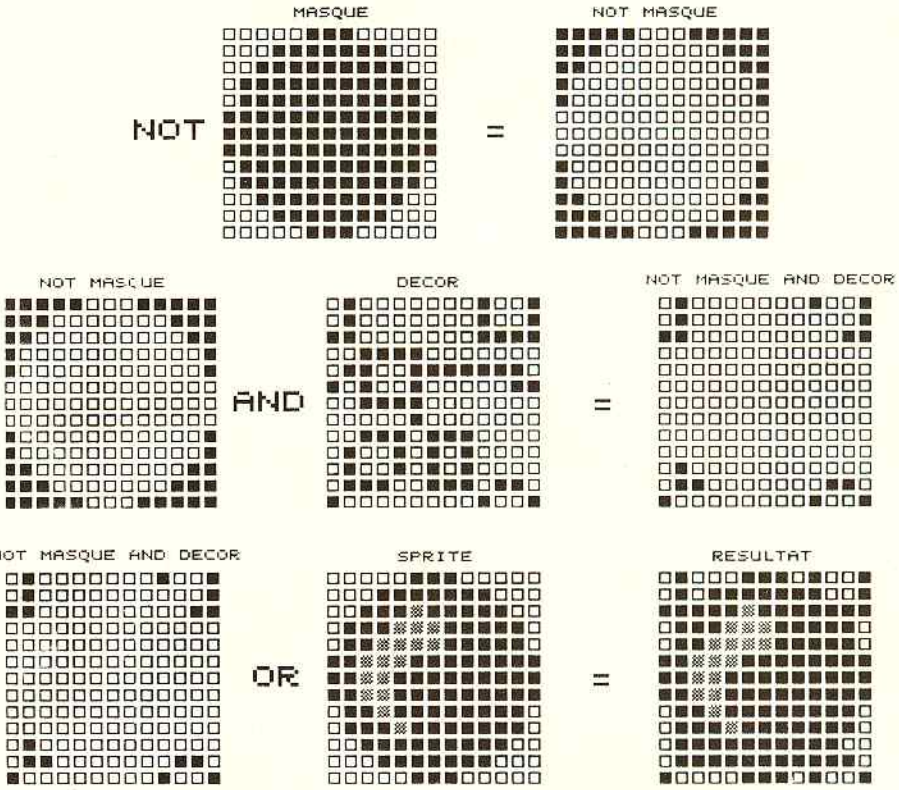
LOGIQUE ?

Voici, pour vous mettre en appétit, la combinaison pour afficher un sprite sur un décor sans que celui-ci s'y confonde ("enfin!" diront certains):

(NOT masque AND décor) OR sprite.

Mais ne nous emballons pas... La suite, avec listing à l'appui, au prochain numéro!

JUJU





Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

PC Engine l'arcade à domicile

12 NOUVEAUTEES POUR NINTENDO !!!
ADAPTATEUR, 299 FRS

CONSOLE NEC + CHAN & CHAN
2 250 Frs
CD Rom + Street fighter, 3 249 Frs
-Joystick XE 1 pro, 850 Frs
-Joyspad turbo, 299 Frs
-Adaptateur 5 joyspads, 299 Frs

OUVERTURE DU CLUB NEC, DECOUVREZ TOUTE LA LOGITHEQUE NEC A PARTIR DE 50 FRS

De 350 frs à 475 frs la cartouche pour PC Engine

Alien crush, Chan & chan, Cyber cross, Deep blue, Dragon spirit, Drunken master, Dungeon explorer, Energy, F1 pilot, Fantazy zone, Final lap, Galaga 88, Gunhed, Honey in the sky, Rastan, Moto roader, Nectaris, Ninja warriors, P47, Pac land, Power werstling, Power golf, Power league base ball, R-type I, R-type II, Shubibin man, Son son II, Space harrier, Tales of monster path, Tiger heli, Victory run, Wataru, Winning shot, Wonder boy II, Wonder momo, World court tennis, World stadium baseball, Yaksa...

WONDER BOY III SUR CD ROM EN DEMONSTRATION

PREVIEWS :
Power drift, Tiger road, After burner II, Altered beast et Out run (sur CD Rom), Robocop, Batman, Shinobi, The strider, Ghost'n gouls, Equinox stories, Bloody wolf, Formation armed...

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : 40 38 02 38

VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

NINTENDO

Adaptateur	299	Fantazy zono II	395	Gradius II	395	Konmi world	395	Operation wolf	395	PREVIEW :	
		Fudomyobra	395	Great tank	395	Life force	395	Star war	395	Castlevania II	
Dragon spirit	395	Goëmon II	395	Grysor	395	Mighty atom	395	Track & field II	395		

SEGA

Console + Hang on	990	Jeux :		Vigilante	299	Nouveautées :		American pro		Alex kid III	299
Lunettes 3D	290	Bomber raid	299	California games	299	American pro		football	299	Ghost buster	299
light phaser	349	Rastan	299	Cyborg hunter	299	baseball	299	Wonder boy III	299	Wanted	299
Control stick	129	Altered beast	299	Times soldier	299	Galaxy force	299	Casino games	299	Speell caster	299

TI 70

BON de COMMANDE à découper puis à retourner à **SHOOT AGAIN**, 145 rue de flandre, 75 019 Paris

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

Veuillez m'envoyez le matériel suivant :

.....
.....
Pour un montant de :.....
+ frais de port de .....soit .....

○ Réglement par chèque à l'ordre de **SHOOT AGAIN** + frais de port (jeu 25 frs/console 60frs)

○ Réglement en contre remboursement, frais de port (jeu 40 frs:/console 80 frs)

GRATUIT POUR LA CONSOLE NEC

PETITES ANNONCES

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. :

VENTES

AMSTRAD

Transférez vos fichiers (Asc. II, Pgrs Turbo Pascal, D. Base, etc.) d'IBM (MS Dos) à Amstrad CPC, avec un simple programme. Ecrire pour rens. à : **Patrice BOCK, 15, rue de Rouhling, 57520 Grosbliederstroff.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur complet + nbrx jeux. Très peu servi. Le prix : 3 000 F. **Alain SACLIER, 107, av. de Saint-Ouen, 75017 Paris. Tél. : 42.28.02.80.**

Vds CPC 6128 couleur, très bon état + nbrx jeux + joystick Pro 5000 + manuels + boîte rangement. Le tout cédé à 2 900 F. **Fabrice BELZACQ, 4, palce Oberürsel, 93800 Epynay-sur-Seine. Tél. : 48.41.53.16.**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur sous garantie. Le prix : 4 900 F. **Thierry MORNET, 26, rue G.-Clémenceau, 85220 Aiguillon-sur-Vie. Tél. : 51.22.81.56 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + synthé. vocal + originaux + disquettes + revues spéciales Amstrad. Le tout : 2 800 F. **Olivier BOULAT, 63, avenue du Général-de-Gaule, 92240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.64.33.44.**

Vds Amstrad PCW 8256, an. 88 + impr. + log. graphisme + trait. texte + multiplan + D. Base III + disq. vierges. Le prix : 3 800 F à débattre. **Olivier BIDON, 13, rue des Aulnes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 43.84.39.45 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 + 3 joysticks + radio-réveil/tuner MP 3 + meuble Amstrad sous garantie + nbrx jeux. Le tout : 4 300 F, tbé, revues en cadeau. **Alexis JACQUET, 25, rue de Montholon, Le parc Montholon, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.64.75 (après 19 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 monochr. + joystick (Speed King neuf) + Péritel MP 2F + 100 jeux et utilitaires. Le tout en parfait état de marche : 1 500 F. **LAURENT, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.89.11.02 (entre 20 h et 21 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 200 jeux sur disquettes + manettte de jeux JY2 + magazines (le tout tbé) : 3 500 F. Achat 1988. **Pascal SAVARY, Nempont-St-Firmin, 31, route nationale, 62600 Berck. Tél. : 21.81.20.28.**

Stop affaire ! Vends CPC 6128, tbé, écran couleur + 1 joystick + nbrx logiciels + guide + 1 livre de prog.. Le prix sacrifié pour 1 999 F. **Cyril CANIVET, 19, allée des Fraisiers, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60.11.27.81.**

Vds CPC 464 + écran coul. + 100 jeux éduc, très bon état. Vendu 1 700 F. Vds Sega + 3 jeux (bon état) : 800 F. **PAUL Tél. : 88.27.73.91.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 60 disq. jeux + utilitaires + livres CPM, CPM 2,2 + manette. Le tout, tbé, valeur : 7 000 F, cédé à 4 990 F. **Laurent GAY, 5, placette des Cerisiers, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.70.80.92.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux utilitaires + imprimante DMP 2160 + nbrx livres et revues + tunner Tu. Le tout : 8 000 F (à débattre). **Eric FORESTIER, « La Cailloute », rue Cardon, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.67.29.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 200 jeux ou possibilité d'échange contre mobylette de tout type et tout état. Prix : 1 200 F. **Christophe SMOLEN, 8, rue Corneille, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. : 48.60.58.03.**

