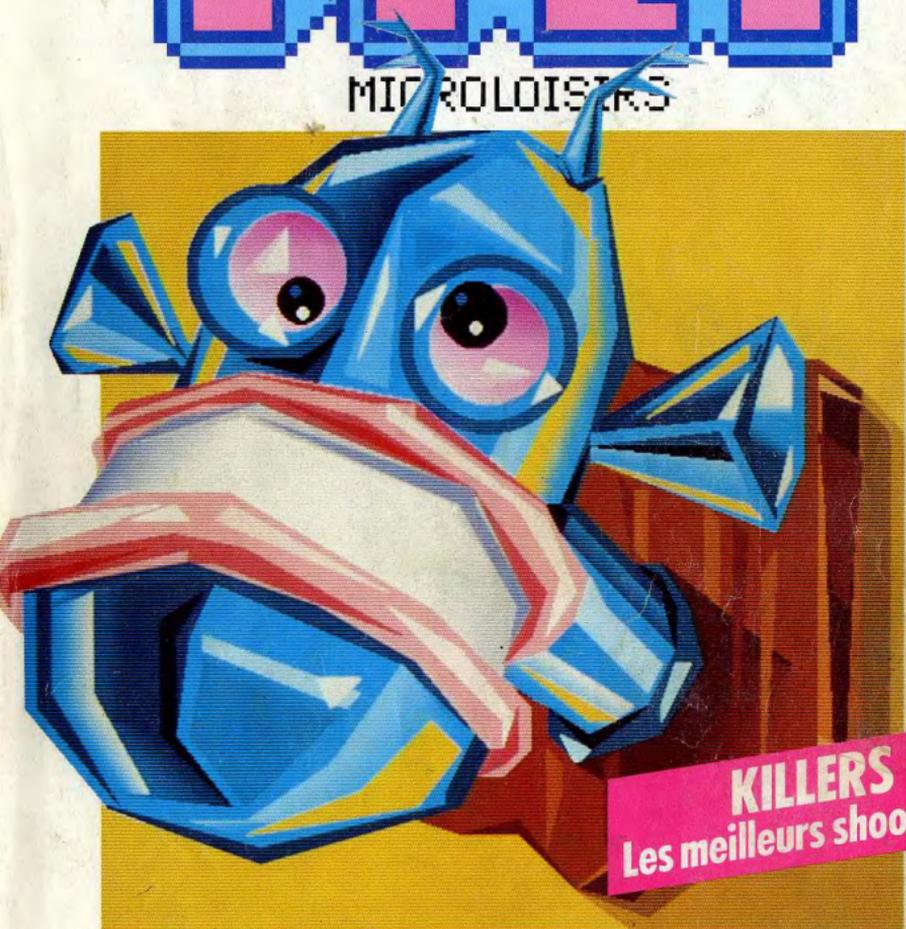


TILT

MICROLOISERS



KILLERS
Les meilleurs shoot'em up

AVANT-PREMIERE sur *Skate Ball* et *Galactic Conqueror* ●

Jeux de rôle: les secrets des maîtres de donjons ●

Fabuleux: transformez votre micro en robot ●

Nouveaux Amstrad: des PC pour des joueurs? ●

**Hits: Menace, Hawkeye, Rocket Ranger,
Colony sur Mac** ●

M 3085 - 59 - 22,00 F



C A P B L O A O I N D

Ils sont cinq.
Ils sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.



Un Dorxx gélatineux roula sur le rail d'accouchement.



"Mastochor, la planète des Croolis", murmura Blood ébahi...



"Bon dieu, tirez sur le manche, on va s'écraser !" Visiblement la Blooscience de bord n'était pas tranquille...

9 VERSIONS :

- ATARI ST
 - AMIGA
 - AMSTRAD CPC
- COMPATIBLE PC
 - C 64/128
 - cassette au disquette
 - THOMSON MO6/T08/T09
 - cassette au disquette
- SPECTRUM
 - APE II GS
 - MANTOSH



ATA ATA HOGLO HULU....



Ils sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et ce bâtard de numéro Cinq !



L'univers fractal de la galaxie caichait de fabuleux paysages, jamais identiques.



Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corpa WW. Vians Blood...

ERE INFORMATIQUE
11, Bd Hippolyte Marqués
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : (1) 45 21 01 49 +
Télex : EREINFO 261 041 F
Fax. : 45 21 02 50

EDITO

Diabolik Buster jaillit de l'hôtel, hurle « taaxxi ! », bondit au milieu du flot de voitures et s'engouffra par la portière ouverte dans le yellow cab qui avait pilé sur place, bloqué net par son hurlement. « To the air... » s'interrompt Diabolik qui, près d'un doute soudain, se mit à fouiller fébrilement dans son sac pour brandir triomphalement son billet d'avion. «...port » acheva-t-il fort à propos. Le chauffeur de taxi, un certain Haldi, qui avait tendance à forcer un peu sur la bouteille (ha ! il buvait sec Haldi) le regarda d'un air légèrement égaré mais réussit quand même à embrayer et lança son taxi. Diabolik jubilait. Finalement, il avait peut-être loupé sa première tentative de retour en France, (voir l'Édito du précédent *Tilt bis* pour ceux qui n'y comprennent rien et qui ont du coup manqué la présentation complète de *Turbo Cup* de Loriciels, celle du *Temple of Flying Saucer* de Exxos/ Ere Informatique, le comparatif des versions *Atari ST*, *Commodore 64*, *CPC* et *Spectrum* de *Nebulus* ou de *Super Hang-on*, quarante previews exclusives venues tout droit d'Angleterre, le test de soixante imprimantes et les concours « Spécial *Tilt bis* » qui permet de gagner cent soixante logiciels qui comptent parmi les meilleurs du monde, hé oui, faut suivre les copains) mais peu importait. (D'autant plus que le *Tilt bis* est toujours en vente, il suffit de le demander à son marchand). Son moral était revenu au beau fixe. Des chiffres. Il avait suffi de quelques chiffres pour lui redonner goût à l'existence. Près de 40 000 exemplaires vendus pour le premier *Tilt bis*. Uniquement en kiosques. Plus les abonnés. « Très fort » rugit Diabolik. Haldi freina aussi sec (c'est qu'il freinait sec...). « Hé cong ! se retourna Haldi, tu arrêtes de crier à tout bout de champ ou tu fais le trajet à pied jusqu'à l'aéroport. » Diabolik resta médusé. Cet accent, cette haleine fleurant bon le Jack Daniels. Ça ne pouvait être que lui. Gérard, car Ceccaldi, pardon, car c'était lui, vit qu'il était démasqué. Lui, le maître avant Dieu d'HebdoMagique, était de retour. Diabolik n'en revenait pas. Mais très vite, le journaliste reprit le dessus. C'était le scoop. Il bondit sur son magnéto et enregistra la vérité, pleine et entière sur la naissance, la vie et la mort du journal qui avait fait hurler de rire dans les chaumières, pleurer de rage chez les gros gras, grossistes... Ceccaldi, après des années de silence, avait besoin de raconter. Il parla ; longtemps. Diabolik, emporté par la magie du verbe et le chaleur de l'alcool perdit la notion du temps. Diabolik allait-il arriver à temps à l'aéroport ? Allait-il pouvoir publier l'interview exclusive de Gérard Ceccaldi dans le prochain *Tilt bis*, en vente dans tous les kiosques dès le mercredi 9 novembre ? Vous le saurez en lisant la suite de cette passionnante et incroyablement saugrenue intitulée le « véritable » de Diabolik Buster ». Ben oui, mon « » vient de me lâcher, je n'y pourrai rien.

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.
Vos informations, vos avis, vos grognements, vos félicitations, vos questions sur le journal, les machines, les logiciels.

16 TAM TAM SOFT

Concises mais précises.
Ici toutes dernières informations parvenues à la rédaction ou moissonnées sur le terrain par l'équipe de *Tilt* toujours à l'affût.

28 15/15

En avant-première :
Skate Ball sur Atari ST, un sport plus proche des jeux du cirque que des jeux olympiques, et Galactic Conqueror, un jeu



On l'appelle Skate Ball en France. Ce sera Skate War aux États-Unis.

d'aventure/action qui marque une évolution des produits Tilt. Et puis un Kid's School pour les tout-petits, une Apple Égo qui marque la présence du futur et le point sur Amstrad d'aujourd'hui et de demain.

50 HITS

Un fantastique défi
forme la trame de Menace, sur Amiga : vous guerroyez seul contre une planète artificielle peuplée de créatures redoutables. Haukeye, sur C 64, relate la résistance acharnée de quelques survivants face à des envahisseurs extra-terrestres. Les autres hits : Cybernoid sur Amiga, Skyfox II sur Amiga, C 64, compatibles PC, et Truck sur Atari ST.

64 ROLLING SOFTS

Denis Schulluric fulmine :
« Les jeux tombent comme les feuilles mortes à l'automne et, dur travail, nous devons les ramasser à la main un par un pour présenter sur papier glacé le résultat de ce difficile labeur. A lire d'urgence ! »



Menace, un superbe jeu d'action sur Amiga. Un hit, bien sûr.

80 ACTUEL

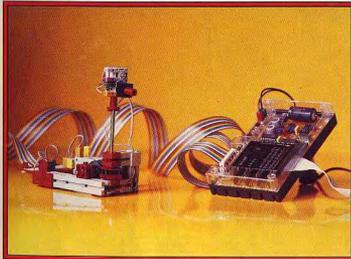
La clé du donjon est dans le dragon.
Pour vous éviter de mourir dès les premiers pas dans un jeu de rôle, *Tilt* vous en expose les notions de base, vous signale les pièges à éviter et, en prime, vous dévoile quelques bonnes recettes.

86 DOSSIER

Destroy.
Avec les « Shoot-them-up », tout est bon pour éliminer l'ennemi : rafales de mitrailles, explosions de grenades, tirs de laser... Au prix de lourdes pertes, *Tilt* en a testé 37 !

98 CREATION

Ne me kit pas.
Le kit robotique permet de fabriquer des automatés commandés par un ST, un PC, un Amstrad CPC ou un C 64. Synthé



Guidés par les micros, les robots envahissent *Tilt*.

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.

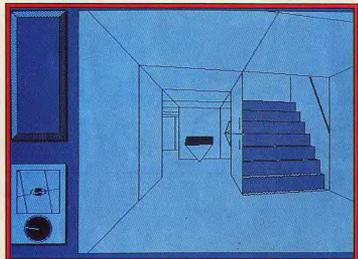
III fait parler votre PC. Le Video Digitiser met l'Archimède à l'heure de la vidéo.

104 SOS AVENTURE

The Colony, un novateur sur Mac.
vous met face à la première forme de vie extra-terrestre jamais rencontrée par l'homme. Heroes of The Lance, sur ST, un « donjons et dragons » de bonne facture attendu depuis longtemps, tient ses promesses. Rocket Ranger, sur Amiga, mêle habilement aventure et voyage dans le temps.

114 MESSAGE IN A BOTTLE

Les jeux d'aventure sont souvent un enfer.
Vous échangez des trucs, des astuces, des combines pour survivre ou des renseignements primordiaux. Pour ceux qui res-



Graphismes et suspense assurés. Sur Mac, avec Colony.

tent bloqués dans une cabane fermée, dans un donjon hanté ou derrière une porte blindée.

120 SESAME

Break out : un super casse-briques sur ST.
Programmé en GFA Basic, son aspect « Arkanoid » flatte l'œil et sa vivacité met les nerfs à rude épreuve. Et toujours d'autres listings pour vos machines.

132 INDEX

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

133 PETITES ANNONCES

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

avec René Metge, entrez dans la course !



PHOTOS ATARI



Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORCIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium.*

René Metge



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup

lorciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléc. 831748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 16 18



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORCIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 220 F pour participation aux frais d'envoi.

199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
IBM PC
AMSTRAD PC
CLIVIAH PC 1
TOSHIBA T014

TANDY-RO
et tous les
com. compatibles PC
disquette 5 1/4
et 3 1/2

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 4th
Touriste Trophy 1983 : 1st
Paris-Dakar 1984 : 1st
Paris-Dakar 1986 : 4th
Turbo Cup Porsche : 1st



* Prix moyen constaté



COCONUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETIOLE
21, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS & 01 67 49 25
Metro Argentine
(Fermet le Lundi)

COCONUT REPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS & 43 56 63 00
Metro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CHAL. L'ESTANGLIN NV. BAS
34000 MONTPELLIER & 67.58.58.88
(FERME LE LUNDI)

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

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

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64	
COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D
TATO CON PO	159/170	TATO CON PO	125/155
GOLD SILVER BRONZE	149/190	GOLD SILVER BRONZE	149/190
LEADERBOARD PAR.3	145/180	LEADERBOARD PAR.3	145/175
KANAYTES	155/175	KANAYTES	119/170
COLLECTION KONAMI	109/180	COLLECTION KONAMI	110/180
LES GENTS D'ARCADIE	110/190	ACCACIA AVANT	110/180
GOLD BITS '3	110/170	LES GENTS D'ARCADIE	110/180
GOLD BITS '4	129/180	TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME SET & MATCH	129/180	GAME SET & MATCH	129/178
ALBUM EPYX	99/145	LES TRONCHONS US GOLD	115/170
6 PACK VOL. 3	95/145	ALBUM EPYX	99/145
6 PACK VOL. 3	95/145	6 PACK VOL. 3	89/138
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145	AMERICAN CIVIL WAR 2	79/0
ARTICLOS	145/180	ARXAND 2	95/145
ARXAND 2	95/145	AT F	95/145
AT F	95/145	AT F	95/145
BARMAN	95/145	BARMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145	BARBARIAN 2	95/145
BONIC COMMANDO	95/145	BONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	145/180	BARD'S TALES	145/180
BEYOND THE ICE PALACE	95/145	BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145	BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	95/145	BASKET MASTER	95/145
BIGDY BOY	95/145	BIGDY BOY	95/145
CHARLIE CHARLIE	95/145	CHARLIE CHARLIE	95/145
COMBAT SCHOOL	95/145	COMBAT SCHOOL	95/145
CRAZY CARS	129/180	CRAZY CARS	129/180
CHESSMASTER 2000	129/180	CHESSMASTER 2000	129/180
CALIFORNIA GAMES	95/145	CALIFORNIA GAMES	95/145
ENDOUR RACER	95/145	ENDOUR RACER	95/145
GUERILLA WAR	95/145	GUERILLA WAR	95/145
GUNSHIP	180/220	GUNSHIP	180/220
GADAGALCANAL	95/145	GADAGALCANAL	95/145
GAUNTLET 2	95/145	GAUNTLET 2	95/145
HOTSHOTS	95/145	HOTSHOTS	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KARNOV	95/145	KARNOV	95/145
LAST NINJA 2	129/145	LAST NINJA 2	129/145
L'EMPIRE CENTRALE ATTAGE	95/145	L'EMPIRE CENTRALE ATTAGE	95/145
MAKI BROS	145/180	MAKI BROS	145/180
MACH 3	129/170	MACH 3	129/170
MATCH DAY 2	95/145	MATCH DAY 2	95/145
OPERATION WOLF	95/145	OPERATION WOLF	95/145
OPERATION WOLF 2	95/145	OPERATION WOLF 2	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/145	OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	145/180	OUT RUN	145/180
PIRATES	145/180	PIRATES	145/180
RAMPAGE	95/145	RAMPAGE	95/145
RAMPAGE 3	95/145	RAMPAGE 3	95/145
RAMPAGE 4	95/145	RAMPAGE 4	95/145
RAMPAGE 5	95/145	RAMPAGE 5	95/145
RAMPAGE 6	95/145	RAMPAGE 6	95/145
RAMPAGE 7	95/145	RAMPAGE 7	95/145
RAMPAGE 8	95/145	RAMPAGE 8	95/145
RAMPAGE 9	95/145	RAMPAGE 9	95/145
RAMPAGE 10	95/145	RAMPAGE 10	95/145
RAMPAGE 11	95/145	RAMPAGE 11	95/145
RAMPAGE 12	95/145	RAMPAGE 12	95/145
RAMPAGE 13	95/145	RAMPAGE 13	95/145
RAMPAGE 14	95/145	RAMPAGE 14	95/145
RAMPAGE 15	95/145	RAMPAGE 15	95/145
RAMPAGE 16	95/145	RAMPAGE 16	95/145
RAMPAGE 17	95/145	RAMPAGE 17	95/145
RAMPAGE 18	95/145	RAMPAGE 18	95/145
RAMPAGE 19	95/145	RAMPAGE 19	95/145
RAMPAGE 20	95/145	RAMPAGE 20	95/145
RAMPAGE 21	95/145	RAMPAGE 21	95/145
RAMPAGE 22	95/145	RAMPAGE 22	95/145
RAMPAGE 23	95/145	RAMPAGE 23	95/145
RAMPAGE 24	95/145	RAMPAGE 24	95/145
RAMPAGE 25	95/145	RAMPAGE 25	95/145
RAMPAGE 26	95/145	RAMPAGE 26	95/145
RAMPAGE 27	95/145	RAMPAGE 27	95/145
RAMPAGE 28	95/145	RAMPAGE 28	95/145
RAMPAGE 29	95/145	RAMPAGE 29	95/145
RAMPAGE 30	95/145	RAMPAGE 30	95/145
RAMPAGE 31	95/145	RAMPAGE 31	95/145
RAMPAGE 32	95/145	RAMPAGE 32	95/145
RAMPAGE 33	95/145	RAMPAGE 33	95/145
RAMPAGE 34	95/145	RAMPAGE 34	95/145
RAMPAGE 35	95/145	RAMPAGE 35	95/145
RAMPAGE 36	95/145	RAMPAGE 36	95/145
RAMPAGE 37	95/145	RAMPAGE 37	95/145
RAMPAGE 38	95/145	RAMPAGE 38	95/145
RAMPAGE 39	95/145	RAMPAGE 39	95/145
RAMPAGE 40	95/145	RAMPAGE 40	95/145
RAMPAGE 41	95/145	RAMPAGE 41	95/145
RAMPAGE 42	95/145	RAMPAGE 42	95/145
RAMPAGE 43	95/145	RAMPAGE 43	95/145
RAMPAGE 44	95/145	RAMPAGE 44	95/145
RAMPAGE 45	95/145	RAMPAGE 45	95/145
RAMPAGE 46	95/145	RAMPAGE 46	95/145
RAMPAGE 47	95/145	RAMPAGE 47	95/145
RAMPAGE 48	95/145	RAMPAGE 48	95/145
RAMPAGE 49	95/145	RAMPAGE 49	95/145
RAMPAGE 50	95/145	RAMPAGE 50	95/145
RAMPAGE 51	95/145	RAMPAGE 51	95/145
RAMPAGE 52	95/145	RAMPAGE 52	95/145
RAMPAGE 53	95/145	RAMPAGE 53	95/145
RAMPAGE 54	95/145	RAMPAGE 54	95/145
RAMPAGE 55	95/145	RAMPAGE 55	95/145
RAMPAGE 56	95/145	RAMPAGE 56	95/145
RAMPAGE 57	95/145	RAMPAGE 57	95/145
RAMPAGE 58	95/145	RAMPAGE 58	95/145
RAMPAGE 59	95/145	RAMPAGE 59	95/145
RAMPAGE 60	95/145	RAMPAGE 60	95/145
RAMPAGE 61	95/145	RAMPAGE 61	95/145
RAMPAGE 62	95/145	RAMPAGE 62	95/145
RAMPAGE 63	95/145	RAMPAGE 63	95/145
RAMPAGE 64	95/145	RAMPAGE 64	95/145
RAMPAGE 65	95/145	RAMPAGE 65	95/145
RAMPAGE 66	95/145	RAMPAGE 66	95/145
RAMPAGE 67	95/145	RAMPAGE 67	95/145
RAMPAGE 68	95/145	RAMPAGE 68	95/145
RAMPAGE 69	95/145	RAMPAGE 69	95/145
RAMPAGE 70	95/145	RAMPAGE 70	95/145
RAMPAGE 71	95/145	RAMPAGE 71	95/145
RAMPAGE 72	95/145	RAMPAGE 72	95/145
RAMPAGE 73	95/145	RAMPAGE 73	95/145
RAMPAGE 74	95/145	RAMPAGE 74	95/145
RAMPAGE 75	95/145	RAMPAGE 75	95/145
RAMPAGE 76	95/145	RAMPAGE 76	95/145
RAMPAGE 77	95/145	RAMPAGE 77	95/145
RAMPAGE 78	95/145	RAMPAGE 78	95/145
RAMPAGE 79	95/145	RAMPAGE 79	95/145
RAMPAGE 80	95/145	RAMPAGE 80	95/145
RAMPAGE 81	95/145	RAMPAGE 81	95/145
RAMPAGE 82	95/145	RAMPAGE 82	95/145
RAMPAGE 83	95/145	RAMPAGE 83	95/145
RAMPAGE 84	95/145	RAMPAGE 84	95/145
RAMPAGE 85	95/145	RAMPAGE 85	95/145
RAMPAGE 86	95/145	RAMPAGE 86	95/145
RAMPAGE 87	95/145	RAMPAGE 87	95/145
RAMPAGE 88	95/145	RAMPAGE 88	95/145
RAMPAGE 89	95/145	RAMPAGE 89	95/145
RAMPAGE 90	95/145	RAMPAGE 90	95/145
RAMPAGE 91	95/145	RAMPAGE 91	95/145
RAMPAGE 92	95/145	RAMPAGE 92	95/145
RAMPAGE 93	95/145	RAMPAGE 93	95/145
RAMPAGE 94	95/145	RAMPAGE 94	95/145
RAMPAGE 95	95/145	RAMPAGE 95	95/145
RAMPAGE 96	95/145	RAMPAGE 96	95/145
RAMPAGE 97	95/145	RAMPAGE 97	95/145
RAMPAGE 98	95/145	RAMPAGE 98	95/145
RAMPAGE 99	95/145	RAMPAGE 99	95/145
RAMPAGE 100	95/145	RAMPAGE 100	95/145

SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF	
COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D
LEADERBOARD PAR.3	178	ALTERNATIVE REALITY	245	ALBEO	195
TATO CON PO	123	ALBU	225	ALBU	225
GOLD SILVER BRONZE	145	ALBUM LIBRI	175	ALBUM MOVES	175
LES GENTS D'ARCADIE	110/180	ALBUM EPYX	785	ALBYN SYNDROME	205
COLLECTION KONAMI	110/180	AN 2	100	ARXAND 2	185
ACCACIA AVANT	110/180	AN 3	100	BARBARIAN 2	185
LES GENTS D'ARCADIE	110/180	AN 4	100	BOMBACAK	225
TOP TEN COLLECTION	99/145	AN 5	100	BONIC COMMANDO	195
GAME SET & MATCH	129/178	AN 6	100	BEYOND THE ICE PALACE	195
LES TRONCHONS US GOLD	115/170	AN 7	100	BIGDY BOY	95
ALBUM EPYX	99/145	AN 8	100	BARD'S TALES	145
6 PACK VOL. 3	89/138	AN 9	100	BARBARIAN (PSYSDIS)	225
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	AN 10	100	CARRIER COMMAND	225
ARTICLOS	145/180	AN 11	100	CHESSERMASTER 2000	225
AMERICAN CIVIL WAR 2	79/0	AN 12	100	CHESSERMASTER 2000	225
ARXAND 2	95/145	AN 13	100	CHICKY KRAEHLER LIGHT ADVANCED	245
AT F	95/145	AN 14	100	CRUSADE IN EUROPE	200
BARMAN	95/145	AN 15	100	CHUCKY KRAEHLER LIGHT ADVANCED	245
BARBARIAN 2	95/145	AN 16	100	DEFENDER OF THE CROWN	200
BONIC COMMANDO	95/145	AN 17	100	EXPLOR	200
BARD'S TALES	145/180	AN 18	100	EXPLOR	200
BEYOND THE ICE PALACE	95/145	AN 19	100	EXPLOR	200
BUBBLE BOBBLE	95/145	AN 20	100	EXPLOR	200
BASKET MASTER	95/145	AN 21	100	EXPLOR	200
BIGDY BOY	95/145	AN 22	100	EXPLOR	200
CHARLIE CHARLIE	95/145	AN 23	100	EXPLOR	200
COMBAT SCHOOL	95/145	AN 24	100	EXPLOR	200
CRAZY CARS	129/180	AN 25	100	EXPLOR	200
CHESSMASTER 2000	129/180	AN 26	100	EXPLOR	200
CALIFORNIA GAMES	95/145	AN 27	100	EXPLOR	200
ENDOUR RACER	95/145	AN 28	100	EXPLOR	200
GUERILLA WAR	95/145	AN 29	100	EXPLOR	200
GUNSHIP	180/220	AN 30	100	EXPLOR	200
GADAGALCANAL	95/145	AN 31	100	EXPLOR	200
GAUNTLET 2	95/145	AN 32	100	EXPLOR	200
HOTSHOTS	95/145	AN 33	100	EXPLOR	200
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	AN 34	100	EXPLOR	200
KARNOV	95/145	AN 35	100	EXPLOR	200
LAST NINJA 2	129/145	AN 36	100	EXPLOR	200
L'EMPIRE CENTRALE ATTAGE	95/145	AN 37	100	EXPLOR	200
MAKI BROS	145/180	AN 38	100	EXPLOR	200
MACH 3	129/170	AN 39	100	EXPLOR	200
MATCH DAY 2	95/145	AN 40	100	EXPLOR	200
OPERATION WOLF	95/145	AN 41	100	EXPLOR	200
OPERATION WOLF 2	95/145	AN 42	100	EXPLOR	200
OLYMPIC CHALLENGE	95/145	AN 43	100	EXPLOR	200
OUT RUN	145/180	AN 44	100	EXPLOR	200
PIRATES	145/180	AN 45	100	EXPLOR	200
RAMPAGE	95/145	AN 46	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 3	95/145	AN 47	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 4	95/145	AN 48	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 5	95/145	AN 49	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 6	95/145	AN 50	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 7	95/145	AN 51	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 8	95/145	AN 52	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 9	95/145	AN 53	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 10	95/145	AN 54	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 11	95/145	AN 55	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 12	95/145	AN 56	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 13	95/145	AN 57	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 14	95/145	AN 58	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 15	95/145	AN 59	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 16	95/145	AN 60	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 17	95/145	AN 61	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 18	95/145	AN 62	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 19	95/145	AN 63	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 20	95/145	AN 64	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 21	95/145	AN 65	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 22	95/145	AN 66	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 23	95/145	AN 67	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 24	95/145	AN 68	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 25	95/145	AN 69	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 26	95/145	AN 70	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 27	95/145	AN 71	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 28	95/145	AN 72	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 29	95/145	AN 73	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 30	95/145	AN 74	100	EXPLOR	200
RAMPAGE 31	95/145	AN 75	100	EXPLOR	

THE GREATEST ACTION PACKED JAMES BOND 007ST GAME EVER!

Goddam it boy! That darned Mister Bond bin at it agin'. He done and wrecked twelve o' my bran' noo po-lice cars, broke all da speed laws o' tha' county an' now he's causin' mayhem in that boat a' his! If ah ketch any o' yoo boy's or gals a' followin' his exam-ple now, yo' se better be watchin' yo' ar@*.

Shee-oot!



Available from
20 October
1988

Spectrum
C64
Amstrad
Amiga
Atari ST

elite
Production

SOURCE CODE AND GAME FORMAT
COPYRIGHT © 1988
Elite Systems International Ltd.

IAN FLEMING'S

JAMES BOND 007ST

in
LIVE AND LET DIE
THE COMPUTER GAME



Gun Symbol Logo © 1982 Danja SA and United Artists Company
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd. 1989

D1
D.C.M. SYSTEMS
Publication

Ferry House, Lacy Road, Putney SW15 01-780 2224.

FORUM



VOUS AVEZ DIT COQUILLE ?

Je trouve ton magazine intéressant et presque complet. Cependant, plusieurs erreurs se sont sûrement glissées par inadvertance dans le n° 57 du mois de septembre 1988. Dans la rubrique Forum, tu donnes la parole à tes lecteurs, mais tes réponses peuvent parfois être erronées. Tu annonces : « Tilt a d'ailleurs décidé de devenir bimestriel ». Quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette phrase, alors que depuis le numéro de juillet, tu annonces que Tilt va devenir bimestriel (toutes les deux semaines, et non tous les deux mois). Cette coquille (car j'espère que c'en est bien une) s'est glissée dans le milieu de la troisième colonne de la page 10.

A la page 105, tu écris : « Vous désirez publier vos programmes. Envoyez vos listings accompagnés d'un commentaire. Les listings publiés sont rémunérés entre 500 et 2000 F ». Suffirait-il réellement d'envoyer à la rédaction un listing accompagné d'un commentaire digne des plus grands publicistes pour que vos listings (comportant, peut-être des erreurs) soit publiés sans autre vérification ? Ou alors, faut-il envoyer aussi le programme sur support magnétique ?

Je serais aussi curieux de savoir si tu réponds, positivement ou négativement, à tout envoi de listing en vue d'être publié. Je tiens aussi à féliciter Jérôme Tasseyre pour ses qualités de dessinateur et d'illustrateur. A quand un nouveau Micro Jeux hors-série de Tilt ? Pourriez-vous aussi diffuser des listings pour les micros Thomson. Ces machines ne sont pas toujours désertées par leurs possesseurs et le nombre important de P.A. concernant la vente des Thomson est peut-être dû au manque de listings dans la presse spécialisée (seul TEO publie des listings pour micros

Thomson, et ce n'est pas normal). Bravo à tous, car Tilt est de grande qualité et il serait désolant qu'il disparaisse comme un certain HH Hébdogiclic...

Patrick Provencat
Aix-en-Provence
1° Une publication paraissant toutes les deux semaines est qualifiée de bimensuelle. Un événement bimestriel paraîtrait deux fois par semaine. L'annonce parue dans Tilt du mois de juillet n'employait pas ce terme, mais informait que Tilt paraîtrait désormais deux fois par mois. Un magazine bimestriel tous les deux mois est un bimestriel.

2° Tu as raison, le petit encart de la page 105 était particulièrement mal rédigé. Le responsable a été sévèrement puni : il a été privé de joystick pendant deux semaines ! En fait, il faut effectivement envoyer le programme sur disquette ou cassette. Nous ne pouvons pas repeter tous les listings que nous recevons ! Le commentaire (10/15 lignes) est indispensable pour que celui qui teste les programmes puisse travailler avec encore plus d'efficacité que de coutume. Le listing sur papier peut être joint à la disquette ou à la cassette, cela nous aide en nous donnant une idée de sa longueur.

Une dernière faute, indispensible, reste à accomplir : ajouter nom et adresse — lisiblement écrits. Ensuite, il faut être patient. Tout le monde reçoit une réponse, positive ou négative. Il ne faut pas toutefois publier tes listings sans tests (comportant, peut-être des erreurs) soit publiés sans autre vérification ?

Précisons que toutes les machines Thomson ont la même qualité du programme fait à la différence. En ce qui concerne Thomson, un grand programme a été publié dans le n° 58, ce qui devrait faire plaisir à tous les Thomsonistes, que nous savons nombreux. Nous signalons par ailleurs à ceux qui s'en plaindraient que si nous ne publions pas vos programmes pour Amiga, c'est que nous n'en recevons pas. Avis aux amateurs ! Ce manque de programmes spécifiques concernant la vente des Thomson est peut-être dû au manque de listings dans la presse spécialisée (seul TEO publie des listings pour micros

PENSEZ AU PC !

Je lis ton magazine depuis maintenant deux ans et je le trouve génial, surtout sous sa nouvelle forme. Bon, venons-en au fait ! Je possède un PC/AT muni d'un disque dur 20 Mo et d'une carte graphique, EGA, fonctionnant aussi en CGA et MDA. Je trouve que tu ne parles pas (ou presque) de ses super logiciels. En effet, un certain nombre de programmes ludiques sur PC ont les mêmes performances graphiques que des Atari 520 ST ou encore mieux, que des Amiga. Grâce à leur carte graphique EGA ou VGA. Par exemple Deluxe Paint II ou Thexden, The Guild of Thieves.

Il est vrai qu'en mode CGA, la qualité des programmes est bien moins bonne (320 x 200 pixels). Plus de programmes pour PC dans ton journal ne ferait, je le pense, qu'améliorer les rubriques, à la joie des utilisateurs.

Denis Castellini

Salon-de-Provence
Il faut bien reconnaître que les joueurs sur PC sont souvent délaissés. La faute en revient bien souvent, quoiqu'indirectement, aux éditeurs de logiciels. Ils sortent leurs jeux d'abord sur Atari ST ou Amiga pour ne les adapter que plus tard sur votre machine favorite. Lorsqu'ils nous parviennent — et s'ils sont bons — ils ont déjà fait l'objet d'une critique élaborée. Dans le meilleur des cas, ils ne sont alors traités que dans les Rolling Softs. Le vent tourne malgré tout et l'on voit apparaître des jeux simultanément sur toutes les machines. Il en est même qui sont réservés exclusivement au PC. Tilt se met donc peu à peu à l'heure du PC. C'est ainsi que nous avons vu apparaître un large dans les derniers numéros : Ultima I, Flight Simulator III, The President is Missing, Tetris, etc. On vous réserve aussi pour nos prochaines éditions des super tests sur — entre autres — ManHunter, Sentinel Worlds et le tant attendu Iron Lord. Alors, heurtez-vous !

DÉCEPTION

J'ai ouvert le Tilt de septembre. On nous avait promis une agréable surprise pour la rentrée, mais, en lisant ce journal, on est énormément déçu en plusieurs points :

— Changer le nom des rubri-

ques : est-ce pour perdre des habitués ou pour donner l'illusion de faire du neuf avec du vieux ? La présentation (que ce soit celle du sommaire ou des ex-Tubes) donne l'impression d'un mél-mélo saisissant. La présentation précédente était beaucoup plus claire.

— La suppression d'une des rubriques préférées des lecteurs (voir résultat du questionnaire). Je parle de Cher Tilt.

— On va jusqu'à noter un programme par zéro ! A.B. était-il ivre ou sujet à une dépression nerveuse ce jour-là ? Si Shack led vaut zéro, que dire des programmes de Sésame ? Quant au rapport qualité/prix... En effet Tilt a perdu plus de trente pages sans que le prix subisse une baisse ! Ce n'est donc pas la peine de sortir deux numéros par mois pour une telle baisse de qualité. Toutefois, le nouveau Tilt comporte un « plus » intéressant : la plus grande présence, la taille agrandie et la meilleure qualité des photos d'écran. Je souhaierais que cette lettre soit publiée (mais le peut-être est la disparition de Cher Tilt ?), car elle devrait refléter le point de vue de nombreux lecteurs.

Un abonné
Chacun voit midi à sa porte et si — ne le cachons pas — vous êtes quelques-uns à ne pas apprécier la nouvelle formule de Tilt, vous êtes bien plus nombreux à nous faire part de votre satisfaction. Aussi n'entre-t-il pas dans nos intentions de commenter vos critiques concernant le sommaire ou les Rolling Softs (ou Tubes) ? D'autres sont d'un avis différent.

Quant à « Cher Tilt », vous pouvez constater que sa « disparition » ne correspond en fait qu'à un changement de titre. La rubrique se nomme désormais « Forum ». Cette modification est le symbole de notre volonté d'y insufler une plus grande participation des lecteurs. Pour le reste, la parole est maintenant à Acidric Briztou : « Il est évident qu'un Sésame proposé dans le cadre d'une revue et dont le coût est minime ne peut être comparé à un programme commercial vendu au moins 80 F et souvent plus de 200 ! Celui qui ne peut comprendre cela est sûr d'être en proie à une dépression nerveuse ou mon éventuelle ivresse, sachez cher lecteur, qu'il en faut plus pour déstabiliser Acidric Briztou ! »

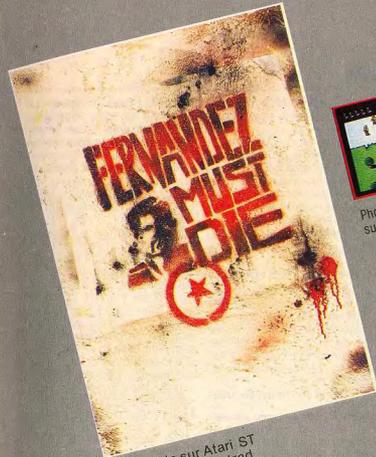
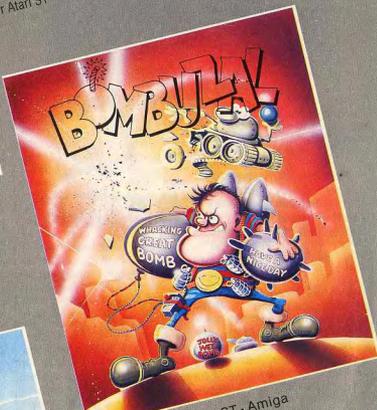


Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur Amstrad

Disponible sur Atari ST Amiga - C 64 - Amstrad Spectrum.



Disponible sur Atari ST - Amiga C 64



Photos d'écran sur Amiga



Disponible sur C 64 - Spectrum



Disponible dans les FNAC



et dans les meilleurs points de vente.

Distribué par



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

TAM TAM SOFT

Newsletter

Le premier numéro de "La Note de Fost" - la lettre d'information d'un des spécialistes français en applications musicales sur ordinateur - est arrivé. Elle propose diverses informations sur les nouveaux produits de cette entreprise ainsi que de nombreuses astuces dont le but n'est autre que de faciliter la vie des utilisateurs de produits FOST. Si vous désirez en savoir plus sur cette "Newsletter", écrivez à:

FOST
28, rue Corolis
75122 Paris

Transfert

Amstrad lance le Link Master. Cet ensemble logiciel et matériel se compose d'un câble RS 232, d'une disquette programme cinq pouces un quart et d'une seconde en trois pouces et demi. L'ensemble fonctionne sur ordinateur PC et compatibles et permet de transférer facilement des fichiers de cinq un quart à trois et demi et vice-versa. Bref, c'est une très bonne idée!

Enfin

La T.A.O. vous convaincra? Il s'agit de l'abréviation de Traduction Assistée par Ordinateur. Vous saisissez un texte en anglais, par exemple, et pouvez automatiquement obtenir l'équivalent en une autre langue. Bref, le réel Le problème est que jusqu'à présent ces systèmes n'étaient pas des plus fiables et s'avèrent pas des plus coûteux. C'est en train de changer comme le prouve la correspondance de la société A. Propos... Ce logiciel fonctionnant sur Macintosh permet une traduction instantanée d'un texte et peut gérer plusieurs langues. Actuellement, Correspondance parle français, anglais et allemand et devrait dans un proche avenir apprendre l'espagnol, l'italien et l'arabe encore. La version de base de ce programme est proposée à 2450 F HT et chaque module de langue supplémentaire est à 700 F HT. Pour une entreprise ou une association, il s'agit d'un tarif des plus compétitifs, en revanche le lycéen ou l'étudiant doit prendre son mal en patience avant de pouvoir faire faire ses traductions par son Atari ou son Amiga...