Vends jeux Amstrad 6128 (Robocop, Pacland, etc). Valeur réelle + de 6 000 F cédé à 2 500 F. En cadeaux une boîte de rang. **Philippe ESNAULT, 17, rue des Biches, 91330 Yerres. Tél. : 45.69.22.99 (travail).**

Vds Amstrad CPC 6128 + CMP 464 + joystick Konix + 200 jeux + boîte rangement disquette. Le prix : 3 000 F à débattre. **163, boulevard de la Villette, 75010 Paris. Tél. : 34.76.34.82 (en soirée).**

Vends Amstrad 6128 couleur datant de juillet 1988 avec manuel + 109 jeux + 4 copieurs + carton d'emballage pour 2 900 F. **Yaël VERDIER, 12, allée Bellevue, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.20.66.**

Vds Amstrad CPC 464 avec moniteurs coul. + nbrx joystick + synth. vocal + 3 vol. pour l'Exploiter. Le tout : 300 F. Vds interface TV + antenne : 700 F. **Steven RIOLLET, Tabourin nord Mouliets et Villemart, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.36.16.**

Vds Amstrad CPC 6128 (1986) + 100 jeux ou plus entre autre + rangement + 2 joysticks + revues + K7 vierg. 2 600 F. **Alexandre TOURNIER, 9, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : 45.81.59.79.**

Stop ! Vends Amstrad CPC 6128 coul., état neuf (87) + 1 joystick + nbrx jeux (180 softs) + utilit. + 1 kit télécharg... + 2 boîtes rang., etc. Le prix : 3 590 F. **Fabrice RONGIONE, 24, rue de la Villette, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.20.86.**

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 270 jeux + livre d'initiation + 1 joystick + doubleur. Le tout tbé. Le prix : 3 500 F. **Benjamin SELLAM, 2, allée de Montfermeil, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.34.92 ap. 17 h 30).**

Pour Amstrad, vds DMP 2000 + house, tbé : 800 F, lecteur 5 p.1/4 + 350 disquettes : 2 000 F à débattre, Mentel + Pentel + Xentel : 800 F, lang. machine + disque : 180 F. **Lionel DALMAS, Quartier Saint-Etienne, chemin des Platrières, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.41.74 (après 19 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 31 originaux + manuels. Le prix : 2 700 F. **Thierry MADET, cimetière Notre-Dame, 03100 Montlucon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquette DO1-1 + nbrx jeux + revues + manuel d'utilisation. Le tout en très bonne état : 2 500 F. **Frédéric RICHER, 13, rue de Candale, 93500 Pantin. Tél. : 48.46.63.90.**

Vends lect. disq. Amstrad sous garantie + jeux. Le prix : 1 500 F. **Sébastien YVON, chemin de l'Orme-Aigu, 78600 Ablis. Tél. : 30.59.03.81.**

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome + 53 jeux, tous des originaux. Le tout pour 2 200 F. **Stéphane COURBON, 4, rue des Papillons, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.71.22.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 464 : Slap Shot, World Cup, Miami Vice, K 2000, Street Hawk, Top Gun, Galvan, Short Circuit. Le tout : 100 F. **Philippe CHANET, 5, rue Octave-Mirabeau, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.04.07.**

APPLE

Apple IIGS : vends lecteur 5" 1/4. Prix à débattre. **Gérard PERRET, 14, rue du Champ-de-Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.24.38.**

Vends Apple IIe 128 K, carte Chat Mauve + joyst. + souris + écran monochrome + carte imprim. SSC + nbrx log. et livres : 3 900 F. **Pierre-Henri FLAMAND, Chement-Garat, 16410 Dignac. Tél. : 45.60.63.09.**

Vends Apple IIe 128 Ko, 2 lecteurs monit. mono., joyst., jeux, Appleworks + doc. Prix : 3 500 F. Tél. le soir. **Philippe SIRE, 21, place des Quinconces, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.16.32.**

Vends Apple II + écran mono. + lecteurs ext. + 150 disq. + util. + joyst. : 4 000 F. Vends aussi écran couleur CTM 644 pour Amstrad : 2 000 F. **Sébastien VIVIER, 74, avenue du Général-Gallieni, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.27.07.82.**

Vends Apple IIc bon état, monit. mono., nbrx jeux, joyst., souris, valise, support moniteur, livres, disq. d'initiation. Prix : 6 000 F à débattre. **Christophe CHALESSIN, 5, ch. J.-B.-Poquelin, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.64.89.**

Vends Apple II + moniteur couleur + souris + joystick + imprim. + nbrx jeux + mouse paint + Apple Work + le tout 7 000 F. **Mathieu GERMAIN, 28, rue des Alpes, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. : 48.61.14.00.**

Vends Apple IIc + mon. mono. + Péritel + impr. scribe + lect. disq. externe + souris + nbrx log. + manuels + joystick. Prix : 6 000 F. **Emmanuel BARRIERA, 64, bd du Jardin-Exotique, 98000 Monaco, Monte-Carlo. Tél. : 93.30.62.76.**

Vends Apple II GS coul. + lect. 3"5 et 5"25 + livres (basic, manuels...) + nbrx jeux et util. (avec docs) + 2 extensions + joysticks. Le tout impeccable : 6 500 F. **Jean-José HERCOT, 71, rue du Faubourg-Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : 42.66.69.87 (avant 19 h).**

ATARI

Vends 520 STF sous-garantie avec écran couleur + 150 jeux. Le tout : 4 700 F. **Patrick GALLON, 60, route de Garges, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.11.84.**

Vends 520 STF double face, étendu à + 1 mega + Freeboot + drive 5"1/4 Lumana + programme en tout genre. **Pierre-Olivier LOSTE, 3, avenue de la Marne, 9400 Créteil. Tél. : 42.07.68.62.**

Vends 520 STF double face gonflé à 1 mega + disquettes + joystick + livres, emballage d'origine. Prix : 3 000 F à débattre. **Youcef AZZOUG, rue Marcoussis, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.58.17.**

Vends Atari 520 ST + 2 joysticks + nombreux jeux. Le tout : 2 800 F. **Frédéric DEWINNE, 6, rue de la Paix, 75002 Paris. Tél. : 42.61.11.25.**

Vends Atari ST-SF + souris bon état. Prix : 1 000 F. **Nicolas GODEFROY, 3, hameau des Cèdres, 77185 Lognes. Tél. : 60.17.78.23 (après 18 h).**

Vends Atari 520 STF + rédacteur + kit minitel + émulateur PC + Mac + jeux. Valeur totale : 5 700 F, vendu : 2 500 F avec garantie de 16 mois. A bientôt ! **Eric DARSIN, 29, rue de Saint-Riquier, 80690 Ailly-le-Haut-Clocher. Tél. : 22.28.02.94 (après 20 h 30).**

Vends 800 XL + lect. disq. + lect. K7 + tabl. tactile + 350 jeux sur disq. + 6 jeux K7 + 8 jeux cart. + 2 boîtes rang. + 2 joysticks + 10 disq. vierges. Prix : 1 950 F. **Alain ARNOULT, 2, impasse des Bouvreuils, 95520 Osmy. Tél. : 30.30.52.80.**

Vends 520 STF new roms + nomb. jeux, utilit. (30, ex. : GFA, Raytrace, Emulcom + câble) + lang. (9 C, ASS, GFA) + boot + tapis + livres (5) + autres. Prix : 5 000 F (urgent). **Hassan SAIDY, 12, avenue Franklin-Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : 42.25.46.83.**

Vends Atari 520 ST + 15 logiciels + tapis souris + joystick + mags + disq. Le tout : 3 500 F. **Christophe CULLET, 8, rue Jean-Robert, 4e étage, 75018 Paris. Tél. : 40.38.43.54.**

Vends Atari 520 STF DF + orig. (FS2 + prog.) + nbrx livres. Le tout : 4 500 F. **Thierry GIMENO, école maternelle Glenay, 79330 Saint-Uarent. Tél. : 49.67.58.32.**

Vends 520 STF 1 Mo (Blitter + nouv. rom + moniteur couleur 1224 + softs + ST replay. Prix : 5 500 F ou échange contre Amiga 500 avec ext. **Christophe GOUVAZE, 4, rue Pierre-de-Ronsard, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.71.01.97.**

Vends 520 STF + nombreux jeux et utilitaires + imprimante LX 800 Epson + bouquins. Le tout très bon état. Valeur neuf : 10 000 F, cédé : 5 500 F. **Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 45.67.58.71.**

AMIGA

lecteur externe 3" 1/2	990
lecteur externe 5" 1/4	1490
écran couleur multisync	5900
disque A 500/1000 30 Mo	4900
carte disque dur PC 20 Mo	2900
disque GVP autoboot	N.C.
Genlock, Flicker Fixer	
Scanner, Logiciels	N.C.