Objectif export...

Explora s'exporte! La société britannique Psychosis vient en effet d'acquiescer les droits de licence de ce programme bien d'chez nous pour la Grande Bretagne. Ils

Etats Unis, l'Australie et la RFA. Rebaptisé Chronoquest pour l'export, Explora a subi diverses modifications pour s'adapter aux marchés visés. Infomédia, l'éditeur de ce jeu d'aventure, a toutefois décidé d'intégrer ces modifications dans les versions qui seront mises en vente à la fin de l'année. D'autre part, Infomédia précise que le concours organisé autour d'Explora n'est pas encore clos.

Formule 1

Pour le grand public, un PC ou compatible et généralement un ordinateur de bonne taille dont la présence sur un bureau se remarque tout de suite. Cela n'est pas toujours vrai comme le montre le Micro Scribe MS Dos proposé en France par la société Uitec. Ce PC portable ne pèse en effet que 1 Kg! Livré avec 640 Ko de Ram en standard extensible à 1,2 Mo, il dispose d'un écran à cristaux liquides de 16 lignes sur 80 colonnes. Il offre une interface pour lecteur codes à barres et est livrable avec MS Dos 3.2. Bref, il s'agit d'une merveille de miniaturisation dont le prix est en rapport avec la technologie mise en oeuvre...

On déménage!

La société M.M.C (M.M.C Création) notamment editrice de Vectoria 3D, un logiciel de dessin technique sur PC et compatibles, change d'adresse. Elle se situe désormais au 16 avenue de la République dans le 11^{ème} arrondissement à Paris. Rappelons que M.M.C propose aussi une "Hot Line" au 43-383-64 et dispose d'un serveur C3 (36-15) accessible par le mot clé MMCINFO.

Graphistes...

Dans le présent numéro de Titl vous aurez la surprise de ne pas trouver de "Graphistes" dans notre rubrique 15/15. Les envois se sont en effet subitement taris et nous n'avons pas reçus de dessins de qualité suffisante pour être proposés dans nos colonnes. Avis donc aux graphistes en herbe, envoyez-nous vos plus belles oeuvres accompagnées du bon à découper présent en page 20 de ce numéro de "Titl".

Micros et sillons

Compositeur des musiques des jeux Infogrammes, Charles Callet que nous avions interviewé en page 16 du numéro 51 de Titl passe sans complexe de la disquette magnétique au véritable disque vinyl. Un 45 tours accompagnera en effet les 10.000 premiers exemplaires du logiciel

"La Quête de l'Oiseau du Temps", prochaine "super-production" d'Infogrammes adaptation d'un BD de Loisel et Letendre dont les versions Atari ST et Amiga devraient arriver au alentours de la mi-novembre. Après la version Amiga "des Passagers du vent" qui brillait déjà par son accompagnement musical exemplaire, Infogrammes confirme donc sa volonté de mettre l'accent sur la bande sonore de ses programmes... en attendant le jour où les performances sonores des micros dispenseraient de recourir au vétériste microsilicon!

Arg!

Les amateurs de Rambo vont être comblés par l'opération mise en place par le réseau Majuscule et Ocean, éditeur de Rambo 3. Les 1000 premiers acheteurs de ce programme se verront offrir une place de cinéma gratuite qui leur permettront de voir le film du même nom... Alors, ne ratez pas ce coche et surveillez de près la venue de ce programme...

Adresse...

Les amateurs de micro résidant dans la couronne parisienne ne sont pas obligés de se rendre dans la capitale pour aller chez un revendeur! Ainsi, Vidéo Informatica familiale est une boutique sise à Maisons-Alfort. Elle propose du matériel Amstrad, Atari, Commodore, Thomson ainsi que des consoles de jeux. Logiciels, extensions et divers produits annexes sont aussi disponibles. Vidéo Informatica familiale 48, avenue Général Leclerc 94700 Maisons-Alfort

Et le Phénix renaîtra...

France Image Logiciel est en cessation de paiements. Cette nouvelle signifie que FIL n'est plus en mesure de payer ses dettes, que FIL est à deux doigts du dépôt de bilan. En d'autres termes, une puissante société française est sur le point de disparaître. Nous reviendrons sur toutes les raisons qui ont abouti à une telle décision. D'ors et déjà, nous pouvons dire que deux ont été décisives: tout d'abord une difficulté relationnelle importante avec Cable, le réseau de distribution monté par FIL en liaison avec Infogrammes, et surtout l'arrêt inopiné du soutien apporté par la Camif au redressement de FIL. Cela intervient d'ailleurs au moment où FIL s'apprêtait à lancer sa gamme professionnelle dont le développement a duré deux ans... De même, la création de Rebel avait été favorablement accueillie. François Robineau, président de la société, reste cependant optimiste. Il n'exclut pas de trouver des partenaires pour redresser la situation. Good Luck!

LES GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO PRESENTE POUR VOTRE MICRO



BIONIC COMMANDO™

Pouvez-vous infiltrer dans la base du diabolique dictateur et détruire des armes? Aidez de votre bras bionique, vous aurez une chance! Constatez la qualité artistique, la jouabilité et la force de la musique qui font de Bionic Commando un jeu unique.

STREETFIGHTER™

Voyagez autour du globe et battez-vous contre les meilleurs combattants que le Japon, la Thaïlande, les Etats-Unis, l'Angleterre et la Chine peuvent vous faire rencontrer. Après les tests réalisés de main de fer par les champions du monde de Kung Fu et de Karaté, Streetfighter pourrait porter la mention "Vu et approuvé par les champions d'arts martiaux".

CBM 64/128
ATARI ST



Enfin une chance de participer à la bataille de Midway. Cette fabuleuse conversion d'arcade dans la pure tradition des shoot 'em up vous met aux commandes d'un avion de combat américain. Votre mission est de détruire le porte-avions japonais Yamato.

CAPCOM™

SPECTRUM
AMIGA
AMSTRAD CPC

HIT PARADE LECTEURS

- 1-LEATHERNECK MICRODEAL
- 2-DUNGEON MASTER FTL
- 3-BIONIC COMMANDO GO
- 4-ARKANOID 2 IMAGINE
- 5-STAR RAY LOGOTRON
- 6-F18 INTERCEPTOR ELECTRONIC ARTS
- 7-SPACE HARRIER ELITE
- 8-EXPLORA INFOMEDIA
- 9-GUNSHIP MICROPROSE
- 10-BUGGY BOY ELITE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-GUNSHIP MICROPROSE
- 2-STREET FIGHTER U.S. GOLD
- 3-SUPER HANG ON ELECTRIC DREAMS
- 4-STARGLIDER II RAINBIRD
- 5-CAPTAIN BLOOD EPE
- 6-OUT RUN U.S. GOLD
- 7-KARATEKA KID 2 MICRODEAL
- 8-F18 INTERCEPTOR ELECTRONIC ARTS
- 9-DUNGEON MASTER FTL
- 10-SPACE HARRIER ELITE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Coconut Etolie, 75011 Paris; Computer Solutions, 75009 Paris; Domonica, 01000 Bourg en Bresse; FNAC, 31000 Toulouse; General Video, 75010 Paris; J.L. Davagnier, 05000 Angers; Média Informatique, 75015 Paris; MSX Center, 75002 Paris; Nasä, 21000 Dijon; Paek & Poke, 49100 Angers; Ultima, 75011 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé _____
 Nom du logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____
 Nom _____
 Prénom _____ Age _____
 Adresse _____ Tél _____
 Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

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

1 _____
 2 _____
 3 _____
 4 _____

Marque de votre ordinateur:

Facultatif: _____
 Nom _____ Tél _____
 Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

Concours...

Dépêchez-vous : vous n'avez que jusqu'au 15 novembre pour vous inscrire à l'édition 1988 du Grand Prix du Logiciel Etudiant. Organisé par le MBA Institute et parrainé par Bull, Le Monde Informatique, CCMC et Vif, ce concours a pour objectif de rapprocher étudiants amateurs de micro ou de programmation, et éditeurs de logiciels. Evidemment, les vainqueurs se verront remettre divers prix... Pour plus d'informations, écrivez à: MBA Institute Grand Prix du Logiciel Etudiant 38, rue des Blancs Manteaux 75004 Paris

On line

Ensemble logiciel et matériel, Dragster de la société Wit Concept est connu de tous les possesseurs de Macintosh. Disponible en plusieurs versions, ce système permet de réaliser un serveur entièrement modulaire de 1 à plusieurs dizaines de voix. Son principal défaut résidait dans un prix hors de portée des amateurs personnels de Mac. C'est désormais fini : la version de base de Dragster, constituée d'un module intelligent, livrée avec application prête à l'emploi, est commercialisée à 4 900 F HT.

Rumeurs

Suite à la création d'une filiale en Grande-Bretagne et à la présentation d'un scanner A4 (Personal Scanner) à prix compétitif pour ST, Amiga et PC, la société Cameron doit bientôt proposer deux nouveaux scanners, toujours à un prix compétitif. Ces deux modèles se situent entre le Handy Scanner et le Personal Scanner tant par leur prix que par leurs performances. Selon toute probabilité il s'agira d'un modèle de type Handy Scanner couleur, le second serait un Handy Scanner dont la largeur de lecture pourrait être de l'ordre des 21 centimètres. Soit la largeur d'une page au format A4...

High tech

Les Japonais aiment la haute technologie, c'est connu. Ils aiment aussi l'image et marient très bien ces deux domaines comme le montre le Fujix de la société Fuji. Ce prototype d'appareil photo magnétique utilise en effet un support inattendu pour le stockage des images : la pellicule est remplacée par une carte mémoire ! Cette dernière, d'une capacité de 2 Mo, a le format d'une carte de crédit et enregistre une dizaine d'images. Dans un proche avenir, Fuji devrait parvenir à l'enregistrement

d'une quarantaine d'images en utilisant un système de compactage des données, sans augmenter la capacité de la carte mémoire. La seule faille de ce système réside dans l'utilisation de circuits SRAM, gros consommateurs de courant électrique : le stockage ne peut pas durer longtemps et on est obligé de transférer les photos sur disquettes ! Que voulez-vous, ce n'est qu'un prototype...

A l'attaque!

Borland annonce la venue des nouvelles versions de ses langages vedettes. Ainsi, Turbo Pascal se nomme désormais 5.0 et Turbo C prend le patronyme de 2.0. D'autre part, la firme de Philippe Kahn lance un Turbo Assembler et un Turbo Debugger. Nous reviendrons très prochainement sur cette gamme de produits qui montre bien que Borland ne compte pas se laisser distancer par Microsoft. La société de Bill Gates tente actuellement de détronner Borland dans le domaine des langages de programmation à prix attractifs à l'aide de la famille Quick. Cela dans l'univers des PC et compatibles mais aussi dans le monde Macintosh comme l'a montrée la venue de Quick Basic Mac. Bref, il s'agit d'une bataille des plus intéressantes dont nous parlerons...

PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GENERATION™

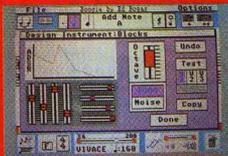


Distribué par UBI SOFT
 11, rue de Valenciennes
 92011 CRETEIL CEDEX



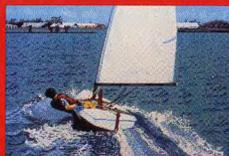
IL EST FOU DE MUSIQUE:

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



IL DESSINE A MERVEILLE:

Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création: images nouvelles, sages ou folles, tout est possible.



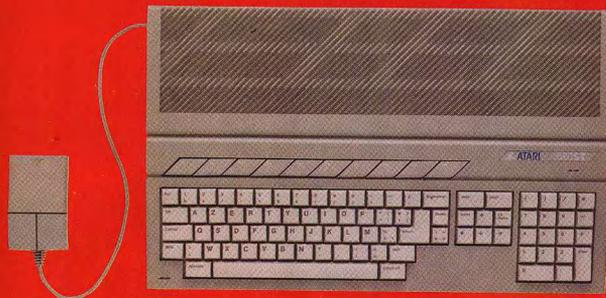
IL EST TRÈS JOUEUR:

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront tenir au bord de la rive. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST dépassent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux intelligents, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.



ATARI 520 ST.
Y'a du génie
dans cette boîte là.

ATARI 520 ST : 3490 F TTC*



16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PÉRITÉLÉVISION

*520 ST = 3490 F TTC - 2943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC - 4629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement: Tél.: 45 06 31 31.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE:

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue: Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.



IL EST TRÈS SAVANT:

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.



EDVATEL

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.

ATARI®

PUFFY'S SAGA



Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64, Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.



1, rue Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes,
téléphonez au
16 (1) 48 98 99 00



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein
d'humour et de fantaisie.

Incarniez PUFFY ou sa compagne PUFFYN
et partez dans le labyrinthe affronter les mille
créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.

36 15 CODE TILT.

Encore de nouvelles rubriques ce mois-ci sur le 36 15 code TILT ! Et pour commencer, POKN STOCK, ou comment avoir à sa disposition 24 H/24 un stock de vies illimitées. Alors, si vous souhaitez griller des étapes, foncez ! Mot-clé POK + Envoi.

Une petite nouveauté pour les aventuriers sur la rubrique SOS AVENTURE. Désormais, vous pouvez proposer des solutions complètes aux copains, et le meilleur "journaliste-aventurier" de la semaine se verra offrir une surprise par la rédaction de TILT. Bien sûr, toutes les solutions complètes seront consultables par le choix 4 de cette rubrique.

Les programmeurs en herbe ont aussi leur rubrique animée par le spécialiste Sésame de la rédaction. Quel que soit votre problème n'hésitez pas à contacter **GOTO** sur la rubrique GOTO. Il vous répond dans les meilleurs délais.

Edgar PIXEL est lui aussi à votre disposition pour tout ce qui concerne le Dessin Assisté par Ordinateur sur PC, ST et Amiga. Mot-clé : PIXEL.

Et puis, n'oubliez pas la messagerie ! C'est la meilleure façon de faire des micro-rencontres, et des échanges de trucs et astuces en direct.

On ne vous a pas encore tout dit ! 36 15 TILT vous offre aussi plein de cadeaux. En jouant avec le Jackpot, vous pouvez gagner une imprimante pour votre ordinateur, et ce jusqu'au 15 novembre. Et du 16 novembre au 30 novembre, le cadeau sera une PLATINE LASER pour le meilleur d'entre vous !

Un Walkman par semaine du 1^{er} au 30 novembre et une surprise par jour, ce sont les cadeaux à gagner pour ceux qui participeront au jeu RALLY ! A vos minitel ! 36 15 Code TILT.

NOVEMBRE, LE MOIS LE PLUS TILT.

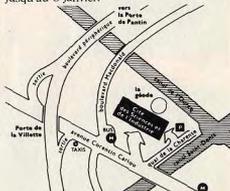
Alors que le deuxième numéro de TILT BIS est encore à l'affiche de l'actualité micro jusqu'au 8 novembre et que vous avez entre les mains le TILT n° 59, le troisième TILT BIS se prépare dans la coulisse à faire son entrée en scène dès le 9 novembre. Au programme de ce numéro, tous les nouveaux softs, SOS hits et les rubriques habituelles. Mais aussi un "actuel" consacré à la musique par ordinateur et un dossier sur les softs guerriers.

Bref de la lecture et des infos en pagaille, de quoi attendre le 16 novembre la parution de TILT n° 60 GUIDE 89 JEUX ET MICROS, LE NUMERO LE PLUS FOU DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA MICRO ! 2 000 logiciels présentés sous forme de tableaux-test, les 200 meilleurs logiciels du monde testés avec photo d'écran, et surtout les TILT D'OR 88 enfin révélés. Une véritable indigestion de logiciels pour vos micros. Alors NOTEZ CES DATES QUI MARQUERONT L'HISTOIRE : 9 NOVEMBRE : TILT BIS.

16 NOVEMBRE : TILT GUIDE JEUX ET MICROS 89.

DES LOGICIELS QUI FONT TILT : OU LA MICRO EN DEMO.

Ça continue de plus belle à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Les ordinateurs (Amiga, ST, CPC, PC, C64, consoles Sega et Atari) fourni par NASA ELECTRONIQUE tournent six heures par jour du mardi au dimanche pour permettre aux nombreux visiteurs de cette expo de découvrir les meilleurs logiciels du moment sélectionnés par la rédaction de TILT. Pendant 55 minutes, vous pourrez passer du dernier shoot'em up au meilleur simulateur de vol sans oublier de faire un détour par les jeux de stratégie, le tout pour 15 francs. A condition de réserver votre séance dès votre arrivée à la Cité, car il y a 35 places par séance et les branchés micro sont nombreux. La fréquentation de cet autre de la microloisiris risque fort d'augmenter encore le 23 novembre puisque les TILT D'OR 88 y seront à votre disposition jusqu'au 4 janvier.



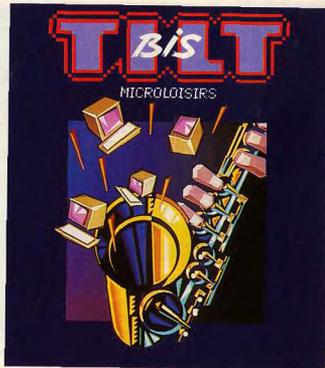
Alors rendez-vous à la Cité, 30 avenue Corentin Cariou 75019 PARIS, métro Corentin Cariou ou Porte de la Villette.

Les mardis, jeudis, vendredis et samedis :
séances à 11 h 30, 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30 et 16 h 30 ;
les mercredis et dimanches :
séances à 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30, 16 h 30 et 17 h 30.

JUSQU'AU 8 NOVEMBRE 1988 TILT BIS N° 2



DES LE 9 NOVEMBRE 1988 TILT BIS N° 3



AVANT PREMIERE

15/15



Les cyborgs « glissent » sur la piste et tentent de marquer un but.

Skateball

A mi-chemin entre le football et le hockey, ce produit UBI va sûrement faire des adeptes. Ce jeu d'action sportif se caractérise par une certaine violence. Tilt vous en donne un avant-goût.



La page de présentation version USA.

Ubi nous invite à un voyage dans le futur avec *Skateball*. Sur une idée de Alain Fillon, Hervé Dudoignon, le programmeur, et Orou Mama, le graphiste, se sont penchés sur leur... *ST*. Résultat : un jeu d'action qui s'apparente beaucoup plus aux jeux de cirque romains qu'aux affrontements purement sportifs. Lorsqu'on le voit on pense à « Rollerball » (le film), pour la violence qui s'en dégage, et à « La Foire aux Immortels » (la superbe BD de Bilal). Une partie de *Skateball* ressemble à du football teinté de hockey sur glace. Il se pratique à deux ou en solitaire, dans ce cas, l'ordinateur est votre adversaire.

Au départ, le ou les joueurs choisissent chacun quatre cyborgs (robots bio-mécaniques) parmi dix. Chaque « mobile » possède ses propres caractéristiques d'où l'importance de vos choix. Ceci fait, on accède à une piste semblable à celle du hockey sur glace. Chaque camp joue avec une

équipe constituée de deux cyborgs. Au cours d'une partie, le joueur n'a le droit d'utiliser qu'un de ses quatre cyborgs choisis au préalable. Mais qui contrôle le deuxième cyborg de l'équipe ? L'ordinateur, bien sûr, et il le fait, paraît-il, très bien. Impossible de changer de robot en cours de partie, c'est une des règles du jeu.



Séquence de sélection des joueurs.



Gare aux obstacles !

Une autre restriction conditionne directement la stratégie d'une équipe. Le joueur ne contrôlant qu'un cyborg doit choisir entre le rôle de défenseur (goal) ou celui d'attaquant. Venons-en au match proprement dit. Les cyborgs se



Les barrières de scrutators !



Tous les coups sont permis !



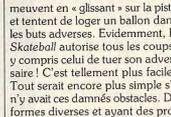
Premier plan : l'obstacle explosif.



Les fosses : un couchemar.



Des graphismes bien réalisés.



meuvent en « glissant » sur la piste et tentent de léger un ballon dans les buts adverses. Evidemment, le *Skateball* autorise tous les coups, y compris celui de tuer son adversaire ! C'est tellement plus facile ! Tout serait encore plus simple s'il n'y avait ces damnés obstacles. De formes diverses et ayant des propriétés bien spécifiques, ils occupent selon les niveaux (50 au total) une partie plus ou moins importante de la piste. Dans ces douze types d'obstacles (environ), on trouve des bumpers qui vous font rebondir dans la mauvaise direction (on s'en doutait). On peut également faire la fatale

expérience de l'obstacle explosif. Un spectacle très « gore » vous est réservé à cette occasion ! D'autres obstacles (« scrutators ») forment des murs infranchissables pour les cyborgs mais pas pour le ballon. Terminons par les fosses dans lesquelles peuvent tomber les joueurs victimes de la « gentillesse » des adversaires ou tout simplement



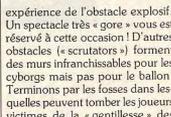
Un joueur prisonnier de la balle !



Certains chocs sont mortels !



Un mort partout, remise en jeu !



Le gardien de but s'effrite.



La voie est libre !



maladroits. Il est possible selon les séquences de tirer davantage que parti des propriétés de certains obstacles à certains niveaux de jeux (ouf !). Le changement de niveau se fait après le gain d'une manche de 4 ou 8 points (à déter-

miner). Selon la force des joueurs, une partie peut durer... des heures ! Comme toujours, il nous est impossible de donner un avis sur la qualité de jeu des prévisions incomplètes. Celle que nous vous présentons est susceptible d'être modifiée. Vous aurez le plaisir de découvrir *Skateball* dans quelques jours. Dany Boolauck



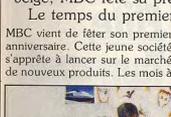
Certains chocs sont mortels !



Un mort partout, remise en jeu !



Le gardien de but s'effrite.



La voie est libre !



maladroits. Il est possible selon les séquences de tirer davantage que parti des propriétés de certains obstacles à certains niveaux de jeux (ouf !). Le changement de niveau se fait après le gain d'une manche de 4 ou 8 points (à déter-



minier). Selon la force des joueurs, une partie peut durer... des heures ! Comme toujours, il nous est impossible de donner un avis sur la qualité de jeu des prévisions incomplètes. Celle que nous vous présentons est susceptible d'être modifiée. Vous aurez le plaisir de découvrir *Skateball* dans quelques jours. Dany Boolauck

minier). Selon la force des joueurs, une partie peut durer... des heures ! Comme toujours, il nous est impossible de donner un avis sur la qualité de jeu des prévisions incomplètes. Celle que nous vous présentons est susceptible d'être modifiée. Vous aurez le plaisir de découvrir *Skateball* dans quelques jours. Dany Boolauck

MBC: premier anniversaire

Installée à Hautmont, non loin de la frontière belge, MBC fête sa première année d'existence. Le temps du premier bilan est donc venu...

MBC vient de fêter son premier anniversaire. Cette jeune société s'apprête à lancer sur le marché de nouveaux produits. Les mois à

venir ne devraient constituer qu'un changement dans la continuité : MBC a déjà acquis son image. Celle d'un éditeur de jeux



Photos ci-dessus, de haut en bas : l'équipe des programmeurs et celle des dirigeants. Une ambiance décontractée mais studieuse.

d'aventure et d'utilitaires sur *CPC* et *ST*. Son évolution est néanmoins perceptible en ce qui concerne deux éléments : le logo revu et corrigé et *été* est plus agressif que l'ancien et la venue du graphiste Stéphane Saint-Martin donne un genre nouveau aux programmes sur *Amstrad*.

Ainsi, Mike et Moko et Don Siller proposent tous deux des dessins en mode L (320 par 300 points en quatre couleurs) dont les qualités devraient être reconnues par tous. Un pas de plus sera fait avec *Holocaste* et *Jaws*, deux jeux d'aventure respectivement prévus pour novembre et décembre... Nous vous invitons, d'ailleurs, à regarder attentivement les photos de ces deux programmes pour juger par vous-même de ce qu'il est possible de faire sur *CPC*.

Par la petite histoire, rappelons que *Holocaste* proposera environ soixante-dix images et *Jaws* cent cinquante ! D'autre part, nous nous sommes laissés dire que Stéphane Saint-Martin venait de faire connaissance avec l'ATARI *ST*. Nous sommes impatients de voir les résultats !

Parallèlement à l'é développement de ces produits, MBC doit introduire sur le marché la version *ST* de *Jade*, un générateur d'animations que nous vous présentons récemment sur *Amstrad CPC* (Tit 58). De nombreux « plus » sont prévus : utilisation de la souris, gestion des sons et des animations, redéfinition intégrale du jeu de caractères, etc. Livré avec un jeu dont nous vous proposons une photo d'écran, *Jade ST* promet donc de créer soi-même ses propres aventures et de les faire éditer (pourquoi pas par MBC ?) sans reverser de droits à MBC. Sans être acquis, le succès de ce programme est... après ce que nous avons eu l'occasion de voir... très probable.

Outre le renforcement de son activité d'éditeur qui s'effectue sous le signe d'une amélioration de la qualité de ses produits, MBC cherche à développer en vendant à d'autres des techniques créées pour ou par elle. Editeurs, duplicateurs et autres sociétés de services se voient ainsi proposer des protections mises au point pour les programmes MBC et développées par des experts en la matière : les crédits d'achat sont adéquatement d'anciens pirates. Ils ont de bonnes références ! Enfin, les responsables de MBC nous ont confirmé leur intérêt pour certains marchés étrangers tant en ce qui concerne



Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC



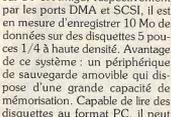
Jaws sur Amstrad CPC



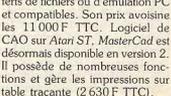
Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC

leurs produits que leurs routines de protection. En conclusion, créer une société d'édition de jeux pour micros semble encore possible aujourd'hui. Bonne continuation... Mathieu Brisou

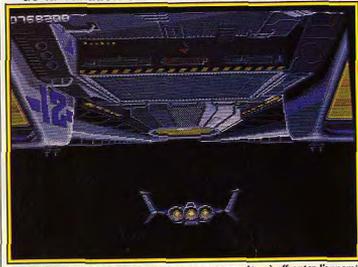
En bref...

• Afin de faire face à son développement, l'association BE'ST Club National *ST* démissionne. Toute correspondance lui sera donc adressée à l'adresse suivante : BE'ST Club National *ST*, « La Finelière », Saint-Coutant, 17430 Tonnam (Charente).

• La société Imago propose le Supra Drive FD 10. Connectable sur *ST* et *Amiga*, respectivement par les ports DMA et SCSI, il est en mesure d'enregistrer 10 Mo de données sur des disquettes 5 pouces 1/4 à haute densité. Avantage de ce système : un périphérique de sauvegarde amovible qui dispose d'une grande capacité de mémorisation. Capable de lire des disquettes au format PC, il peut être utilisé dans le cadre de transferts de fichiers ou d'émulation *PC* et compatibles. Son prix avoisine les 11 000 F TTC. Logiciel de CAO sur *Atari ST*, *MasterCad* est désormais disponible en version 2. Il possède de nombreuses fonctions et gère les impressions sur table traçante (2 630 F TTC).

Galactic Conqueror

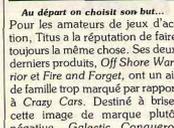
Nouveau jeu proposé par Titus, *Galactic Conqueror* risque d'aller à l'encontre des idées reçues. Pour beaucoup, cet éditeur n'est en effet qu'un spécialiste de la variation sur un thème donné : l'action.



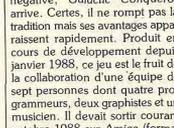
Autres commandes de votre vaisseau, vous vous apprêtez à affronter l'ennemi.



... en sachant ce qui s'y trouve.



Une fois à pied d'œuvre...



... pas de quartiers !

Le point de départ est simple : vous êtes un héros. Quel est-ce donc que cela me demandez-vous ? Il s'agit d'un androïde conçu par l'homme et spécialement étudié pour piloter des chasseurs spatiaux aux performances étonnantes.

La finalité de ce couple est évidemment de défendre l'humanité contre une invasion qui la menace et dont l'objectif est d'atteindre la planète Gallion, centre de la galaxie. Le joueur doit donc utiliser ses réflexes, comme

dans tous les produits Titus, mais il doit aussi faire fonctionner ses meninges...

À l'écran, une carte de la galaxie montre le rapport des forces, les mouvements des troupes, etc. Par son intermédiaire, on peut se rendre à boiser sur tel ou tel terrain d'action, qui sera choisi en fonction de l'évolution stratégique de cette



Un petit rassemblement...



... et c'est reparti pour un tour.



Mais attention aux obstacles !

position et du danger potentiel qui s'elle représente à court terme. Une fois ceci effectué, on se rend sur place et on se trouve ensuite dans le feu de l'action. Chaque phase d'attaque est décomposée en trois étapes bien distinctes que vous devez surmonter afin de déposer des forces amies sur place. Dans le cas contraire, vous serez de nouveau dirigé vers votre vaisseau-mère et constaterez votre échec en voyant la lente mais sûre progression des forces adverses représentées par des points de couleur rouge. Vous n'avez alors plus qu'une solution : parer au plus pressé... Il est intéressant de savoir qu'en mode consultation de la carte, les forces ennemies poursuivent leurs mouvements. Ainsi,

vous avez une idée de la stratégie adverse et pouvez en révéler les faiblesses afin d'en tirer pleinement parti... La réalisation de ce programme est de bon niveau sur Amiga. Les graphismes sont assez variés (diversité et comportements des

assaillants, etc.) et l'animation étonnante. Ainsi, dans certaines phases, l'horizon se déplace en tous sens mais les vaisseaux ennemis et autres météorites n'en continuent pas moins leurs déplacements relatifs par rapport à votre position et, sans ralentissement apparent, l'effet est garanti : espérons qu'il sera identique sur les autres machines ! Les bruiages, en revanche, appellent moins d'éloges mais restent tout de même d'un niveau tout à fait acceptable. Enfin, les commandes sont irréprochables et la moindre action sur la manette est immédiatement répétée à l'écran. Ajoutez à cet ensemble une option sauvegarde, un nombre de vies infini jusqu'à la perte de Gallion, la présence d'un mode loupe et vous obtenez un ensemble des plus convaincants qui devrait permettre à Titus de faire évoluer son image de marque sans pour autant se renier.

Mathieu Brisou

Savage, Elite, Tom and Jerry...

Retour de la rubrique previews qui fait le point sur les nouveautés venant de R.F.A. Des scoops, encore des scoops !

BRITISH TELECOM s'apprête à sortir *Elite* en version 15/32 bits. Vous aurez le plaisir d'y jouer



USS John Young (Amiga).

à partir du 28 octobre. D'autre part la venue de *Savage* sur Amstrad CPC est annoncée comme imminente (comme toujours). De son côté, la nouvelle firme **MARTECH** s'apprête à lancer de nombreuses nouveautés afin de



Persian Gulf Inferno de Magic Bytes (Amiga).



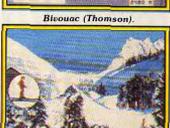
Persian Gulf Inferno.



Shoot Out (C 64).



Persian Gulf Inferno



Les dieux du Stade (Thomson).



Mini golf (Amiga).

profiter à plein du boom de Noël 1988. **Nigel Mansell's Grand Prix** arrive sur ST, Amiga C 64. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simulation de conduite de F1. Dans la série la conquête de l'Ouest, *Shoot Out* vous permettra de faire la preuve que vous êtes le meilleur et rapide sur micro ! Ce sera possible dès la mi-octobre sur Spectrum, C 64 et Amstrad CPC. Toujours proposé par Martech, *Hellefire* est un programme dans la lignée de *Chopliffier*. Il devrait sortir en novembre sur Spectrum, C 64, Amiga et Atari ST. Autre jeu d'arcade mettant en scène un engin volant, *Phantom Fighter* s'annonce passionnante. Œuvre de la société Emerald Software mais commercialisé sous l'étiquette Martech, il sortira en décembre sur PC, (CGA, EGA) et Amiga. Autre version ST n'est prévue pour le moment car, aux dires des programmeurs, la machine n'est pas assez puissante pour gérer les graphismes !

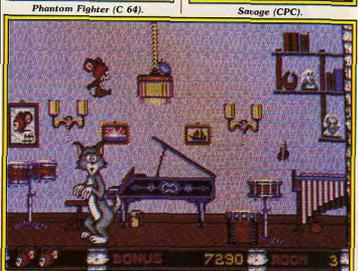
Du côté des éditeurs français, signalons la venue chez **INFOGRAMES** des *Athlètes n° 2*. Cette compilation pour Thomson M06 et TO 8 regroupe *Biouac*, *Les Dieux de la Mer* et *Les Dieux du Stade*. De son côté



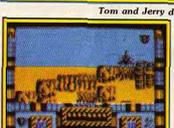
Phantom Fighter (C 64).



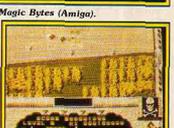
Savage (CPC).



Tom and Jerry de Magic Bytes (Amiga).



Hellefire (Spectrum).



Hellefire (ST).

COBRASOFT s'active autour de *Meurtre à Venise*, nouveau programme de la série dont les graphismes sont des plus prometteurs. Nous vous en reparlerons plus longuement d'ici peu.

Les news de RFA

RAINBOW ARTS n'a pas de chance : le très attendu *Great Giana Sister II* (*Giana Sisters in the Future World*) ne verra probablement pas le jour. En effet, Rainbow Arts se fait taper sur les doigts par Nintendo pour la trop grande ressemblance de ce logiciel avec *Super Mario Bros*. Toujours de la même société, *Katakis*, ce superbe jeu d'action sur Amiga et C 64 ne sera peut-être pas commercialisé car Médiagetic affirme qu'il s'agit d'une copie de *R-Type*. Ce qui est vrai ! pour l'Allemagne pourrait aussi l'être pour la France. Malheureusement ! **GOLDEN GOBLINS** est le nom d'une toute nouvelle société créée

par Rolf Lohkampfer, le concepteur de *Mission: Elevator*, *Vampire's Empire* et *Western Games*. Elle commercialisera deux jeux aux printemps 89. Dans le premier, **Grand Monster Slam**, le joueur pénètre un monde peuplé



Elite ST (Rainbird).

Les dieux de la Mer (TO 8), par Rolf Lohkampfer, le concepteur de *Mission: Elevator*, *Vampire's Empire* et *Western Games*. Elle commercialisera deux jeux aux printemps 89. Dans le premier, **Grand Monster Slam**, le joueur pénètre un monde peuplé

d'elles et de magiciens. Les dites cafantines se passionnent pour un sport, mélange de football et de tennis!

Circus Circus, le second, est un jeu d'action comparable à *Western Games*. Il se déroule dans un cirque où le joueur, peut pratiquer des disciplines telles que la marche sur corde raide ou un numéro de fakir avec lancement de coupeaux.

TIME WARP PRODUCTIONS adapte sur 16 bits *Volley-Ball Simulator*. Loin d'être le simulateur de volley-ball, ce programme est néanmoins très distrayant. Un éditeur vous permet de mettre au point des combinaisons tactiques avant de vous lancer dans un match. Le joueur contrôle un des six athlètes de l'équipe, l'ordinateur fait le reste. L'œuvre de Karl May, *Winnetou*, va bientôt être adaptée sur micro. Ce logiciel d'aventure comportera des séquences d'arcade. Sa date de sortie n'a pas encore été spécifiée.

MAGIC BYTES à qui nous devons *Pink Panther* nous réserve quelques nouveautés.

Paranoia Complex mélange habilement jeu de rôle, d'action et de stratégie. Le monde de *Paranoia Complex* est contrôlé par un ordinateur fou. Le joueur doit tout tenter pour s'échapper de cette planète. L'action, servie par des graphismes moyens, reprend le système de jeu, une vue aérienne, de *Gauntlet*. Prévu pour *Amiga*, *ST*, *C 64* et *CPC*, ce soft sera disponible en novembre.

Changeons de genre avec **Mini-golf** qui rappelle un peu le jeu de billard. Les possesseurs de *PC*, *Amiga* et *ST* pourront bientôt y jouer. **Tom and Jerry**, les vedettes d'une série de dessins animés, font une entrée fracassante dans le monde de la micro. Tom (vous) doit échapper aux griffes de Jerry. **Uss Jonh Young**, un simulateur de destroyer, sera disponible en mars 89 sur *Amiga*, *ST*, *C 64* et *PC*. **Night Dawn**, un jeu d'action, a pour cadre un puits de forage dans le golfe Persique. But du jeu : sauver des otages à l'aide de robots.

Carsten Borgmeier et Dany Boelback

Apple Expo 88: l'avenir...

C'est vrai, le *Macintosh* est fort coûteux et le *Mac II* encore plus. Est-ce une raison pour ne pas se rendre à Apple Expo ? Non, il suffit de se dire que l'on aura la même chose sur *ST* et *Amiga*, dans quelque temps...

Rendez-vous annuel de tous les fanatiques de la firme de Cupertino. Apple Expo 1988 s'est tenue du 28 septembre au 1^{er} octobre à la Grande Halle de la Villette à Paris. Comme à l'accoutumée, ce Salon fut l'occasion pour Apple de distribuer des pommes et permit à d'autres de vendre divers produits à des prix défiant toute concurrence. Les journalistes purent vérifier le dynamisme du monde Apple. Avec environ 180 000 *Macintosh* vendus en France, Apple commence à attirer de nombreuses sociétés. Remarque d'ancien combattant : où sont passés les *Apple II* ?