AMSTRAD

TOUTE LA GAMME EN PROMOTION

IMPRIMANTES

Star LC 10	2290
Star LC 24-10	3490
MPS 1230	1550
Deskjet HP	6990

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	10 DF/DD 3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500	
Amiga 2000	
lecteur externe A 1010	1190
lecteur interne A 2010	1490
extension A 501	
carte XT + lecteur 5" 1/4	3550
carte AT + lecteur 5" 1/4	9400
2 Mo interne A 2058	6390
écran 1084 S	2900

PHASE EXPOSE

PHASE EXPOSE
AU SALON DE LA MICRO
13/14/15 Espace Champerret
STAND H 12

CADEAU SUR PRESENTATION DE CETTE PUBLICITE

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

Vends Atari 520 STF DF, nouv. room + écran couleur SC 1224 (valeur 2 990 F) + nbrx jeux, utili. + GFA + souris Anko + joystick. Le tout t.b.é. : 4 500 F. **Hervé DOLMAIRE, 3, allée Fleming-Alexander, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.94.37.**

Vends 520 ST + 2e lecteur DF DD + moniteur couleur + souris et son tapis + imp. + house + jeux + util. Le tout pour un prix sacrifié (faites prop.). **Jean-Baptiste LETEINTURIER, 29, rue Pierre-Eurie, Saint-Prix (25 km de Paris). Tél. : 34.16.41.68.**

Vends Atari 520 STF anciennes roms + lecteur double face + monit. couleur + 2 joysticks + nbrx log. t.b.é. Le tout : 3 490 F. **Aymerick TROUBAT, 6, voie du Bois, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.15.71.**

Vends pour Atari ST monit. haute résol. couleur SC 1224 : 2 200 F. Monit. monochrome SM 124 : 1 100 F Donne softs en +. **Michel TELLIER, 6, rue Jean-Bouin, 95600 Eaubonne.**

Vends diquettes de t.b. qualité, pleine : 9 F l'une. Vends Atari 520 ST DF + 2 supers jeux + souris + 2 manettes pro + tapis. Le tout : 1 650 F. **Laurent NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vends Atari 520 ST lecteur double face + moniteur 1084 + jeux originaux. Prix : 5 000 F. **Gérard THUILLOT, 6, allée Pierre-Brossolette, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.92.20.62.**

Vends Atari 1040 ST moniteur coul. + nbrx jeux et utilit. (GFA, Basic, Artist) + livres et revues. Le tout : 6 500 F. **Bertrand LEBEC, 49, rue Alphonse-Daudet, 84850 Camaret. Tél. : 90.37.28.81.**

Vends Atari 520 STF sous-garantie + nbrx log. : 2 400 F. Imprimante sous-garantie IBM Tecnova (compatible) : 1 300 F ou le tout : 3 400 F. **Serge MARTIN, la Rose des Sables, Bât. D1, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.48.02.**

Vends Atari mega 1 + monit. coul. SC 1224 (garantie mai 90) + joystick + nbrx jeux et utilitaires + livres + housse de protection. Prix : 7 500 F. **Didier LASSALLE, 16, rue des Ursulines, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.09.92.44.**

Vends Atari 520 STF DF 3/89 + Ums, F16, World Snooker, Billiard, Test Drive + manette Konix, tous originaux. Prix : 2 500 F. **Patrick GUILLIN, 21, place de Gascogne, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.49.20.**

Vends Atari 520 STF 11 Mo) + SM 125 + impr. SMM 804 + DD 20 Mo + logs + livres + 30 disquettes. Prix : 8 500 F à déb. contact après 17 h. **Florent BOUIX, 30, rue Bernard-Ortet, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.20.14.**

Vends Atari 520 ST (mars 88) avec nouvelle rom et lecteur DF + joystick + nbrx jeux + 10 originaux (Batman...) + monit. couleur. Prix : 4 500 F. **Laurent BRETONNIERE, 78 *bis*, avenue Albert-Ier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.61.90.**

Vends Atari 520 DF + moniteur couleur + 150 disks + freeboot + joysticks + nombreuses revues. Prix : 5 000 F. Le tout en très bon état. **Guillaume CHAILLOU. Tél. : 40.40.08.35.**

Vends Atari 800 XL + 7 cartouches + livres + joystick. Le tout (t.b.é.) cédé 390 F. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Vends Logiciels originaux pour Atari XL/XE en K7 et en disq. **Karl SIGISCAR, 9, clos Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + nbrx jeux (95) + livres. Le tout t.b.é., cédé 750 F. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Vends double face Atari ST 520. Prix : 3 300 F année 1989. **Behdad MANOUTCHERI, 5, chemin des Palmiers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.01.05.**

Vends ou échange logiciels DF et SF pour Atari 520 STF à prix raisonnable... Cherche Cad 30 avec notice. A bientôt ! **Stéphane LEMOINE, 18, rue de Corneille, 78500 Sartrouville.**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1; MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+ /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/ DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone : International + 44 - 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

Vends jeux Amiga 500 orig. t.b.é. Sodan, Rabbit, Dragon, Ninja, Targhan, Indiana Jones, Arcade entre 100 et 160 F et aussi jeux Amstrad 40 F. **Claude OLLIVIER, la grande Plaine Bat. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél.: 94.27.44.76.**

Vends 500 du 02/05/89 avec souris, joys et 14 orig. (Deluxe Pain 2, Falcon, TD2, etc.), t.b.é. Prix: 7 000 F cédé pour 4 000 F ! **Axel BOUVET, 4, rue du Hameau, 91540 Mennecy. Tél.: 64.57.33.86.**

Vends 500 + mon. coul. 1084S + logs. + nbreux disks + boîte + joy + tapis + mags. Le tout ss garantie: 5 500 F. Vends aussi lect. 5"25 pour ST. **Jean-Claude, Paris. Tél.: 42.02.71.64.**

Vends A 500 + extens. mémoire 500 K + monit. couleur + très nbreux log. orig. L'ensemble 6 500 F. **Robert SUQUET, résidence La Brèche, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél.: 43.99.46.61.**

Vends Amiga 500 + moniteur coul. haute résol. + nbreux jeux + boîte de rang. pour 3,5 p. t.b.é. Le tout: 5 500 F. **Didier BENAIS, 29, rue Eiffel, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél.: 39.19.84.44.**

Vends Amiga 500 coul. + drive ext. + ext. mémoire 1 méga extensible 2 méga + 2 manettes + log. + livres. Prix à débattre. Valeur 12 000 F. **Bruno DOBIGNY, 148 *bis*, rue M.-Rigolet, 91550 Paray-vieille-Poste. Tél.: 69.38.94.88.**

Vends Amiga 500 + joy + monit. coul. + imprim. coul. star LC10 + nbreux logs (Trait. texte + dessin + musique + jeux), valeur: 15 000 F, prix: 9 500 F. **Gérard JOUBERT, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: 43.03.60.48.**

Vends Amiga 500 + 60 disks pleins + moniteur coul. + joystick + livres. Le tout: 6 500 F sur Paris uniquement. **David Arbuz. Tél.: 42.41.28.90.**

Vends orig. pour Amiga: Denaris, Forgotten Worlds, Starglider II, Crazy Cars II. Prix intéressant, cherche contacts sur Amiga. **Cyril PAILLARD, 19, rue des Digitales, 91760 Itteville. Tél.: 64.93.00.39.**

Vends pour Amiga 1000 extension mem. Golem 2 Mo peuplée à 1 Mo: 3 500 F et pour 1000/500 disque sur SHD 30 Mo. Neuf pour 3 900 F. Dépêchez-vous ! **Richard JOSSE, 30, rue Sainte-Anne. Tél.: 96.70.00.70.**

Vends copieur pour Amiga 70 F pièce peut être échangé contre disks 3"1/2 vierges rapide et discret. **Frédéric PETIT, 18, rue de la Liaison, 1200 Bruxelles, Belgique. Tél.: 02/762.85.78.**

Vends nbreux log. et jeux Amiga 500 très bas prix. Donne liste ou rens. gratuit. **Guillaume FRANÇOIS, 11, rue François-Lavieille, 50100 Cherbourg. Tél.: 33.93.08.92.**

COMMODORE

Vends C 64 + 1541 + joys (3) + disks + originaux + revues. Le tout en t.b.é. Prix: 3 000 F (urgent). **Sébastien CANTINI, chemin Beaurepaire, 91410 Dourdan. Tél.: 64.59.84.42.**

Urgent: ensemble C 64 + monit. coul. + 1541 + lect. cassette + 2 joysticks + nbreux jeux + dis. vierges + livres et acces. Prix: 3 500 F. **Jean-Marc BATOR, 5, rue de l'Insurrection-Parisienne, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 46.81.82.65.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + joystick + cart. Robcom + une centaine de disquettes. Le tout 1 800 F. **Patrick NIETO, 117, boulevard Félix-Faure, 93300 Aubervilliers. Tél.: 43.52.66.41 après 19 h.**

Vends jeux pour Commodore C 64 et C 128 bas prix et recherche cartouche l'Action Replay V (MKS) à bas prix. **Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy.**

Vends C 64 new + lect. de K7 + livres + nbreux jeux + péritel + pal très peu servi parfait état. Prix: 1 000 F. **Axel BEAUDENON, 17, allée de Tous-Vents, Ondreville-sur-Essonne, 45390 Puiseaux. Tél.: 38.39.15.34.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + moniteur couleur + câble péritel + nbreux logiciels (K7, disq.) + nbreux Tilt + joystick. Prix: 4 000 F. **Dominique BARBLU, 30, rue Gaston-Wateau, 60460 Précy-sur-Oise. Tél.: 44.27.70.47.**

Vends C 128 + lect. disk 1571 + imprimante MPS 803 + monit. coul. 1901 (40/80 colon.) + nbreux jeux. Prix: 3 500 F. **Eddy BEDMINSTER, 9, ruelle aux Puits, 94800 Villejuif. Tél.: 48.78.23.26 (18 h-20 h).**

C 64 new + 1541 new + boîte de rangement 70 disks + nbreux jeux dont Denaris, Barbarian II, Batman, Grand Prix Circuit... Le tout t.b.é.: 3 500 F. **Yannick IGLESIAS, les Montades, 30140 Anduze. Tél.: 66.61.77.62.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + joystick + nbreux jeux sur disq. et K7. Le tout en t.b.é.: 2 000 F. **Yann VIALET, 128, parc du Carrouge, 77230 Saint-Mard. Tél.: 60.03.04.50.**

Vends dernières nouveautés sur votre C 64 (sur K7 et disk.). **Michael BRUNBROUCK, 71/3, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél.: 20.02.85.64.**

Vends C 64 + 1541 + interface + doc. + nbreux jeux t.b.é. 2 500 F Amstrad PC 1512 DD couleur + housse + jeux et logiciels + souris et doc. 7 000 F. **Roberto FERNANDEZ, 1, allée Van-Gogh, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: 48.67.77.30 après 18 h 30.**

Vends C 64 + lect. K7 1531 + lect. disk 1541 + joy + prise pér. + nbreux jeux + livres pratiques + manuels. Le tout t.b.é. 2 800 F. **Fabrice COQUIO, 7, square du Trieux, 35400 St-Malo. Tél.: 99.82.17.63.**

Vends C 64 pal avec capot + 1541 + MPS 803 + freeze frame + nbreux disks + surprise pour modique somme de 3 000 F. **Pascal PAPON, 26, allée Apollinaire, 93270. Tél.: 43.84.05.20 après 19 h.**

Vends C 64 + 1541 + nbreux jeux peut être vendu séparément. Prix à débattre. **Christophe PABION, bd Romain-Rolland, Ste Geneviève bt B3, 13010 Marseille. Tél.: 91.78.44.02.**

Vends (ens. ou sépar.) épave de C 64 + s 1541 II + lecteur K7 + jeux recopiés + manuels + joystick. Prix à débattre. **Vincent DAMERVALLE, 31, rue des Tamaris, 21600 Longvic. Tél.: 80.66.59.25.**

Vends 128 D (lecteur 1571 intégré) + péritel très peu servi 2 600 F à débattre. **Marcel RICHARD, 4, allée du Bois-d'Eve, 91080 Courcouronnes. Tél.: 64.97.12.79.**

Vends pour C 64: moniteur couleur hte rés. 1702 + 1541 + 1530 + 3810 + 500 disks + boîtes de rang. + kit de net. + K7 + livres. Le tout t.b.é. 4 000 F à déb. **Marc VIGIER, 7C, esplanade du Pharo, 13007 Marseille. Tél.: 91.59.16.13 (le week-end).**

Stop affaire ! Vends C 64 + 1541 + mon. coul. + 1530 + environ 400 log. + disks vierges: 3 000 F seulement ! **Johann DELATTRE, 15, rue Neuve, Vaureal, 95000 Cergy. Tél.: 34.43.83.49.**

Stop affaire: vends C 64 + 1541 + lect. K7 + joystick + très nbreux jeux + boîte de rangement + housse + livres. Exellent état. Le tout: 2 300 F. **Sébastien BRACQ, 26, rue d'Hem-Lenglet, 59295 Paittencourt. Tél.: 27.79.60.30.**

Vends CPC 464 moniteur coul. + lect. D7-DD-1 + joyst. + nbreux jeux origin. (dont news) K7 D7 + doc le tout en t.b.é.: 3 000 F. affaire à saisir. **Bertrand HUBERMAN, 4, rue du 18-Juin-1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 43.76.77.83 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect 1541 + lect 1530 + 50 disqs de jeux + 10 disqs vierges + synthétiseur vocal + TV. Le tout: 3 100 F ou sans la TV 2 800 F. **Hugo BEAULIEU, 18, rue des Grisards, Cormeron Lechelle, 77171 Sourdun. Tél.: 64.00.87.92.**

Attention: vends lect. disk 1541 + nbreux jeux sur disk: 9 000 F + C 64 + lect. K7 1530 + nbreux jeux + docs + prise TV: 800 F (uniquement région parisienne). **Vincent MOREAU, école des Fauvettes, 91130 Ris-Orangis. Tél.: 69.06.91.98.**

Vends Amiga 2000 kit PC XT monitor 1084S garantie 20 mois matériel neuf prix: 17 000 F sans monitor, 11 000. Ecrire. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy-en-Brie.**

Vends Amiga 500 ext. son (perfect. sound) imprimante citizen 120 D disks. **Stephan DECREQUY, 6, rue Louis-Part, Auchy-au-Bois, 62190 Lillers. Tél.: 21.66.01.72.**

Vends C 64 + drive 1541 + adpatateur péritel. Le tout pour 2 000 F. **Stéphane COURBON, 4, rue des papillons, 62220 Carvin. Tél.: 21.37.71.22.**

Vends C 64 + lecteur disk + jeux + utilitaires + joys + HP + livres + cartouches + moniteur h.r. Occase unique ! Prix: 2 250 F. **Samuel LAWRYNIEC, 18, rue St-Exupéry, 78140 Velizy Villacoublay. Tél.: 39.46.10.09.**

Stop arnaque ! Vends C 64 + lect. K7 + lect disk 1541 + livres + utilitaires + nbreux jeux connus, le tout pour 1 000 F frais de port non compris. **Loic VECHE, 20, rue René-Gaire, 88000 Deyvillers. Tél.: 29.34.47.96.**

Vends A 500 + A 501 + drive ext. + tapis + jeux... Vends aussi digiview 20 pour 650 F, 200 disquettes 3 500 F avec toute les news. Séparé poss. **Jean-Charles. Tél.: 48.29.13.49.**

Vends Amiga 1000 + monit. 1084 + joys. + souris + 30 disks. Le tout en très bon état et sous garantie. Prix: 5 000 F. **André MARIE, 27, rue de Fromonceau, 77167 Bagneaux-sur-Loing. Tél.: 64.28.92.96.**

Vends A 500 périt. + 3 joys. + livres + jeux (Jet T. Cup, Crazy cars I et II...) + Sculpt 3D + nbreuses revues en très bon état: 4 500 F. **Philippe DERT, 3, rue Alfred Dreyfus, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél.: 30.58.20.06.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + monit. + nbreuses disq. Le tout pour 2 500 F à débattre (+ cadeaux). **Jean-Pierre HERIN, 27, rue du Chemin-de-Fer, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél.: 43.82.34.36.**

Vends C 64 + 1541 + lect K7 nbreux progs. + livres 1 500 F. Cherche Amiga - 3 000 F. **Alain LOUNDA, 22, pas-**

3615 TILT

JOUEZ ET GAGNEZ LE TOUT NOUVEAU ATARI 520 STE

sage du Capitaine-Exmelin, 14360 Trouville. Tél.: 31.87.59.48.