Cette Apple Expo aurait dû s'appeler Mac Expo ! A peine une dizaine d'*Apple II* étaient exposés dont un *IIc*, et pas la moindre trace de nouveau *GS* ! Autre élément à retenir : Mac, pardon, *Apple Expo 1988* se conjuguaient à l'étranger. Anglais, allemand, espagnol se parlaient dans les allées. Cela prouve la force du marché français en Europe pour ce qui est du *Macintosh*. Toutefois, malgré la prédominance de cette machine sur les stands, il est faux de croire que pour nous, amateurs de microbilots, une telle manifestation est inintéressante. Démonos époustouflantes, applica-



Le CD Rom Apple, élément de base du concept multimédia.

tions dérivantes, qualité de l'environnement de la machine sont autant de visions d'avenir. Bref, le possesseur de *ST* ou d'*Amiga* sort de ce Salon avec une idée en tête : vivement que ça arrive sur sa machine ! Il a bien raison. Il est incontestable que l'univers Apple influence de plus en plus les développeurs, quelle que soit la machine sur laquelle ils travaillent d'ailleurs. Nous vous proposons donc ici un voyage vers l'avenir, vers ce que seront les 16/32 bits familiaux de demain, un voyage qui montre ce qu'ils pourront faire...

entendu... C'est cher pour un particulier mais il faut voir les avantages de ce système par rapport aux supports classiques. Rapidité d'accès aux informations, facilité de mise en œuvre sont des éléments déterminants. En revanche, nous avons été déçus par l'impact, à notre goût trop limité, d'*HyperCard*.

Cet environnement de développement pour *Macintosh* ne dispose de sons en passant par des programmes du domaine public. Les prix de ces CD varient en fonction du type de données : de 1 000 à 20 000 F, hors taxes bien

Relevons toutefois que la société MN Diffusion importe un *Stack* en provenance des Etats-Unis. Ce dernier est un recueil de boutons et de scripts (éléments de base d'un programme sous *HyperCard*) entièrement traduit. De son côté, la société Preclab à qui l'on doit le gestionnaire documentaire *Pre-ciDoc*, introduit *Le Gardien du Savoir*. Ce « ludidacticiel », c'est-à-dire didacticiel, permet à un professeur d'entrer diverses questions qui seront reprises dans la trame du jeu éducatif. Ce programme nécessite au moins deux lecteurs de disquettes...

Avec LE PETIT LECTEUR, je lis ce que j'écris, j'écris ce que je lis.



Avec cette méthode de lecture complète, l'enfant devient l'artisan de son apprentissage.

Conçu pour les 5-8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable "méthode" de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les éléments de la recherche de sens. A la fois magicien, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant l'artisan de ses activités d'apprentissage tout en maintenant le cap fixé sur des objectifs de "savoir-faire". Il s'attache à servir les "droits de l'enfant" que sont les droits de jouer et de rêver, ouvrant ainsi la voie qui conduit à l'éclosion de la lecture.

Logiciel disponible sur TOS, TROD, TQ04 ; Amstrad CPC 6128 ; PC et compatibles ; et Atari ST.

CARRAZ
EDITIONS S

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.54.10.31

Carraz Editions : Pour ceux qui veulent toujours en savoir plus.



Avec des logiciels sur la nouvelle culture scientifique et technique, on n'en reste pas à la pré-histoire de la micro-informatique.

Disponible sur Thomson, Atari ST Couleurs, Amstrad CPC, PC compatible.

Photo: Artos ST

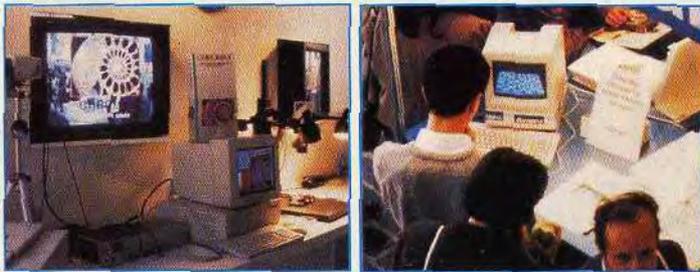
Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupez à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM _____ PRÉNOM _____
 ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____
 DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ
EDITIONS S

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.54.10.31



Digitalisation temps réel sur Mac II (en haut à gauche), carte graphique Rasterops proposant une résolution raisonnable (ci-dessus) : c'est dire que le Desktop Vidéo se porte bien ! Ci-contre le ScanMan Logitech. Les jeux pour Mac à Apple Expo ? Rares mais le plus souvent de grande qualité (voir photo en haut à droite).



Le second objectif d'Apple est la mise en place d'une chaîne intégrée de reproduction en couleurs. Le point de départ de cette dernière est bien évidemment le Mac II ainsi que le Mac IIx (voir n° 58 bis de *Tilt*) et s'architecture autour de cartes géographiques et vidéo aussi diverses que performantes. D'ailleurs, les logiciels en mesure d'exploiter de telles configurations commencent à venir et le problème de la sortie de chaîne — l'impression — ne se pose plus. Premier procédé : par l'intermédiaire d'imprimantes couleurs thermiques dont la résolution est de 300 points par pouce. C'est le cas de la Qume QMS Colorsript 100 ainsi que de la Tektronic TEK 4693D. Autre possibilité : les créateurs de diapositives.

Avec des principes similaires à

ceux mis en œuvre dans les systèmes de photocomposition (où un rayon lumineux vient frapper une pellicule photo-sensible), les créateurs de diapositives comme l'*Image Maker Plus* ou le *FR1* proposent des performances étonnantes. Ainsi, outre la reconnaissance de PostScript, le *FR1* offre une palette de seize millions de couleurs sur une seule et même image ! A noter qu'une diapositive est, avec ce système, obtenue en un peu moins de cinq minutes et sa qualité permet d'envisager la création de véritables dessins animés, à partir du moment où l'on utilise le programme adéquat. Il est évident que pour reproduire des images en couleurs, mieux vaut disposer de cartes d'acquisition (digitaliseur) et de restitution directe (cartes géographiques,

écrans) eux aussi en couleur. Pas de problème : grands écrans à tube Sony Trinitron, digitaliseur Quick Capture temps réel avec 256 niveaux et quatre entrées vidéo, carte graphique très haute résolution sont disponibles. Bref, *Desktop Video*, *Desktop Presentation* et applications similaires ne posent pas de problème sur Macintosh (en dehors du prix).

Machine graphique et conviviale, le Mac a enfanté la PAO. Mais l'utilisateur personnel de cette machine ne disposait pas jusqu'à présent de scanner de faible coût. Cela est enfin résolu grâce à Logitech. Cette société proposera dès janvier 1989 un handy scanner nommé ScanMan pour environ 3 000 F HT. Bonne nouvelle ! Toujours destiné à ceux dont les finances sont limitées, le Grappler est un boîtier d'extension que l'on connecte sur le Mac et qui permet d'utiliser des imprimantes autres que la coûteuse ImageWriter II. Cette extension distribuée en France par Alpha Systèmes Diffusion n'est toutefois pas réservée au Mac puisque les possesseurs de II C et II GS peuvent l'utiliser.

Société américaine, Jasmine était présente à Apple Expo et proposait divers produits dont sa gamme de disques durs SCSI à prix fort compétitifs. Encore un pas en avant vers l'utilisateur personnel : pensez donc, un 40 Mo pour environ 6 000 F, ça donne à réfléchir. Microsoft, toujours en procès avec Apple à propos de son intégrateur graphique, annonce l'avènement de Quick Basic ! Ce langage Basic est livré avec un compilateur et ne coûte que 990 F HT. De même, WordPerfect annonce la venue de son célèbre traitement de texte sur Mac. Soulignons que cette société a fait une offre fort alléchante à l'occasion d'Apple Expo : les amateurs pouvaient se procurer la version anglaise de ce programme pour seulement 450 F TTC contre 2 950 F HT, prix public conseillé de la version française ! Nouveau venu dans le monde de l'édition, Winsoft annonce la venue de *WinMath*, résolveur d'équations, de *WinType*, didacticiel pour apprendre la frappe au clavier, de *WinTool*, ensemble d'accessoires de bureau, tous à moins de 1 000 F. Il en est de même de divers produits Profet, essentiellement éducatifs.

Ils prouvent que le marché du Mac touche aussi des utilisateurs personnels qui ne disposent pas toujours de sommes astronomiques pour l'achat de tel ou tel

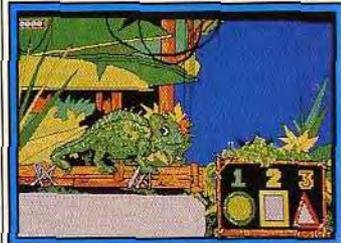
programme. Ce phénomène est intéressant car la venue d'un représentant bas de gamme de la famille permettrait à Apple de conquérir des parts de marché non négligeables en matière de microloisirs. Ce rôle incombe théoriquement au II GS. Mais comme l'a montré Apple Expo 88, les efforts d'Apple France, et donc de manière plus générale d'Apple en Europe, pour imposer le GS sont des plus limités. D'où la question : ne serait-il pas judicieux de revoir le positionnement du Mac Plus ?

Mathieu Brisou

Kid's School

Les petits coloriages malins

Du petit écran à l'écran du micro-ordinateur, il n'y avait qu'un pas à franchir, et Carraz Editions l'a franchi allègrement en signant la licence exclusive d'exploitation



Gédéon (ST).



Code (ST).



Petits coloriages malins (CPC).



Atlas (ST).

TILT

MICROLOISIRS



**OFFRE EXCLUSIVEMENT
RESERVEE AUX ABONNES
DE TILT**

TILT va faire paraître quatre numéros supplémentaires les 14 septembre, 12 octobre, 9 novembre et 14 décembre 1988 dans lesquels vous retrouverez toute l'actualité des logiciels et vos rubriques favorites : Tubes, SOS Aventure... Nous vous proposons de les réserver dès aujourd'hui à un tarif « spécial abonnés TILT ».

Vous paierez chacun de ces numéros

15^F
seulement au lieu de
22^F

Profitez vite de cette économie de plus de 30 %

Retournez-nous dès aujourd'hui le bon de réservation ci-contre accompagné de votre règlement à TILT.

OUI

Je commande les numéros supplémentaires de TILT qui paraîtront le

(cochez les numéros que vous désirez) :

- 14 septembre 1988
- 12 octobre 1988
- 9 novembre 1988
- 14 décembre 1988

au prix unitaire, réservé à nos abonnés, de 15 F au lieu de 22 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de TILT de 15 F × _____ = _____ par chèque bancaire ou postal.

Je détache cette carte et l'envoie sous enveloppe non affranchie avec mon règlement à :

TILT Libre Réponse n° 4375. 75443 Paris Cedex 09.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Offre exclusivement réservée aux abonnés de TILT.

**PROFITEZ
DE CETTE OFFRE
EXCEPTIONNELLE
POUR ECONOMISER
28F
ET RECEVOIR LES
QUATRE NUMEROS
SUPPLEMENTAIRES
DE TILT**

Offre exclusivement réservée aux abonnés de TILT.

ne pas
affranchir

TILT

LIBRE REPONSE N° 4375
75443 PARIS CEDEX 09

Amstrad se déchaîne!

...avec une
nouvelle gamme
qui balance



PORTE
DE
VERSAILLES
du 4 au 7
NOVEMBRE
AMSTRAD EXPO hall 2.1

Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "midi" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

Chaîne MX 100 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 5 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 1 190 F
MX 100 T** : 1 390 F

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 890 F
MX 200 T** : 2 090 F

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

MX 300 : 2 390 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

CDX 400 : 2 490 F
CDX 400 T** : 2 690 F

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 500 : 3 990 F

* Prix publics généralement constatés.

** Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.

Et maintenant, musique!



La Qualité. L'innovation en plus

TI-58 Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal [] [] [] [] Ville _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD
88-2-ti-11



micro-informatique de la série télévisée « Les petits malins ». Aussi aurons-nous l'occasion de retrouver tous les héros de la série dans divers programmes destinés aux plus petits. Le premier volet des *Petits colorages malins* propose douze planches à colorier représentant les personnages dans diverses situations. En fonction du niveau choisi — petits, moyens ou grands —, la démarche est différente. Dans le premier cas, l'enfant a passé et n'intervient pas dans le choix des couleurs et de la surface à colorier. Dans le second cas, il peut choisir la couleur et dans le dernier cas il a le choix des couleurs et de la surface. Mais dans tous les cas, le dessin se colore automatiquement, sans intervention directe de l'enfant. Outre l'apprentissage des couleurs, très important à ce stade de l'évolution d'un enfant, ce programme permet de faire appréhender la notion de limite d'une surface à remplir. L'enfant doit aussi être assez réaliste et l'enfant peut ainsi visualiser que l'on ne colore pas n'importe comment. Mais la dimension gestuelle manque encore et l'on se demande pourquoi les concepteurs de logiciels précèdent si peu l'utilisation du crayon optique qui permettrait une approche plus concrète du savoir colorier. (Disquette Corraz Editeurs, pour Amstrad CPC.)

Matière : **divul** 3/5 ans
Contenu pédagogique : **★★★★**
Intéret : **14**
Prix : **n.c.**

Code facile

On peut tout apprendre via l'ordinateur, même à conduire. Cocktel Vision présente « Code facile », un apprentissage du code de la route. Destiné aux futurs conducteurs, bien que l'impact ne soit pas limitatif, ce logiciel propose un entraînement intensif dans le but de familiariser l'utilisateur à la situation d'examen. Il peut être utilisé questionnaire ou le temps de réponse est chronométré et le contrôle peut commencer. Une série d'images, dont le nombre peut être préalablement déterminé apparaît, donnant lieu à un certain nombre de questions. Les situations présentées sont claires et réalistes, et l'on peut rendre hommage à l'excellence de la qualité des images photographées. Les questions posées sont, dans l'ensemble, classées libellées, évitant ainsi l'ambiguïté des réponses, lesquelles sont analysées à l'issue du questionnaire. L'utilisateur comprend ainsi la nature de ses erreurs à la lumière

des explications qui lui sont fournies. Avantage non négligeable, surtout en l'occurrence ! Tout les plus stressés, la possibilité de désamorcer le chronométrage permet un apprentissage plus en douceur, tout en dédramatisant le côté examen de contrôle. Tous ces éléments, ainsi que la facilité d'utilisation font de ce programme un bon outil pour rester dans le droit chemin ! (Disquette Cocktel Vision, pour Atari ST.)

Matière : **divul** code la route
Contenu pédagogique : **★★★★**
Intéret : **17**
Prix : **n.c.**

Gédéon le Caméléon

Les concepteurs de logiciels tendent à animer et à faire parler leurs programmes. C'est ce à quoi nous assistons avec Gédéon le Caméléon, un logiciel de reconnaissance de lettres destiné aux jeunes enfants. Il ne s'agit pas ici d'apprendre à lire selon une méthode soigneusement élaborée, mais plutôt de jouer avec des lettres pour en faire des mots. L'enfant joue avec Gédéon, un sympathique caméléon doué de parole et doté d'une longue langue qui lui sert à gopher des lettres qui tombent dans des bulles d'air. Il doit reconstituer le mot prononcé et préalablement épilé par l'animal, en associant l'attrapeur les lettres adéquates. Ces dernières tombent aléatoirement, il faut faire

preuve d'adresse et de concentration pour les saisir, de surcroît dans le bon ordre. C'est précisément là que réside l'intérêt de ce logiciel. Tout se passe sur le mode actif et ludique, l'enfant doit pouvoir maîtriser son geste s'il veut attraper la bonne lettre qui vient s'inscrire en bas de l'écran. Dans le même temps, il lui faut être assez rapide car l'araignée guette. Quand il a réussi, l'enfant s'entend féliciter chaleureusement. Avec ses trois niveaux de difficulté, une synthèse vocale bien réalisée et la possibilité de créer un nouveau fichier de mots, ce logiciel est une excellente approche ludique de la lecture. (Disquette FIL pour Atari ST.)

Matière : **divul** apprentissage de la lecture
Contenu pédagogique : **★★★★**
Intéret : **17**
Prix : **n.c.**

Atlas France

Un petit périple au cœur de l'hexagone, découvrir les mille et une facettes de la France, soit à l'école ou en famille sur la route des vins et des fromages, voici une invitation alléchante au voyage ! Et ce ne sont que quelques-uns des aspects de ce logiciel de géographie proposé par Cokoetvision. Au menu de ce programme, vous trouvez l'agriculture, les climats de la Corse, les DOM mais pas les TOM, les énergies, les fleuves et les rivières, les fromages, l'industrie, les mers et les côtes, la popu-

lation, le relief, la structure et les vignobles. Enfin tous les ingrédients y sont ! En effet, ce programme comporte une source d'informations non négligeables. Il permet, chose nouvelle en la matière, de faire des études comparatives par exemple entre deux départements de son choix et ainsi d'avoir une approche analytique plus fine. Le tout est étayé par une représentation graphique plaisante des cartes claires. Divers types d'analyse sont possibles et les jeux ne sont pas oubliés, histoire de voir quand même si vous avez bien appris votre leçon ! Mais vous pouvez choisir le nombre d'erreurs autorisées (0, 3, 6, 9 ou l'infini) et donc moduler en fonction de votre humeur ou de votre forme. Voici donc un logiciel qui sort des sentiers battus, bien qu'il ne concerne que la France. (Disquette Cocktel Vision pour Atari ST.)

Matière : **divul** géographique
Contenu pédagogique : **★★★★**
Intéret : **16**
Prix : **n.c.**

Brigitte Soudakoff

En bref...

• Afin de compléter sa gamme, la société Cameron annonce la venue prochaine d'un scanner à plat format A4 à un prix particulièrement compétitif : environ 6 000 F HT. Il propose une résolution de 200 points par pouce et devait être introduit sur le marché courant octobre pour Atari ST. Des versions Amiga et PC suivront. D'autre part, Cameron annonce une baisse de prix du Handy Scanner : le type 2 passe à moins de 2 000 F HT, le type 3 à 3 000 F HT.

• Commodore annonce la venue d'un nouveau compatible PC : PC 40 série III. Ordinateur de type AT, il est plus spécifiquement destiné aux entreprises et pourrait bien causer du tort à la nouvelle gamme Amstrad. Autre nouveau compatible AT Commodore : l'Amiga 2000 ! Une configuration spécifique est, en effet, architecturée autour de cette machine. Elle dispose en standard d'une carte AT à base de 80286 et est livrée avec un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 de 1,2 Mo. Enfin, le nouveau écran couleur destiné au C 64 arrive. Il est proposé à 2 090 F HT, il dispose d'une prise Péritel et de circuit de reproduction des sons.



1290 F TTC*

plaisir compris

Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté, comprenant la station sans l'ordinateur.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V D.C.

Micro-maniacs, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal [] [] [] [] [] []

Retourvez ce coupon à : Amstrad France

B.P. 12 - 92512 Sevelles Cedex

Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 6055

Code AMSTRAD 88.2.T

17-59

17-59

17-59

17-59

UBI s'exporte



De gauche à droite, J. Forest, Y. Guillemot d'Ubi, C. Pasquier et Ralph Leeds d'Electronic Arts ainsi que Christine Quémar d'Ubi lors de la signature de l'accord.

La société Ubi Soft fait décidément beaucoup d'efforts pour s'implanter à l'étranger. Déjà signataire d'un accord avec Epix pour la distribution de ses produits aux U.S.A., elle vient d'annoncer un accord similaire avec Electronic Arts portant sur la Grande-Bretagne. Ainsi la gamme de produits Ubi sera dès le départ distribuée sur les marchés les plus

15/15

Amstrad: objectif 89

Nouvelle gamme de PC, nouveaux périphériques, magnétoscopes et autres : la rentrée d'Amstrad est riche en nouveautés. Toutefois, les CPC ne changent pas et l'on peut se poser la question suivante : quel est le but poursuivi par Amstrad ?

Leader sur le marché français de la micro de loisir en terme de parc installé (environ 600 000 CPC ont trouvé acquéreur), Amstrad organise cette année encore Amstrad Expo. A cette occasion, les visiteurs pourront découvrir les nouveaux produits Amstrad tels que magnétoscopes, chaînes haute-fidélité et autres. Mais, la principale attraction de cette nouvelle édition d'Amstrad Expo sera toutefois la présentation de la gamme PC 2000 évelée pour la première fois au dernier PCS de Londres. La venue de cette gamme n'est pas due au hasard. Elle s'inscrit bel et bien dans la logique de la société d'Alan Michael Sugar dont un des objectifs est de s'implanter durablement sur le marché de la micro professionnelle. C'est pourquoi la gamme des PC 2000 est constituée de divers modèles, architecturés autour des microprocesseurs 8086, 80286 ou 80386.

Rappelons que les représentants de cette nouvelle famille possèdent certaines caractéristiques communes : écran livré avec la machine, carte graphique VGA



Bas de gamme de la série Amstrad, le 2086 arrive...

étendue en standard (640 ou 480 points en 256 couleurs simultanément choisies parmi 262 144), lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 d'une capacité de 1,44 Mo, ports souris, Centronics et série, Windows livré en version de base, etc. Cette gamme de PC est fort large et couvre des domaines d'application fort variés. Le PC 2386 dont le prix devrait se situer entre 27 000 et un peu plus, est un ordinateur HT, en fonction de la configuration, est destiné aux professionnels ayant besoin d'une grande puissance de calcul et/ou de stockage (le disque dur livré en standard fait quelque 65 Mo). Structuré autour d'un microprocesseur 32 bits 80836, il se veut directement concurrent de machines haut de gamme comme le Compaq 386s, par exemple. Le PC 2286, est, lui, destiné à un public plus large. Architecturé autour d'un 80286, il sera proposé entre 11 000 et 13 000 FF, environ. Ce modèle plus abordable touchera les PME/PMI pour les applications bureautiques, la petite ges-

tion, etc. Il pourra aussi faire l'affaire pour les riches amateurs de micro... Le PC 2086 est de la même manière destiné à un large public. Compatible à base de 8086 cadencé à 8 MHz et disposant de 640 Ko en version de base, il sera commercialisé entre 8 000 et 17 000 FF TTC, environ. On le voit, proposé en de nombreuses configurations, cet ordinateur attaque divers segments du marché. D'ailleurs, il pourra concurrencer efficacement les ordinateurs 16/32 bits haut de gamme tels les Mega ST2, Amiga 2 000 et autres.

Pour sa part, François Quentin, directeur du développement d'Amstrad France, pousse même le raisonnement plus avant : d'après lui, le PC 2086 sera concurrentiel sur le marché des hobbyistes face aux 1040 ST et Amiga 500, par exemple. En effet, un maître de graphisme (argument choc pour les amateurs), les ST ne peuvent en aucun cas rivaliser avec le nouvel

cée du PC 1512 indique qu'en la matière les choses évoluent... Reste à savoir si Amstrad « mettra le paquet » pour exploiter ce segment. Si ce n'était pas le cas, Atari et Commodore seraient certainement obligés de revoir leur stratégie en attaquant Amstrad sur son terrain : celui des PC. Mais dans ce cas, comment ne pas porter ombrage aux 16/32 bits ? Une équation bien difficile à résoudre pour les concurrents : une bataille passionnante à analyser pour un journaliste !

Le premier représentant de la gamme 2000, le PC 2086, devrait être introduit sur le marché français. Les PC 2286 et 2386 arriveront début 1989. Le mode de distribution des divers représentants de cette gamme sera fonction du public visé : le PC 2086, par exemple, sera vendu de la même manière que les 1512 et 1640 (boutiques spécialisées, grandes surfaces). Les 2286 et 2386 devraient disposer d'un réseau différent. D'autre part, Amstrad doit introduire, courant décembre, un réseau qui permettra de connecter plusieurs ordinateurs entre eux. Destiné à de petites entreprises, il sera proposé à un peu moins de 5 000 FF HT tout compris. De même, la venue de modems Amstrad ne devrait pas tarder.

Ce que nous venons de voir montre bien que l'orientation de la nouvelle gamme, et surtout des 2386 et 386, est résolument professionnelle. Ce n'est toutefois pas en conclure qu'Amstrad compte laisser tomber le marché familial... Tout d'abord le PC 1512 ne disparaît pas (il en est de même du 1640). Et contrairement à ce que disent certains, cet ordinateur est résolument tourné vers l'utilisateur personnel. Il aura cependant un concurrent de taille à affronter : le PC 2086. De conception plus moderne, ce dernier s'avère fort attaquant grâce à sa carte graphique. Second élément qui montre qu'Amstrad poursuit sa stratégie en matière de microloisirs : les chiffres de vente du CPC qui poursuivent son ascension. D'après Amstrad, entre janvier et août

Votre quête est la richesse interstellaire et non pas la gloire!!



Devant vous s'étend l'univers. 7 millions de planètes attendent votre exploitation. Vous pourrez devenir immensément riche si vous maîtrisez l'art de la navigation interstellaire, si vous décelez les difficultés de la conduite de Photon et si vous repoussez les pirates de l'espace. Oubliez les médailles, oubliez les honneurs, oubliez la gloire. En tant que membre de la Fédération des 'Free Traders' vous vivrez pour l'argent et mourrez probablement pour lui.

FEDERATION OF FREE TRADERS



ATARI ST/AMIGA



Photos d'écran de la version Atari ST. ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED. Grendin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS, Angleterre.

1988, environ 86 000 CPC ont trouvé preneur ! Ce chiffre impressionnant n'est pas sans rappeler ceux avancés à propos de Nintendo au Japon... De même, les stratégies de ces deux entreprises consistant à faire vivre le produit le plus longtemps possible en lui adjoignant extensions, périphériques et services sont tout à fait comparables. Au Japon, Nintendo a lancé une extension télé-

manière puisque ce produit constitue en quelque sorte un argument supplémentaire pour le CPC vis-à-vis d'autres machines, tels les C 64. Malgré tout, comme l'indique Marion Vannier, P.-D.G. d'Amstrad France, ce type d'opération nait uniquement de la constatation de l'existence d'un marché. Il ne s'agit pas d'une stratégie à part entière mais de l'illustration de la politique de la firme.



Le PC 200, concurrent des Olivetti et Commodore PC 1, sera-t-il importé en France ?

matique pour sa console, et par ailleurs, a mis en place un service de téléchargement. Résultat : les projets des NTT (les PTT nippons) ont été contrainés par le succès de ce produit.

En France, Amstrad propose par le biais d'Amcharge un service similaire. Mis en place en collaboration avec diverses sociétés et permettant le téléchargement de programmes connus, il ne risque pas de poser problème aux PTT. Il utilise les normes habituelles françaises en matière de télématique mais prouve qu'Amstrad ne se désintéresse en rien du CPC. Le pack tuner-télévision (station Micro) le montre à la même

Bref, ces éléments montrent que la firme d'Alan Michael Sugar renforce la gamme des 8 bits. Certains diront qu'Amstrad y est contraint du fait de la conception ancienne de ces ordinateurs. C'est vrai, mais le CPC dépasse le marché micro : les circuits de distribution de cette gamme passent désormais par les entreprises de vente par correspondance, les grandes surfaces, etc. Les CPC ont à l'évidence atteint le niveau de produit de grande consommation : il ne s'agit plus seulement d'un ordinateur mais bel et bien d'un Amstrad ! C'est pourquoi le jugement porté sur les caractéristiques techniques de ces machines



Le Studio 100 d'Amstrad, mi-chaîne Hi-Fi mi-table de mixage : un concept similaire à celui mis en œuvre sur les CPC.



Les combinés télé/magnétoscopes : Amstrad s'attaque aussi à la vidéo.

ne doit pas perdre de vue le fait que nombre d'acheteurs ne possèdent pas d'éléments de comparaison ou, simplement, ne veulent pas en prendre connaissance ! Dans ce contexte, les rumeurs concernant un éventuel Amstrad familial 16/32 bits destiné à remplacer les CPC sont difficilement défendables. Du moins à court terme car il faudra bien un jour ou l'autre faire évoluer la gamme actuelle.

Dernier élément montrant qu'Amstrad désire poursuivre son implantation sur le micro familiale : le Sinclair PC 200. Modèle bas de gamme, ce compatible marche sur les plates-bandes d'Olivetti mais aussi de Commodore et de son PC 1. Toutefois, la venue de cette machine en France n'est pas certaine. A l'heure où nous mettons sous presse, Amstrad France se pose en effet la question. Le prix de cet ordinateur le place en porte à faux par rapport à la gamme Amstrad. S'il est commercialisé ici, son prix serait d'environ 3 000 F, écran non compris : soit un prix similaire

à celui d'un CPC 6128 avec écran couleur. De la même manière l'achat d'un PC 200 avec un moniteur de qualité raisonnable donne une configuration aux alentours des 4 500 F : soit à peine moins chère que le PC 1512. On le voit, cet ordinateur est pris en tenaille et l'on ne sait pas trop quel pourrait être son positionnement puisque les arguments en sa faveur existent aussi pour les CPC (environnement logiciels et matériels, prix) et PC 1512 (compatibilité PC).

Dernier axe de ce développement d'Amstrad France : les résultats de loisir (télévisions, chaînes haute-fidélité et autres magnétoscopes).

Ce secteur prometteur est abordé à l'aide de concepts similaires à ceux mis en œuvre sur micros. Les produits, proposés à des prix accessibles, livrés complets, s'avèrent souvent comparables à ceux des autres fabricants. On se doute bien que ce développement de nouveaux marchés n'est pas sans rapport avec l'activité en micro de l'entreprise, activité qui sert de base à son développement dans d'autres domaines (ceci principalement grâce au parc de CPC installé). D'ailleurs, il est intéressant de souligner qu'Atari a annoncé il y a quelques mois avoir des vues similaires... Comme nous l'indique Marion Vannier, le but de la filiale française et de réaliser 50 pour cent de son activité avec la micro professionnelle. Les 50 pour cent restant le seront dans le domaine des produits de loisir dont fait partie la gamme CPC. Comme qu'il le but d'Amstrad est bel et bien de conforter sa position en France. Mathieu Brisou

T R I A D



LES 3 PLUS GRANDS

HITS DU 16 BITS!

V O L U M E 1



Compilation disponible sur Atari ST et Amiga

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.

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



Tél. 1 48 98 99 00



Le XE Game System : une console capable de se transformer en ordinateur.

Console ou ordinateur ?

Présenté il y a environ deux ans, le XE Game System Atari est basé sur l'ancienne gamme huit bits de la firme de Jack Tramiel. Il se veut évolutif et complet dès le départ. Mais, les performances... ?

Présentée pour la première fois au CES de janvier 1987 à Las Vegas aux Etats-Unis, la console XE Game System est enfin commercialisée en France. Directement dérivé de la gamme d'ordinateurs 8 bits (Atari 130 XE et 65 XE, eux-mêmes issus de la gamme 800 XL), cet appareil se pose en tant que machine de jeux mais aussi d'initiation. Selon Elie Kéran, président-directeur général d'Atari France, cette machine « appartient à la même famille que le Commodore 64 et le CPC. Il a eu moins de succès que ces derniers mais il se situe à un même niveau de performances pour un prix beaucoup plus attractif. Il existe un grand nombre de personnes qui ont envie d'un micro mais n'ont pas plus de 1 000 à dépenser. A ces acheteurs, nous offrons la possibilité d'acquiescer le XE plus d'économiser quelque 450 F pour s'offrir le clavier qui transformera la console en micro-ordinateur... le seul présenter des produits Atari dans toutes les gammes de budget. J'ai d'ailleurs encore un point faible entre 1 500 et 3 500 F... ». Clair et logique !

Mais, la réalité est-elle à la hauteur du discours ? La mise en œuvre du système est fort simple. Après avoir déballé l'ensemble au design moderne, dont la ligne n'est pas sans rappeler la gamme ST, on assure les

fait pas appel au Bit-Map, contrairement aux huit bits que nous avons cités précédemment. De la même manière, la partie générateur de sons est en théorie comparable à ce que proposent les autres consoles du marché puisque le nouvel Atari offre quatre voies sur trois octaves et demi. Mais la qualité de reproduction est assez contestable.

Le principal point faible du XE Game System par rapport aux consoles Nintendo et Sega réside malgré tout dans la qualité assez contestable des programmes de jeu qui l'accompagnent. Les titres sont peu nombreux (vingt et une cartouches disponibles à 90 ou 140 F TTC chacune), souvent assez anciens et de qualité de réalisation généralement médiocre : graphismes pas assez homogènes, luttes de taille trop restreinte, etc. Evidemment, il est toujours possible d'avancer l'argument du clavier optionnel qui permet de transformer XE Game en ordinateur,

chose impossible avec les consoles. Mais très franchement, cette opération n'est pas aussi intéressante qu'elle en a l'air. D'une part parce que les programmes sur XE/XL, donc compatibles avec le XE Game, sont de plus en plus difficiles à trouver mais aussi parce que cette console se trouve dans une configuration telle qu'elle est directement concurrencée par le... C 64 ! Proposé à environ 1 700 F avec lecteur de K7 et manette de jeu, cet ordinateur huit bits propose une logique bien plus attrayante tant qualitativement que quantitativement. Dans ce contexte, les arguments en faveur du XE Game System sont peu nombreux. Machine hybride au positionnement hasardeux du fait d'un prix qui le situe entre consoles et ordinateurs comparativement plus attractifs, le système de jeu Atari aura donc bien du mal à convaincre les amateurs de micro ludique... Mathieu Brisou

Incentive attaque



Editeur britannique bien connu - Incentive arrive en force...

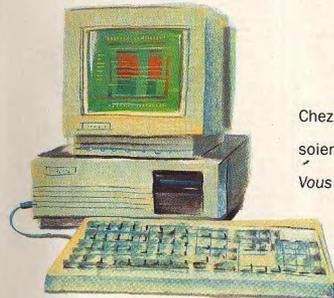
C'est Incentive Software l'éditeur de plus près au marché français. Pour preuve, cet accord de représentation exclusive que Ian Andrew, P.-D. G. de Incentive, vient de signer avec Micromania. Connu pour des titres tels que STAC, le diminutif de « ST Adventure Creator », et surtout Dark Side, cette société se distingue des autres compagnies britanniques par un système particulier de développement de ses produits. Dark Side, par exemple, utilise le Freescape, un programme permettant de créer des jeux en 3D et dotés de graphismes en blocs pleins. Encouragé par le succès de ce titre, Incentive entend bien s'affirmer comme LE spécialiste, que ce soit dans le domaine ludique ou professionnel, des produits conçus en 3D. De petite taille

(six personnes dont trois programmeurs), Incentive est une équipe de passionnés qui veulent avant tout créer des programmes qui leur plaisent indépendamment des contraintes commerciales. Leur prochain titre, Total Eclipse, sera prochainement à la sortie de Driller sur ST et Amiga en novembre.

En bref...

- Titus s'agrandit et double la superficie de ses locaux pour accueillir de nouveaux membres au sein de son équipe. Cette société d'édition cherche actuellement douze programmeurs et graphistes. Si vous êtes intéressés, adressez un CV avec lettre manuscrite à : Titus Recruitment, 28 ter, avenue de Versailles, 93220 Cagny.
- Connue de tous les passionnés de micros de la première heure, la Fédération Nationale des Associations et Clubs de Micro-Informatique et Télématique (Microtel) fête ses dix années d'existence. C'est l'occasion pour elle de faire le point : en 1988, la Fédération comptait plus de 10 000 adhérents et confirme sa vocation d'association tournée vers la micro et ses applications. Pour plus d'informations, écrivez à : Fédération Nationale Microtel, 9, rue Huymans, 75006 Paris.

LA MICRO EST CHEZ NA2A, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



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



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



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



TV. HIFI. VIDEO. MICRO.

SKATEBALL

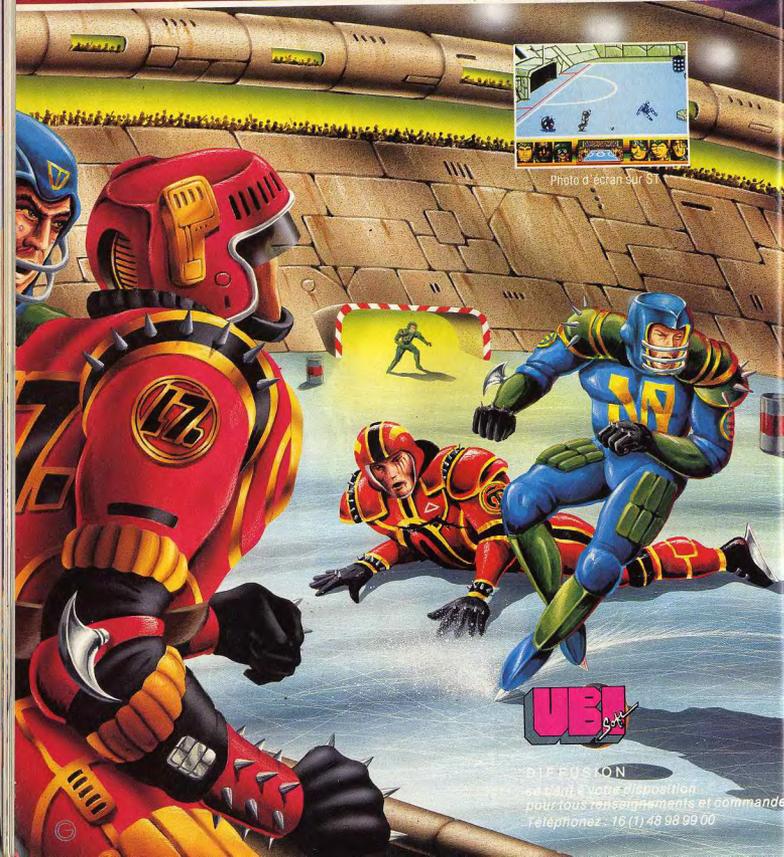


Photo d'écran sur SN



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérieusement les obstacles et les crevasse mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disc : 189 F.
Amstrad, C64 K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



DIFFUSION
à votre disposition
pour tous renseignements et commandes
téléphonez : 16 (1) 48 98 99 00

vole Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
Tél. (1) 48 98 99 00



Le gardien guette, à la fin du troisième niveau. C'est là qu'il faut verser le cœur.



Les compteurs l'indiquent, la fin est proche.

ses anneaux autour de votre vaisseau. A la fin de chaque secteur un gardien diffère votre attend. Dans le premier niveau, il s'agit d'un poule géant qui vous moe sous un déluge de feu. A vous de trouver son point faible et de l'atteindre à de nombreuses reprises pour le détruire avant de passer au secteur suivant.

Votre vaisseau est équipé d'un écran qui le protège des collisions et des tirs ennemis. Mais, bien sûr, chaque fois que vous êtes touché sa puissance diminue et lorsqu'elle retombe à zéro, c'est la fin de la partie. Au début, vous ne disposez que d'un canon rudimentaire. Mais il vous est possible de transformer des débris métalliques en équipements supplémentaires.

Lorsque vous parvenez à détruire complètement une vague d'assailants, une plaque métallique apparaît à l'endroit précis où se trouvait le dernier Alien que vous avez abattu. Ramassez cette plaque pour obtenir un bonus. Si vous tirez dessus, des symboles correspondant à divers équipements apparaissent et vous les récupérez. Tous les cinq coups au but, un nouveau symbole s'inscrit sur la plaque.