Vends nbreux jeux Amiga + util. Bas prix. Demandez ma liste. **Nathalie DOUTRELIGNE, la tour Renarde, av. des Lauriers-Roses, 83980 Le Lavandou.**

Vends TO 8 + lecteur disquettes + 20 disquettes, tbé. Le prix : 1 600 F. **Gary LAPORTE, 38, allée du Cèdre, 94450 Limeil-Brévannes. Tél.: 45.69.05.86.**

Vds TO 9 + joyst. + ext. jeux et mus. + cray. + revues + 15 disq. vierges + 30 jeux orig. + 1 K. + 3 Educ., état neuf. Acheté 12 000 F. Prix à débattre. **Daniel BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél.: 81.69.63.95.**

Vends jeux pour Thomson Mo, version K7, environ 35 F pièce. Liste sur demande. **Franck RENDUF, rue du docteur-Lecharpentier, 14190 Saint-Sylvain.**

Vds TO 8 + mon. coul. + lecteur disq. et cassette + crayon opt. + souris + 2 joyst. + 37 jeux orig. + 12 disq. + 4 manuels + studio (jeux). Le prix : 3 990 F. **François CATUSSE, 89560 Les-Rivières-Ouanne-par-Courson. Tél.: 86.47.62.82 (après 7 h).**

Vds matériel pour Thomson MO 5/MO 6 (Interface musique, jeux, lecteur de cassette, etc). **Nicolas ROY, 5, clos fleuri, 38140 Uriage. Tél.: 76.89.02.64.**

Vends micro-ordinateur Thomson MO 5 (nouveau look, clavier mécaniquel avec emballage et documentation. Le prix : 500 F. **Nicolas ROY, 5, clos fleuri, 38140 Uriage. Tél.: 76.89.02.64.**

Vends logiciels originaux pour MO 5/MO 6 (les Hits de Loriciels 2, The Way of the Tiger, Forth...). Entre 35 et 50 francs. **Nicolas ROY, 5, clos fleuri, 38410 Uriage. Tél.: 76.89.02.64.**

Vends TO 8 avec clavier + moniteur coul. + lect. de disq. et de K7 + 2 manettes de jeux + 2 compil. de 3 jeux + 4 jeux + une compil. disq. 6 jeux.
P.S. : bonne état, année 87. Le prix : 4 500 F.
Pascal TAIEB, 6, av. Joliot-Curie, 95200 Sarcelles-Cochères. Tél.: 39.93.75.98 (après 16 heures).

DIVERS

Vds K7 CBM 64/Atari XL (Miniprix) et 600 XL : 250 F et J&S + pokey : 18 F l'un ! Réponses 100 % jusqu'en 1990. Ach./vds/échange disq./cart. sur Atari XL. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél.: 60.11.69.91.**

Vds console Nintendo + 8 jeux (Gun Smoke, Zelda, Top Gun, Castle Vania, Super Mario 1 et 2, kid Icarus, Exit Bicke. Valeur : 3 600 F, vendu 2 000 F. **Pascal BAUDRY, 10, rue Gambetta, 95300 Pontoise. Tél.: 34.43.10.71.**

Console Nintenod sous garantie jusqu'au 20 décembre 89. Avec 7 jeux. Valeur de l'ensemble : 2 700 F cédé à 2 000 F. **Xavier RUFFINO, 1167, chemin Pablo-Picasso, 06290 Nougins. Tél.: 93.69.14.13.**

Console Nintendo + NES Advantage avec 11 jeux récents, bon état. Le prix achat : 5 000 F cédée 2 300 F. **Stéphane ALGAZZE, 17, rue Léo-Lagrange, 95160 Montmorency. Tél.: 39.64.92.06.**

Vends Nintendo + six jeux + manettes en bon état. Prix global : 1 750 F. Téléphoner de préférence après 18 h. Acquisition décembre 88. **Michaël NADLER, 37-39, rue Arthur-Rozier, 75019 Paris. Tél.: 42.45.40.80.**

Vds TO 8D + mon. coul. + nbrx jeux + joyst. + utilitaires : maths, français, hist., disq. basic + manuel + crayon optique. Le prix : 3 500 ou 2 500 F sans monit. **David HENRY, chemin du Manoir, les Hélains Fourneville, 14600 Honfleur. Tél.: 31.89.17.22.**

Vds imprimante couleur : « 500 F, moniteur couleur : 1 200 F, ampli stéréo : 120 F (cordons : + 50 F), lecteur 5' 1/4 360 K TPI : 550 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél.: 43.72.64.64.**

Vds PC Tandy 1000 SX, 384 K + 2 drives + disque dur 20 Mo + écran couleur + nbrx jeux et utilitaires. L'ensemble bon état : 11 000 F. **Frédéric LEFEBVRE, 1, rue de la Scierie, 67117 Ittenheim. Tél.: 88.69.14.39.**

Vds Opic Atmos + lect. + disq. + jeux + livres + cordon + livres dont vous êtes le héros + manuels. Le tout : 1 500 F à débattre. **David TATE, Les Grandes Aires, 83143 Le Val. Tél.: 94.86.42.62.**

Exclusif ! Vends nombreuses Démos en freeware à très bas prix (à partir de 15 F disq. comprise) pour Atari ST. Liste contre un timbre. A bientôt. **Frédéric HOUET, 4, rue Georges-Kirsch, 51300 Vitry-le-François.**

Vends console NEC, 1 mois + une manette. Valeur : 1 00 F + 7 super jeux. Valeur : 7 500 F vendu 5 000 F. Possibilité de crédit ou vend séparément. **David ANSELLEN, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél.: 42.39.31.21.**

Intéressant ! Console Sega + manette + 10 jeux (valeur totale : 3 700 F) dont R-Type, Double Dragon, Golvelius, Shinobi, Zillion II, câble Péritel. Le prix : 1 300 F. **Cyrille HOUDIN, 3, square Henri-Mondor, 95100 Argenteuil. Tél.: 39.57.30.62.**

Vends console Sega + Hang On + F-16 Fighter. Le prix : 1 000 F ; vends aussi 9 cartouches (Cyborg Hunter, Phantasie Star...). Le tout : 2 500 F. **Stéphane DEBERDT, 117, route d'Arzano, 29130 Quimperlé. Tél.: 98.96.31.96 (le week-end uniqu.).**

Affaire ! Vends console Sega + Phaser + lunettes 3D + Control Stick + 19 jeux (Shinobi, After Burner...). Valeur neuf : 6 920 F, cédé à 4 000 F. **Romain VINCENT, 13, rue Pasteur, 57640 Vigy. Tél.: 87.77.91.08.**

Vds cause Amiga console Sega, Light Phaser, 13 jeux (4 pour Light Phaser). Valeur : 4 500 F, vendue 3 000 F port compris. **Cyril-Serge TUMARINSHON, 50, avenue de Villeneuve-l'Etang, 78000 Versailles. Tél.: 39.63.35.54.**

Vds ou échange jeux Sega : possède 15 cartouches dont nbrx News. Le prix : 150 F le jeu. Contacter si achat de 2 ou plus. Demander David. **Grazia Giorgi, 7, rue Charcot, 75210 St-Cyr-l'Ecole. Tél.: 90.45.38.62.**

Vente de cartouches de jeux Sega. **Pascal FAIVRE, Les Verrières Lovagny, 74330 La-Balme-de-Silligny. Tél.: 50.46.25.63.**

Vds cons. Sega, tbé, 11-88, Speed King + 11 jeux (Thunder Blade, Rastan, y's + Golvellius + Miracle Warriors, R-Type). Valeur : 4 000 F, vendue 1 900 F. **Laurent BONNEL, 90, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél.: 45.20.89.46.**

Urgent ! Cède Sega du 17.05.89 sous garantie, tbé, + 5 jx : Hang On, After Burner, Choppifter, Basket, F-16 pour 1 600 F (valeur 2 000 F). **Christophe ARDOUIN, 2, boulevard Kennedy, 17640 Vaux-sur-Mer. Tél.: 46.39.09.04.**

Stop ! Vds collection de 45 Tilts pour 400 F (port compris) seulement + vds lot de 100 disq. 5' 1/4 neufs pour 290 F (port compris). Vite ! **Jean-David BICKEL, clos des Rainettes, 57519 Heckenransbach.**

Vds 25 orig. 3'' + 20 disq. pleines. Vds souris AMX, tbé : 4 000 F. Vds Amstrad hebdo n° 2 à 12,50 F. Amstar 1 à 22 : 160 F, Ammag 11 à 39 : 300 F ou 12 F pièce. **Michel MASSOC, av. du Gal-de-Gaulle, 32380 Saint-Clair.**

Vends TO 8 + lecteur de disquettes + souris + crayon opTique + joysticks + nbrx jeux + bureau + chaise + boîte de disquettes... Le tout cédé à 4 500 F. **Michaël DUMOUCHEL, 9, rue Dumé d'Applemont, 76600 Le Havre. Tél.: 35.43.42.84.**

Vends imprimante Citzen 120 D, état neuf. Le prix : 1 100 F ! et c'est une affaire ! cherche corresp. pour éch. Amiga. **Stéphane SUIRE, 10, route de Vexin, 95540 Seraincourt. Tél.: 34.75.79.24.**

Vends 26 numéros de Tilt. Valeur : 624 F. Prix : 200 F. **Stéphane VIBERT. Tél.: 39.52.29.95.**

Possesseur d'un Archimède, je recherche tout arconien pour contacts et échanges sérieux. **Franck STERLIN, BP 1, 65440 Ahcizan. Tél.: 62.39.92.23.**

ACHATS

Achète pour A 501 + orig. Warin Middle Earth + échange pour Asoo + C 64 (Op. Jupiter, Grand Monster, Ugh Olymp., Micro Soccer, Ghostbusters). **Frédéric LAURAIRE, 12, La Font-Saint-Martin, 03400 Yzeure. Tél.: 70.44.38.31.**

Achète à bon prix logiciels récents Amstrad sur disquette, faire offres. **Bernard LAPP, 114, rue Bauer, 57600 Forbach.**

Achète Interface joystick ECSI pour Oric Atmos + programmateurs d'Eprom, achète aussi Interface série pour Amstrad PCW 9512. **Tél.: 87.98.38.42.**

Recherche désespérément scanner Dart et synthé. vocal français bon état pour recherche wargame et contacts pour échanges. Merci, pour CPC 6128. **Frédéric BALLIT, Puy Chavagnac, 19200 Ussel.**

Recherche cartouche pour C 64 action replay cinq, cherche aussi news pour C 64. **Laurent VANACKER, 28, rue des Martyrs, 62138 Haisnes. Tél.: 21.66.73.06 (après 18 h).**

ECHANGES

Echange tous softs sur Amiga, tous pays acceptés, débutants s'abstenir, joindre timbre + liste pour réponse. **Raphael TALLEU, 145, rue Jean Rostand, 62400 Bethune. Tél.: 21.56.36.40.**

Echange ou vends nouveautés sur Atari ST (No man's Land, Castle Warrior...), et sur Amiga (nombreux titres très récents : vigilance, etc). Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Amiga 500 vends ou échange nbx jeux, réponse rapide et assurée. **Benoit ADRIEN, 6, rue de Forchet, 01610 Arbent.**

Débutant sur Amiga, cherche contacts pour échanges, réponse assurée. **Jean-Luc PERNIN, 18, résidence Pinteville, 54200 TOUL. Tél.: 83.43.41.24.**

Echange jeux sur ST, rép. assurée. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38150 Morestel. Tél.: 74.80.11.69.**

Echange jeux PC plutôt nouveautés. Envoyer liste, réponse rapide assurée, pas sérieux s'abstenir. **Olivier LE GUERINEL, 5, rue Alexandre Cabanel, 34000 Montpellier.**

L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

AMIGA 500 & AMIGA 2000
ARTISTES DE LA MICRO
EXPOSITION PERMANENTE
Démonstration sur demande

PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT 13990 F
TRANSFORMATION A2000- A EN 2000-B ☎ : 48781165

28 Ms M8425 / 20 MEGAS 5990 F.

DISQUE DUR SCSI AUTOBOOT

28 Ms M8051S/ 43 MEGAS 8290 F.

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512 K A500	A2058 2 MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A590 Disque Dur +20 MEGS
1190	**1590**	**1390**	**6790**	NC	**5290**
CARTE OVERDRIVE CONTROL. SCSI	A2300 GENLOCK INTERNE	CARTE AT 2286	CARTE A2620 68020 14Mhz + 2Mo	CARTE FLICKER FIXER	**Extension 512 Ko pour A590**
2550	**2360**	**11250**	**14800**	**4950**	**1400**
LECTEUR MDC 30 3"1/2 DF	LECTEUR MDC 5"1/4	FILTRE ELECTR. DG88	CODEUR SATELL. PAL	GENLOCK GST 30 XP	PERFECT SOUND FR.
1090	**1690**	**2540**	**2750**	**4650**	**850**
SCANNER A4 A PLAT 200 DPI	PAINTJET HP JET ENCRE	MPS 1230 9 AIGUIL. N/B	DESKJET 300 DPI	MONIT. VGA. A1432	EMULAT. FLAM MITEL
4990	**15990**	**1690**	**8290**	**5560**	**760**

SOFTS **DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE**

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT III	899	DELUXE MUSIC	700	BATTLE CHESS	280
DVIDEO 1.2 PAL	700	Dr.T's (KCS)	1999	F-16 COMBAT	299
PHOTOLAB	630	AUDIO MASTER II	NC	CHESSMASTER 2000	199
PHOTON PAINT II	1290	TRACK 24	590	KICK OFF	250
DIGI-PAINT III	NC	BIG BAND	1430	FLIGHT SIMULA.	399
DESIGN 3D	890	STUDIO 24	1169	RICK DANGEROUS	199
ANIMATE 4D	4410	**LANGA. ET UTIL.**		SCENARY EUROPE	219
INTERFONT	950	LATTICE 5.0	2439	ULTIMA IV	330
DIGIVIEW GOLD	1995	MARAUDER II	379	INDY	395
FANTAVISION	509	BENCH MODULAII	1690	RVF HONDA	269
TVTEXT	859	SUPERBASE PRO	1490	FALCON	340
PROVIDEO	2500	QUARTERBACK	550	FALCON MISSION	220
ANIMAGIC	759	PRO. PAGE	4090	BLOOD WYCH	275
THE DIRECTOR	679	GFA BASIC 3.04	750	POPULOS	250
PRO. DRAW	1770	**EXCELLENCE FR**	2390		
PAGEFLIPPER FX	1290	PROJECT D	375		
		DEVPAC II	690		

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

MAD C'EST FOU !!!



MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél : 48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-dessus) TI 70
NON : .....PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....

❑ Envoyez-moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20 F
❑ Envoyez-moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

PETITES ANNONCES

Echange jeux sur Atari ST et Amiga. Possède news, débutantw acceptés. Envoyer liste. Réponse assurée. **Bruno ZIEZIULKO, 21, rue de la Gare Saint-Ame, 88120 Vagney. Tél. : 29.61.32.03.**

Atari 1040 /520 échange news pour contacts durables. Réponse assurée, vends aussi méga ST 1 ss garantie avec plusieurs ou ss moniteur. **Sébastien BIZIOU, « la Follaine » Azay/Indre, 37310 Reignac/Indre. Tél. : 47.92.54.11.**

Echange, vends jeux sur C 64 et recherche débutants sur A 500 pour échanges super sympa. Ecrivez nombreux. Réponse assurée à 100 %. **Sylvain DHEILLY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Atari ST cherche contacts rapides et durables pour échange dans toute la France et étranger. Réponse assurée à 100 %. Envoyer liste. **Pascal MONNIKER, 26, rue Henri-Matisse, 68200 Mulhouse.**

ST échange Timeworks Publiser, le rédacteur + divers contre ttes versions GFA-Basic, CAD 3D, recherche contacts sérieux pour échanges divers. **Guy LANGE, Quartier ST-Pons Occidental, 83550 Vidauban. Tél. : 94.73.59.87.**

Déb. ch. cont. durables sur Amiga, C 64, ST (échanges uniquement !) Envoyez vos listes, rép. assurée ! Poss. sur Amiga 300 soft. **Sébastien PERROT, 30, chemin Vert, 2502 Bienne (Suisse). Tél. : 32.42.40.96.**

Assez de ne pas avoir de rép. à chaque corresp. Alors j'annonce moi-même éch. jeux, util. PC rép. ass. cont. durable env. liste possèd. 100 log. **Patrice BRUNEL, 16, rue Emile-Zola, 63400 Chamalières.**

Ch. softs Amiga. Vds nbrx jeux sur 320 ST ou échange contre lect. ext. Amiga. Tt contact Amiga bienvenus. **Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12 (vers 20 h).**

Cherche contacts sur Amiga. Vends ou échange log. Cherche Defender of the Crown. The Stooge. Tout sur Cinemaware. Faire offre. Pas, cher. **C. WONG, B.P. 220, Noisiel, 77441 Marne-la-Vallée Cedex 2.**

Echange jx sur Amiga. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.**

Vends jeux à prix très bas pour Atari 520 STF ou bien échange. Achète disq. 3'5 pas chères. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Echange jeux sur PC. Envoyez liste petite ou grande. Réponse assurée à 100 %. **Mathieu JAUBERT, 23, rue Descartes, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.75.86.**

Amiga échange jeux. Envoyer liste ou téléphoner. Débutants acceptés. **Vincent TONINI, 13, Grand-Rue, Bettainvillers, 54640 Tucquegnieux. Tél. : 82.21.34.60.**

Amstrad PC 3P1/2 cherche contacts sérieux (jeux, utilitaires, programme, etc.). **Benjamin BENETTI, 19, rue de La Chapelle, 49000 Angers. Tél. : 41.88.84.87.**

SOS ! Little PC cherche Out Run, Crazy Cars 2, Starglider 2... Possède nbrx hits Bard's Tale 2, Double Dragon, FS3, Def of the Crown... Help. **Nicolas WHITEAD, 160, rue Rolant-Picart, 60320 Bethisy-St-Pierre. Tél. : 44.39.87.11.**

C 64 échange jeux sur disq. unique. Contacts sérieux et durables. Envoyez vos listing. **Ivan GARDAIRE, 5, clos du Patural, 57420 Cuvry. Tél. : 87.52.60.88.**

Echange jeux sur Atari ST DF. Pas sérieux s'abstenir. **Dominique LORIOT, 23, rue des Pins-les-Bruyères, 94370 Sucy-en-Brie.**

C 64 DK. Rech. not. et logiciels (jeux et utilitaires) en français. Achat ou échange contre logiciels. **Isabelle BAL, 40, rue de Crowborough, 45200 Montargis.**