Les équipements évolués sont maintenant chose courante, mais le nouveauté dans Menace, c'est la manière dont vous vous les procurez. Pour obtenir les équipements les plus intéressants, il faut abatte



Votre vaisseau est dans la gueule du Slug.



Le vaisseau mère occupe la largeur de l'écran.

Menace

AMIGA

Menace, un très bon shoot-them-up. Dans le feu de l'action, on oublierait presque d'observer les ennemis. Et de voir comme ils sont variés et originaux.

Psygnosis. Programmation Dave Jones ; graphisme Tony Smith ; Design : DMA.

Draconia, une planète artificielle, a été construite en plusieurs siècles par six des plus féroces tyrans qui aient jamais existé. Après avoir été chassés de leurs planètes d'origine, ceux-ci ont trouvé de nombreuses galaxies en pillant tous les mondes qui se trouvaient sur leur passage. Grâce au butin amassé, ils ont pu édifier cette planète infernale où ils ont peuplé de redoutables créatures. Les peuples des galaxies avoisinantes ont décidé de mettre fin à ce règne de terreur.

Une attaque massive a d'abord été envisagée, mais ce plan fut abandonné car les pertes auraient été trop élevées en raison des puissants systèmes défensifs qui tournent en orbite autour de Denarius. Seul un petit vaisseau a une chance de pénétrer les défenses de la planète sans être détruit. Il pourrait

ensuite détruire les systèmes ennemis pour permettre une attaque de la flotte entière. Devinez qui a été choisi pour mener cette attaque ? C'est vous que l'on a porté volontaire. Pour vous permettre d'approcher Denarius sans être vu, on a placé votre vaisseau dans la gueule d'un Slug, une sorte d'énorme baleine de l'espace. Au début de la partie, on voit cet animal monstrueux envahir l'écran. Alors qu'il ouvre la bouche, votre vaisseau ressort. Vous avez à peine le temps de vous remettre de vos émotions que le combat commence. Vous vous engagez alors dans le premier secteur : la mer de Karnaugh. Les premières vagues de défenseurs arrivent sur vous : des bancs de méduses vous barrant la route, des poissons géants se laissent tomber à votre passage puis un serpent de mer déroule



L'essentiel : éviter les tirs de l'ennemi.



Les os du squelette vous barrant la route.



Le dernier Alien d'une vague juste avant qu'il ne disparaisse sur la droite de l'écran, afin d'avoir suffisamment de temps pour atteindre la plaque à de nombreuses reprises.

D'autre part, lorsque vous vous procurez un canon ou un laser, le nombre de munitions dont vous disposez est limité et s'affiche en bas de l'écran. Il ne s'agit donc pas de tirer à tout va. Ces deux facteurs ajoutent un important élément de stratégie qui pimenter l'action.



Le poule géant qui garde le premier niveau.



Le combat a lieu au fond de la mer.



Une vague d'insectes attaque. A éviter.



Il faut profiter des équipements évolués.



Plus original : l'attaque des cubes.



Le point commun entre Rodin et Menace ? Le Penseur, bien sûr...

Avec Menace, Psygnosis reste à la hauteur de sa réputation. La réalisation est irréprochable. Les graphismes sont aussi superbes que variés et chaque secteur présente des décors et des Aliens différents. L'animation est excellente, le scrolling horizontal en parallèle, fluide. Le thème musical qui accompagne le jeu est rythmé à souhait et correspond parfaitement à l'action.

Un grand soin a également été porté à l'intérêt de jeu grâce à deux éléments très importants. Tout d'abord, le niveau de difficulté qui observe une progression remarquable. Les deux premiers niveaux sont assez faciles, l'action se durcit par la suite. D'autre part, vous avez la possibilité de reprendre

une partie en recommençant au niveau du secteur où vous avez terminé la précédente.

Menace est un superbe shoot-them-up qui vaut bien des programmes de salles d'arcade. L'action est aussi prenante que spectaculaire. Même les joueurs qui ne sont pas des conditionnels du genre seront conquis par les qualités de ce jeu. (Disquette.)

Alain Hugues-Lacour.

Type	shoot-them-up	17
Intrigue	Animation	*****
Graphisme	*****	*****
Brilliance	*****	*****
Prix		C

Comparatif

Nemesis IO Zynaps Menace.

Menace s'inscrit dans la lignée des shoot-them-up à armement évolutif comme Nemesis, IO et autres Zynaps (Pour les amateurs, voir le dossier consacré aux shoot-them-up dans le ce numéro). Le mode d'obtention des équipements supplémentaires est nouveau mais il ne suffit pas à faire de Menace un programme original.

Son point fort repose sur la qualité de sa réalisation qui laisse loin derrière des concurrents. Cet atout ajouté à une qualité de jeu parfaite fait de Menace un chef-d'œuvre du genre.

A.H.-L.



Nemesis (C 64).

Avis

Oui bon, reconnaissons que les graphismes de Menace sont très beaux. Mais le joueur confirmé est assez vite déçu. Le niveau de difficulté (même en expert) n'atteint pas celui d'un bon vieux Galaxian. Côté monstres, ce n'est pas l'imagination qui a étouffé les programmeurs de Psygnosis ! Ils sont désespérément prévisibles. De plus, les vagues de monstres apparaissent chacune deux fois dans un même niveau. Constant ! Quant à l'animation, elle est trop lente pour ce type de jeu. Un conseil, gardez votre argent pour Katakis pour le jour où il ne sera plus frappé d'interdiction.

Diabolik Barber.



Une créature à l'aspect agressif tente d'attaquer Hawkeye de front. Gare au gorille!

Hawkeye

C 64

Jeu de plates-formes avant tout, Hawkeye est très bien réalisé. Le héros que vous dirigez va rencontrer des monstres rampants, volants ou lunaires. Mais il est armé et supporte les radiations. Heureusement pour lui. Et pour vous.

Thalamos. Graphismes: Jacco Van Zeist; musique: Jeroen Tel; écran de présentation: Robin Levy.

Une race d'extra-terrestres nomades a envahi la planète Xamox, en massacrant sauvagement la plupart de ses habitants. Ces envahisseurs ont ensuite construit des générateurs atomiques qui ont rendu toute vie impossible sur la surface de la planète, en raison des radiations dégagées. Quelques survivants se sont réfugiés sous terre en préparant soigneusement leur revanche. Dans ce but, il ont entrepris le développement d'une forme de vie synthétique, moitié robot, moitié humain. Cette créature, capable de supporter les radiations, est une redoutable machine de guerre qui est enfin prête à remonter à la surface pour chasser les envahisseurs. C'est une longue quête qui attend Hawkeye. Il devra beaucoup combattre pour traverser villes, déserts poussiéreux et plaines glacées. Toutes sortes de créatures agressives tentent de l'arrêter, certaines l'attaquent de front, d'autres se laissent tomber sur lui ou bien surgissent du sol sous ses pas.

Le Cyborg dispose de quatre armes dont la plus simple est un pistolet, peu puissant, mais qui présente l'avantage d'être pourvu d'un nombre illimité de munitions. Trois autres armes, bien plus puissantes, sont disponibles mais elles sont limitées en munitions. Heureusement, vous pouvez en ramasser d'autres au cours de votre progression. La mitrailleuse, le laser et le bazooka devront être utilisés avec parcimonie, en particulier lorsque la situation exige.

putation s'effectue de manière très rapide, ce qui est très appréciable car vos ennemis ne vous laissent pas un instant de répit. Hawkeye bénéficie d'une réalisation très soignée qui utilise bien les possibilités du C 64. Les graphismes sont particulièrement réussis : les sprites sont agréables et les créatures variées. Quant aux décors, ils donnent beaucoup d'ambiance à cette aventure. L'animation n'est pas moins convaincante et on remarquera surtout un irréprochable scrolling horizontal en parallaxe. La bande sonore n'est pas en reste, le thème musical est entraînant. Vous avez



Dragon volant extrêmement dangereux.



Des rencontres menaçantes, même sur la lune.



Les hordes ennemies attaquent de partout.



Des créatures rôdent sur les plates-formes.



Vous faites fuir le rhinocéros.

même la possibilité d'en modifier le mixage selon votre goût, en jouant sur le niveau sonore de la basse, la batterie et les claviers. Hawkeye est un bon jeu d'action, ni trop dur ni trop facile. L'adresse n'a pas été oubliée. Il s'agit également d'un jeu de plates-formes dans lequel il faut beaucoup sauter pour passer différents obstacles. Cela n'est pas toujours aisé quand on est cerné par ses poursuivants. Un mode entraînement vous permet de reprendre la partie dans le secteur où s'est terminée la précédente. Ne croyez pas que vous allez pouvoir découvrir tous les niveaux aussi facilement que ça. Vous reprenez la partie de cet endroit mais lorsque vous arrivez à la fin de ce secteur, le jeu



Le Cyborg recharge son énergie...



... pour mieux vaincre de nouveaux ennemis.



Jeux de moins, jeux de vloin.



L'arme fonctionne, l'ennemi est désintégré.



Top hat! On ne peut pas toujours gagner.

s'arrête. Il ne vous reste plus qu'à tout reprendre depuis le début. (Disquette) Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	16
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

Cybernoid

AMIGA

A bord du Cybernoid, vous vous lancez dans un jeu d'action particulièrement amusant. Les décors ne sont peut-être pas très variés, mais les ennemis le sont. Et ils vous guettent.

Hewson. Jeu original: Raffaele Cecco; version Amiga: A.P. Cooper Associates.

En plus des canons laser standards, le Cybernoid dispose de cinq types d'armes différents dont l'utilisation est limitée à un certain nombre de coups. Ceux-ci sont sélectionnés en pressant la touche correspondante sur le clavier et sont utilisés en gardant le bouton de tir enfoncé. Vous devez utiliser ces armes différemment. Le complexe souterrain est défendu par toutes sortes d'installations : des canons de différentes tailles, des missiles qui se déclenchent lorsque vous passez à leur niveau et, surtout, des sortes de plates artificielles qui cachent des boules de plasma. Certaines de ces installations peuvent être évitées, tandis que d'autres doivent être détruites pour passer au tableau suivant. De nombreux vaisseaux ennemis vous harcèlent également. Lorsque vous les détruisez, ils laissent échapper les objets qui ont volé. Il faut absolument rattraper ces objets qui vous permettent de vous procurer des équipements supplémentaires.

Autres versions

Actuellement ce programme n'est disponible que sur C 64, mais des versions ST et Amiga sont annoncées pour le début de l'année 89. H&L, Thalamos n'a pas encore de distributeur en France. Aussi, vous ne trouverez Hawkeye qu'en import. Cette situation ne devrait pas durer : des négociations se sont engagées au cours du P.C. Show de Londres.

Comparatif

North Star/Hawkeye (C 64, disquette Gremlin) : ce programme est un agréable jeu d'action qui s'inspire également d'un thème emprunté à la science



North Star (CPC).

fiction. Les deux logiciels présentent bien des points communs, mais Hawkeye est bien plus intéressant de par la grande variété des créatures à combattre et les objets à ramasser. Et puis surtout il y a les armes différentes qui introduisent un élément de stratégie.

Hawkeye renouvelle un peu le genre tandis que North Star reste très classique. A.H.-L.



Au départ, un volcan en éruption.



La plante verte lance des boules de plasma.



Le Cybernoïd - orange - attaque avec coulage.

équipements en fonction des situations ou des adversaires qui se présentent.

Un écran protecteur rend le Cybernoïd invulnérable pendant quelques instants, ce qui est indispensable dans certains passages. Les « boules bombs » rebondissent à travers l'écran en détruisant tout ce qu'elles touchent. Des missiles à tête chercheuse se dirigent droit sur les plantes artificielles et les font exploser. Le grand intérêt de ce programme repose sur l'utilisation de ces armements puissants. Pour triompher, il faut s'en servir à bon escient, sans les gaspiller inutilement. Lors des premières parties, on perd souvent de nombreuses vies alors que l'on est



En bleu: la trace laissée par les bombes.



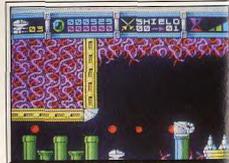
Des diamants... comme s'il en pleuvait.



Cybernoïd sur C.64: superbe.



Version CPC très réussie.



De nombreuses couleurs sur Spectrum.

en train de sélectionner un de ces équipements sur le clavier. Par la suite, les choses s'arrangent car on commence à mémoriser l'enchaînement des tableaux. Chaque secteur doit être traversé en un temps donné et la victoire ne vous est accordée que si vous avez récupéré suffisamment de marchandises.

Cybernoïd est un programme bien conçu qui présente des graphismes agréables. Il y a souvent de nombreux vaisseaux, tirs et missiles qui se déplacent en même temps sur l'écran, grâce à une animation précise et rapide. La musique de présentation est excellente et les effets sonores conviviaux. Cybernoïd utilise vraiment à fond le principe d'armement évolutif: un important élément de stratégie qui en fait un shoot-them-up différent. L'action est très prenante et on a vraiment envie d'aller toujours plus loin. Une réussite. (Notice en français.)

Alain Huygheux-Lacour.

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

Version C 64

Une version très réussie qui utilise à fond les possibilités graphiques et sonores du Commodore 64. Superbe. A.H.L.

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

Version Amstrad CPC

La graphisme est encore meilleur que celui de la version C 64. En revanche, la bande sonore laisse à désirer. Un jeu passionnant. A.H.L.

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

Version Spectrum

Cette version est particulièrement soignée et bénéficie même d'une bande sonore de qualité. Un des jeux d'action les mieux réussis sur Spectrum. A.H.L.

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

MICROÏDS
PRÉSENTE

GP 500

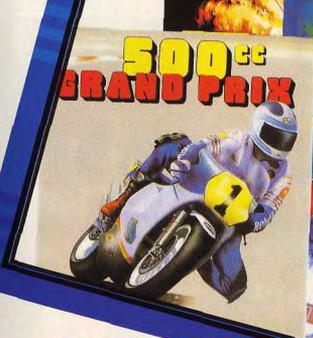
QUAD

SUPERSKI

3=1



LES SUPER
HITS DE LA
SIMULATION



SIMULATION
PACK

MICROÏDS

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD CPC

149F: K7
199F: DISC

Prix moyen constaté

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



trop souvent. Enfin, un système de pilotage automatique permet de se déplacer à un endroit précis. Pour l'utiliser, il suffit de passer en mode carte et de placer le curseur sur le point où vous désirez vous rendre.

En cas d'attaque ennemie ou lors de la traversée d'un champ d'astéroïdes, vous pouvez reprendre instantanément les commandes. Un autre équipement est très utile lors de certaines missions : il s'agit d'un système qui rend votre appareil invisible, ce qui fait que les Xenomorphs ne peuvent le détecter. Mais attention, ce système utilise une énorme quantité d'énergie. Il ne faut donc y recourir que pendant de courtes périodes et uniquement quand la situation l'exige. Si l'un de ces équipements a été endommagé au cours d'un combat, vous pouvez aller dans la station spatiale la plus proche pour y effectuer des réparations. Au début de la partie, vous choisissez l'une des dix missions proposées. Celles-ci se déroulent à différents stades du conflit et sont clairement expliquées. Vous devez stopper les offensives des vaisseaux Xenomorphs et détruire leurs bases, escorter des frégaates endommagées ou bien détruire les convois ennemis. D'autres missions sont plus délicates : approcher du quartier général ennemi



Au loin, un météore. Pour que dure le jeu, il vaut mieux l'éviter... et même le détruire.

Skyfox II

AMIGA

Au bord d'un vaisseau de l'espace, il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Ici, les missions sont variées. Et originales.

Electronic Arts. Jeu original : Kevin Ryan, Damon Slye, Jeff Tunnel ; version **Amiga** : Brian McLaughlin, Piotr Lukaszuk ; art work : John Burton, Kobi Miller ; son : Brian McLaughlin ; musique : David Warhol.

Dans le premier épisode de cette série les Xenomorphs, particulièrement agressifs, avaient tenté de s'emparer des colonies de la Fédération. Après avoir été repoussés, ils doivent se replier dans le monde d'origine, situé dans le système du Cygne. Quelques années plus tard, les services de renseignements de la Fédération annoncent que les Xenomorphs s'apprentent à reprendre le combat dans divers endroits de la galaxie. Pour faire face à cette éventualité les savants de la Fédération ont construit un nouveau vaisseau, le Skyfox II, encore plus puissant que le précédent.

Le Skyfox II est équipé de trois types d'armements.



A l'intérieur de la station spatiale.

Tout d'abord les canons à neutrons, l'arme de base avec laquelle on peut abattre les vaisseaux ennemis et les astéroïdes. Les bombes à photon, très puissantes, qui seules permettent de détruire les bases Xenomorphs. Des mines antimatérielles que vous pouvez larguer et qui explosent automatiquement au bout d'un certain temps, ou au contact d'un vaisseau. Un système automatique de visée est placé au centre de l'écran et vous indique la direction dans laquelle se trouve le vaisseau ou la station spatiale la plus proche. Vous disposez également d'un écran protecteur qui absorbe les chocs et les tirs. Il se recharge automatiquement grâce à des batteries nucléaires, mais il faut toutefois éviter d'être touché



Repousser ou détruire les vaisseaux ennemis.

pour intercepter ses communications, escorter un ambassadeur et veiller à ce qu'il ne tombe pas dans un piège, ou bien partir pour une longue expédition à la recherche d'une ancienne base dont on ignore l'emplacement.

Skyfox II est un programme bien réalisé, ce qui n'est pas surprenant de la part d'Electronic Arts. Les graphismes sont agréables, l'animation en 3D très réussie et la bande sonore satisfaisante. Ce nouveau programme est assez prenant, bien que l'action ne soit pas aussi frénétique que celle de Skyfox I. Il y a de longues périodes de vol où il ne se passe pas grand-chose. Mais ce que Skyfox II a perdu en intensité dans l'action, il l'a gagné en atmosphère.



Le retour victorieux de la mission.

Encore un qui se prend trop aux jeux.



Thunderblade

Vous n'en croirez pas vos doigts. C'est le jeu le plus jeu de l'année.
DP-CM-AM5-AMIGA-87

Thunder Blade



Road Blasters

Ça dérape, ça décape, ça dérange, ça démange, mais vous ne regretterez pas d'avoir vu ça !
DP-AM5-CM-18-AMIGA



Distribution non exclusive. En vente chez tous les spécialistes micro-informatique et à la frac.

UN PARTENAIRE POUR GAGNER.

102, rue Henri-Barbuse - 95100 ARGENTEUIL
Tél. : 01 39 47 29 29



Les autres points forts de ce programme sont la grande variété des missions proposées et la présence de nombreux niveaux de difficulté. Ces deux éléments sont un gage de longévité pour ce jeu intéressant. (Disquette) Alain Huyghues-Lacour

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



Traversez périlleuse du champ d'astéroïdes.



Nouveau combat dans l'espace.

Niveau C 64

Skyfox II est tout aussi réussi sur C 64, la réalisation est excellente et l'ensemble offre un bon intérêt de jeu. A.H.-L.

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

Version PC et compatibles

Même si elle supporte mal la comparaison avec celle



Version C 64 : excellente.



On les reconnaît aux couleurs du PC.



Star Raider (ST).

Truck

ATARI ST

A vos marques. Prêts ? Partez ! Et que le meilleur gagne cette course de... camions ! Contrairement aux apparences, tout s'y passe vite. Réflexes et témérité indispensables.

Fil.

Les courses de camions mettent généralement aux prises des engins de plus de 400 chevaux, certains atteignant même les 800 et disposent d'un turbo compresseur. Avec une telle débauche de puissance, ces mammoth de l'asphalte roulent sans problèmes à des vitesses de 250 km/h. Truck se propose de nous faire connaître l'essentiel des activités sportives de ces monstres de puissance. Le programme reprend le type de présentation de logiciels sportifs tels que *Winter Games*. Chacune des trois épreuves proposées peut être choisie individuellement. C'est avec une présentation inspirée du mythe *Pole Position* qu'est introduite la première épreuve. Votre tâche est très simple : vous devez occuper la

de l'Amiga, cette version n'en est pas moins intéressante. On se laisse facilement prendre au jeu. A.H.-L.

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

Comparatifs

Skyfox/Skyfox II. Ce programme présente de nombreux points communs avec *Skyfox II*. Mais l'accent est mis ici essentiellement sur le tir avec quelques éléments de stratégie. C'est un jeu très prenant mais qui n'offre pas une grande variété de situations. A.H.-L.
Star Raiders/Skyfox II (ST, disquette Atari). Ici encore, cet excellent programme présente de nombreux points communs avec *Skyfox II*, passage dans l'hyper-espace, vue en 3D, combats contre les vaisseaux ennemis et ravitaillement dans les stations spatiales. *Star Raiders* est un logiciel assez ancien puisque la première version est sortie sur le VCS. Mais il n'a pas pris une ride et la version Atari ST est excellente. Ces deux programmes sont réussis. Le seul avantage de *Skyfox II* repose sur la variété des missions proposées. A.H.-L.



Jouer de la boîte de vitesses, si possible.

meilleure place possible au terme des quatre tours de circuit qui vous opposent à onze camions de puissance équivalente à votre. La masse de votre véhicule est un énorme handicap dans les multiples virages que présente le circuit : la force centrifuge a tendance à vous projeter à l'extérieur de la trajectoire souhaitée, ce qui vous contraint à jouer de la boîte de vitesses (heureusement il n'y a que deux rapports). Votre position par rapport à l'ensemble des concurrents vous est constamment indiquée. Les débordements de route sont sanctionnés par une collision avec les panneaux de publicité qui limitent le circuit. La deuxième épreuve est un jeu de cascades. Non content de faire une course avec un

Encore un qui se prend trop aux jeux.



ocean

Distribution non exclusive.
En vente chez
tous les spécialistes
micro-informatique
et à la Fnac.

UN PARTENAIRE POUR GAGNER.

102, rue Henri-Barbusse - 95100 ARGENTEUIL
Tél. : (1) 39 47 29 29

Rambo III

C'est le plus beau. C'est le plus costaud. C'est Rambo et il est de retour. SPECTRUM - C64 - AMSTRAD - PC - ST - AMIGA



Opération Wolf

Les otages : il vaut mieux être à votre place qu'à la leur. Et pourtant, c'est à vous de les libérer... SIF - AMX - C64 - ST - AMIGA



Guérilla Wars

Votre objectif : la liberté. Votre unique chance : la guérilla. SIF - C64 - AMX - AMIGA - STI





Panneaux publicitaires, tribune, muges, les décors sont précis, colorés et variés.



La deuxième étape, sur deux roues...



Trouver la vitesse d'approche du tremplin.



Corrections indispensables dans cette épreuve.

treize-tonnes, vous devez tenter de faire la plus longue distance possible sur deux roues. Le difficulté consiste à trouver la vitesse adéquate d'approche du tremplin (une prise du tremplin trop lente ou trop rapide provoque la chute de votre camion sur le flanc). Une fois le décollage sur deux roues effectué, il faut encore trouver le dosage parfait dans la gestion de la trajectoire pour maintenir l'équilibre. Cette épreuve est certainement la plus éprouvante pour les nerfs (d'incessantes corrections sont nécessaires).

Toujours dans le genre acrobatique, la troisième épreuve vous propose un slalom endiablé entre des



Vue de dessus dans la troisième épreuve.

bornes en plastique. Votre camion et le parcours sont vus de dessus. Vous devez anticiper les obstacles tout en tenant compte de l'effet de dérive que provoque la force centrifuge sur votre engin. Un bon parcours est donc celui durant lequel un minimum d'obstacles sont bousculés et cela en un minimum de temps.

Les graphismes sont de bonne qualité et riches en couleurs. Ils disposent de sprites et de belle taille. Les vues sont différentes en fonction de l'épreuve : 3D, latérale, de haut. Les animations sont d'un bon niveau et rendent parfaitement compte de l'inertie de votre engin infernal. On peut ainsi apprécier la qualité du scrolling différentiel de la seconde

épreuve, ou bien les déplacements fluides du camion entre les obstacles dans la dernière épreuve. Les bruitages sont la partie la plus médiocre du logiciel. Bien que punctuant les crissements de pneus ou les chutes d'obstacles, ils ne parviennent pas à convaincre. Un camion qui s'affale sur le côté ne peut tout de même pas faire un bruit sec et court... D'autre part, la musique du générique est « rimarde » et très rapidement fatigante. Libre à vous de baisser le volume ! Les concepteurs n'ont pas jugé bon de lier les épreuves entre elles. En l'état, le programme donne donc l'impression d'être un simple groupement d'épreuves indépendantes. Un soft simple, mais extrêmement exigeant du point de vue des réflexes. (Disquette.)

Eric Caberia.

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

Avis

Truck est un jeu d'action agréable où la progression de difficulté est bien dosée entre les épreuves. La première, la course de camions ne devrait poser



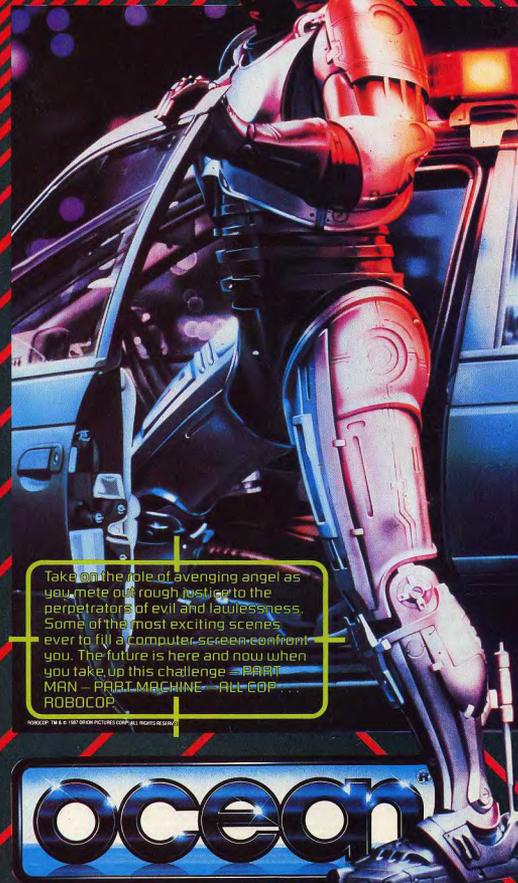
Slalom endiablé en treize tonnes.

aucun problème. La troisième nécessite une certaine habitude mais peut encore être maîtrisée assez rapidement. Mais la plus difficile est sans conteste la seconde. Faire rouler un camion sur deux roues tient de la gageure. La réalisation des graphismes et de l'animation est sans reproche. On ne peut en dire autant de l'accompagnement sonore. Les bruitages en cours de jeu sont vraiment peu réalistes et la musique n'apporte vraiment rien. Bien au contraire, je regrette aussi, tout comme Eric, que les épreuves ne soient pas liées. Un bon jeu cependant qui vous demandera toute votre dextérité dans la seconde épreuve. Jacques Harbom



Anticiper les obstacles pour ne pas les heurter.

ROBOCOP



Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen await you. The future is here and now when you take up this challenge - BARR MAN - PART MACHINE - ALL COP... ROBOCOP.

PHOTOCOPIERED BY A & M 1987 OCEAN PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



ROLLING SOFTS

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



■ Crazy Cars

MO/TO, disquette FIL

Vous participez à un rallye automobile à travers les Etats-Unis. Crazy Cars propose neuf circuits différents, chacun d'eux étant divisé en neuf étapes. Vous devez terminer chacune d'entre elles en un temps donné afin de pouvoir enchaîner sur la suivante. Vous commencez la partie avec une Mercedes.

Cette nouvelle version de Crazy Cars est évidemment bien moins spectaculaire que les précédentes. Elle souffre surtout d'un manque de couleur. Le graphisme n'est pas mal mais hélas l'animation, assez lente, ne donne pas une grande impression de vitesse ce qui enlève un peu d'intérêt à la course. Malgré ces défauts, c'est une honnête conversion sur cette machine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	course automobile
Intérêt	12
Animation	***
Graphisme	****
Bruitage	***
Prix	B

■ Professional BMX Simulator

Spectrum, cassette Code Masters

Vous participez à une course de vélo-cross. Trois types de circuits sont proposés. Chacun d'eux comprend cinq compétitions qui se jouent à la condition d'avoir réussi à la précédente. Ces qualifications sont



entre le jeu normal et le jeu expert. Dans ce cas, vous devrez sélectionner la largeur du pneu (plus ils sont étroits, plus ils sont rapides mais moins adhérents aussi), la longueur de la chaîne (qui conditionne l'accélération et la vitesse maximale) et là où les collisions entre coureurs doivent être évitées. Le jeu commence par une excellente musique de présentation sur plusieurs voix en 128 K. Le circuit est vu du dessus. Votre vélo est soumis à l'inertie, aussi vous devrez anticiper les virages pour à pas vous écraser dans les décor. Utilisez à fond les rampes pour maintenir votre vitesse. Les décor sont très colorés mais peu représentatifs. Les vélos sont figurés par de minuscules sprites. Il n'est pas évident de distinguer l'avant de l'arrière. Les bruitages ne sont guère plus brillants. Pourtant ce jeu s'avère varié et assez difficile. Il peut accrocher certains. (Notice en français).

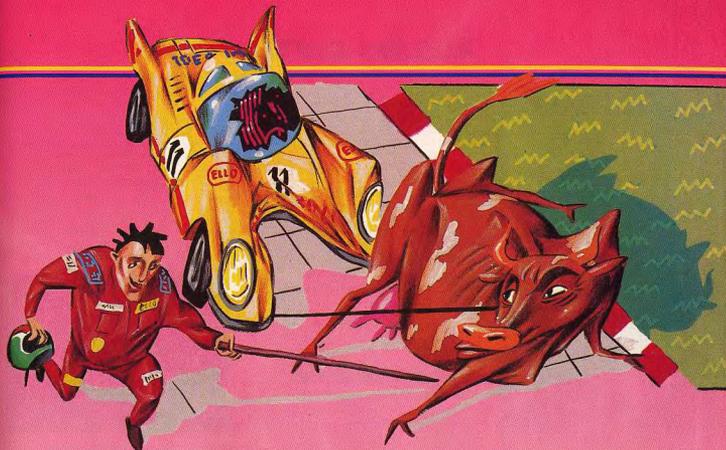
Jacques Harbnon

Type	vélo-cross
Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

■ Numéro 10

Atari ST, disquette FIL

FIL présente une adaptation sur ST d'une simulation de football sortie sur Thomson et dont Tilt a rendu compte dans son n° 28 page 47, en janvier 1986. La nouvelle version est nettement améliorée. La musique de présentation est meilleure, mais le bruitage reste très pauvre. Les options de jeu obéissent au même principe : trois niveaux de difficulté, chaque équipe peut être dirigée par la machine, par le clavier ou à l'aide d'un des deux joystick. Les graphismes changent : les silhouettes noires ou bleues deviennent des joueurs en couleurs, de bonne taille, correctement animés. La clarté du jeu augmente car le joueur actif de chaque équipe traîne, pointée entre ses omoplates, une flèche géante que les joueurs les plus distraits ne peuvent manquer de remarquer. La raison des interventions de l'arbitre s'affiche en bas de l'écran. Chipper le bal-



lon d'un adversaire à l'arrêt provoque un vol plané du joueur vers la pelouse, un coup de sifflet et une explication écrite : « coup franc ». La balle est parfois difficile à repérer. Les joueurs qui ne la possèdent pas se traversent sans se cogner (on s'y habitue vite). Numéro 10 constitue pour l'essentiel une bonne simulation, très supérieure à la version Thomson. Mais malgré le patronage de Michel Platini, ce logiciel manque d'ambition, et n'apporte pas d'idée nouvelle par rapport aux autres programmes de foot. (La version Thomson, K7 et disquette, est toujours en vente, une version PC existe).

Denis Schärer

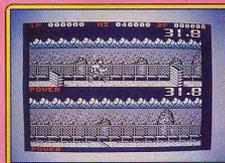
Type	football
Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	**
Prix	C

■ Amy Puff

Amiga, deux disquettes Digitek

Ce programme nous permet de redécouvrir les plaisirs de notre enfance en jouant au golf miniature. On joue sur un circuit de dix-

huit trous en tâchant, bien sûr, de le terminer en-dessous de 4 Par. Vous placez d'abord votre balle à l'endroit de votre choix sur le rectangle de départ, ensuite vous choisissez la force et la direction de votre tir grâce à la souris. Les différents parcours, variés et bien conçus, reprennent tous les ingrédients bien connus des amateurs : tunnels, ponts, bosses, mangées, etc. Une fois le dernier trou franchi, votre feuille de scores s'affiche sur l'écran. Chaque parcours est représenté par une vue de dessus avec des graphismes un peu simples pour cette machine. On peut regret-



■ Combat School

Spectrum, cassette Ocean

Pour passer votre examen d'entraîneur à l'école militaire, vous concourez dans une série de sept épreuves en temps limité. La première consiste en une course d'obstacles (palissades). Vous prenez de la vitesse en agitant irrégulièrement la manette de jeu, mais il est capital de bien franchir les palissades, car vous risquez la chute qui fait perdre un temps précieux. Plus la palissade est haute, plus vous devez prendre votre appel de loin. La seconde épreuve est un tir. Des obstacles apparaissent et disparaissent rapidement. Vous devez en toucher trente en les alignant dans la mire de tir. Dans la troisième épreuve, une nouvelle course vous attend. Mais ici les obstacles sont constitués de rochers et de mines, vous pouvez sauter, mais prenez garde alors de ne pas atterrir sur un autre obstacle. Nagez ensuite dans la rivière au fort courant pour accéder au canoë, ramez à toute allure pour atteindre la rive opposée et terminez la course par un sprint endiable. Ouf ! Dans la quatrième épreuve, vous devez détruire un grand nombre de tanks



ter aussi que la bande sonore ne présente un accompagnement musical qui elle se limite à des effets trop sobres. Malgré ces quelques défauts, Amy Puff est un petit jeu amusant mais sans prétention, qui nous offre des circuits assez variés. Sympathique.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	golf miniature
Intérêt	12
Animation	****
Graphisme	****
Bruitage	**
Prix	C



codés mais vous changez de véhicule chaque fois que vous commencez un nouveau circuit. Ensuite, vous conduisez une Porsche et finalement une Ferrari. Vous roulez le plus vite possible, mais bien souvent d'autres véhicules vous barrent le passage et il faut les doubler à tout prix. Même si pour cela vous devez empiéter sur le côté de la route, ce qui vous ralentit.

de plus en plus difficiles car le temps diminue régulièrement. Ce jeu possède la particularité de se pratiquer à quatre, deux joueurs au clavier et deux autres aux manettes de jeu, l'ordinateur pouvant remplacer chacun d'eux. Tous les circuits différents, vous pouvez choisir

ROLLING SOFTS

robots en vous déplaçant pour les aligner. L'épreuve de bras de fer qui ne compte pas pour l'examen. L'ordinateur se montre un adversaire assez fort, mais si vous jouez à deux, vous serez confronté à votre partenaire. Vient ensuite la troisième épreuve de qualification, celle qui s'apparente à la première. Mais ici, il vous faut absolument éviter de toucher les cibles rouges sous peine d'interdiction momentanée de tir. Enfin, l'instruction se termine par un combat. Vous disposez de quatre déplacements et de six coups d'attaque. Vous étalez votre opposant avant le temps imparti, ce qui est loin d'être facile. Toutes ces épreuves se jouent séquentiellement, c'est-à-dire qu'il faut se qualifier pour accéder à la suivante. Cependant si votre score est très proche de la qualification, vous pouvez encore vous rattraper en faisant une série de tractions en temps limité. Une fois reçu, on vous confiera la difficile mission que vous aurez besoin de tout le savoir-faire récemment acquis pour y parvenir. Les graphismes et surtout l'animation de certaines épreuves sont très bien réalisés. Une musique (sur plusieurs voix en 128 K) présente le jeu et se poursuit. Les bruitages sont corrects. Ce soft fera le bonheur des amateurs. Jacques Harbnon

Type multi-épreuve avec combat
Intérêt 14
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix A

Wargame Construction Set

PC et compatibles, disquette S.S.I.

Après la version Atari ST (Titl Parade 54), voici l'adaptation du Wargame Construction Set sur PC. Rappelons qu'il s'agit d'un wargame qui offre la possibilité de créer ses propres campagnes à partir de décors/lutins. Ces derniers sont prédéfinis en quantifiant les caractéristiques des unités : puissance de feu, vitesse, blindage... Ce système permet de simuler aussi bien un combat naval que l'attaque d'une ambassade par des terroristes. Evidemment, les graphismes, même en mode EGA, ne sont pas du niveau de ceux du ST. Cela peut être gênant en considérant la taille



réduite des lutins représentant les unités. La carte est souvent difficile à déchiffrer et il est nécessaire de recourir au zoom de manière quasi permanente pour éviter des confusions. Le maniement des armées est plus agréable au clavier qu'au joystick ou à la souris. Le jeu n'est en pas plus fastidieux qu'autant.
Mises à part les considérations graphiques, Wargame Construction Set sur PC représente toujours une bonne approche des « jeux de guerre ». Sa facilité d'utilisation et son infinité de scénarios sont à vanter. (Programme en anglais et manuel en français.)
Olivier Rogé

Type wargame constructible
Intérêt 14
Graphisme **
Animation *
Bruitage *
Prix C

★ **Flight Simulator**

Macintosh, disquette SSG/Soft. Disponible depuis trois ans aux States, la version Mac de Flight Simulator est enfin importée normalement en France. Pour le plus grand plaisir des Applemaniques qui n'auront plus besoin de courir les boutiques spécialisées pour trouver le simulateur de vol sur leur machine.
La réalisation de ce grand classique bien connu des lecteurs de Tilt souffre peu de critiques : le graphisme (plein ou fil de fer au choix) est très réussi et les bruitages réalistes (il faut entendre le Cessna décrocher) contribuent à l'ambiance. La multiplicité des points de vue (treize dont trois extérieurs), le zoom puissant, ainsi que la possibilité d'afficher plusieurs fenêtres simultanément augmentent encore le plaisir.



Seule l'animation, un peu lente, aurait gagné à être travaillée.
Quant à l'intérêt du jeu, il est intact : l'avion est toujours aussi difficile à piloter et le nombre de paramètres à prendre en compte font de ce soft une véritable leçon de pilotage. Le Cessna comme le Jet ne permettant qu'une faible marge d'erreur et décrochant à la moindre fausse manœuvre. Dans de telles conditions, le pilote a peu de temps pour admirer les curiosités touristiques (Statues de la Liberté, Golden Gate...) qui parsèment le paysage. Bien moins ludique que certains de ses concurrents comme Chuck Yeager's ou Jet (également dispo-

nible sur Mac). F.S. reste un must pour tout joueur prêt à lire le manuel de 150 pages en anglais (très clair par ailleurs). Les célèbres disques-scénario couvrant le monde entier, et notre vieille Europe en particulier, sont également impartis. On peut regretter que le version 128 Ko, trop brisée, perde beaucoup de son intérêt. Olivier Scamps



Europe Ablaze

C 64, disquette SSG/Electronic Arts

Bâti selon le même principe que Carriers at War (Rolling Softs de Tilt n° 58), Europe Ablaze retrace trois combats aériens célèbres de la Seconde Guerre mondiale. La prise en main et la présentation du soft sont comme toujours assez ardues. Le jeu se déroule selon diverses phases : observation, ordres, etc. Après avoir défini vos objectifs sur une suite de tableaux, vous lancez un « run » pour suivre l'évolution des combats. La carte qui apparaît alors à l'écran est très conventionnelle. Les plus fins stratèges vont suivre toutes les informations d'un oeil avisé, prêts à interrompre l'action pour modifier les ordres. Europe Ablaze est réputé outre-Atlantique pour la richesse et le réalisme de son scénario (respect des conditions météorologiques de l'époque, des puissances mises en jeu, etc.). Comme toujours Europe Ablaze est un soft qui ne s'adresse qu'aux initiés. Olivier Hautefeuille

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

Solo Flight

Apple II, disquette Microprose

L'avion que vous allez piloter est un monoplan proche du « Spirit of Saint Louis » de Charles Lindbergh. Avant de commencer, vous choisissez dans quelle région voler, le temps qu'il fait (qui influe sur la difficulté de pilotage), le type de vol (à vue ou aux instruments), la mission (vol simple ou achemin-

nement de courrier postal) et le niveau de difficulté. La partie supérieure de l'écran représente la vue frontale en 3D, votre avion étant monté de l'arrière, mais rien ne vous empêche de choisir une vue latérale ou postérieure. La moitié inférieure de l'écran contient tous les instruments et témoins indispensables au vol, ainsi que les deux VOR pour la navigation aux instruments.

Le décollage ne pose aucun problème, pour peu que vous soyez bien aligné sur la piste. Une fois en l'air, entraînez-vous à vous rendre d'un point à un autre en vous guidant



sur les balises ou à vue (la notice fournit la carte des différentes régions). Vous ne pourrez pas faire d'acrobatie très spectaculaire car votre avion ne dispose que d'un puis-

sance limitée. Pas question donc de chandelle, ou même de looping ou de vol sur les dos. L'atterrissage demande une certaine concentration. Vous risquez fort de ne pas y parvenir du premier coup, même avec l'aide que vous fournit l'LS.
Votre avion réagit assez lentement aux commandes (joystick et clavier). Les graphismes et l'animation sont corrects pour cette machine mais les bruitages se limitent à quelques bips qu'il vaut mieux écouter. Un bon simulateur cependant, complet et fidèle. (Notice en français.)

Jacques Harbnon

Type simulateur de vol
Intérêt 15
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix C

Triple Pack

Apple II, disquette Access

Cette compilation regroupe trois titres qui ont connu leur heure de gloire. Beach Head vous fait participer à un débarquement. Vous devez faire traverser à vos bateaux un passage périlleux, puis vous défendre d'une attaque des avions ennemis. vaincre dans un difficile combat naval.

vos tanks pour les mener jusqu'à la citadelle et la détruire de quelques impacts bien placés. Dans sa suite Beach Head II, il faut faire franchir à vos parachutistes les murs d'enceinte, secourir les otages, les évacuer en hélicoptère et enfin détruire le dictateur. Dans Raid Over Moscow, vous évincez par force décoller vos avions du hangar d'embarquement, ce qui n'est pas évident car ils sont soumis à l'inertie. Puis vous devez infiltrer l'espace aérien soviétique en échappant aux missiles et avions qui viennent vous intercepter, détruire les silos avant que les missiles nucléaires qu'ils conti-



nent n'aient été mis à feu, pénétrer le centre de défense soviétique et détruire le réacteur principal. Chacun de ces jeux offre des aspects variés. La réalisation en est très correcte. Une bonne compilation de jeux anciens mais performants, qui tombe à pic au moment où les importations de logiciels pour Apple II se sont fortement ralenties. Jacques Harbnon

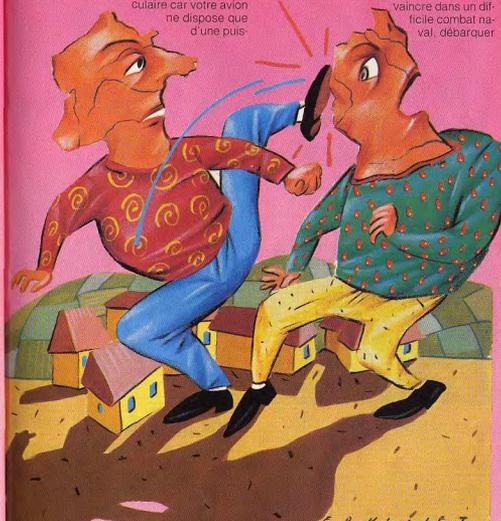
Type compilation
Intérêt 15
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix C



Acrojet

Spectrum, cassette Microprose

Vous venez les commandes d'un avion, le BD-5J, un tout petit jet très rapide et très performant. Il ne s'agit pas ici de voler d'un point à un autre ou d'entreprendre une mission mais de réussir l'uns des dix exercices acrobatiques qui vous sont proposées. Ces épreuves sont variées : courses ou slalom entre les pylônes, passage entre deux pylônes à une altitude précise pour couper le ruban qui les relie, passage sous ce même ruban (ras-mottes) simplement, en looping, ou en effectuant un grand huit, atterrissage ▶



ROLLING SOFTS

à un endroit précis de la piste avec ou sans gaz. Pour chacune de ces épreuves, il est possible de choisir la rapidité de réponse soi ou directement en vol. Votre écran affiche dans sa partie supérieure la représentation en 3D du décor.

Voire avion est vu de dos, mais on peut choisir une vue latérale ou arrière. Les principaux instruments de vol présents (altimètre horizon artificiel, indicateur de vitesses, horizontale et verticale, témoins divers), ainsi qu'un plan qui signale votre position par rapport à la trajectoire idéale de l'acrobatie en cours. L'avion se contrôle au clavier et au joystick. Le décollage ne pose aucun problème : volet à 20 degrés, moteurs à pleine puissance, libérez le frein du train d'atterrissage, et tirez sur le manche dès que la vitesse atteint 65 miles/heure pour décoller. Une fois en l'air, n'oubliez pas de rentrer les volets et surtout le train d'atterrissage. Pour ce qui est des manœuvres aériennes, c'est une autre histoire. Autant il n'est pas trop difficile de faire le parking au sol, même entre les pylônes, autant le grand huit sous les rubans se révèle particulièrement périlleux. Je vous conseille donc d'entreprendre les épreuves dans l'ordre pour avoir le temps de maîtriser complètement votre appareil. Les graphismes 3D sont agréables bien que les décors soient un peu restrictifs. L'animation est fluide mais un peu lente. Il n'y a aucun bruitage mais cela ne constitue pas un handicap majeur dans ce type de programme. Un excellent simulateur de vol acrobatique aux missions très variées. (Notice en français). Jacques Harbhorn

Type simulateur de vol acrobatique
Intérêt ****
Graphisme ***
Animation ****
Bruitage ***
Prix B

Bob Morane Océans Amiga, disquette Infogrames

« Un logiciel, un roman, un jeu de rôle, une BD couleur, un guide des océans et un tableau ». Est-ce un poème de Jacques Prévert ? La boîte est au format 21 x 29,7 cm, et presque aussi épaisse qu'une ramette de papier. Serait-ce la nouvelle édition du Lagarde et Michard ? Tout faux ! Il s'agit de la version Amiga de Bob Morane Océans. L'énumération ci-dessus prouve le scrupuleux respect du concept de la série. La BD, éditée en France par Glénat, n'a d'autre rapport avec Bob Morane que de se passer sur l'océan, et de figurer dans la boîte avec le soft. Le logiciel sur Amiga et la première version sur ST se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Les graphismes sont identiques, l'animation obéit aux mêmes principes, tout comme le scénario.



La ressemblance avec l'excellente version ST (n° 56 p. 40) est à mettre au crédit du programme. La musique fortement inspirée de musiques de films s'harmonise sans



couacac avec l'action, notamment dans les angoissantes scènes de duels au couteau entre plongeurs. Impossible de comparer ce Bob Morane Océans à Bob Morane Jungle, Bob Morane Science-Fiction ou Bob Morane Moyen Age. Infogrames n'a pas osé adapter sur Amiga ces derniers épisodes. Ils auraient fait triste

impression. Océans est la première réussite de la série des Bob Morane. Il présente plusieurs scènes d'action bien réalisées. L'animation souple des mouvements des plongeurs, la réponse immédiate aux impulsions du joystick, les traînées de bulles qui s'échappent à toute la surface de l'écran, le rendu de la profondeur, les bruitages synchronisés devraient devenir la règle en matière de logiciels d'action.

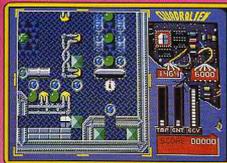
Denis Schärer

Type aventure/action
Intérêt ****
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix C

Quadralien

Amiga, disquette Logotron

Après nous avoir offert le fantastique Star Ray, Logotron change de genre avec Quadralien, un jeu d'action/réflexion. Des aliens se sont installés dans une centrale atomique que les hommes ont placée en orbite



autour de la Terre. A vous de les déloger et de remettre les choses en ordre en explorant les quatre étages de ce complexe. Vous contrôlez le robot de votre choix parmi les six disponibles. Chaque secteur pose des problèmes particuliers, aussi est-il très important de sélectionner les robots présentant les bonnes caractéristiques.

La réalisation est bien faite, sans être spectaculaire, mais c'est généralement le cas pour ce type de programme. Si vous êtes un amateur d'arcade vous serez déçu, car cela ne tient pas un rôle très important dans Quadralien. En revanche, si vous aimez la stratégie, vous serez comblé par la grande variété des problèmes, dont certains particulièrement complexes. Un casse-tête original et varié. Alain Huyghues-Lacour.

Type réflexion/action
Intérêt 14
Animation ****
Graphisme ****
Bruitage ****
Prix C

Vector Ball

Amiga, disquette Mastertronic

Vector Ball ne manque pas d'originalité : il



s'agit d'une drôle de partie de football qui oppose deux robots sur un terrain accidenté. La scène est représentée en 3D et on suit la balle grâce à un scrolling en diagonale. Le concept est intéressant. Pourtant, on a bien du mal à se laisser prendre au jeu. Le mode de contrôle du robot est assez complexe et il est difficile de faire bonne figure face à l'ordinateur qui est un redoutable adversaire.

La réalisation apparaît déconcertante : la perspective en trois dimensions est bien réalisée, le scrolling est fluide mais l'ensemble n'est pas tout à fait convaincant. C'est vraiment un programme bizarre qui finale-

ment n'offre pas un très grand intérêt. Essai non transformé, mais il faut reconnaître que Mastertronic a choisi de faire preuve d'originalité. La chose est suffisamment rare pour qu'on le note, même si le résultat est décevant.

Une autre fois peut-être ?

Alain Huyghues-Lacour.

Type sport
Intérêt 10
Animation ****
Graphisme ****
Bruitage ****
Prix B



Version Atari ST

Vector Ball est un jeu de sport futuriste. L'écran représente la partie du terrain (en 3D) contenant la balle et scrolle de manière rapide et fluide) pour la suivre. Le contrôle du robot demande un peu d'habitude car il est soumis à l'inertie. Le programme joue efficacement et il faut utiliser les accidents de terrain à votre avantage. Ce soft est intéressant mais souffre de plusieurs défauts. La génération de chaque terrain demande un temps assez long. Les décors sont inexistantes et les bruitages trop répétitifs. De plus, aucune musique n'accompagne le jeu. (Notice en français Jacques Harbhorn)

Type sport
Intérêt 11
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix B



Chubby Gristle

Amiga, disquette Grandslam

Ce programme est tout à fait étonnant : vous achetez un Amiga, vous chargez Chubby Gristle et vous avez l'impression d'avoir un Spectrum. Il faut quand même le faire ! Arrêtez tout, là je suis médium.

Pas en ce qui concerne ce jeu qui est un solide prétendant au titre du plus grand flop de l'année, mais plutôt à l'égard du Spectrum, qui dispose de programmes bien mieux réalisés que celui-ci.

Ce jeu de plates-formes, qui présente vingt et un tableaux, d'ailleurs tous plus liés les uns que les autres, met en scène un gardien de parking boulimique qui cherche désespérément quelque chose à se mettre sous la dent.

A partir de ce scénario d'une grande finesse, les concepteurs ont commis un jeu qui n'offre aucun intérêt. Passe comme il le soit affreux, mais en plus, il est totalement inintéressant. Même les inconditionnels de ce type de logiciels ne pourront rester plus de quelques secondes avant d'éteindre leur ordinateur.

Un programme à éviter absolument, à moins d'être particulièrement masochiste. Si au contraire vous êtes d'une nature gaie, n'hésitez pas à y fêter un coup d'œil à l'occasion : ça vous fera toujours rire un moment !

Alain Huyghues-Lacour

Type plates-formes
Intérêt 1
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix C

Version Atari ST

Ce logiciel semble venir d'un autre temps, tant sa réalisation est désuète. Ses concepteurs devraient comprendre que le monde du logiciel est dynamique et que les produits vieillissent vite, cela leur éviterait de perdre du temps à sortir des réalisations aussi dépassées.

Les graphismes, les animations ainsi que

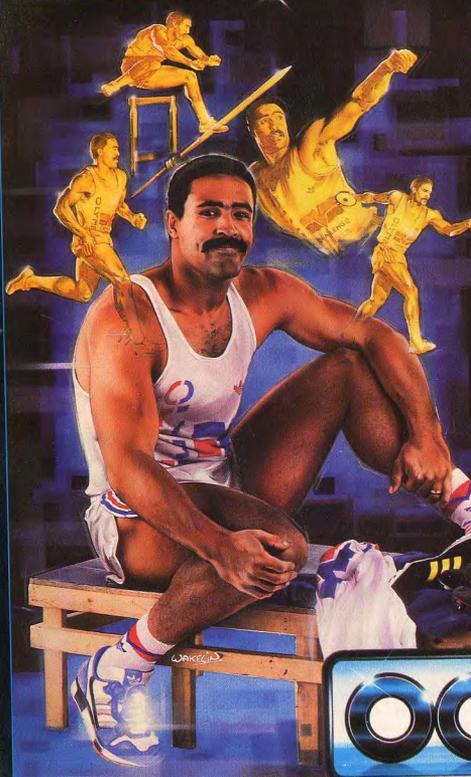


le bruitage sont définitivement médiocres. Dans ma grande mansuétude, je lui accorderai cependant une note d'intérêt plus élevée que celle de mon collègue, parce que les plus jeunes trouveront à l'occasion de découvrir sur quel type de programme ses aînés ont utilisé leurs premiers joysticks : une valeur historique en quelque sorte.

Eric Cabaeria.

Type plates-formes
Intérêt 6
Graphisme ****
Animation ****
Bruitage ****
Prix B

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Daley est de retour et il se bat maintenant pour la médaille d'or! Entraînez-vous au gymnase et amenez votre corps au sommet de la forme qui vous permettra d'affronter les dix épreuves épuisantes. Une animation et un graphisme superbes donnent vie à cette toute dernière simulation de sports, chez vous sur votre micro. Vivez les épreuves, sentez la montée de l'adrénaline en menant Daley Thompson vers de nouveaux records, de nouveaux sommets et la victoire. Mais prenez garde, votre performance au gymnase affectera directement celle que vous obtiendrez dans les épreuves elles-mêmes – un jeu d'action pure – dès le moment où vous lacez vos chaussures jusqu'à l'obtention de la médaille – lancez-vous à sa conquête!



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

ROLLING SOFTS



■ Silent Service

Apple II, disquette Microprose

Ce labouze simulateur de sous-marin, Till d'Or 86 sur ST est désormais disponible sur Apple II. Après avoir choisi les différents paramètres de la simulation, le jeu commence. Trois types de scénarios sont proposés : l'exercice de lancement de torpilles et tir au canon, par lequel il faut commencer tout se familiariser avec la conduite du sous-marin, l'attaque de convois et enfin la patrouille de combat où toutes les difficultés sont réunies. Cette adaptation a perdu une partie des qualités de la version ST.

La cabine de pilotage est désormais vide de toute personne. C'est un simple curseur qui vous signale l'action que vous entrepreniez. Finis les bruitages grisants de moteurs ou d'explosion. Ici tout se limite à quelques bips. Mais même ainsi, ce logiciel garde de grands atouts. Le jeu est toujours aussi intéressant, l'ergonomie respectée. Les commandes réagissent très vite aux sollicitations de la manette de jeu ou du clavier. Toutes ces qualités, associées à des missions variées tant en style qu'en difficulté en font le meilleur simulateur de sous-marin sur Apple II. (Notice en français.)

Jacques Harbnon

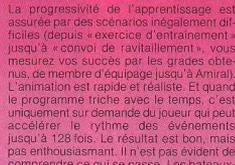
Type	simulateur de sous-marin
Intérêt	16
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

■ PHM Pegasus

Amstrad CPC, disquette Electronic Arts

Intermédiaire entre la simulation et le wargame, PHM Pegasus se définit comme une « simulation d'hydrogiseur de patrouille ». Du wargame, le programme retire une dimension stratégique et tactique, une grande mélancolie dans l'identification des flottes et matériels amis et ennemis, un décompte maniaque des dégâts infligés et subis par votre hydrogiseur.

De la simulation, les auteurs ont retenu une large palette de commandes, les deux écrans : « carte » (qui affiche les divers terrains d'opération) et « passerelle » d'où l'on contemple les flots et les convois qui s'y sillonnent, un manuel complet et en français.



■ Chart Busters

C 64, deux cassettes Beau-Jolly



La progressivité de l'apprentissage est assurée par des scénarios insensiblement difficiles (depuis « exercice d'entraînement » jusqu'à « convoi de ravitaillement », vous mesurez vos succès par les grades obtenus, de membre d'équipage jusqu'à Amiral). L'animation est rapide et réaliste. Et quand le programme triche avec le temps, c'est uniquement sur demande du joueur qui peut accélérer le rythme des événements jusqu'à 128 fois. Le résultat est bon, mais pas enthousiasmant. Il n'est pas évident de comprendre ce qui se passe. Les bateaux-cibles semblent tourner instantanément de

90 degrés. On se rend mal compte qu'on pilote des hydrogiseurs plutôt que d'autres navires rapides... Denis Scherer

Type	simulation navale
Intérêt	13
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Prix	B

Version PC

Les programmeurs d'Electronic Arts ont tenté l'impossible pour rendre agréable l'adaptation de la simulation sur PC. Le son qui n'était pas inoubliable sur CPC perd

encore en qualité. Les graphismes restent bien lisibles. L'animation ne perd pas trop lors de l'adaptation. Le programme est bien loti sur les PC. D.S.

Type	simulation navale
Intérêt	13
Graphisme	***
Animation	**
Bruitage	**
Prix	C

■ Chart Busters

Cette énorme compilation ne présente pas



Version Spectrum, cassette Beau-Jolly

Cette compilation de vingt titres comprend un grand nombre de jeux qui n'avaient pas été importés dans l'hexagone. Certains sont excellents comme Raspun ou The Way of

Type	compilation
Intérêt	14
Animation	***
Graphisme	***
Bruitage	***
Prix	B

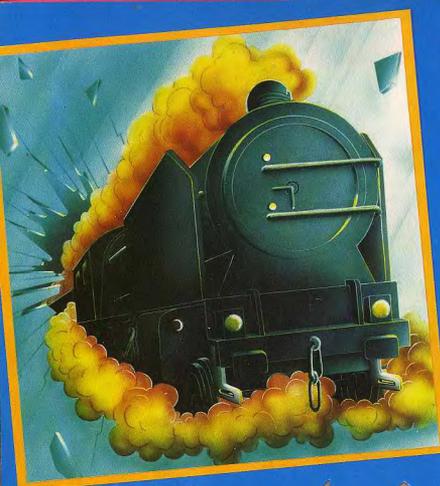
Version Spectrum, cassette Beau-Jolly

Cette compilation de vingt titres comprend un grand nombre de jeux qui n'avaient pas été importés dans l'hexagone. Certains sont excellents comme Raspun ou The Way of



the Tiger. D'autres par contre sont nettement moins intéressants. Mais on peut dire que dans l'ensemble, les adaptations sont de qualité correcte, tant sur le plan du graphisme que de l'animation que sur celui des braggas (il y a même de la synthèse vocale).

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



EXPRESSING

Un train d'enfer

EXPRESSING : Une course carrément folle au travers d'un réseau ferroviaire plus que chargé. Raliez les grandes capitales européennes à plus de 300 Km/h, et surtout ne faiblissez pas... La sensation d'être suivi va vous hanter très vite et vous obligera à vivre un **TRAIN D'ENFER**.

Ce jeu contient un éditeur de parcours. Soyez créatifs.

UN JEU JAWX EN EDITION SYNDROM

RETROUVEZ LA FOLLE MUSIQUE D'EXPRESSING EN C.D.

ATARIST

ENFIN DISPONIBLE !

COLLECTIONNEURS A VOS PLATINES !!!

LA PREMIERE COMPILATION C.D. DES PLUS BELLES MUSIQUES DE JEUX "VIDEO"

- BEST - P. LACOCHÉ** Sachez que l'ami JIM est l'un des meilleurs saxophonistes actuels.
L'EXPRESS - M. BRAUDEAU L'un des plus beaux sax que l'on puisse se mettre dans la oreille...
TELERAMA - JIM CUOMO a débute aux Etats-Unis dans le monde du jazz et de la musique électronique.
TILT MICROLOISIRS Si vous aimez le Jazz-Rock et la micro, vous aimerez ce disque...
COMPUTE ! - R. ANDERSON GAMEPLAY brings to light music that only the best player heard...
S MAGAZINE - OISSAÏFI Un saxo qui a joué avec T. REX, MAJ/HUN, HIGELIN.
CAPDEVILLE, Marianne FAITHFULL...



COUPON REPOSE : NOM PRENOM

ADRESSE CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FR\$ (PORT COMPRIS) JOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

ROLLING SOFTS

Diablo

Amiga, disquette Robtek

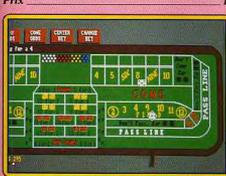
Vous dirigez une balle le long d'une route. L'écran présente cent dix-neuf cases qui contiennent des portions de route de formes différentes. Après que la balle ait traversé une case, la portion de route empruntée s'efface. A vous de faire coulisser les cases pour que la balle puisse continuer son chemin jusqu'au bout sans finir dans une impasse. Au début, c'est assez facile, il suffit d'anticiper. Après, on se laisse un peu déborder. Ça devient un véritable



casse-tête et il faut prendre la bonne décision au plus vite en évitant de paniquer. Cette version est identique à celle du ST, ce n'est pas un programme spectaculaire mais il est très bien conçu. Les niveaux sont simples et clairs. L'action s'accompagne d'un bon thème musical. Original, **Diablo** comblera les amateurs de jeux de réflexion.

Alain Huyghues-Lacour

Type réflexion
Intérêt 14
Animation ***
Graphisme ***
Brutage ***
Prix ****



Craps Academy

Amiga, disquette Micro Illusions

Las Vegas, deux dés et un tapis vert pour miser vos derniers dollars. **Craps Academy** est un jeu de casino complexe mais heureusement très bien réalisé. Manié à la souris, chaque joueur dispose ses mises sur les cases numérotées du tableau. La prise en main du soft est difficile : les règles du jeu sont compliquées et si la notice reste obscure, il faudra tout de même la traduire entièrement de l'anglais pour espérer gagner rapidement.

Cet effort est bien vite récompensé... Le jeu

est superbe, les pièces sonnent sur la table, les dés rebondissent contre le bord de l'écran, du grand art ! Les quatre joueurs font appel à de nombreux menus déroulants pour charger ou sauver une partie, modifier les options de jeu (vitesse, règles spéciales), étudier les statistiques de réussite, etc. **Craps Academy** s'adresse sans aucun doute aux plus purs amateurs du genre. Les autres seront pourtant séduits par la qualité visuelle et sonore de la partie.

Oliver Hautefeuille

Type jeu de casino
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation *****
Brutage *****
Prix ****

Eliminator

Atari ST, disquette Heuson

Après le jeu **Nebulus** (Hits, *Tilt* n° 58 bis) voici le nouveau programme de John Phillips. Cette fois, il s'agit d'un shoot-them-up dans lequel vous contrôlez un astronef qui fonce à toute allure le long d'une route vue en 3D. Dans chacun des quatorze secteurs que vous traversez, il faut éviter ou détruire toutes sortes d'obstacles et affronter de nombreux ennemis. Votre vaisseau est équipé d'un bouclier protecteur dont la puissance diminue chaque fois que vous êtes touché. Heureusement, il se recharge lorsque vous parvenez à ramasser certaines icônes, tandis que d'autres vous permettent d'augmenter votre puissance de tir. Ce soft dans la lignée de **Road Wars**, est assez prenant et bénéficie d'une bonne réalisation : des graphismes simples mais agréables et surtout une excellente animation. Lorsque vous terminez un secteur,



vous obtenez un code qui vous évite de traverser les premiers niveaux lors de la partie suivante. Cette option est appréciable mais présente également un inconvénient : à chaque début de partie vous ne disposez que de l'armement minimum, ce qui pose quelques problèmes pour s'attaquer aux niveaux supérieurs. Un programme efficace. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type shoot-them-up
Intérêt 13
Animation *****
Graphisme *****
Brutage *****
Prix ****

Solitaire Royale

Amiga, disquette Spectrum Holobyte

Les amateurs du genre vont se régaler avec ces huit réussites. Certains ne peuvent être terminés que si la donne des cartes est favorable, tandis que d'autres laissent une place importante au calcul. Mais toutes sont intéressantes. On peut jouer ses préférées ou bien le tour qui consiste à les jouer toutes. Le score obtenu est sauvegardé sur la disquette. De plus, il y en a trois



autres, très faciles, pour les enfants. La réalisation de **Solitaire Royale** est soignée et le graphisme des cartes très agréable. De nombreuses options permettent de choisir parmi dix paquets de cartes différents, de modifier la couleur du tapis ou de reprendre le dernier coup joué. Toutes ces qualités offrent un grand confort d'utilisation. C'est un programme agréable, qui permet de se calmer les nerfs après quelques d'arcade passionnés. Si vous aimez les réussites, vous ne verrez plus le temps passer en jouant à **Solitaire Royale**.

Alain Huyghues-Lacour

Type réussite
Intérêt 15
Animation *****
Graphisme *****
Brutage *****
Prix ****

Addictabal

Amiga, disquette Alligata

Un an après sa sortie sur ST voici l'arrivée d'**Addictabal** sur Amiga. Entre temps, on ne peut pas dire qu'on ait manqué de casse-briques sur cette machine. Au contraire, nous ne sommes pas passé loin de l'overdose. Malgré tout celui-ci est le bienvenu car c'est l'un des meilleurs. Contrairement à la plupart de ses concurrents, il ne se contente pas d'être une variante d'**Arkanoïd**. Première originalité : il n'y a pas de tableaux mais des structures de tuiles qui descendent régulièrement en un scrolling vertical. Autre surprise, vous disposez d'une barrière de protection derrière votre balle, qui vous permet de ne pas perdre votre balle. Mais attention, lorsque certaines tuiles sont détruites, elles laissent échapper des flammes. Si n'y en a pas, détruites sans avoir qu'elles n'atteignent la barrière, elles y font des brèches.

J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS

89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

— MATÉRIELS ET PÉRIPHÉRIQUES

• Amiga 500	4 490 F	• IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome)	1 990 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution)	7 290 F	• IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur)	3 390 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084		• LECTEUR DE DISQUETTE 3,5"	2 090 F
+ IMPRIMANTE MPS 1250	9 350 F	• MONITEUR 1084	2 450 F
		• PISTOLET (PHASER GUN)	490 F
		• SOURIS Amiga/PC	270 F

— Logiciels

• ARKANOID	245 F	• MARBLE MADNESS	190 F	• TETRIS	190 F
• BUGGY BOY	259 F	• MANOIR DE MORTEVIELLE	199 F	• VAMPIRE EMPIRE	210 F
• CAPONE	329 F	• MENACE	220 F	• XENON	225 F
• CHESS MASTER 2000	190 F	• OBLITERATOR	235 F	• ZOOM	250 F
• CRASH GARRET	389 F	• POW	279 F		
• DEFENDER OF THE CROWN	259 F	• POWER STYX	179 F	— Utilitaires	
• EXPLORA	370 F	• SARCOPHAGER	165 F	• DELUXE PAINT 2	695 F
• FLIGHT SIMULATOR 2	375 F	• SENTINEL	230 F	• SCULPT 3 D	900 F
• GEE BEE AIR RALLY	220 F	• SPACE RANGER	110 F	• PACKAGE BUREAUTIQUE	
• INTERCEPT	280 F	• STARGLIDER 2	259 F	(Maniplan, Superbase,	
• KARATE KID 2	230 F	• TEST DRIVER	305 F	Prowrite);	2 990 F
• LEADER BOARD collections	259 F	• THE THREE STOOGES	295 F	* Fonctionne avec le pistolet	

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM
 UC : 8088 (4,77 / 7, 16,9 / 9,54 MHz) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
 LIVRÉ AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ORDINATEUR PHILIPS COMPATIBLE PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHz) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambra 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3,21, GWbasic.
 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp

12 590 F

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible

Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée. Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.
 Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser...)
 Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

1 490 F T.T.C.

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher)
- DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher)
- DYNAMICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher)

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____

Je vous commande le matériel suivant :

Pour un prix de : _____

Frais de port jeux, 20 F

Frais de port matériel : 90 F

TOTAL _____

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT À L'ORDRE DE J S I

ROLLING SOFTS



D'autre part, vous ne devez jamais toucher une tuile avec votre balle ce qui est parfois difficile lorsque vous vous retrouvez coincé entre deux blocs que vous n'avez pas totalement détruits avant qu'ils ne descendent jusqu'à vous. Cette version est légèrement différente de celle du ST, bien que d'un niveau de qualité équivalent. La réalisation est honnête, sans être spectaculaire, mais l'essentiel repose dans l'intérêt de jeu. Un des meilleurs casse-briques à ce jour.

Alain Huyghues-Lacour

Type	casse-briques	15
Intérêt		***
Graphisme		***
Animation		***
Bruitage		***
Prix		B

The Wall

Amiga, disquette Rainbow Arts

L'engouement pour les nouveaux casse-briques ne paraît pas diminuer. Chez les programmeurs tout au moins. The Wall dispose des ingrédients habituels du succès : quarante tableaux différents, aux difficultés graduelles, monstres devant la balle, briques aux capacités particulières (incassa-



bles ou résistants, demandant deux à cinq impacts pour être détruits), bonus à récupérer pour disposer de capacités supplémentaires (tir, balle double, raquette au niveau supérieur).
 Tous les dix niveaux, vous concourez dans un tableau de bonus. Vous disposez de cinq vies pour le finir mais la balle se déplace ici très rapidement. Si vous y parvenez, vous aurez la surprise d'accéder à des niveaux spéciaux dont les décors sont constitués de nués digitalisés.
 Le graphisme des tableaux classiques est correct sans plus. En revanche, l'animation

est fluide et rapide. La gestion de la raquette (digitalisée par la souris) est sans surprise. Une bonne petite musique présente et anime l'action. Les bruitages sont bien rendus. Un bon casse-briques auquel il manque cependant l'atout de génie et qui se plante dans quelques rares cas.

Jacques Harbnon

Type	casse-briques	13
Intérêt		***
Graphisme		***
Animation		***
Bruitage		***
Prix		B

1943

Spectrum, cassette Capcom

1943, la bataille fait rage au large des côtes des îles Midway. L'armée américaine va détruire le cuirassé japonais Yamato et ses escadilles défensives. Vous piloter un F86 américain et tentez de mener à bien cette mission. Le jeu s'ouvre sur une page de présentation accompagnée d'un entraînement musique qui joue sur plusieurs voix même en 48 K. Les vagues d'avions japonais se succèdent. Vous devez les abattre les uns



après les autres et éviter leur tir. Dans les cas difficiles, vous pouvez recourir au vol en tonneau ou utiliser vos bombes spéciales qui purgent instantanément tous les avions ennemis présents à l'écran. De temps à autre, augmentez votre puissance de feu grâce à des armes secrètes récupérées en passant sur les « POW ». Une fois en vue du Yamato, il faudra encore détruire ses puissantes tourelles de tir. Le graphisme des avions et des bateaux est correct mais les décors sont beaucoup trop rudimentaires. L'animation est fluide et rapide, le scrolling vertical sans à-coup. En revanche, les bruitages sont limités et aucune musique n'accompagne l'action. Un jeu correct cependant et assez facile. (Notice en français.) Jacques Harbnon

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

Version CPC, disquette Capcom

Aussi le dira-tout de suite : l'adaptation de ce jeu au CPC est une réussite. Les graphismes sont colorés et détaillés (autant que peut le permettre cette machine). Le scroll-



ling vertical est efficace. Les trajectoires des escadilles adverses sont remarquables. La musique et les bruitages donnent eux aussi toute satisfaction. Un jeu classique mais qui parvient à enthousiasmer.

Eric Cabaeria

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

Luxor

Atari ST, disquette Software Horizon LTD

Ce programme nous laisse dans la plus profonde perplexité. Le meilleur et le pire s'y côtoient : beaux décors de fond, spirales ridicules dans leur graphisme et leur animation. Luxor est un classique jeu de tir ayant pour cadre une planète éloignée. Vous devez résister aux attaques de multiples assallants tout en ramassant les munitions nécessaires à votre arme. Les animations sont relativement rapides surtout en ce qui concerne vos adversaires. Malheureusement votre personnage ne réagit pas très



vite aux sollicitations du joystick (ce qui amoindrit le punch du programme). De plus, il faut l'avouer, les spirites, contrairement au décor, sont laids. Pour clore le tout, les jambes de votre personnage font penser à des spaghetti s'entremêlant. Les bruitages, la partie la mieux réussie, donnent dans l'ensemble entière satisfaction.

Eric Cabaeria

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



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M^e Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

**N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR VOUS DECIDER.
SI VOUS RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN
NOVEMBRE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE
SUPPLEMENTAIRE DE 5% SUR
VOTRE ACHAT DE NOEL.**

**AMIGA 500 + MONITEUR PHILIPS
8 LOGICIELS DE JEUX
6990 Frs**

**AMIGA 500
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
4690 Frs**

**520 STF + MONITEUR SC 1425
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
5490 Frs**

**520 STF
+ 5 LOGICIELS DE JEUX
3490 Frs**

**1040 STF + SM 124
TABLEUR + T. DE TEXTE + GEST FICHIERS
5990 Frs**

**1040 STF + MONITEUR SC 1224
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
7490 Frs**

**PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME
3990 Frs**

**PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR COULEUR + 5 JEUX
5490 Frs**

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA,
2000 OU DE MEGA ST
ELECTRON VOUS OFFRE UNE
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU
UN MONITEUR COULEUR

**NOUVEAU
TAPEZ
36 15
ELECTRON**

POUR TOUT ACHAT
D'ATARI ST ELECTRON
VOUS OFFRE LE CABLE
MINITEL ET LE LOGICIEL
DE TELECHARGEMENT

POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 00
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

ROLLING SOFTS

■ Elemental

Atari ST, disquette Lankhor
Elemental frappe dès le départ par sa complexe simplicité ! Vous dirigez un ballon dans divers éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. Le but en soi est simple puisque vous devez réaliser le maximum de points en passant de niveau en niveau en ouvrant des portes à l'aide de gélules. Pour obtenir ces dernières, vous devez prendre une mine sur les cases rouges et la placer à un endroit stratégique. Elle sera alors transformée en gélule rouge par un ballon si vous évoluez dans le feu ou l'eau, par un point rouge si c'est dans la terre et le feu. Une fois la transformation effectuée, vous mangez la gélule pour que, de rouge, elle devienne verte. Vous pourrez alors la déposer dans un réceptacle et recommencer de même jusqu'à l'ouverture de portes permettant de passer d'un niveau à l'autre ou d'un élément à l'autre. Evidemment, d'éternels empêcheurs de tourner en rond vous mettront des bâtons dans les roues et s'avèrent bien souvent destructeurs à votre égard. Evitez les contacts donc. Toutefois, vous avez la possibilité de les contrer en récu-



ficie pas d'une grande latitude de mouvement, de sorte qu'il est particulièrement difficile d'éviter les murs et d'accéder à l'entrée de la mine. A l'intérieur de laquelle le jeu se poursuit. Collecte de diamants, d'armes, de carburant, destruction des extra-terrestres sont au programme de cette deuxième partie.

Les bruitages, comme souvent sur PC, sont une abomination pour les oreilles. Un logiciel ludique qui prend des airs de simulateur.

Eric Cabria

Type	Intérêt	Graphisme	Animation	Bruitage	Prix
	11	***	***	***	C

Jean-Philippe Delalandre

Type	Intérêt	Graphisme	Animation	Bruitage	Prix
	12	***	***	***	B

■ Poltergeist

C 64, cassette code Masters
Ce jeu d'action au thème rabâché se distingue de ses semblables par son exceptionnelle rapidité d'animation. Vous pilotez un vaisseau à travers trente-deux mondes étranges défendus par des objets à ressort, bondissant de manière imprévisible. La collision avec les éléments du relief est renforcée inévitablement par l'exceptionnelle rapidité du défilement latéral de paysage, et ce malgré la très grande maniabilité d'un astronome pouvant instantanément changer de direction ou corriger son altitude : à ce rythme là, c'est le joueur qui ne suit plus.



Version Amstrad CPC
Cette version bénéficie de graphismes en couleurs et d'un bruitage plus élaboré, mais on ne gagne pas au change tant elle est injouable. Nous n'avons pas pu faire fonctionner les armes grâce auxquelles il est normalement possible de détruire les obstacles du labyrinthe et les réactions du vaisseau sont trop lentes.



J.-P.D.