Cherche contacts sympa et sérieux sur ST DF. Possède Robocop, Dragon Ninja, Kick off. Réponse assurée à bientôt. **Fabien DERIEUX, 3, rue de Ramousies, 59740 Felleries. Tél. : 27.59.03.79.**

Amiga échange ou vends jeux et utilitaires. Ecrire à : **AVENGER, P.O. Box 12, 1605 Chexbres, Suisse. Tél. : 021/921.56.21.**

Echange imprimante Star SG-15 pour ST contre lecteur 3'' 1/2 interne ou externe pour ST. **Tou TONG, 92, rue Gabriel-Péri, 92120 Montroube. Tél. : 47.46.87.46.**

A 500 + 5'' 1/4 + C 64 cherche contacts, émulateur 64, prgs sur PC. Réponse assurée. **René ou Thierry ERILL OU ALBAREDA, 4, rue des Rosacées, 34300 Agde ou 10, rue Général-de-Gaulle, 34450 Vias.**

Ech. jeux sur CPC, disq. Christophe + jeux sur ST Christian. Vends CPC 6128 sous garantie. Le prix : 5 000 F. **Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, Ste-Marie/mer, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.52.07 ou Tél. : 40.82.41.76.**

Poss. Atari ST, rech. cont. pour éch. en tous genres (bidouilles, astuces...) + docs Soft et docs. Contactez Matheus. **Christophe GACHET, « Le Fresne, chemin de Pêtre, 85400 Luçon. Tél. : 51.56.32.04.**

Ch. cont. sur Atari 520 ST D.F. pour éch. durables. De préf. sur Paris et la région parisienne. **Francisco LOPEZ, 8, avenue de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.72.43.**

Unique ! Tout savoir sur le Loto. Part. vend logiciel Lotostat sur C 64 et 128 : 199 F seulement. Doc. gratuit contre env. timbrée. **Emmanuel PAUL, 23, rue Parmentier, 21000 Dijon.**

Ch. correspond. sur Amiga (Nord ou autres) et Driver pour Star LC 10 couleur. Envoyez liste, svp. Rép. ass. **Emmanuel LISBERT, 41, rue Jeanne-d'Arc, 59980 Berthy Nord. Tél. : 27.75.10.93.**

Amiga échange jeux. Env. liste. **MARION, BP 6, 77181 Le Pin.**

Rech. contact sérieux et sympa afin d'échanger des log. sur Atari ST (achat possible). Envoyez vos listes ! **Thierry LEFLOUR, la Croix-Bidaud, 44130 Blain.**

Cherche contacts sympas et durables pour échanges sur C 64. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris.**

Amiga 500 échange jeux et utilitaires. Cherche un assembleur-désassembleur et disk doctor. Réponse assurée. Débutants bien venus. **Bruno JOFFREDO, lot de la Tricotière, Couffe, 44521 Oudon.**

Echange C 64 + Amiga ! Only disk. **DUNEX, Postbox 151, 2800 Lyngby Denmark.**

Echange jeux sur Amiga 500. Cherche contacts sympas, durables. Tout échange est accepté. Réponse assurée. **Bernard BARANOWSKI, 2, rue Marcel-Cachin, « Giroflées », entrée 7, 62210 Avion.**

IBM PC ch. cont. pour éch. de jeux et util. Disks 5 p. 1/4 (possède Sram I et II, Zombie, California Games, Décathlon, Tennis). **Olivier TROUX, 28, rue de Nancy. 54250 Champigneulles. Tél. : 83.31.23.09.**

Ech. sur 1040 ST. contacts sérieux. Vds originaux (120 F). Dominique MOUTIER, 2, square Louis-Marin, 54140 Jarville.

Eh toi ! Si tu as un STF 520, éch. et vds log. Env. liste. Rép. ass. Ch. clubs et groupe. Cherche disk 3,5 p. pour 4 FF. **Tony CASAL, 6, rés. du Cornet, 59211. Tél. : 20.07.88.76.**

Ch. contacts sur Atari ST. Possède nbreuses nouveautés. **Hervé JACOB, 12, rue de Schadeck, 6702 Attert, Belgique.**

CLUBS

Clubs : perte de temps ! L'anti-club intl récidive ! encore plus de news, docs, en import sur C 64 & Amiga . Rens. gratis s. dem. **Daniel MORDANT, 26, rue Prince Charles, 4480 Oureye, Belgique. Tél. : 41.48.06.04.**

Cherche très bons musiciens sur Amiga pour faire un disque. **Cédric ROMINGER, 29, Niklausbrunnweg, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.16.72.**

Club Amiga propose aide par correspondance astuces Demos montages électronique, achats groupes club leader en région centre. **Club Informatique, BP 413, 18007 Bourges Cedex.**

Si vous désirez créer un club « ordinateurs », écrivez-moi. N'oubliez pas vos noms, prénoms, adresse complète + la marque de votre ordinateur. Cadeau (x) aux 10 premières réponses. (Réponse sous 3 jours = joindre 1 timbre). **Christophe MATECKI, 31, av. de la Plaine, 59300 Valenciennes.**

Club Cenacle XL/XE, ST toujours présent : Cenacle News n°6 XL/XE vient de sortir, bibliothèque dom. pub sur XL. Newsquick : bulletin gratuit. **Michel BRETON, Club Cenacle, B.P. 49, 95110 Sannois.**

Le serveur sympa « Amitié-service » vous attend : pour ses bals, informations, annonces gratuites, Sysop = Luc, accès tél. : 47.80.76.03 + Connex Minitel. **Luc LIEGARD, 22, av. Jean-Jaurès, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.76.03.**

Le Mega Club MSX achète, échange et vends tous logiciels pour MSX1 et MSX2, documentation gratuite sur simple demande. **Mega Club MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Nouveau serveur RTC sur Atari avec du téléchargement des messageries, des infos, des bal : tous les jours de 20 h à 24 h, RTC Koulous. **Claude MAYER, 12, rue des Capucines, 54670 Custines. Tél. : 83.49.35.43.**

Mega Club MSX au service de tous les amateurs du standard : achat, vente, échange. Doc. gratuite sur simple demande. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.**

Vente, achat, échange, bidouilles, trucs et astuces pour les heureux possesseurs de machines MSX1/MSX2. Documentation gratuite sur demande. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.**

Nouveautés C 64 + 4000 PRG, prix int. Par correspondance, sur disquette. Rép. ass., très sérieux. Mieux que les clubs. (aussi K7 bon DJ). **Fabian LARUE, rue sur les Vignes, 21 4480 Oupeye, Liège, Belgique. Tél. : 041.64.84.01.**

Le serveur des enfants de la région de Strasbourg tourne ! Il est à base de Thomson T 08 D. Sur RTC ! Primtel. Tél. : 88.78.06.47. **Henri BAUDOIN, 1, rue de Touraine, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.76.11.89.**

Nouveau club : Hermes cherche bon programmeur et bon dessinateur pour créer démo sur votre C 64. Echangeons également jeux. Réponse assurée à 100 %. **Sylvain PÉNOS, 12, av. des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.**

Tilt est formidable ! Au club, nous avons les mêmes goûts et les mêmes passions. Pour recevoir notre dernier bulletin de liaison, deux timbres à **BE ST CLUB NATIONAL, « La Finelière », St-Coutant, 17430 Tonnay, Charente.**

Stop ! Si vous possédez une NEC, n'hésitez pas, contactez-nous ! Car le club NEC est né ! Documentation par retour courrier. **Denis CODEREY, Rumine 6, 1005 Lausanne (Suisse).**

Un nouveau club Atari, son nom : Atari Club. Echange idées, logiciels, sos, etc. Un club pour tous, du débutant au confirmé. Un numéro contre 2 timbres à 2,20 F. **ATARI CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Club Amiga-programmeurs recherche contacts divers et offrons nos services (demos par exemple). **FURIO, 170, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81.**

Salut à tous. Le club Amigasup est né. Echange jeux ou ventes possibles. Réponse assurée. Soyez nombreux à nous rejoindre. **Jean-Luc CHRÉTIEN, 329, av. de L-Hautil, 78300 Poissy. Tél. : 39.74.80.45.**

Recherche matériel type MSX 1 avec câble ou matériel type C 64 Atari 800 gratuit. Pour fonder club, préférence NEC pour MSX ou C 64. Sérieux. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix-sur-Guiers.**

Nouveau club Atari en Seine-et-Maritime : échange jeux, lettre... Nous vous attendons tous, chers Ataristes. Alors n'hésitez pas, contactez-nous. **Raynald LETOUQ, rue de la Mare-Morel, le Tuit-Anger, 27370 Amfreville-la-Campagne. Tél. : 35.87.41.11.**

Mega Club MSX fête son anniversaire. Déjà un an d'existence. Doc. complète et grat. sur demande. Rép. sous 3 jours. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.**

Un nouveau club est là !! Pour le NEC « PC Engine » et pour l'Amiga !! **GROUPE AMIGA, case postale 3016, 2800 Delemopt 1 (Suisse).**