Type	Intérêt	Graphisme	Animation	Bruitage	Prix
	9	***	***	***	B

de pouvoir se frayer un chemin dans l'espace ennemi et de venir à bout des « générateurs de vie » dont la destruction constitue le but de la mission. L'animation ravit la vedette à un graphisme sans grande originalité et ne laisse guère le temps de méditer devant la végétation ou l'architecture qui se dressent comme des obstacles. La notice est en français.

Jean-Philippe Delalandre

Type	Intérêt	Graphisme	Animation	Bruitage	Prix
	13	***	***	***	n.c.

■ The Blood Brothers

Spectrum, cassette Gremlin
Si l'intention de ce jeu d'action est excellente, sa réalisation l'est moins. La première phase consiste à se naviguer sur un vaisseau entre les murs d'un labyrinthe en trois dimensions en détruisant les obstacles qui se dressent sur son passage. Malheureusement, la mobilité du vaisseau laisse à désirer : il répond vite mais ne béné-

■ Night Raider

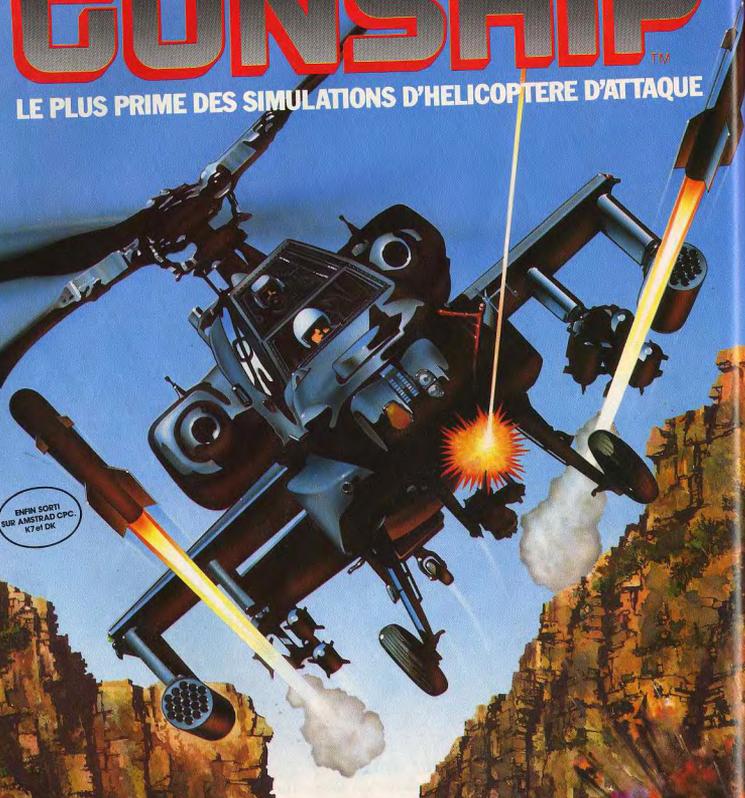
PC et compatibles, disquette Gremlin
Ce programme n'est rien d'autre que l'adaptation de *Dive Bomber* (voir numéro 57). Il garde le même scénario : un simulateur de vol plutôt ludique, avec combats et tirs à vue. Les graphismes sont de qualité correcte, même en mode CGA. Les animations présentent un certain intérêt (relativement rapides), mais semblent ralentir lors des tirs, ce qui nuit beaucoup au réalisme.

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

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

ENFILI SORTI
SUR AMSTRAD CPC
K7 et DK



DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI S

MICRO PROSE

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

Samurai Warrior

Amstrad, disquette Firebird

Dans le Japon du XVII^{eme} siècle, vous tenez le rôle d'un samourai qui part à la recherche de son ami enlevé par un seigneur diabolique. Vous avez le choix entre deux modes : pacifique ou agressif. Ne menacez pas de simples paysans, montrez-vous respectueux lorsque vous croisez un seigneur. Lorsque vous êtes attaqué par des voleurs ou des ninjas, combattez-les au sabre. Au cours de votre exploration, vous vous arrêtez dans des auberges dans lesquelles vous achèterez de la nourriture et des renseignements avec l'argent ramassé sur les corps de vos ennemis.

Cet excellent programme bénéficie de graphismes agréables et colorés et d'une animation fluide. L'aventure est prenante grâce à la variété de l'action. Le plus important est de conserver un bon niveau de Karma : augmente quand vous triomphez d'un ennemi mais il diminue si vous n'avez pas un comportement honorable. Si il tombe à zéro, il ne vous reste plus qu'à vous faire hara-kiri. Une aventure passionnante.

Alain Huyghues-Lacour.

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

Marauder

C64, cassette Hewson

Les bords d'oxydés sont entoués sous les sables de la planète Meragaton. Les traces de l'ancienne civilisation qui avait long temps régné sur cette contrée ont disparu, excepté l'arsenal de robots guerriers qui assurent la protection du trésor. C'est avec l'aide d'un véhicule tout terrain armé d'un puissant laser et de bombes désintégrantes que vous pénétrez les défenses automatiques de la planète. Vos agresseurs métalliques sont nombreux et aussi variés que dangereux (tourselles, mobiles, pods mobiles, jet ultra-rapide). Ce jeu s'avère à l'usage d'un affligent classicisme.

Reprenant une trame commune à tous les shoot them-up, il vous suffit de tirer sur tout ce qui bouge et de lâcher de temps en temps une bombe désintégrant pour détruire tous les ennemis des environs. Il faut tenir sous les assauts répétés des



ROLLING SOFTS



ennemis tout en cherchant à vous réapprovisionner en munitions (il existe des bornes dédiées à cet effet). Votre pugnacité est alors récompensée par votre accès au niveau supérieur. Les graphismes de la version C64 sont corrects, sans plus. Les animations et les bruitages sont d'excellente qualité, malheureusement au service d'un jeu quelconque.

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



Version CPC, disquette Hewson

La version CPC diffère de celle du C64, en particulier au niveau des graphismes qui s'avèrent beaucoup moins beaux. Les animations sont elles aussi un ton en dessous (trajectoires saccadées quand votre Marauder se déplace à l'horizontale). L'accompagnement musical est satisfaisant. Ça ne suffit pas à rendre ce jeu intéressant sur cette machine.

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



Spectrum, cassette Hewson

Cette version dispose de graphismes agréables et variés. L'animation est fluide (un petit peu lente) et le scrolling parfaitement régulier. Votre véhicule réagit bien aux impulsions de la manette. Heureusement, car à certains moments, il faut avoir des yeux partout et tirer tous azimuts. Deux types d'accompagnements sonores sont proposés : une entrainante musique sur plusieurs voix, et des bruitages seuls mais aux effets travaillés. Signalons une petite bogue sans grande importance : votre voiture explose juste avant que les missiles ne la touchent. A vous donc de les éviter en conséquence. Une bonne réalisation sur cette machine. (Notice en français.)

Jacques Harbont

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

Major Motion

Amiga, disquette Microdeal

Ce programme, très proche de Spy Hunter,



est l'un des premiers jeux d'action sur ST, voilà bientôt deux ans. Microdeal vient de sortir une nouvelle version sur Amiga, entièrement reprogrammée et améliorée. A bord d'une voiture, à la James Bond, équipée de mitrailleuses, vous forcez à toute allure. D'autres véhicules tentent de vous faire quitter la route et s'ils n'y parviennent pas, un hélicoptère et même un Jet viennent vous bombarder. De temps à autre, un camion apparaît. Vous devez le suivre et monter à bord afin de vous procurer divers équipements, comme des missiles qui vous permettent d'abattre l'hélicoptère, ou de l'huile que vous lâchez derrière vous pour faire déraper vos poursuivants. Mais attention, ne tirez pas sur tout ce qui bouge, certains véhicules ne sont que des passants innocents. Cette nouvelle version est une réussite : les graphismes sont fins, le scrolling vertical aussi rapide que fluide et les effets sonores convaincants. Ce programme est, en fait, le précurseur de Road Blasters. Une excellente reprise.

Alain Huyghues-Lacour.

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

La magie du donjon est dans le regard



Les secrets des maîtres de donjons sont trop bien cachés. Résultat, nombreux sont ceux qui, à peine entrés dans un jeu d'aventure, en ressortent... les pieds devant. Trop souvent le découragement les gagne et, finalement, ils préfèrent retourner à des jeux plus simples d'accès. Tilt, aujourd'hui, lève le coin du voile. Un des mots qui vous permettront de mieux créer vos personnages, de les faire évoluer, bref, d'entrer dans un jeu de rôle avec toutes les chances d'en ressortir... vivant.

Quand on pousse pour la première fois la porte d'un jeu de rôle comme *Dungeon Master*, on ne s'attend pas forcément à tomber dans un dédale semé d'embûches, de monstres agressifs, de pièges mortels et, heureusement, de trésors en pagaille. Où aller, que faire ? Les fans des vrais jeux de rôle, et en particulier de « Donjons et Dragons », ne sont pas déçus, eux. Ils savent que l'on peut, le temps d'une aventure, devenir le héros d'un monde où la magie a oublié d'être une légende... et où les glaciations ont mystérieusement éparpillé une pléiade de « grands monstres » plus abominables les uns que les autres. Alors, forcément, on ne leur fait plus le coup de la clé derrière la grille ou la trappe qui refuse de se fermer. Question d'expérience!



Premier niveau : l'aventure commence

Le profane pousse la porte. Tiens, y'a un couloir derrière (et probablement des tas d'autres choses car le temps de chargement du jeu est impressionnant!) On bouge dans tous les sens et, comme on est en forme gazeuse, on peut même se cogner dans les murs et rebondir. Trêve de plaisanterie : voilà le « Hall of champions », ou le début des affaires sérieuses. Choisissons notre équipe et ressuscitons ceux qui descendront nos héros. C'est là une bonne tête, une fille c'est toujours agréable dans un groupe... Et de quatre : ils sont tous là. En route ! Une pomme par terre !

Qu'est-ce qu'elle fait là ? Il y a donc ici des monstres qui mangent des pommes ! Nous avons fait, mais elle est peut-être empoisonnée. Essayons de la jeter contre le mur. Ça marche, mais la pomme est fichue. Tant pis. On repart. Au bout du couloir, on voit distinctement qu'une dalle est différente des autres. On marche dessus pour voir. Ça déclenche l'ouverture d'une trappe. On recule, la trappe se referme. Enfants ! Mais comment passer ? Il n'y a pas d'autre chemin. Tani pis, on va essayer de descendre dans le trou et de remonter de l'autre côté. En avant. AAAH ! Ça fait mal. Et le magicien est mort. Il n'avait pas assez de points de vie. Un peu faible, ce magicien ! Quelques minutes plus tard, le magicien, grâce aux bienfaits d'un sanctuaire de résurrection, est

de nouveau parmi nous. Il essaie même de lancer un sort, puisqu'on a trouvé un parchemin qui indique comment créer une lumière artificielle. Comment ça, il n'y arrive pas ? Bon, on va allumer une torche. On repart. Le magicien, qui tient la torche, puisqu'il ne sait rien faire d'autre, passe devant pour éclairer le passage. Le couloir tourne. Un monstre ! Une momie ! On lui tape dessus. Mais elle riposte ! Le magicien essaie sa baguette. Sans résultat. Il meurt pour la seconde fois. La torche tombe, on ne voit plus rien.

Fuyons !

Nous laissons le corps du magicien. On reviendra le chercher plus tard. Nous nous réfugions dans un recoin, et le prêtresse essaie de lancer le sort de soin que nous avons appris un second parchemin. Flûte ! Il avait oublié de préparer une fiole vide. Il tombe ! La momie a profité du fait que nous étions occupés pour l'attaquer dans le dos. Plus que deux survivants.

Horreur ! On a oublié de les récupérer après les champions. Tant pis ! Ça y est, la momie est au contact... Je tombe... Le dernier survivant ne retrouvera ni le magicien, ni l'autel de résurrection, ni le sort. Il a évidemment raté sa mission, et il a le choix entre se suicider dans l'honneur ou mourir lacéré par une autre momie. A sa place, qu'auriez-vous fait ?

Rôles à trois dimensions

Le jeu de rôle sur micro existe. *Dungeon Master* n'en est qu'un exemple parmi d'autres. Pourtant, au départ, le jeu de rôle est surtout une affaire humaine. Cinq ou six personnes se réunissent, prennent place autour d'une table. D'un côté s'installe le maître de jeu, qui a créé une histoire — un scénario dont il a prévu toutes les évolutions possibles —, dans laquelle il a

placé des informateurs, des monstres et bien sûr des trésors. L'autre côté de la table est réservé aux joueurs qui incarneront chacun un personnage. Pour créer ce personnage, en début de carrière, quelques jets de dés suffisent. Les points acquis par les lanceurs de dés à 6, 8, 12 faces, ou plus encore vont déterminer les caractéristiques de votre personnage en puissance, bravoure, habileté... L'aventure commence : le maître de jeu décrit une situation, les joueurs réagissent en conséquence, jouant oralement le rôle de leur personnage. Dans les conversations qui s'établissent (avec un marchand, un tenancier d'auberge...), ils utilisent le « je » pour s'exprimer, et l'adjectif ou le colporteur qui leur fait face lui répond par la bouche du maître de jeu. Une véritable conversation s'installe, au cours de laquelle les principaux traits de caractère

des personnages doivent ressortir : cupidité, orgueil, gentillesse, etc. Ça, c'est la partie « rôle », qui fait un peu défaut dans les jeux sur micro, on comprend aisément pourquoi. Il y a aussi la partie « aventure » et là nous ne sommes pas loin de ce que proposent les softs un peu élaborés : déplacements, enquêtes, combats, explorations sont gérés par le maître de jeu, qui prévoit, organise, rompt, un peu moins vite qu'un micro... et triche parfois. L'« erreur » est humaine ! Pour trancher tous les litiges, il dispose des règles : des centaines de pages de détails, de tables perfectionnées, etc. A la fin de l'aventure, les personnages survivants reçoivent un certain nombre de points d'expérience, ce qui leur

permet — après une période d'entraînement — de passer à un niveau de jeu supérieur et d'acquérir de nouvelles connaissances.

Donjons et dragons, le premier jeu de rôle — et de loin le plus populaire —, né en 1974, est l'œuvre d'un Américain, Gary Gygax. Il se déroule dans un univers médiéval-fantastique imaginaire, mais il s'appuie sur une quantité hallucinante de légendes et d'œuvres littéraires. Parmi les plus importants, « Le Seigneur des Anneaux », de J.R.R. Tolkien, et « Les Chevaliers de la Table Ronde ». Prototype idéal du mage selon *Donjons et Dragons*, Merlin l'enchanteur, a sa place dans le livre des Dieux, au même titre que Zeus, Odin... ou Chitlhu (Issu, lui, de l'imaginaire retors de l'écrivain américain Howard Philips Lovecraft au début de ce siècle).

Donjons et Dragons est un joyeux mélange, sans chèque joueur est presque sûr de pouvoir y trouver chaussure à son pied. Actuellement, les règles de ce jeu (plus exactement ses règles avancées) regroupent une douzaine de volumes (dont trois seulement sont traduits). Plus d'un millier de monstres, autant d'objets magiques, des tables de progression pour les personnages qui s'étalent sur une trentaine de niveaux (uniquement pour humanoïdes des nor-



meux car on peut également — pourquoi pas ? — tenter de devenir un dieu... Un monument. Au début des années 80, sentant qu'il y avait un potentiel ludique à exploiter, mais peut-être de manière plus légère, les développeurs *Donjons et Dragons* (dont les règles sont quand même assez indigestes pour un profane), deux Anglais, Steve Jackson et Ian Livingston, ont créé les histoires interactives (reprendre « les Livres dont vous êtes le héros »). Du jeu de rôle simplifié à l'extrême... nettement plus intéressant qu'un banni récit à l'endroit, et un gros succès commercial auprès des 10-15 ans.

Aujourd'hui, il est impossible de dénombrer tous les jeux de rôle existants, certains n'ayant été édité que par des fanzines, et d'autres ayant connu une très brève carrière. En ne s'avancant pas trop, on peut quand même annoncer plusieurs contants, même tant à peu près tous les thèmes possibles : de « Star Wars » à « Indiana Jones », en passant par une bonne cinquantaine de succès édités (dit plus « réalistes ») de *Donjons et Dragons*.

Mais le but d'un jeu est-il vraiment d'être réaliste ? La vie — comme de l'ironie — serait-elle le premier des jeux de rôle ? Intermédiaire au rôle assis, c'est bien. Mais certains joueurs aux ambitions théâtrales, qui se sont peut-être mal remis des batailles de leur enfance, ont voulu prolonger le délire en grandeur nature.

Week-end pluvieux de novembre : une bande de joueurs acharnés investit une forêt de la région parisienne. Boucliers et épées de poubelles, épées en balais, masques monstrueux pour les organisateurs, nuit à la belle étoile avec tour de garde et, bien sûr, attaque surprise à l'aube. Les participants d'un vrai donjon sont réunis avec les sensations en prime. Hélas ! il est assez difficile en France d'obtenir l'autorisation de déambuler dans d'authentiques ruines moyenâgeuses, les municipalités préfèrent généralement les paisibles « Son et lumière » aux sauvages batailles que peuvent se livrer des hordes d'échevités.

De la table à l'écran

Lorsqu'on prend place sur la première fois autour d'une table de jeu de rôle, on a un peu l'impression de débarquer sur la planète Mars. Alors on regarde beaucoup. Déjà on apprend quelques notions évidentes de survie :

l'ordre de marche au sein du groupe, le tour de garde la nuit. On découvre aussi des tactiques de combat, des « trucs » infailibles pour tuer des monstres particuliers. Enfin, parce qu'on vit parfois de belles galères, payant matériel de toutes petites erreurs, on apprend à se mêler de tout. On réfléchit avant d'agir... et on s'aperçoit que la casse se raréfie. D'abord, on ne joue pas l'importe quoi. Les caractéristiques de base du personnage ne sont pas primordiales, elles peuvent être modifiées par le suive. Mais elles sont quand même intimement liées à la survie des aventuriers de bas niveau. Les règles de *Donjons et Dragons* décrivent cinq méthodes de génération de caractéristiques, certaines étant plus avantageuses que d'autres. Dans *Dungeon Master*, on ne tire pas aléatoirement les caractéristiques de ses personnages, mais on choisit au préalable une bonne vingtaine de « candidats ». La prochaine clé

Quelques règles d'or ont fait leurs preuves, autant les suivre...

du succès est évidemment de composer une équipe homogène, contenant autant de « frappeurs » que de jeteurs de sorts, en évitant les individus trop spécialisés. En effet, dans ce jeu on gagne des niveaux en s'exerçant dans une discipline. Un personnage faible en magie au départ peut acquérir des connaissances dans cet art en lançant régulièrement de lancer des sorts de faible puissance. Mais un personnage qui, au départ, n'a pris aucun point de magie ne sera jamais capable de lancer un sort. Mauvaise point ! Enfin, sans tricher tout à fait, il est possible de jouer des personnages plus forts que la moyenne. Il suffit, en début de partie, de les réincarner, au lieu de les ressusciter. Ils conservent leurs caractéristiques et perdent seulement leurs niveaux de départ. Résultat, quand au cours du jeu ils regagnent des niveaux, c'est avec des caractéristiques supérieures.

Dès que l'on se lance dans l'exploration d'un labyrinthe, ou quand on avance en extérieur, il est préférable de rester en ordre de marche : « Ranger » (en extérieur) en tête, afin de repérer d'éventuelles traces avant qu'elles ne soient piétinées par ses petits

camarades, accompagné d'un guerrier ; voleur fermant la marche pour protéger les arrières, jeteurs de sorts (toujours un peu faibles) protégés. Quelques règles d'or ont fait leurs preuves, autant les suivre. Il est aussi essentiel de répartir le matériel de survie entre les joueurs. Les circonstances de l'aventure peuvent les séparer, il est préférable qu'ils possèdent tous de quoi s'éclairer, manger et boire. Dans le même ordre d'idée, mieux vaut se nourrir et se reposer régulièrement, afin d'éviter d'aborder affaibli un combat difficile. Dans *Dungeon Master*, les personnages dorment tous en même temps... Ils sont parfois brutalement réveillés par des monstres en goguette. Dans un véritable jeu de rôle, pour éviter cette mésaventure — parfois mortelle et relativement fréquente —, les aventuriers mettent en place un tour de garde avant de s'endormir. Ils veillent deux par deux, se relevant toutes les deux

ou trois heures. Bien sûr, ils n'installent pas leur camp n'importe où. Dans un souterrain, on a le choix entre dormir dans un cul-de-sac (pour éviter d'être attaqué par le territoire) ou au milieu d'une pièce (pour éviter de se faire coincer sans possibilité de repli). Les deux méthodes se valent. Question de circonstances...

Enfin, terrain de prédilection de la grosse tête du groupe, est un événement quasiment incontournable dans un donjon. Test de logique — « couleur du cheval blanc » — posé par un sphinx retraité, ou simplement phrase sibylline qui finit par empêcher de dormir... les occasions de se creuser la tête sont nombreuses. Un seul précepte : ne pas oublier que la solution est souvent toute simple, et toujours essayer de résoudre une énigme dans son contexte. Témoign, cette cache secrète annoncée par la présence d'un parchemin ainsi libellé : « les petites choses cachent souvent de grands trésors ». En revanche, il est inutile de chercher une signification à tout. Dans un sanctuaire abandonné depuis des millénaires, il est très loche de trouver une torche qui flambe encore, ou simplement un être

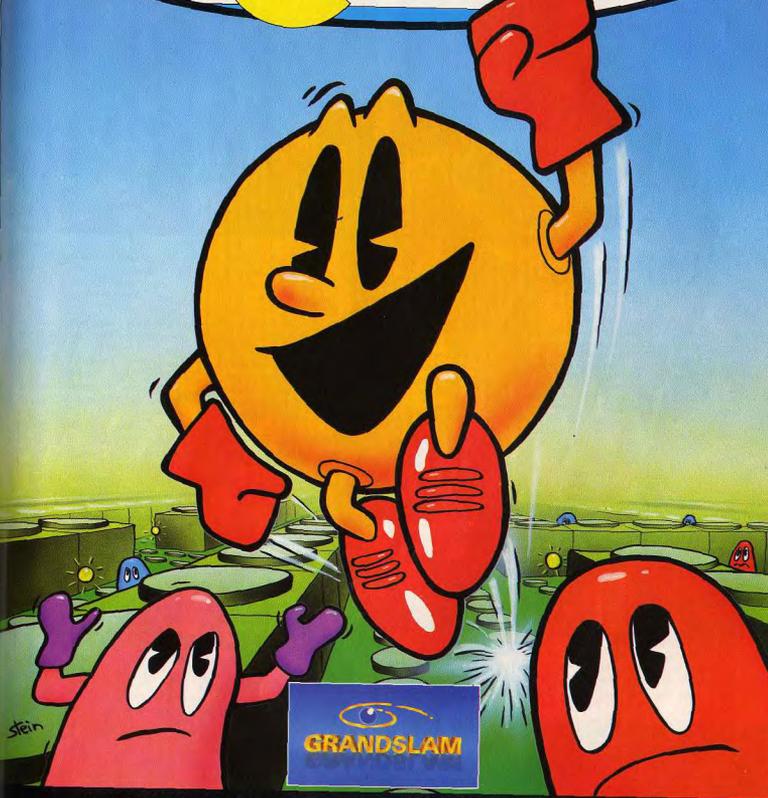
réellement vivant (à moins qu'il ait trouvé un moyen révolutionnaire de renouveler ses provisions!). Dans un souterrain arpenté par diverses équipes d'aventuriers et de monstres plus ou moins humains, la découverte d'une pomme par terre n'a rien d'étrange. Et, comme l'aventurier-cigale, mieux vaut la manger que de l'écraser contre les murs. De même, pas de répugnance : la cuisine de kobold, c'est comestible également !

Dungeon Master est un gigantesque labyrinthe. Et l'exploration d'un labyrinthe ne se fait pas n'importe comment. C'est fastidieux, ça demande un crayon fin, une bonne gomme et une énorme dose de patience, mais ça paye : un des joueurs doit tenir une carte et indiquer la progression du groupe. C'est la meilleure manière de ne pas se perdre et, surtout, de ne rien ratier. Ensuite, ça peut accessoirement indiquer l'emplacement d'un éventuel passage secret... en procédant par élimination, faute de place.

Tous les labyrintes se ressemblent : plus on avance, plus ça devient dangereux et plus on doit se montrer prudent. Une bonne méthode avant de tourner l'angle d'un couloir : jeter un regard de côté avant de s'engager (ça évite pas mal de mauvaises surprises). Second conseil : se retourner fréquemment, car un donjon sort souvent des règles de la logique et l'on peut toujours se faire surprendre par derrière, même si l'on est persuadé d'avoir « nettoyé » le secteur.

Plus on voit les monstres tôt, plus on a de chances de les tuer vite. Il est toujours préférable d'engager un combat à distance, en lançant sorts et projectiles divers (ne pas oublier de récupérer flèches et dagues après un combat : ça peut toujours ressortir). Ensuite, quand une partie des joueurs combat au corps à corps avec le ou les monstres, les archers doivent se calmer : ils ont — selon le sadisme du maître de jeu — un nombre variable de chances de toucher leurs camarades.

Quand la situation est désespérée, mieux vaut fuir... mais pas n'importe comment et surtout en ne se croyant jamais hors de portée. On se retourne, on se prépare à une éventuelle attaque (car les monstres ne sont pas tous des mollusques et certains cherchent à rattraper leurs agresseurs) et on profite ainsi du répit accordé pour se soigner.



© 1987 NAMCO LTD. All rights reserved
 Licensed from Namco
 © 1988 GrandSlam® Entertainment Ltd.
 12-18 Paul Street, LONDON EC2A 4JL.



Screenshots taken from ATARI ST.

Screenshots taken from SPECTRUM

ACTUEL

présence du futur

rogerzelazny

Les 9 princes d'ambre



SCIENCE-FICTION

Ursula Le Guin

L'ULTIME RIVAGE

TERREMER



SCIENCE-FICTION

Michael Moorcock

STORMBRINGER

LE CYCLE D'ELRIC



J.R.R. Tolkien
Bilbo le hobbit



Selon l'intensité du combat, le potentiel de magie des jeteurs de sorts peut avoir beaucoup baissé. Il est donc toujours bien vu d'avoir quelques holos de son d'avance quand on sait les fabricquer... et que l'on peut tout à fait faire avant de dormir.

Dans *Dungeons et Dragons*, tous les monstres ne sont pas sensibles aux mêmes formes d'attaque. Sur des squelettes par exemple, des coups d'épée font moins de dégâts qu'une masse.

De même, certains monstres sont immunisés contre le froid, le chaud, voire l'électricité. Certains n'ont pas d'yeux, les morts-vivants repèrent leurs agresseurs en « sentant » leur énergie vitale... Les sorts de lumière, d'aveuglement, d'invisibilité, d'illusion, etc., ne sont donc d'aucune utilité contre eux. En outre, un être manifestement sans intelligence, voire sans système nerveux (comme un mort-vivant ou, plus simplement, un crustacé géant) ne pourra pas être affecté mentalement : pas de sort de sommeil, pas d'hypnose, pas de domination, etc. On désintègre pas non plus un être immatériel, ainsi il est assez rare de lui faire mal avec une arme classique.

Le piège est un des accessoires favoris des maîtres de donjon, mais il n'y en a quand même pas à chaque coin de couloir ni sur chaque serrure. Dans un endroit habité, aucun piège ne défend la porte de la pièce principale ou de la salle des gardes. De plus, la complexité d'un piège dépend en général des capacités et du niveau intellectuel de celui qui l'a posé. Le brave goliard fera surtout dans le seau en équilibre au-dessus de

la porte, un voleur consciencieux posera des mécanismes un peu partout et piégera naturellement sa bourse (il sait, lui, comme c'est facile de la voler discrètement...). Un magicien lancera des sorts adaptés, faisant davantage confiance à sa science qu'à d'insignifiantes aiguilles empoisonnées. La cupidité, point commun d'un grand nombre d'aventuriers, est parfois sévèrement punie. Les coffres à trésor sont souvent piégés,

être un jeu de rôle médiéval-fantastique, vous pouvez toujours rêver de conduire quelques épisodes hors du commun.

• *Bilbo le Hobbit* et *le Seigneur des Anneaux*, de J.R.R. Tolkien (*Le Livre de Poche*) : Bilbo, un demi-homme ou hobbit, rend visite à l'ignoble Dragon Smaug qui défend, entre autres trésors, un anneau doté de pouvoirs magiques. Bilbo, un peu incertain, le dérobe... sans se douter qu'il

nelles, passer une partie de son temps sur le plan d'Ambré, un univers médiéval-fantastique dont il est un des neuf princes héritiers. Luttes fratricides, magie originale... Une saga que Zelazny poursuit encore et qui comprend déjà sept volumes.

• *Le cycle de Terremar*, d'Ursula Le Guin (Presses Pocket) : enfant, Ged apprend quelques rudiments de magie auprès des sorcières de son village. Un peu présomptueux, il se voit dégrader mage... Il lui faudra une cinquantaine d'années et de nombreux exploits pour y parvenir... avant de livrer l'ultime combat contre le mal.

Trois volumes et une véritable bible de « role-playing » pour les magiciens de D & D.

• *Elric le Nécroneur*, de Michael Moorcock (Presses Pocket) : Elric est le prince héritier des Jeune Royaume, mais il est abnoir et physiquement très faible. Sa puissance, il la tire d'une équipe de nains part dévorer les Terres du Milieu du jour des puissances du mal. Une fabuleuse campagne dans un monde totalement imaginaire, que Tolkien a passé une quinzaine d'années à créer. Pour en mesurer toute la dimension : *Le Silmarillon* (Presses Pocket), l'histoire des Elfes des Terres du Milieu. Un jeu de rôle est directement tiré de cette saga : « J.R.R.T.M. » (le jeu de rôle des Terres du Milieu).

• *Les 9 princes d'Ambré*, de Roger Zelazny (Présence du futur, Denoël) : à notre époque, aux États-Unis, Corwin, même une existence qui serait tout à fait normale s'il ne pouvait, en empruntant d'obscures routes dimension-

Christine Rouques

Parce qu'on vit parfois de belles galères, on apprend à se méfier de tout.

parfois plusieurs fois et beaucoup de « héros » sont morts à la fin d'une aventure, en découvrant leur récompense. De même, certains trésors ne sont qu'illusions, d'autres sont placés à portée de vue, mais à un endroit inaccessible. Enfin — c'est horrible, mais ça arrive — la proximité d'un trésor a une fâcheuse tendance à diminuer la prudence des aventuriers... qui se jettent parfois tête baissée dans un piège pour avancer plus vite. Finalement, la morale est sauve !

Pour en savoir plus

Il est bien évident que *Dungeons et Dragons* n'est pas sorti en kit de l'imagination débordante de Gary Gygax. Il a repris à son compte pratiquement toutes les légendes et traditions populaires (culte des loups-garous, vampires, zombies, etc.) mais s'est aussi énormément inspiré d'auteurs littéraires. Alors, pour mieux visualiser ce que peut

L'Aventure Continue

GAME OVER II

Le Jeu-Video

VOUS VOILA DEVANT UNE NOUVELLE TACHE A REMPLIR...

A L'APPROCHE DE PHANTIS

Il vous faut sauver ARIKOS, le héros de la rébellion contre GREMLA, qui a été fait prisonnier. Vous devez combattre les hordes de kamikazes, esquiver les missiles et éviter les boules de magma incandescent. Une fois que vous entrez dans le cavernes de la planète PHANTIS, il vous faudra vous battre pour vous frayer un passage.

POURSUITE DE LA LUTTE

Après avoir abandonné votre engin spatial, vous capturez un ARIKOS afin de continuer à avancer sur la planète. Vous ne possédez comme arme qu'un poignard pour repousser les habitants. Vous vous battez contre les troupes ennemies. Il vous faudra voler quelques armes et avancer droit devant vous. Rien ne peut vous retenir.

LA PRISON

Vous traversez des marécages, des montagnes et des forêts... avec des ennemis partout. Plus vous avancez et plus le chemin qui mène à la prison est dangereux. Vous serez aux commandes d'un hélicoptère, vous descendrez sur la planète et arriverez à la prison. Sachez qu'elle est très bien gardée. Serrez-vous capable de libérer ARIKOS.

POUR TOUT ACHAT SUR AMSTRAD (cassette et disc) ET COMMODORE 64 (cassette et disc) «GAME OVER» GRATUIT AUSSI DISPONIBLE SUR PC ET ST

DISTRIBUE PAR

1, voie Felix Eboué - 94012 CRETEIL - PARIS - FRANCE
Téléphone: 16 (1) 48 98 98 00

Disponible aussi les

et dans les meilleurs points de vente.

Destroy

Le vaisseau fonçait dans la nuit sidérale. A bord, Alain Huyghues-Lacour. Enfin, ce qu'il en restait Trente-six shoot-them up, c'est beaucoup pour un seul homme. Il avait vaincu, c'était le principal. Jusqu'à la prochaine fois.

Ce rapport a été établi par l'institut intergalactique de recherches historiques, à la suite des importantes découvertes faites sur la planète Terre en cette année 6031. Une commission composée d'un échantillon représentatif des soixante-sept races recensées à ce jour, a pu étudier un stock de disquettes (support de stockage d'informations assez primitif) qui relatent divers épisodes de la première grande guerre de l'espace. Cette découverte est très importante car on ignorait tout de cette lointaine période depuis la destruction, en 4712, de Tiltmag, la planète archives du VII^e Empire. Les premières disquettes semblent remonter à une lointaine époque prés spatiale et font état de conflits internes à la race humaine. Il semblerait que celle-ci, particulièrement guerrière, se battait alors allégrement et que son unification ne s'est faite qu'après la découverte d'ennemis communs dans l'espace.

Alter Burner est indiscutablement l'un des jeux d'arcade les plus marquants de cette année. Plus d'un joueur a craqué quand le patron du café du coin a remplacé son vieux Pacman par ce programme diabolique. Des graphismes et une animation à vous couper le souffle. Adapter une telle merveille sur une console semblait être une



Alter Burner (console Sega).

mission impossible. Pourtant Sega s'en est sorti très honorablement. Vous voyez le Jet décoller du porte-avions et c'est parti ! Vous prenez le contrôle de l'appareil qui vole à toute allure au-dessus de la mer. Les premiers chasseurs ennemis arrivent, vous les abattez avec vos canons et vous éliminez les suivants avec une gerbe de missiles. De l'action, rien que de l'action, les manœuvres de la gâchette vont se régaler. Bien sûr, on est loin de l'extraordinaire réalisation du programme logiciel original, mais ça fonctionne et on se laisse prendre au jeu dès les premières secondes. L'impression de vitesse est convaincante et l'appareil répond à la moindre commande. On se lance dans des loopings époustouflants et la séquence de ravitaillement en vol est spectaculaire. Une conversion réussie. Actuellement ce programme n'est disponible que sur la console Sega mais Activision annonce des conversions sur ST, Amiga, C64, Amstrad, Spectrum et MSX. Nous les attendons avec impatience.

Chopper X est un programme qui vous place aux commandes d'un hélicoptère avec lequel vous partez à l'assaut des troupes ennemies, sur terre comme sur mer. C'est un shoot-them-up très classique (testé sur Atari ST) et on est bien loin de *Thunder Blade*. Vous survolez (lentement) les lignes ennemies en détruisant au passage tanks, canons et bateaux. L'action n'est guère spectaculaire et n'offre rien de bien excitant. Et ce n'est pas la réalisation, très ordinaire, qui relève l'ensemble. Le graphisme est assez pauvre, l'animation lente ; quant aux bruitages, ils frisent le ridicule. *Chopper X* est un petit jeu de série, comme on en a déjà vu des dizaines. Les amateurs de genre y prendront quelque plaisir, le temps des premières parties, mais ils s'en lasseront très vite. C'est le jeu de programme que l'on range au fond de sa boîte de disquettes pour ne plus jamais le ressortir.

Flying Sharks : dans cette conversion du jeu d'arcade de Taito, testé ici sur Amstrad, vous survolez les lignes ennemies à bord d'un avion de chasse. Dès les premiers instants de jeu, il faut s'accrocher pour rester en vie sous le feu des avions, des canons de DCA et des tanks ennemis. Vous disposez de quelques bombes dont il vaut mieux user avec parcimonie et, de temps à autre, des pastilles vous permettent d'augmenter votre armement mais il n'est pas plus facile de progresser pour autant. Heureusement

une option vous permet de reprendre le jeu à partir du niveau atteint lors de la partie précédente, ce qui est très appréciable. Graphismes et animation ne sont guère convaincants et une mauvaise utilisation des couleurs rend souvent la situation confuse. Le jeu d'arcade original n'était pas un chef-d'œuvre et, bien sûr, la conversion s'en ressent. L'action n'est pas assez présente et le niveau de difficulté trop élevé. Un programme peu convaincant. Les versions C64 et Spectrum souffrent des mêmes défauts que la précédente. Un programme aussi difficile que peu intéressant. Durant les deux siècles qui suivent la



Chopper X (ST)

découverte du vol spatial, les Terriens commencent à installer des colonies à travers l'espace. Cette phase d'expansion prend fin après les premières rencontres avec d'autres races qui entreprennent alors la conquête de la Terre. Les quelques vaisseaux dont les Terriens disposaient durent affronter des vagues d'invasisseurs bien supérieures en nombre.

Avec *Vyper* vous devez faire face à une invasion d'aliens déchaînés. C'est un shoot-them-up des plus classiques, du type *Galaxian*. Chaque vague d'invasisseurs surgit à toute vitesse, se déroulant en un mouvement très esthétique, tout en vous noyant sous un déluge de bombes. Pas de stratégie ni d'armes supplémentaires, tout est en affaire de réflexes. A défaut d'originalité, la réalisation fait la différence. Les graphismes sont agréables et variés, l'animation très rapide et la bande sonore



Flying Sharks (PC).



Vyper (Amiga).

convaincante. On se laisse tout de suite prendre au jeu et on en redemande. Ce programme, qui n'est disponible que sur Amiga, est le meilleur *Galaxian* que l'on ait vu sur un micro. Classique mais efficace. **Better Dead Than Alien** est un espace invader qui reprend également les ingrédients de deux autres grands classiques du genre : *Galaxian* et *Asteroids*. Et puis, pour ajouter une touche de modernisme à l'ensemble, il est possible d'augmenter son armement en ramassant des pastilles qui apparaissent lorsque certains envahisseurs sont détruits. Comme vous pouvez en juger, les concepteurs de ce programme pour Atari ST n'ont pas fait beaucoup d'efforts dans le sens de l'originalité.

Quant à la réalisation, elle est honnête sans plus, avec notamment une animation qui est loin d'être un modèle du genre. Et le plus surprenant, c'est que *Better Dead Than Alien* est finalement assez agréable à jouer car les bonnes vieilles recettes fonctionnent encore. C'est un programme avec lequel on

peut passer un bon moment mais que l'on oublie vite. Malgré tout, il présente une originalité. Il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui est assez rare dans ce genre de jeux. La version Amiga est identique à la précédente.



Better Dead Than Alien (ST).

mais la bande sonore est mieux réussie et comporte également des digitalisations. Après avoir difficilement repoussé ces tentatives d'invas, les Terriens ont résolu de consolider leur situation. Dans ce but, ils lanceront des offensives sous azimut contre les bases ennemies. Ces missions ont pour point commun d'être des opérations suicide, car les quel-

ques vaisseaux engagés ne pouvaient prétendre vaincre les forces ennemies bien supérieures en nombre. La mission la plus inégale fut celle de la planète Io, en 2914. Dans le programme **IO**, un vaisseau porteur vous dépose à l'entrée de la base ennemie et tout de suite l'enter se déclenche. Les décors sont magnifiques, mais vous n'aurez pas le temps de profiter du paysage car vous êtes pris sous un tir croisé. En détruisant vos agresseurs, vous obtenez des pastilles que vous pouvez utiliser de deux manières différentes. Si vous les ramassez, cela détruit tous les ennemis présents sur l'écran. Mais si vous tirez dessus, elles augmentent votre puis-

DOSSIER

sance de tir. Ce système original est très intéressant mais oblige souvent à des choix difficiles.

Ce programme est superbement réalisé : excellents graphismes, animation rapide et précise, scrolling horizontal fluide ainsi qu'une parfaite utilisation des couleurs. *IO* est le plus beau shoot-them-up sur *C 64* mais c'est aussi le plus difficile. Lors des premières parties, vous risquez de perdre toutes vos vies en moins d'une minute montrée en main (enfin c'est une image car ce n'est pas le genre de programme dans lequel on peut lâcher le joystick, même pour une seconde). Ensuite, si vous vous entraînez quelques heures au risque d'une *dépression nerveuse*, vous parviendrez sans doute à tenir jusqu'à deux minutes. Un



Sarcophaser (Amiga).

cace vous procure un tir rapide et continu qui a un effet dévastateur sur vos adversaires, hélas pour un temps limité. Mais les petits malins qui sont équipés d'une manette à tir automatique rapide obtiendront le même résultat de façon permanente (comment, c'est de la triche ? C'est juste de l'efficacité et au combat tous les coups sont permis).



IO (C 64).

superbe programme mais seuls les meilleurs découvriront le deuxième niveau... et il y en a quatre. Bonjour le stress !

Sarcophaser s'inspire nettement du célèbre jeu d'arcade *Nemesis*. Ce n'est donc vraiment un jeu original, mais si s'en planifiait 7°C est le premier programme de ce type à voir le jour sur seize bits et c'est une réussite. Secteur après secteur, vous affrontez des escadilles d'aliens déchainés dans des décors agréables et variés. Vos ennemis surgissent de partout, mais heureusement vous collectez des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement de manière substantielle. Il ne suffit pas de tirer à tout va car vos qualités de pilote sont également mises à rude épreuve. En effet, de nombreux obstacles particulièrement vicieux, vous barrent le chemin et il faut être très précis pour vous faire passer en respectant un timing rigoureux. **Sarcophaser** bénéficie d'une réalisation soignée avec d'agréables graphismes, une animation précise et des effets sonores sobres, mais efficaces. L'action est assez difficile mais ne devient jamais frustrante et l'on peut aller un peu plus loin à chaque partie. Pour vraiment progresser, il est conseillé d'utiliser une manette à tir automatique rapide qui vous facilitera la tâche sur *Amiga*.

Sidewinder vous met au commandes d'un vaisseau. Vous survolez les différentes régions d'une planète ennemie soumise à ses défenseurs. De temps à autre, des pastilles apparaissent et vous permettent d'augmenter votre armement. La plus effi-



Sidewinder (Amiga).

Les superbes paysages défilent en un scrolling vertical fluide, mais lorsque vous dirigez votre vaisseau vers l'un des côtés, il s'accompagne également d'un scrolling latéral. C'est du jamais vu dans un jeu de ce type et le programme exploite très bien cette particularité car de nombreuses tourelles de tir ennemies sont disposées sur les côtés de l'écran. L'action passionnante,



XR 35 (Amiga).

est mise en valeur par des effets sonores percussifs. **Sidewinder** est l'un des meilleurs shoot-them-up sur *Amiga* et, ce qui ne gâte rien, le bénéficiaire d'un excellent rapport qualité/rix. *Indispensable*.

Hélas, il n'est pas disponible sur huit bits. La version *ST* est tout aussi passionnante que la précédente, mais la réalisation est sensiblement inférieure : les couleurs sont

nettement moins riches et le déplacement latéral se fait par à-coups, au lieu du scrolling en douceur de l'*Amiga*.

Si vous n'avez peur de rien, **XR 35** est fait pour vous : engagé-vous dans la base spatiale ennemie à bord de votre vaisseau. Tout va de suite, c'est l'enfer. Les défenseurs arrivent sur vous à toute vitesse et par vagues de trois. Ils tirent simultanément, et pour corser le tout vous devez éviter d'entrer en collision avec des structures inégales, silhouettes en haut et en bas de l'écran. Cela ne vous laisse que quelques pixels de marge de manœuvre pour vous tirer d'affaire. Dur, dur ! Seuls des joueurs dotés de nerfs d'acier et de réflexes à toute épreuve dépasseront le second niveau. Et dire qu'il y en a huit !



Xenon (ST).

Ce programme, disponible uniquement sur *Amiga*, est honnêtement réalisé avec de bons graphismes, un excellent scrolling horizontal en parallaxe et une bande sonore de qualité. **XR 35** aurait pu être un très bon shoot-them-up si son niveau de difficulté — un *tiot papélevé* — ne menait pas les joueurs à un état de frustration intense. *Dommage !*

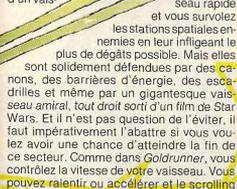
Dans **Xenon** vous partez à l'attaque d'une base ennemie défendue par des bunkers et par toutes sortes de robots. Lorsque vous détruisez les tourelles de tir ennemies, elles laissent apparaître des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement si vous les ramassez. Ce principe d'armement évolutif est désormais classique, mais ce qui est très original dans ce programme, c'est la capacité de votre vaisseau de se transformer à volonté en un tank d'assaut. Selon les obstacles que vous rencontrez, vous avez le choix entre attaquer au sol ou bien dans les airs. À la fin de chaque secteur, un monstre vous attend et le vaincre n'est pas chose facile. Il faut pourtant y parvenir avant de découvrir le niveau suivant. Comme avec *Roadwars*, Melbourne House nous offre une réalisation digne des salles d'arcade. Les graphismes superbes, de la version *Amiga* est identique à la précédente et la bande sonore très réussie. **Xenon** est un jeu difficile et prenant qui vaut surtout par la qualité de sa réalisation.

La version *Amiga* est identique à la précédente : seules les qualités sonores de cette machine mettent encore plus en valeur l'excellente bande qui accompagne le jeu. Pas de versions huit bits, dommage !



Insanity Fight (Amiga).

Avec **Insanity Fight**, vous êtes au commandes d'un vaisseau rapide et vous survolez les stations spatiales ennemies en leur infligeant le plus de dégâts possible. Mais elles sont solidement défendues par des canons, des barrières d'énergie, des sa-



Foundation's Waste (ST).

drilles et même par un gigantesque vaisseau amiral, tout droit sorti d'un film de Star Wars. Et il n'est pas question de l'éviter, il faut impérativement l'abattre si vous voulez avoir une chance d'atteindre la fin de ce secteur. Comme dans *Goldrunner*, vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau. Vous pouvez ralentir ou accélérer et le scrolling

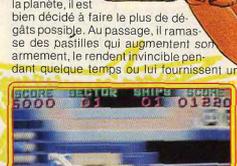
est très rapide et vous survolez les stations spatiales ennemies en leur infligeant le plus de dégâts possible. Mais elles sont solidement défendues par des canons, des barrières d'énergie, des sa-

drilles et même par un gigantesque vaisseau amiral, tout droit sorti d'un film de Star Wars. Et il n'est pas question de l'éviter, il faut impérativement l'abattre si vous voulez avoir une chance d'atteindre la fin de ce secteur. Comme dans *Goldrunner*, vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau. Vous pouvez ralentir ou accélérer et le scrolling



Transmuter (Amiga).

la planète, il est bien décidé à faire le plus de dégâts possible. Au passage, il ramasse des pastilles qui augmentent son armement, le rendant invincible pendant quelques temps ou lui fournissent un



Mission Génocide (ST).

second vaisseau avec lequel il peut faire un tir de barrage des plus efficaces. Les graphismes sont honnêtes et la bande sonore réussie, mais en revanche l'animation est un peu lente et le scrolling vertical est assez maladroit. Surtout, le manque d'originalité et une réalisation assez moyenne, on se laisse facilement prendre au jeu. La principale qualité de ce pro-

gramme repose sur la grande diversité des équipements et aussi sur le fait qu'il suffit de les ramasser pour qu'ils rentrent en fonction sans qu'il soit nécessaire d'activer une touche. Un *homme shoot-them-up*, testé sur *Atari ST*. La version *Amiga* est sensiblement plus rapide que la précédente et le scrolling fluide. Cela rend le jeu plus difficile mais aussi plus excitant.

gramme repose sur la grande diversité des équipements et aussi sur le fait qu'il suffit de les ramasser pour qu'ils rentrent en fonction sans qu'il soit nécessaire d'activer une touche. Un *homme shoot-them-up*, testé sur *Atari ST*. La version *Amiga* est sensiblement plus rapide que la précédente et le scrolling fluide. Cela rend le jeu plus difficile mais aussi plus excitant.



Mission Génocide (ST).

gramme repose sur la grande diversité des équipements et aussi sur le fait qu'il suffit de les ramasser pour qu'ils rentrent en fonction sans qu'il soit nécessaire d'activer une touche. Un *homme shoot-them-up*, testé sur *Atari ST*. La version *Amiga* est sensiblement plus rapide que la précédente et le scrolling fluide. Cela rend le jeu plus difficile mais aussi plus excitant.

gramme repose sur la grande diversité des équipements et aussi sur le fait qu'il suffit de les ramasser pour qu'ils rentrent en fonction sans qu'il soit nécessaire d'activer une touche. Un *homme shoot-them-up*, testé sur *Atari ST*. La version *Amiga* est sensiblement plus rapide que la précédente et le scrolling fluide. Cela rend le jeu plus difficile mais aussi plus excitant.

Transmuter est un shoot-them-up type *Nemesis* pour *XL*, enfin ! Hélas, la réalisation est bien inférieure aux grands softs de l'âge d'or de cette machine, mais l'action est prenante. Vous pénétrez dans le repaire ennemi sous le feu des tourelles disposées sur les parois de la caverne. En détruisant des vagues de vaisseaux, vous pouvez augmenter votre armement ainsi que votre vitesse. Si vous voulez tenir jusqu'à la fin du secteur, vous devez vous procurer un laser au plus vite, ce qui vous permet d'effiler de lourdes pertes à l'ennemi. Et puis, vous serez en meilleure position pour affronter le vaisseau mère qui garde l'entrée du vaisseau suivant. **Transmuter** est un programme assez prenant qui aurait mérité une réalisation plus soignée. Un doute m'assaille. Emporté par ma passion pour le shoot-them-up, je me répands en qualificatifs élogieux. Peut-être suis-je trop indulgent ? Heureusement, il y a **Mission Génocide**. Quel bonheur, enfin un shoot-them-up qui c'est en est un type. Je vais pouvoir distiller mon venin. Commençons par le début : il est laid, les graphismes auraient été jugés moyens sur 8 bits, il y a quelques années. Quant à l'action, il ne se passe vraiment rien d'intéressant, juste de pauvres vaisseaux qui viennent tristement se faire abattre par paquets. Et puis, il y a les effets sonores qui ressemblent à s'y méprendre aux coulements d'un vieil animal malade. En résumé, un programme, testé sur *Atari ST*, ni sous tous les rapports.

Dans **Warhawk**, ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous survolez une planète ennemie en affrontant des escadilles d'Aliens. Il s'agit d'un remake d'un programme sorti sur huit bits voici presque deux ans. Les graphismes ont été améliorés, même s'ils ne sont pas particulièrement impressionnants. Mais en revanche l'animation a beaucoup perdu en rapidité, ce qui lui retire une bonne partie de son

intéret. On retrouve, avec plaisir, l'excellent thème musical de l'ancienne version, mais hélas, il n'est pas mis en avant car il crée de capot les ongles limitées du ST. L'action est fluide (top facile) et les joueurs confirmés risquent de s'ennuyer ferme. Si vous n'êtes pas un entraîné de ce type de programme, vous pourrez passer un bon moment en évitant les sensations trop fortes. Mais sans le stress et une certaine dose de frustration, s'agit-il encore d'un shoot-them-up digne de ce nom ?

N'oublions pas que c'est Sega qui a créé le célèbre Zaxxon en salle d'arcade. Ou'il s'agit bien car le jeu reste l'un des plus grands shoot-them-up de l'histoire du jeu vidéo. Dans ce remake, (Zaxxon 3D pour les consoles Sega), on ne retrouve pas le scrolling en diagonale qui a fait la gloire du programme original, mais une vue en 3D de face. L'utilisation des lunettes 3D donne une impression de relief très satisfaisante.

A l'exception de ces changements, le jeu est construit sur le même schéma que le précédent. Tout d'abord un combat entre les escadilles ennemies dans l'espace, puis on pénètre dans le tunnel pour détruire les installations ennemies. Ensuite, au lieu d'affronter l'énorme robot, vous raparaissez dans l'espace où vous attend le redoutable vaisseau mère. Le nouveau look de Zaxxon est agréable, surtout l'épisode du tunnel qui est assez réussi, mais il faut bien reconnaître que cette nouvelle version n'est pas aussi passionnante que l'originale. On regrettera surtout la lenteur de l'action.

Nemesis 2 est la suite de **Nemesis**, le célèbre jeu d'arcade qui a révolutionné le genre en introduisant le principe de l'armement évolutif. Comme dans le précédent programme, l'action est difficile mais passionnante. L'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit et il faut améliorer son armement au plus vite si l'on veut rester en vie et vraiment progresser. C'est un jeu très riche avec des tas de monstres agressifs et aussi quelques passages secrets. Le principe de ces passages est fréquemment employé dans les programmes japonais où ils apportent vraiment un intérêt supplémentaire au jeu. La réalisation est excellente, avec de bons graphismes, une animation rapide et une bande sonore très réussie. Toutes ces qualités font de **Nemesis** un grand shoot-them-up. Les possesseurs de MSX ont la seule version disponible. Konami nous avait donné un excellent **Nemesis** sur 8 bits (mais sans les passages secrets de la version MSX) alors pourquoi pas **Nemesis II** ? On aimerait bien.

Aux commandes de votre vaisseau vous partez à l'attaque de seize stations spatiales. Vous affrontez les escadilles ennemies et lorsque l'une d'elles est totalement détruite, vous devenez invincible pendant quelques instants. Mais dans **Bedlam** l'essentiel se passe au niveau du sol. Vous survolez sans danger certaines structures, tandis que vous vous écrasez sur d'autres et que les pyramides vous font rebondir

dangereusement. En revanche, si vous survolez les points de téléportation, vous vous retrouverez dans un tableau de bonus, au beau milieu d'une partie de billard. Cette scène intermédiaire est originale, mais elle n'est guère convaincante. La réalisation pour **Amstrad** est inégale, de bons sprites et une animation réussie mais des décors assez pauvres. Ce n'est pas un grand shoot-them-up, mais on se laisse quand même prendre au jeu. Un atout supplémentaire : on peut jouer à deux simultanément. Les versions C 64 et Spectrum sont également de bonne qualité. Un honnête programme, mais il y a beaucoup mieux.

Zybox est un excellent programme tout à fait représentatif d'un type de jeu très popu-

laire en Grande-Bretagne : les « budget games ». Ces jeux présentent la particularité d'être vendus à un prix très modeste. Celui-ci coûte trente francs... en Angleterre. Ne rêvez pas, ces programmes ne sont pas souvent distribués dans notre pays et quand ils le sont, on se retrouve souvent avec un import dont le prix a fait une belle culbute. Certains de ces « budgets » sont d'une grande qualité et entrent facilement bien des concurrents vendus au prix fort. C'est le cas de **Zybox** qui figure toujours en bonne place dans les hit-parades anglais quelques mois après sa sortie.

Équipé d'une combinaison qui vous permet de voler, vous affrontez des escadilles de vaisseaux ennemis tout au long des seize



Warhawk (ST).

mondes qui vous attendent. La destruction de vos adversaires vous permet d'augmenter votre armement. Cinq types d'armes différentes sont disponibles et le choix que vous faites entre elles est très important. C'est là l'une des grandes originalités de ce programme : il n'y en a pas une plus puissante que les autres. Toutes ont leur efficacité maximum suivant le type d'ennemis



Zaxxon 3D (console Sega).

que vous affrontez. Le tir se fait automatiquement et le bouton du joystick sert uniquement à passer d'une arme à une autre. **Zybox** est un programme bien réalisé avec de beaux décors qui bénéficient d'une excellente utilisation des couleurs, ainsi qu'une animation rapide. (Testé sur Commodore 64.)

Dans une galaxie aux confins de l'univers



Nemesis II (M.S.X.).

se trouve un système de cinq planètes qui abrite une très ancienne civilisation. Tel est l'univers de **Salamander**. Soudain les forces de **Salamander** surgissent de nulle part pour se lancer à la conquête de cette civilisation pacifique. Vous êtes le seul espoir de ses habitants et vous partez aux commandes de votre vaisseau combattre l'agresseur. Dans le premier niveau, vous

affrontez l'ennemi dans un astéroïde creusé de cavernes qui défilent en un scrolling horizontal. Puis, dans le second, vous traversez une nuée de météorites pour affronter une redoutable araignée lourdement armée. Cette seconde scène présente un scrolling vertical. Bien d'autres épreuves vous attendent encore et vous n'en triompherez qu'avec beaucoup d'adresse et en augmentant votre armement en cours de mission.

Ce programme est la conversion du jeu d'arcade de Konami qui faisait suite à **Nemesis**, leur précédent hit. L'adaptation est réussie tant pour les excellents graphismes que pour le scénario. C'est l'un des meilleurs shoot-them-up sur C 64.



Bedlam (CPC).

Les amateurs de shoot-them-up sur huit bits se souviennent avec plaisir d'Encounter, un programme qui avait fait sensation à l'époque de sa sortie. Son créateur, Paul Woakes qui entre-temps a réalisé le non moins célèbre **Mercenary**, en a fait cette année un remake sur seize bits. **Backlash**. Le décor en est le même, à bord d'un véhicule de guerre, vous évoluez au milieu d'un écran en 3D en affrontant des soucoupes volantes ennemies qui explosent en projetant des éclats métalliques dans toutes les directions. Dans la première version, il n'y avait qu'un seul type d'adversaires et un missile télégué. (On le retrouve dans **Backlash** ainsi que de nouveaux engins comme un œil d'espion, particulièrement réussi, ainsi que différentes soucoupes qui jettent des gerbes de projectiles, bien difficiles à éviter. L'action, rapide et furieuse est très prenante. On s'y croirait ! La réalisation pour **Atari ST** est magnifique avec une animation rapide et fluide et un effet de 3D saisissant. C'est vraiment du beau travail. Bien sûr, l'action est assez répétitive et ne laisse place à aucune stratégie, mais qu'importe. C'est un jeu d'action pure et les amateurs du genre se régaleront.

Ce programme n'est disponible que sur seize bits. Des versions huit bits avaient été annoncées mais on n'en parle plus actuellement. La version **Amiga** est identique à la précédente, à l'exception de l'extraordinaire qualité des effets sonores qui ajoute beaucoup à l'atmosphère de ce programme évocatoire.

Vous connaissez Jeff Minter ? C'est l'un des plus célèbres programmeurs anglais, reconnaissable à son look bab (cheveux



Zybox (C 64).

long et pull en laine) ainsi qu'à sa passion pour ces droles de bêtes que sont les lamars. Bref, un personnage qui a fait d'excellents programmes sur C 64 et Spectrum. Aussi quelle stupefaction de découvrir son premier jeu sur **Revenge II** est un shoot-them-up, puisque la seule action consiste à tirer sans arrêt, mais on a du mal à le croire. Il y a des chameaux très sim-



Salamander (C 64).

plistes qui sautent mollement sur l'écran en balançant de droles de projectiles sur d'autres animaux tout aussi bizarres. C'est un jeu ça ? Non c'est pas possible, il doit y avoir une erreur. Ou bien alors, si c'est fait exprès, c'est que vraiment on ne comprendra jamais rien à l'humour britannique. Expressions-nous d'oublier cette regrettable erreur de parcours.



Backlash (ST).

Les versions huit bits ne sont guère différentes de la précédente. Passons vite à autre chose avant d'être repris par un fou rire nouveau.

Dans **Mega Apocalypsis**, vous vous envollez pour un long voyage dans l'espace avec un ordre de mission d'une grande simplicité : détruire tout ce qui bouge. Vous devez abattre des escadilles entières d'Aliens

DOSSIER



Revenge II (ST).

déchaînés, mais aussi des météorites et des lunes qui traversent l'écran à toute allure. L'action est trépidante et tout va très vite. Heureusement, au début de chaque vague vous pouvez ramasser toutes sortes d'équipements et même vous procurer des vies supplémentaires.

La rapidité de l'animation, la qualité de la bande sonore et la beauté des graphismes font de ce programme une grande réussite. *Mega Apocalypse* utilise au maximum les possibilités du C64. De plus, il est possible de jouer à deux simultanément. Un shoot-them-up original et impressionnant. La version *Spectrum* est loin de valoir la précédente : l'animation est beaucoup moins rapide, les graphismes pauvres et la bande sonore peu convaincante. Tout ce qui faisait le charme de la version originale a disparu et il ne reste plus grand chose. Dommage.

Après l'excellent *Altair*, Dextro et Garofalo nous offrent encore un shoot-them-up qui ne manque pas d'intérêt : *Trauma*. Vous survolez une planète ennemie en affrontant des Aliens agressifs. Le principal danger ne vient pas tant des escadilles ennemies que des tourilles de tir qui vous noient sous un déluge de feu. Comme c'est maintenant l'usage, vous pouvez améliorer votre armement en cours de mission. Les nouveaux équipements sont assez spectaculaires mais il faut bien reconnaître que leur effi-

ciacité n'est guère convaincante. L'originalité de ce programme repose sur la présence de tunnels qui vous permettent de franchir sans risques certains secteurs, et surtout dans le fait que la partie continue. En effet, lorsque vous êtes touché vous ne perdez pas une vie mais votre niveau d'énergie diminue. *Trauma* présente de bons graphismes ainsi qu'une excellente

animation. Seuls les effets sonores laissent à désirer. Un bon shoot-them-up disponible uniquement sur ST. Les opérations précédentes jouèrent un important rôle dissuasif qui mena l'ensemble des différentes races à signer la paix avec la Terre. Ainsi se créa une fédération qui par la suite donna naissance au premier empire intergalactique qui dura pendant trois siècles. Durant cette période de paix, les Terriens furent néanmoins obligés de livrer quelques combats pour défendre certaines colonies attaquées par des pirates de l'espace.



Trauma (ST).

ne pas descendre trop bas si vous ne voulez pas être détruit par les mines de proximité. Dans un premier temps, vous combattez en surface avant de vous glisser dans une porte spatio-temporelle pour attaquer le repaire de votre ennemi. Le passage dans ces portes demande une grande précision et un timing précis car elles sont protégées par un barrage de mines et il faut vraiment plonger au dernier moment. On se laisse prendre au jeu grâce à la qualité de l'ensemble. Un seul défaut : les commandes de votre vaisseau sont inversées ce qui est assez gênant, lors des premières parties. Un bon programme testé sur *Atari ST* qui préfigurait *Space Racer*.

La version Amiga est identique à la précédente. Des versions *Amstrad* et *PC* sont disponibles. Elles présentent le défaut d'être pauvres en couleurs, mais l'animation est excellente. Dans le programme *Roadwars* rien ne va plus sur les routes qui relient entre elles les colonies ennemies. L'ordinateur de contrôle à été endommagé et la circulation est devenue particulièrement périlleuse. Vous partez dégager la route à bord d'un engin de forme sphérique qui s'ouvre à double canon à laser. Vous foncez à toute allure en faisant feu sur vos obstacles et sur les agresseurs qui vien-



Mach 3 (ST).

nent à votre rencontre. Deux engins aux deux côtés à côté et si vous jouez à deux vous pouvez vous allier pour gagner en efficacité, ou bien vous combattre. En revanche, si vous jouez seul, l'ordinateur contrôle le second véhicule. Considérez-le comme un adversaire car il ne manquera pas une occasion de vous projeter dans le vide. A vous de parvenir avant lui. Ce programme pour Amiga bénéficie d'une réalisation impressionnante : beaux graphismes, animation rapide et fluide, effet de profondeur et de vitesse formidable, tout agrément d'une bande sonore époustouflante. La grande classe ! Un shoot-them-up original, à vous couper le souffle.

La version ST fait pâle figure à côté de la précédente car elle n'a visiblement pas bénéficié du même soin au niveau de la réalisation. Les possesseurs de huit bits n'ont pas été oubliés avec de bonnes versions sur *Spectrum* et *C64*.

Les Xenomorphs, une race extra-terrestre particulièrement agressive, s'était déjà attaqué aux colonies terriennes dans le premier programme. Le reviennent dans ce nouvel épisode — *Sklytox II* — pour s'attaquer à la galaxie toute entière. En tant que meilleur pilote de la fédération, vous avez le choix entre dix missions qui se déroulent à différentes périodes du conflit. Sur l'écran, vous avez une vue d'ensemble en 3D ainsi que votre tableau de bord. Les missions



Roadwars (Amiga).

sont intéressantes et variées, mais hélas, il y a beaucoup de temps morts lorsque vous voyagez dans l'espace avec comme seule occupation d'éviter quelques météorites. Comme toujours avec Electronic Arts, la réalisation est soignée avec de bons graphismes et une excellente animation. L'action est moins frénétique que celle du premier épisode mais le jeu ne manque pas



Sklytox II (C64).

d'atmosphère. Le point fort de ce programme repose sur la grande variété des missions proposées. Un shoot-them-up original et très prenant testé sur *C64*. Une version Amiga devrait arriver très prochainement. Dans *Side Arms*, reprise d'un jeu d'arcade de Capcom, testé sur *Atari ST*, vous défendez une colonne contre des nuées d'envahisseurs. Vos agresseurs sont variés et les armes à votre disposition ne le sont pas moins. En ramassant des « power », vous vous procurez des équipements qui permettent de tirer dans toutes les directions ou d'augmenter votre puissance de feu. Le jeu d'arcade original n'était pas une grande réussite et il en va de même de cette conversion. L'ensemble souffre d'un manque d'originalité et ce n'est pas la réalisation, guère impressionnante, qui relève l'ensemble. Les graphismes sont horribles, sans plus, les effets sonores ordinaires et seule l'animation est vraiment réussie. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais de nombreux autres programmes représentent le même principe, beaucoup mieux. Les versions *C64*, *Amstrad* et *Spectrum* ne sont pas mieux réussies que la précédente et l'intérêt de jeu n'est pas plus au rendez-vous.

Avec *Star Ray*, *Logotron* frappe très fort. Ce shoot-them-up est magnifique : les



Side Arms (ST).

décor sont aussi variés que variés, le scrolling horizontal en parallaxe d'une rapidité impressionnante et les effets sonores convaincants. Une belle réalisation mise au service d'un jeu passionnant. Vous avez pour mission de protéger des robots de forage sur une lointaine colonie. Vous affrontez des vaisseaux ennemis ainsi que toutes sortes de créatures, belles et agressives. Le principe du jeu est très proche de celui de *Defender* avec un radar situé en bas de l'écran qui indique la position de vos agresseurs avec beaucoup de précision. Vague après vague, vous devez éliminer vos adversaires. Il faut faire vite car si vous traînez, de nouvelles créatures dont il est très difficile de se débarrasser apparaissent. Heureusement vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau qui dispose d'une considérable réserve d'accélération, mais vos réflexes trahissent-ils le coup ? Pour compliquer le tout, il n'est pas question de tirer sans cesse sous peine de détruire les icônes qui apparaissent lorsque vous supprimez certains ennemis. Au contraire, il faut absolument les récupérer car les icônes vous procurent des équipements supplémentaires qui vous seront très utiles par la suite. Votre vaisseau est équipé d'un écran protecteur dont la puissance diminue chaque fois que vous êtes touché. Pour le recharger, il faut abattre un vaisseau qui traverse l'écran de l'envers à l'autre et ramas-



Star Ray (Amiga).

ser la capsule, alors éjectée, avant qu'elle ne touche le sol. L'action frénétique et une réalisation irréprochable font de *Star Ray* le meilleur shoot-them-up de l'année. Un must. Seule la version Amiga est disponible actuellement, mais une version ST devrait arriver d'un jour à l'autre. La réalisation a été confiée au grand Steve Bak. Ça pro-

DOSSIER

met ! D'autre part, une version C64 est en cours de développement.

Les deux disquettes suivantes relatent la période dite « Guerre des étoiles ». De 3190 à 3214, des rebelles menés par le légendaire Luke Skywalker combattirent et finirent par vaincre le dernier Empereur. Cette année, nous avons enfin découvert une excellente adaptation pour Atari ST de Star Wars, cet ancien jeu d'arcade que beaucoup considéraient comme l'un des meilleurs. Bien sûr, on ne retrouve pas le plaisir d'être assis dans la cabine avec le manche à balai dans les mains, mais à part ça, tout y est. C'est une adaptation très fidèle du programme original, dans laquelle vous tenez le rôle de Luke Skywalker pendant l'assaut de l'étoile de la mort. Tout d'abord, vous approchez dans l'espace en combattant les vaisseaux ennemis, puis



L'Empire contre-attaque (ST).



Ords (ST).



Return to Genesis (ST).

vous survolez la station de l'Empire avant de vous introduire dans un couloir d'accès et de la détruire d'un tir bien placé selon un timing rigoureux. Ce programme est très bien réalisé avec des graphismes en vecteurs bien animés. Bien sûr, certains n'aiment pas ce type de représentation mais cela respecte l'esprit du jeu original et c'est une réussite. Les amateurs du film en retrouveront l'ambiance et le souffle épique et ils seront particulièrement séduits par la grande qualité de la bande sonore agrémentée de voix digitalisées. Une excellente conversion dont on ne se lassera pas de s'ilôt.



Star Wars (ST).

La version Amiga est pratiquement identique à la précédente. En revanche, les versions tout bits sont d'une qualité assez négligeable. Sur C64, c'est raté et assez confus. La version Spectrum est meilleure. L'Empire contre-attaque est l'adaptation d'un jeu d'arcade peu connu dont le scénario est très proche du second film de cette trilogie. L'action commence sur la planète de glace où se trouve la base secrète rebelle. Votre première mission consiste à détruire les robots de l'Empire avant qu'ils ne signalent l'emplacement de la base à Darth Vader. Ensuite, vous affrontez les robots de guerre de l'Empire, les gigantesques chameaux métalliques, en projetant des câbles dans leurs jambes. Après les avoir retardés le plus possible, on ne reste plus qu'à quitter la planète en affrontant les vaisseaux ennemis dans l'espace. Ensuite vous devez traverser un champ d'astéroïdes. Comme dans le premier épi-

sode. Une fois que vous avez triomphé de toutes ces épreuves vous reprenez le tout avec un niveau de difficulté plus élevé. Ce nouvel épisode s'inscrit dans la continuité du précédent par sa construction. Pas de changements non plus au niveau de la réalisation : perspective en 3D, graphismes en vecteurs et synthèses vocales. On retrouve avec plaisir l'univers de Star Wars, bien que cette suite n'apporte pas grand-chose de nouveau. L'Empire contre-attaque n'est pas aussi réussi que Star Wars, à l'exception du combat contre les chameaux, qui est le point fort de l'action. Contrairement à la version ST le deuxième épisode est mieux réussi que le premier sur C64. Les versions Spectrum, Amstrad et Amiga sont annoncées.

Une nouvelle période de chaos commença après l'affrontement du premier Empire intergalactique. A cette époque, une série d'opérations de sauvetage furent lancées afin de tenter de récupérer des colons ou des races alliées prisonniers sur de lointaines planètes.

Dans Oids, pour Atari ST, vous voyagez de planète en planète afin de libérer les prisonniers d'une race extra-terrestre particu-

lièrement agressive. Au-dessus de la première planète, vous quittez le vaisseau mère à bord d'une navette qui avance par poussées de réacteurs, à la manière d'Asteroids.

Vous partez à la recherche des oïds en détruisant les installations ennemies et les missiles à tête chercheuse qui vous poursuivent. L'essentiel de ce programme repose sur le pilotage, particulièrement délicat, de votre vaisseau qui exige une très grande précision. S'il ne s'agit pas à proprement parler d'un shoot-them-up, le tir n'en tient pas moins un rôle important. Essayez donc de descendre récupérer les oïds sans avoir détruit les bunkers ennemis au préalable. Votre tir doit être particulièrement précis car il faut anéantir les installations sans atteindre les prisonniers qui courent autour d'elles.

Bien que peu spectaculaire, ce programme



Goldrunner II (ST).

bénéficie d'une réalisation soignée. Ce qui n'est pas une surprise lorsqu'on sait qu'elle est l'œuvre de FTL à qui l'on doit le célèbre Dungeon Master. Avec quelque entraînement, on vient à bout sans trop de peine de la première série de planètes mais par la suite c'est une autre paire de manches et il faut faire preuve d'une grande habileté. Un excellent programme qui séduira les amateurs de précision.

La réputation de Steve Bak n'est plus à faire car il est unanimement reconnu comme le meilleur programmeur actuel sur seize bits. L'année dernière il avait frappé un grand coup avec Goldrunner (Tilt d'or 88), le shoot-them-up au scrolling vertical le plus rapide, avec des graphismes dignes des salles d'arcade. Cette année, il s'attaque avec un scrolling horizontal d'une rapidité incroyable, surprenant les connaisseurs qui ne croyaient pas la chose possible sur ST, avec Return to Genesis, testé sur Atari ST. Depuis, personne n'a pu égaler cet exploit, mais ne désespérez pas.

Vous partez à bord de votre vaisseau pour sauver les savants faits prisonniers par de redoutables extra-terrestres. Dans chaque secteur vous foncez à toute allure en affrontant les véritables vaisseaux ennemis qui sont aussi rapides que le vôtre. Lorsque tous les savants sont récupérés, vous passez à la planète suivante. Votre vaisseau n'explode pas lorsqu'il heurte un obstacle mais il rebondit en sens inverse, ce qui est souvent fatal lorsqu'un Alien est à vos trousses. Le point fort de ce programme est une réalisation irréprochable. Le vaisseau

LE NOUVEL HEBDO DE TOUS LES JEUX MICRO QUI VOUS FERA CRAQUER

N° 1
9 NOVEMBRE



N° 1 • 9 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

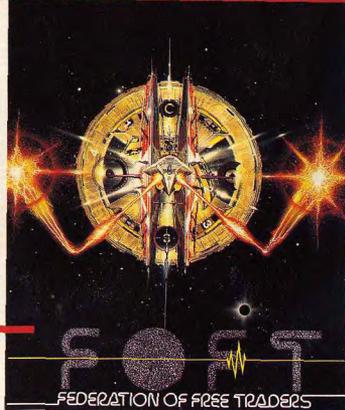
61 TRUCS, ASTUCES, POKES, VIES INFINIES...

GAGNEZ DE 50 à 400 FRANCS

APPRENEZ A PROGRAMMER VOTRE PROPRE JEU

GRAND CONCOURS LORICIELS

LE POSTER DE F.O.F.T.



AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX...etc.

FEDERATION OF FREE TRADERS

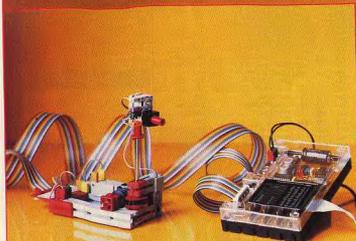
M 3161 - 35. 10.00 F



DOSSIER TOUS LES TRUCS SUR ARKANOID I & II



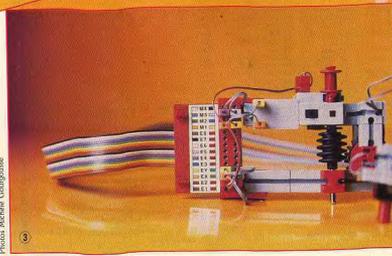
EN VENTE TOF TOUS LES MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



1



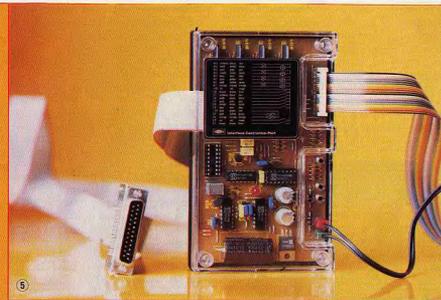
2



3



4



5



6

Computing Experimental, le kit robotique de Fischer Technik change du robot banal. Relié par un câble à un Amstrad, un PC, un C 64, un Atari ST, il est programmable. Rangez votre joystick, prenez un tournevis pour qu'enfin le vice du jeu informatique ait un aspect pratique.

Ne me kit pas

Quand on parle de robots, la première image qui vient aux esprits (intoxiqués de science-fiction) évoque un être mécanique à l'aspect vaguement humain. La ménagère pense Moulinex. Caricaturons : il se meut par saccades, se baisse avec peine et attrape les objets à l'aide des pinces de crabe. Ainsi, le célèbre R2D2 et son complice ZEP30, personnages tout de métal vêtus de la saga « Star Wars » ou Robocop sont des spécimens illustres. La réalité est autre. Les automates utilisés dans l'industrie ressemblent peu aux créatures légendaires du cinéma. Bras articulés, enchevêtrement de câbles, rotors et engrenages figurent parmi les éléments de base de l'automate industriel moyen. On lui demande d'accomplir sans erreur une tâche précise : souder ou tôler, peinture des carrosseries automobiles sur les chaînes de montage, assemblage des pièces mécaniques au micron près, montage des composants électroniques invisibles pour l'œil humain. C'est pourquoi il est doté d'organes sensoriels ultra-performants : capteurs infrarouges, à ultrasons, thermiques, magnétiques, etc. Et les articulations de ses « doigts » ne souffrent jamais de rhumatismes. Sa docilité est sans faille. Il y a quatre ans, un incident défraya la chronique à la centrale nucléaire de Creys-Malville : à la suite d'une fuite du réacteur, les ingénieurs furent contraint d'immerger une paire de robots dans le sodium liquide pour inspecter l'état des soudures de la cuve interne du réacteur.