Pour PC 5''1/4 logiciels, domaine public à des prix à la portée de tous. Doc. contre deux timbres pour envoi. **SOLEIL INFORMATIQUE, BP 02, 24130 Prigonrieux.**

Amigaiste, ce message vous concerne ! Un nouveau club vous attend : Chaque mois une disquette avec jeux, petites annonces, conseils, concours, autres surprises. Recevez votre première disquette pour 22 F en timbres ! Débutants, ne pas s'abstenir ! **Club AMIGA, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry.**

Voici le premier club nec grand choix de jeux. Vous êtes intéressés, alors écrivez-moi ! **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris.**

The New Dead Club informatique : jeux, démos, docs : écrivez nous vite ! Devenez membre... Affiliez-vous ! **Frédéric DARCIS, 41, rue de l'État, 4488 Oupeye. Belgique.**

INDEX

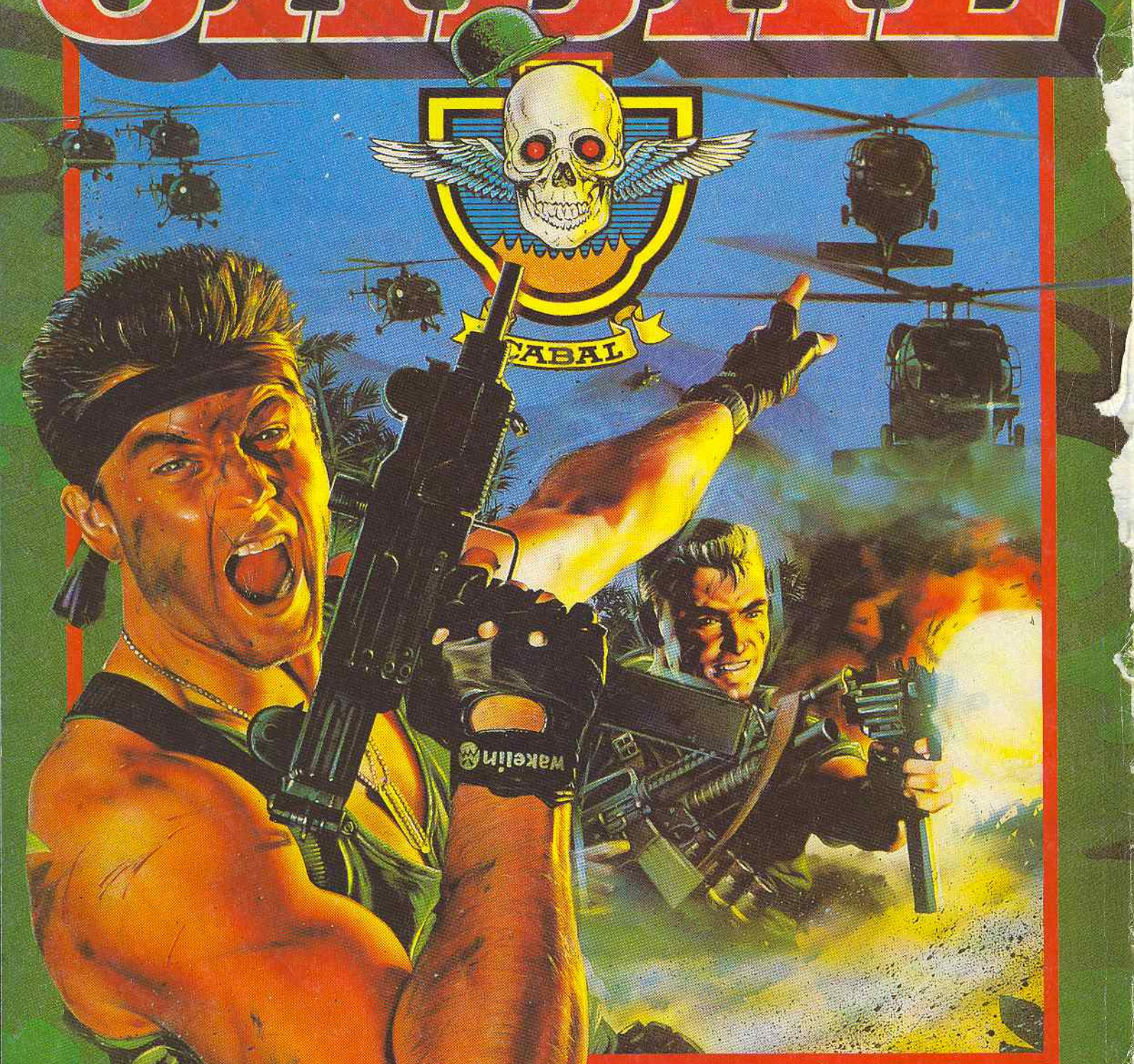
Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.

3D POOL (Amiga), p. 83
Aaargh (ST, C 64, Spectrum), p. 75
Action Fighter (CPC), p. 70
Airball (Apple II GS), p. 79
Americain Pro Football (Sega), p. 81
Apache Strike (PC, C 64), p. 73
APB (CPC), p. 79
Arkanoid II (Apple II GS), p. 79
Astaroth (Amiga), p. 81
Balance of Power (ST), p. 84
Barbarian II (Amiga), p. 71
Basket-Ball Nightmare (Sega), p. 77
Battle Valley (Amiga), p. 73
Black Magic (Amiga), p. 72
Bloodwych (ST), p. 132
Blue Thunder (C 64), p. 84
Butcher Hill (CPC), p. 84
Caveman Ugh-Lympics (PC), p. 79
Chariots of Wrath (Amiga, ST), p. 73
Citadel (C 64), p. 58
Conflict : Europe (Amiga), p. 75
Deluxe Production (Amiga), p. 120
Demon's Winter (PC, ST), p. 84
Dominator (Spectrum), p. 84
Dragonslayer (Amiga, ST, C 64) p. 14
Dynamite Dux (Sega), p. 56
Excellence ! (Amiga), p. 34
F-15 Strike Eagle II (PC), p. 51
Falcon Mission Disk (ST, Amiga), p. 70
Fast Break (Amiga), p. 84
Fun Face (ST), p. 114
Gemini Wings (ST), p. 83
Gemini Wings (C 64, Spectrum, CPC p. 84
Ghouls'n Ghost (ST), p. 16
Golden Oldies (Amiga, PC, Mac, ST), p. 84
Guild of Thieves (Mac), p. 84
Hawkeye (ST), p. 84
Hound of Shadow (The) (Amiga, ST,PC) p. 15
House Music System (CPC), p. 118
Hunt for Red October (The) (Apple II GS), p. 73
Indiana Jones et la dernière croisade (PC), p. 130
Indiana Jones, the action Game (C 64), p. 77
Jack Nicklaus's (Amiga), p. 84
Jaws (CPC, Amiga), p. 84
Justiciers (Les) (CPC), p. 84
Master Collection (Amiga), p. 84
Mazemania (Spectrum), p. 75
Mr Heli (ST), p. 52
Navy Moves (Amiga), p. 77
Navy Moves (C 64, ST), p. 84
Neuromancer (Apple II GS), p. 81
New Zealand Story (C 64), p. 83
Nil, dieu vivant (ST), p. 48
Omni-Play Basket-Ball (Amiga), p. 72
Paperboy (Amiga), p. 64
Pirates (ST), p. 128
Populous Data Disk (Amiga, ST), p. 47
Project Firestart (C 64), p. 49
Rainbow Warrior (ST), p. 79
Red Heat (Amiga, ST), p. 71
Reggie Jackson Base-Ball (Sega), p. 83
Rick Dangerous (CPC, Amiga), p. 71
Robocop (Amiga), p. 71
Rockett Ranger (ST, Apple II GS), p. 72
Rush'n Attack (Nintendo), p. 54
RVF Honda (Amiga), p. 81
Saboteur II (C 64), p. 84
Slayer (ST), p. 81
Soccer Squad (The) (C 64, CPC, Spectrum), p. 84
Steel Thunder (PC), p. 71
Story so Far (The) (Amiga), p. 84
Strider (The) (Amiga), p. 62
Stunt Car (ST), p. 60
Sword of Twilight (Amiga), p. 18
Sygma 7 (CPC), p. 84
Take Down (PC), p. 83
Thunderbirds (Amiga), p. 70
Time Scanner (C 64, Spectrum), p. 84
Tracksuit Manager (Amiga), p. 73
Trivial Pursuit (ST, CPC, PC), p. 84
Verminator (ST), p. 70
Vidi ST (ST), p. 115
Voyageurs du temps (les) (Amiga, ST), p. 126
Vulcan (Amiga), p. 77
World Class Leader board (Mac), p. 84
Xenon II (ST), p. 46

NASA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO



CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur.
Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur.
Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelquechose . . . jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis.
Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et **TIREZ!!!**

©1988 TAD CORPORATION

ocean

DESCRIPTION COMPLETE
SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR
CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675