1. Connexion entre l'interface et le robot.
2. Pièces mécaniques : axe, six ans fin roue dentée, couronne de poulie, écran.
3. Liaison électrique à l'élément mobile.
4. Pièces électriques : photo-résistance, lampe, thermistance, mini-moteur.
5. L'interface se relie au port imprimante.
6. Divers éléments et blocs de montage : supports, plaques, pierres, cornières.

VOS VACANCES CONTINUENT AVEC

MBC



NOUVEAU!



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



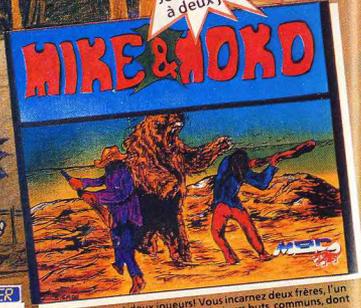
3 ans. Depuis 3 ans, tout se battra pour la liberté. Combien de temps vous perdrez, combien de personnes mourront, et combien de fois serez-vous le dernier.



N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures primé. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE EN TRANS-SYLVANIE pour 2 personnes! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNÉ A CETTE HEURE!!

Le voyage de Jade est d'aider à la création de deux jeux d'aventures sur ordinateur. Il est à lui des jeux d'aventure qui offrent plus de plaisir au joueur par l'exploitation de toutes les possibilités d'un lecteur de disquettes.

PREMIERE!
Jeu d'aventures à deux joueurs



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

IRS CONSEIL 27.08.00.00

Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.



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

Bon de commande. Nom et Adresse :
 Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F K7 150F Jade CPC disk 390F Mission Amstrad disk 240F
 Frozarda Atari ST 290F Amstrad CPC disk 190F . Mike Amstrad disk 250F + 10F de port
 MBC. BP43.5933O HAUTMONT

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :
 TILT 2, rue des Italiens 75009 PARIS

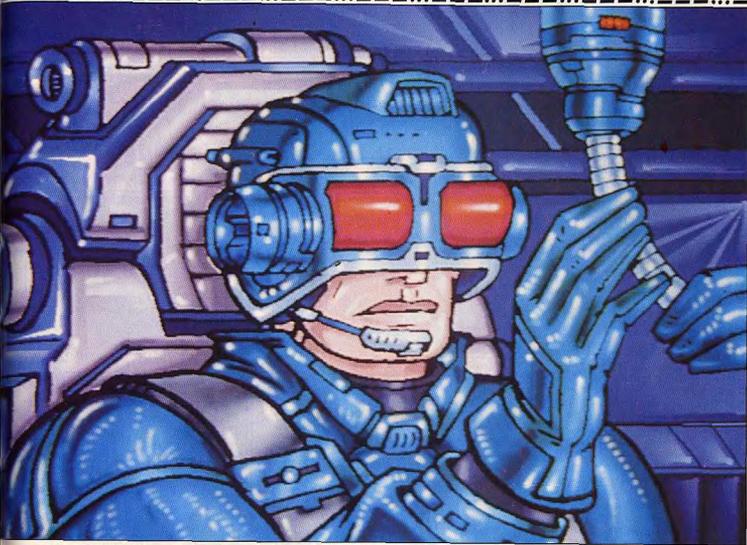
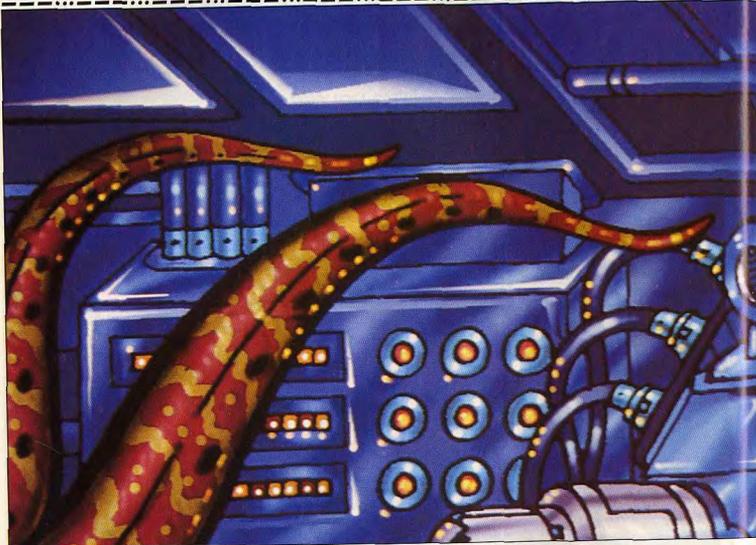
JE DESIRE RECEVOIR **RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITE (frais de port inclus)**
 et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE





The Colony ★

MACINTOSH

Ce produit de Mindscape est un programme d'exception, aussi novateur que le fut Déjà Vu. Il séduira tous les joueurs, y compris les amateurs d'arcade ! C'est le meilleur logiciel Mac de cette année.

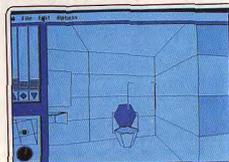
Mindscape. Conception et programmation : David Alan Smith.

Mindscape s'est fait, en quelques années, un nom par une politique résolument axée sur la qualité. Avec Silicon Beach Software, il a produit les meilleurs softs sur Mac. *The Colony* ne fait pas exception à la règle et a tout pour devenir un grand classique. Dans un futur lointain, l'homme a maîtrisé les voyages interstellaux et colonisé des planètes distantes mais n'a toujours pas été confronté à une forme de vie extra-terrestre... jusqu'à aujourd'hui. La colonie Delta, aux confins de l'espace connu, vient de cesser d'émettre, non sans avoir lancé un dernier message de détresse. En tant que shérif de l'espace (?), c'est à vous de vous rendre sur place pour élucider le mystère et sauver d'éventuels survivants. Après un générique somptueux mariant une

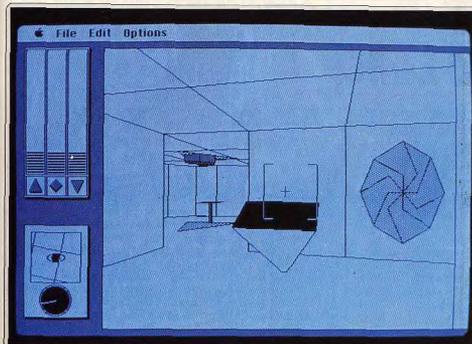
musique répétitive mais très réussie et un ballet d'étoiles proche de celui de *L'Arche du Capitaine Blood*, votre vaisseau se « crashe » sur Delta 5. Désormais, vous ne pouvez plus compter que sur vous-même. Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est surprenant de réalisme : malgré la rapidité de l'animation, les objets sont même représentés avec leurs faces cachées, procurant la sensation d'être réellement dans la place. La vitesse du jeu peut encore être augmentée en optant pour une représentation « fil de fer » semblable à celle d'*Elite* ou de *Mercenary*. Les surprises ne s'arrêtent pas là : un détour vers la console de commandement, un clic sur le bouton de mise à feu des rac-



Out, c'est bien un Mac, là sur le bureau.



Exploration des lieux.



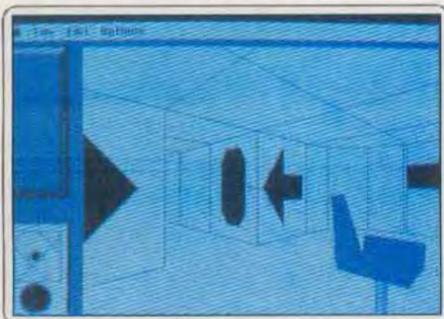
Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est très réaliste.

teurs et le Macintosh vibre d'un vrombissement assourdissant. Car un autre atout de *Colony* est l'importance accordée aux bruitages, fait rare dans un jeu d'aventure. Plus de 500 Ko de bruits digitalisés étonnants accompagnent le jeu : de celui des appareillages les plus sophistiqués à celui d'une chasse d'eau.

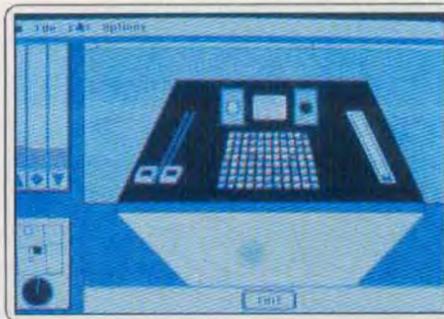
Le résultat déçoit, égalant en qualité (et surpassant nettement en quantité) celui de *Dark Castle*, jusqu'à présent, la référence en la matière. Mais si *Colony* se démarque par une réalisation exceptionnelle, il ne faudrait pas pour autant oublier son scénario solide, qui vous fait aller de surprises en surprises. Vous réveillant enceint par votre vaisseau spatial, vous commencez par vous diriger vers la console de commandement pour lire les dernières informations (peu réjouissantes) de votre ordinateur de bord et mettre un peu de lumière (au sens propre) dans votre vaisseau.

Une poussée sur la commande de réacteur vous apprend l'irréparable : vous êtes coincé ici, apparemment sans espoir de retour. Commencez alors la fouille méthodique de votre vaisseau D.A.S., revêtez une armure de combat qui, joyau de la technologie, inclut même un rayon laser, et composez votre code de sortie (habile système pour décourager les pirates sans avoir à protéger les disquettes contre la copie !).

S.O.S AVENTURE



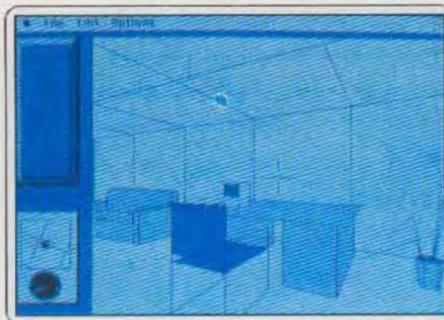
Un décor sobre et inquiétant.



La fameuse console de commande.



Prisonnier d'un vaisseau fantôme ?



Effectuez une fouille méthodique des lieux.

La porte du vaisseau s'ouvre : vous êtes à l'extérieur, confronté à l'inconnu et à un mystère qui n'est pas près de livrer ses secrets. L'exploration de la colonie peut commencer et, pour les plus persévérants, la rencontre avec une forme de vie radicalement différente de la nôtre. Il a fallu cinq ans à Alan Smith, programmeur jusque là spécialisé dans la robotique, pour réaliser ce programme. Le jeu en valait la chandelle : *The Colony* est un programme d'exception, aussi novateur que le fut *Déjà Vu* en son temps et qui pourra même séduire les amateurs d'arcade par sa rapidité, ses bruitages et son système de maniement entièrement à la souris. Ration de ce succès : ce jeu ne prend toute sa dimension que sur les configurations les plus puis-

santes. 512 Ko et un lecteur double face sont nécessaires pour le faire tourner mais les bruitages ne sont accessibles qu'aux possesseurs d'au moins un Méga. Pour éviter les changements continuels de disquettes, un second lecteur 800 Ko ou mieux, un disque dur, s'avère indispensable. Un must et certainement le meilleur logiciel Mac de l'année. (Disponible pour compatibles Mac II. Notice en anglais.)
Olivier Scamps

Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

Heroes of The Lance ★

ATARI ST

Premier jeu de rôle, *Heroes of the Lance*, frappé de la griffe *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR, est un logiciel intéressant malgré une réalisation discutable.

SSI

Frappé de la griffe *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR, voici enfin le dernier produit SSI, si longtemps attendu. D'ailleurs les micromaniques doivent maintenant être vaccinés contre les pénibles attentes, les annonces fracassantes de sorties de super-softs et le non-respect des dates. *Heroes of the Lance* n'a, hélas, pas échappé à cet état de fait. Revenons dans le vif du sujet et voyons ce qu'il y a de captivant dans le scénario. Inspiré de l'histoire de l'univers de Krynn (un jeu de rôle nommé *Dragonlance* de TSR), vous vivez une des plus grandes quêtes des « Compagnons de la Lance ». Son but : sauver Krynn de la maléfique emprise de Takhis, la Reine des Ténèbres.

La légende prétend que seuls les Disques de Mishakal peuvent venir à bout de la terrifiante Reine. Et où se trouvent ces disques, chers lecteurs ? Comment ?... Dans un donjon ? Ah ! écoutez, nous sommes une fois de plus sidérés par votre perspicacité ! Si, si, j'avoue que vous faites fort car les scénarios sont si fertiles en innovations qu'on ne sait jamais ce qu'ils vont inventer ! Donc, va pour le donjon de Khisanth le Dragon, qui se situe dans les ruines de Xak Tsaroth. Le joueur contrôle huit personnages issus de *Dragonlance*. Chacun d'eux possède sa propre personnalité ainsi que des talents particuliers. Leurs professions sont très classiques comme, par exemple, le guerrier, le mage, sans oublier le

voleur. Malgré l'absence de création de personnages, nos huit compagnons ne sont pas démunis d'attributs : force, intelligence, dextérité, etc. Le jeu débute à l'entrée du donjon et on ne voit, à l'écran, qu'un personnage à la fois. La partie inférieure de l'écran vous donne l'état de santé et la position de chaque personnage dans le groupe. Il y en a quatre de front, les autres en retrait. Entièrement gérable au joystick, le personnage-leader peut marcher, courir, sauter, se baisser, se battre à l'arme blanche et lancer des sorts ou des projectiles. Dès que le leader meurt, il est remplacé par le second personnage selon son ordre de placement dans le groupe. Bien entendu, vous pouvez à tout moment



Téléportation du héros avant l'assaut ennemi.



Le magicien du groupe d'aventuriers.



Immobilisation du Bozak Draconian.

changer l'ordre du collectif. Mettez les magiciens à l'arrière de préférence en raison de leur faiblesse en points de vies. Au bout d'un moment, on finit par connaître les points forts ou faibles de chaque personnage. Certains sont physiquement plus puissants mais lents alors que d'autres, moins puissants, sont plus vifs. La première exploration du donjon donne une idée des dangers qui planent sur nos compagnons : fosses, pièges, objets-leurres et monstres en sont les principaux exemples. Les bonnes surprises prennent la forme de parchemins magiques, de potions magiques et lieux magiques (une source régénératrice). Les monstres sont toujours aussi obstinément hos-

les promos

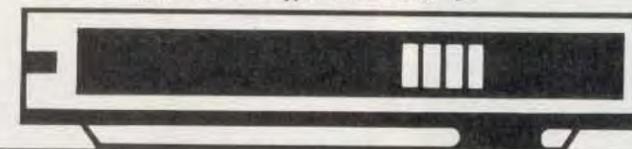
MON ORDINATEUR C'EST MA TV COULEUR.

Avec la formule AMIE : votre ordinateur moniteur couleur + le tuner TV, faites une affaire exceptionnelle et regardez ce qui vous plaît. Vive l'indépendance !

OFFRE SEPARÉE

Vous pouvez acquérir séparément le tuner TV PAL-SECAM AMTV4, 16 chaînes, 3 canaux et prise Péritel. Fonctionne sur tous types d'ordinateurs

1390 F



ATARI

520 STF + MONITEUR COULEUR 1425 + TUNER TELE = 5490 + 1390 = ~~6880~~ F

5990 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR 1425 + TUNER TELE = 7490 + 1390 = ~~8880~~ F

7990 F

AMSTRAD

CPC 6128 COULEUR + TUNER TELE = 3990 + 1390 = ~~5380~~ F

4890 F

AMIGA

500 C + MONITEUR COULEUR 1084 + TUNER TELE = 7290 + 1390 = ~~8680~~ F

7790 F



AMIE

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

TI-59
WELLDONE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____

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

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

CHEQUE CCP CARTE BLEUE
DATE D'EXPIRATION _____
DATE _____ SIGNATURE _____





Un seul personnage du groupe, considéré comme le leader, est visible à l'écran.



Faire ou faire face? Telle est la question.



Des décors un peu décevants.

elles et butés, ils ne connaissent qu'un langage : celui de la violence (à quand un bon jeu de rôle où le dialogue sera aussi important que le combat?). Les monstres à redouter sont doués de pouvoirs magiques comme les Bozak Draconiens. Les combats se déroulent au corps à corps ou à distance. Ce dernier mode est recommandé pour les jets de lances, flèches, sorts magiques. Après chaque combat, vérifiez l'état de santé de votre équipe et servez-vous de vos magiciens pour les guérir. Pour finir, bénissez mille fois celui qui a eu l'idée d'incorporer une option de sauvegarde chaque fois que vous vous faites proprement agouller.

Heroes of The Lance n'est pas un jeu de rôle selon

les auteurs mais on y trouve les principaux ingrédients. Ce jeu de rôle/arcade entièrement graphique et animé déroute à plus d'un titre. Le système basé sur l'utilisation du joystick allié à l'affichage de menus est censé nous faciliter la tâche. C'est discutable. Les décors sont corrects. Son. Mais on aurait préféré une réalisation plus soignée. Les personnages sont assez bien faits, de même que les brutes, mais on regrette la qualité de l'animation. Cela dit, l'intérêt de jeu est indiscutablement présent. Côté originalité, disons que la tentative de faire de l'arcade avec du jeu de rôle (surtout un jeu de rôle TSR) est



Goldmoon est le puissant personnage du groupe.



Découverte d'armes magiques?

intéressante et doit être encouragée. Quelle note donner à ce jeu? Comme Heroes of The Lance est le premier rôle/arcade — et c'est la son mérite —, il échappera à la note moyenne. Espérons que le prochain SSI/TSR sera nettement meilleur. (Disquettes.) Diabolik Buster

Genre	rôle/arcade	14
Intérêt		★ ★
Graphisme		★ ★
Animation		★ ★
Bruitage		★ ★ ★
Prix		★ ★

Rocket Ranger ★

AMIGA

Cinemaware nous propose une nouvelle superproduction mêlant avec bonheur action, aventure et stratégie.

Un excellent jeu au scénario varié et original.

Cinemaware. Scénario : Robert Jacob ; graphismes : Peter Kaminski ; bruitages : Bill Williams et Rob Landeros.

Fidèle à ses habitudes, Cinemaware nous propose une nouvelle superproduction mêlant avec bonheur action, aventure et stratégie. Avant toute chose, signalons que contrairement à ce qu'il affirme, la notice, ce logiciel ne fonctionne qu'avec deux drives. Le thème en est le suivant. En 2040, les nazis dominent le monde tout entier et aucune puissance n'est de force à lutter contre eux. Aussi les savants résistants ont-ils mis sur pied un moyen de défense original. Ils ont créé différents objets indispensables et vous les ont expédiés, à vous qui vivez en 1940, pour que vous soyez à même de contrer l'offensive. La présentation vous plonge tout de suite dans l'ambiance. Vous y voyez Hitler haranguant les foules en une animation digitalisée du meilleur effet, puis l'arrivée des objets expédiés par les savants du

XXI^e siècle dans votre chambre. Vous voici donc promu au grade de Rocket Ranger, sur qui repose l'issue du conflit. Au début du jeu, vous trouvez aux Etats-Unis à Fort Dix. C'est de là que vous pourrez contrôler vos espions, faire le plein de lanarium, le carburant indispensable à vos fusées dorsales et vous informer de l'avancement des travaux de construction de la fusée lunaire. Mais pour l'instant le temps presse. Un Zeppelin vient de capturer à Washington le professeur Otto Barnstorf, scientifique éminent, et sa fille. Il vole trop haut pour la chasse américaine et vous seul êtes en mesure de le rattraper. Commencez par transférer les 23 unités de lanarium indispensables pour vous rendre dans l'Atlantique où se trouve actuellement le Zeppelin. Il faut ensuite

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

Contrôleur d'imprimante pour MO5, T07 et T0770 — 250 F TTC
Câble CI 1439 pour séries MO5, MO6, T07, T09 — 95 F TTC
Câble CI 8020 pour séries MO5, T07, T0770 — 65 F TTC
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 — 415 F TTC

THOMSON MO6-R
Ordinateur sans moniteur
1 310 F TTC

THOMSON PC
Ordinateur complet avec lecteur de disquettes 512 K

THOMSON PC-M
Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome
12" TTL — 3 990 F TTC
Avec moniteur couleur
14" CGA — 5 490 F TTC

THOMSON T08-D
Avec son moniteur couleur haute définition
3 490 F TTC

T08
Ordinateur sans moniteur
1 550 F TTC

MONITEURS THOMSON
Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles — 300 F TTC
Moniteur 14" monochrome ambre, bibréquence pour PC, PCM et compatibles — 750 F TTC
Moniteur couleur CGA, pour PC, PCM et compatibles — 1 950 F TTC
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles — 2 750 F TTC
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles — 1 250 F TTC

SOURIS ET JOYSTICKS
Joystick pour MO6, T07, T09 — 95 F TTC
Souris pour PC, PCM et compatibles — 315 F TTC

LECTEURS DE DISQUETTES THOMSON
Lecteur 5 1/4, 360 K, pour PC et PCM — 950 F TTC
Lecteur 3 1/2, 320 K, pour T09 — 650 F TTC
Lecteur 3 1/2, 640 K, pour MO5, MO6, T07 et T09 — 1 195 F TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour T07 et T0770 — 350 F TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 — 145 F TTC

DISQUE DUR
Carte disque dur
20 Mo 2 990 F TTC
Carte disque dur
32 Mo
3 390 F TTC

DISQUETTES NEUTRES
5 1/4 DD DD - 96 PT
la boîte de 10 30 F
5 1/2 DD DD - 135 PT
la boîte de 10 95 F

PR90-582
Imprimante thermique 40 colonnes
Pour T07 et T0770
Sans Suite 250 F TTC

PR90-055
Imprimante à impactes, 40 colonnes
Pour T07, T08, T09, MO5 et MO6
Coup de Folie 450 F TTC

Quantité Très Limitée
Imprimante 80 colonnes, 120 cps
Pour T08, T08-D, T09, MO5 et MO6
jusqu'à épuisement des stocks 375 F TTC

Le Coin des Bricoleurs
Souris PC vendu dans un étui — 90 F TTC
Crayon optique à réviser pour MO5, MO6, T08 et T09 — 49 F TTC

EXTENSIONS
Extension mémoire pour T08, T08-D et T09 — 195 F TTC
Extension mémoire pour MO5 comprenant lecteur de Quick Disk Drive et logiciel intégré — 265 F TTC

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION		NOMBRE	PRIX
FOURNAIT PORT ET EMBALLAGE		Jusqu'à 5 k	45 F
TOTAL			

Engagement : comptant point à la commande

NOM _____ DATE _____
ADRESSE _____ SIGNATURE _____

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

S.O.S. AVENTURE

Le Tour du monde en 80 jours

Le Tour du monde en 80 jours est la fois en français et sur C64. Est-ce suffisant?



ouverture: type
10: intérêt
***: graphisme
***: animation
***: bruitage
français: langue
B: prix



Mike et Moko
Chacun son rôle dans cette aventure: Mike et Moko se partagent les tâches. A vous de découvrir les règles de jeu.



King Quest I
King Quest arrive sur GS. Retrouvez tous objets magiques à travers cette saga médiévale.



Enchanted Scepters
La quête des sceptres enchantés mène au piment. Même si les possibilités de combat sont plutôt variées.



Ticket to Washington DC
Jouez les détectives dans les rues de Washington, avec une solide culture historique et de bons rudiments linguistiques.



Sierra On Line à la découverte de tous les personnages
Sierra On Line pour Apple II GS.



Sierra On Line à la découverte de tous les personnages
Sierra On Line pour Apple II GS.



Sierra On Line à la découverte de tous les personnages
Sierra On Line pour Apple II GS.

L'adaptation du roman de Jules Verne vous met dans le peau de Passepartout, le valet de Phileas Fogg, huberlière britannique, qui a parié 20 000 livres sterling qu'il accomplirait en quatre-vingts jours le tour de la Terre. La qualité essentielle du programme est d'accepter comme ordre (désormais) de tous les clics ailleurs sur l'écran. Vous n'avez jamais à perdre des heures en attendant des heures de chargement, car il suffit de cliquer sur un bouton pour faire apparaître le personnage. Cette commodité ne saurait faire oublier l'absence de son (sauf au chargement). Des graphismes indigènes de la machine, un style qui accuse clairement son âge, mais qui est à cet égard là le meilleur. Le programme en français est jouable. Il est possible de se déplacer assez rapidement de Londres à Suva, de Suva à Yokohama, etc. Mais, sans doute de ce fait, les indices, cruciaux, vous trouverez plus sûrement grâce à la suite. L'indice consiste à cliquer sur le bouton "F" (Fonction). Les indices, donc, sont plus nombreux d'efforts pour être parcourez de Londres à Londres. J'attends avec curiosité les versions ST, CPC et PC compatibles. (Disquette FII, pour Commodore 64).
Dany Schärer

Ce logiciel d'aventure est très classique. Il a pourtant une particularité: il met en scène deux personnages munis de besoins par deux joueurs. L'écran présente une double fenêtre. Mike et Moko vont lutter tour à tour pour se retrouver et percer le mystère de cet être. Le joueur II a à sa disposition, non pas la même fonction d'arrêt. Le joueur II doit découvrir lui-même les principes syntaxiques du jeu, tout juste aidé par quelques touches directes: « examine », « prends » ou options de sauvegarde. Mike regarde sous son lit, agrandit un passage et se retrouve dans les pièces et couloirs d'une maison. Moko est quant à lui dans les profondeurs de la terre, entouré de pépites d'or. Graphiquement, l'aventure est simple mais plaisante. Les réponses et réactions de l'ordinateur sont parfois criquantes (une touche « maudit », par exemple) tandis qu'il est fort fatiguant (monotonie). Il est comme toujours possible de sauvegarder la partie mais aussi une position ponctuelle afin de mourir plusieurs fois sans crainte un cours de la partie sans avoir à recommencer l'histoire à l'instant. Un soft sans prétention tout l'unique intérêt réside dans le mode deux joueurs. (Disquette MBC pour Amstrad CPC).
Olivier Haeffelinck

Sierra On Line a décidé de transférer toute sa ligne de produits King Quest sur GS. La conversation GS a vraiment enrichi le programme. Les dessins possèdent des couleurs plus nuancées, le passage entre les différents écrans est beaucoup plus rapide et l'interface-utilisateur ajoute un confort appréciable. Le domaine de ce changement est le plus radical demeure la partie sonore. Elle a été particulièrement bien travaillée. King Quest est donc le premier volet d'une saga médiévale devenue maintenant un véritable classique. Vous pouvez à nouveau retrouver les mêmes mystères qui ont été débrouillés au souverain de la région. Son originalité vient du fait que, contrairement à la pléthore de logiciels d'aventure existant sur le même thème, vous devez vous pencher sur la carte pour découvrir ce qu'il s'agit en fait d'un véritable dessin animé dans votre contrôleur le dérogation, le magne rapide d'un géant ou encore la maison d'une sorcière. L'aventure est facile à résoudre puisqu'elle se résume à une collecte d'objets dans un certain ordre et à la résolution d'énigmes simples. (Disquette Sierra On Line pour Apple II GS).
Francis Hermelin

Servez-vous du votre sorcier Elton, vous devez retrouver les quatre sceptres enchantés qui lui sont nécessaires pour repousser les forces du mal. Un scénario peu original, on le voit, qui aurait quand même pu, avec une réalisation efficace, donner un bon soft. Mais le graphisme primaire et grossier, sur de syntaxe assez limitée déteignent qu'on voudrait se lancer dans l'aventure. Après avoir parcouru le château et s'être promené dans le jardin, on s'ennuie ferme! Le jeu pourtant n'est pas totalement dénué de qualités. Ainsi, le vaste champ d'exploration (environ 200 localisations), les possibilités de combat plus riches pour ce jeu d'aventure (il est même possible de choisir entre coup de pied et coups de poing) et les bruitages digitalisés (œuvre du programmeur des célèbres cris de Dark Castle) valent un peu le niveau. Ces quelques atouts à l'exception de deux scénarios seulement pour découvrir l'identité d'un illustre personnage américain. A partir d'un premier écran, vous parcourez les lieux du village, à des monuments. Il vous faut impérativement le visiter afin de recueillir d'autres indices. Le programme vous fournit des renseignements sur chaque édifice, l'histoire de la ville. Le joueur méprisait peut-être à l'aide d'indices, progresser rapidement quand il choisit judicieusement les lieux de ses investigations. A l'intérieur des bâtiments, une quête tour à tour intéressante se présente. De brèves réponses sont données à un indice supplémentaire. Graphiquement moyen, ce logiciel ne séduira que les inconditionnels (habituels) du genre et les amateurs de l'histoire des États-Unis. (Disquette Blue Lotus Software pour PC et compatibles).
Dany Boulaock

les prix

- UNITES CENTRALES ET CONFIGURATIONS**
- A 500 C12 Ko RAM + lecteur 3 1/2" + souris 4490 F
 - A 500 C 4 500 + moniteur couleur 1084 7290 F
 - A 2000 1 Ko RAM + lecteur 3 1/2" + souris 11590 F
 - A 2000 C 4 2000 + moniteur couleur 1084 14790 F

- PÉRIPHERIQUES**
- Des produits testés, le plus grand choix.
- LECTEURS**
- 3 1/2" interne A 1200 1690 F
 - 5 1/4" externe A 1100 1390 F
 - 5 1/4" ext. + affichage 1790 F
 - 5 1/4" ext. + affichage 1790 F
- MONITEURS**
- Mitsubishi HR A 2024 NC 2900 F
 - Colefax HR 1084 S 2990 F
 - Colefax HR 2080 4490 F
 - Colefax mini synchr. 7490 F
- EXTENSION**
- 512 Ko interne A 100 1490 F
 - 2 Mo externe 610 1700 F
 - 1.5 Mo int. sans mémoire 210 F
 - 2 Mo interne A 2052/2 6510 F
- DISQUES DURS**
- 2 Mo externe - cont. AMIGA A 200 6990 F
 - 2 Mo 200 interne - cont. P.A. 3292/PC 3300 4590 F
 - 20 Mo interne - cont. AMIGA A 2072A 2090 6150 F
- MULTILECTEURS**
- PC XT + lecteur 5 1/4 A 2082 5600 F
 - PC AT + lecteur 3 1/2 A 2082 5600 F
- GRAPHIQUE/VIDEO**
- Diagnum 9990 F
 - Frame grabber 4000 F
 - Filtre électronique 2690 F
- IMPRIMANTES**
- CITIZEN 120 D 1850 F
 - LSR 120 D 2790 F
 - MSR 120 D 4590 F
 - STAR 10 L 2490 F
 - LC 10 couleur 2950 F
- ANSTRAD**
- DMF 3160 2290 F
 - DMF 4000 3795 F
 - DMF 5000 3790 F
- EPSON**
- LX 800 2690 F

le choix AMIGA LE PRO.

LES LOGICIELS
Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète: 3615 AMIE

- Paris: 11, av. des Voltaire 75013 PARIS
Tel: (1) 43 57 48 20. Matro: République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tel: 91 42 50 42
Occasions et SAV: 2, rue Rompon 75013 PARIS
Tel: (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF: LE DÉFI!

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

NOUVEAUTES

- PC: Romi Kartes 290 F
- Space Hunter 99 F
- High King 90 F
- Endless Zone 290 F
- Viwan 230 F
- Gamma Command 290 F
- California Games 260 F
- Platoon 260 F
- Ultima IV 280 F
- Actes 6/8 Blood 295 F
- Summer Olympiad 220 F

les services

* 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre!
* un SAV complet et intégré
* facilités de paiement: 4 mensualités sans intérêt ou crédit CTEG immédiat, acceptons les cartes Amex et Plus!
* la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale!
* le service spécial collectivities.
* Amé Daniele (1) 43 57 48 20
* vous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F

3615 amie
Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

LES LIVRES

Anastazy Computing	45 F	Intellion	350 F
Amigadisc	249 F	Langage Machine	190 F
Hardware Réf. Manuel	295 F	Kommander Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	190 F		
Amigodocs Manual	249 F		
Amigodocs Référence	149 F		
Amigodocs	45 F		
Bien Débuter Amiga	195 F		
Gifs pour Amiga	195 F		

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75013 PARIS

NON	DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
ADRESSE				
VILLE				
CODE POSTAL				
TITLE				
MON ORDINATEUR				
FRAIS ENVOI				
* POSTE 25/TRANSPORT 40 F				
<input type="checkbox"/> OROQUE	<input type="checkbox"/> EXP	<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE	TOTAL	
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS				
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.				
DATE				SIGNATURE

SA'S AVENTURE

Maintenant, peut-on se poser sur ce fameux poit rouge ?

DIDIER
Nombreux sont les lecteurs de Tili qui subissent encore des problèmes insurmontables dans **Bard's Tale** (super jeu, et si vous êtes l'un, vous ne pouvez pas sortir du quatrième donjon « Kylearan's tower » car le tuyau d'André (Til n° 53), qui dit qu'il faut répondre « sinitser » à la « magic mouth » (2N° 125) puis aller en (6N; 1E), inutilisable.
En répondant « stone game » à la « magic mouth » (10N; 13E), mon équipe est téléportée en (8N; 9E) et reste enfermée dans un véritable labyrinthe sans pouvoir s'approcher de la fameuse porte qui s'ouvrira en (6N; 1E). Il semble qu'il soit impossible d'aller en (6N; 1E).

En réponse à Jamesson (Til n° 57) : Pour **Parceik** (n° 57), dans le Temple de **Quantik**, pour prendre l'angle d'or, ne posez le jétiche dans la deuxième statue du dieu du temple, allume la couronne, prends la statue du dieu de la vie qui apparaît et pose-la sur la deuxième statue l'angle d'or. Tu peux alors le prendre. L'ételle sur le sol est en fait un pentacle de téléportation. Lorsque tu va à l'angle, sois-le au centre de l'ételle, et là... Il paraît qu'il y a dans la forêt une cachette de l'oracle, accessible à partir de la cache. Est-ce vrai ? Si oui, comment y aller ? Dans **Demonia**, des pokés, par piété, des pokés, je n'en peux plus. Sur le ST, dans **Bubble Bobble**, essayez un peu les touches de fonction pendant le jeu, vous verrez... Comment utiliser le bouclier contre Néron dans **Barbarian** (Pagnossy) ? Cherchez renseignements pour **Star Trek**. Merci.

FABRICE
Je vous envoie ma méthode de décollage. Utilisez le **Leviator de Flight Simulator II** sur Atari ST.
1. Sortez les volets à fond.
2. Amorcez la gouverne de profondeur à 2.5 graduations vers le haut.
3. Mettez les gaz à fond et ne touchez plus rien. L'avion décolle tout seul. Vous pouvez avoir le décollage même si la pilote automatique et sélectionnent une altitude très faible (ex : 10 ft). Ensuite, vous vous placez en mode spot (vue arrière) et vous décollez comme à l'habitude. Dès le décollage, rentrez le train et les volets. Maintenez regardé le paysage, vous passerez au ras du pont rouge. Vous n'avez ni passé au-dessous). Mais attention, juste après le point, virez au repère de l'altitude (n oubliez pas d'enlever la pilote automatique) car il y a des montagnes en vue.

vous et... je vous laisse découvrir. Petite précision : essayez tout les scénarios possibles car il faut une certaine identité. Ensuite, allez à Cannes, au bar. A gauche de l'écran, à côté des tables, il y a une personne qui vend des montres : ne vous en souciez pas. Par contre à droite de l'écran, vous voyez à droite de l'écran, vous voyez vraiment à droite (ça déboude un peu de l'image bien qu'on ne le voie pas), il y a le patron du bar. A vrai dire, je ne sais plus s'il faut se servir du colt ou du visa, mais dans l'ordre, il faut essayer les deux. surtout, ne vous dégoûtez pas en traind, vous vous lézardez plus, il faut (50 DOOR) et (PRESS BUTTON). Demandez si vous êtes encore bloqué. Vous êtes presque à la fin. A moi maintenant... Dans **Même les pommes de terre** ont des yeux, j'arrive à la cabane mais elle est fermée. Que faire ? J'ai essayé essaye de neutraliser la sentinelle, mais elle me répond : vous êtes trop téméraire. Comment faire ? Dans **Le mur de Berlin** va sauter, comment acheter le po de peinture ? A quel serin-14 après ? Dans **L'entraînement**, où se trouve le ticket de métro ? Dans **Le crime du parking**, comment trouver le magnéto ? Dans **Hulk**, comment sortir du niveau ? Comment ouvrir la porte ? A quel serin-14 après ?

AMSTRAVENTURIER
Si vous êtes patients et que vous possédez **Gaunil II** (Amstrad CPC), vous pouvez parcourir tous les tableaux ; il vous suffit juste de les faire « mort » d'un personnage, d'appuyer sur L plusieurs fois ; il réapparaît avec 2000 points de vie. Ainsi, si les deux personnages ne meurent pas en même temps, vous pouvez jouer jusqu'au bout ! Quelques conseils : si vous ne pouvez pas atteindre l'étalon, attendez 30 secondes sans tirer et les murs bleus s'écroulent. Mais s'il n'y a pas de murs bleus, attendez environ trois minutes sans tirer (patience) et il vous les murs deviendront des entrées. Enfin, je signale qu'au premier niveau existe une entrée numérotée 6 qui m'a permis d'atteindre au niveau 6. Faut y accéder, entre dans la porte occupée par les fantômes, puis continuez un peu plus loin et vous trouverez l'achèvement.

Dans Garfield, pour sortir de la machine, j'ai utilisé le levier de démarrage. Puis, pour ouvrir la porte de la chaudière, il faut dans le nord la ville de misterien le chien contre le mur (pas facile).

MEDOR ET SON CPC
Dans **Wonder Boy**, au deuxième niveau, je suis coincé par un épéc de truc qui ressemble à un ressort et que j'arrive pas à le passer. Help! Comment faire dans **Western** ? Comment faire la vache ? Enfin comment faire dans **World Games** pour rouler sur le tron sans tomber ? Pour ceux qui auraient des problèmes dans **Platoon**, pour passer la jungle : faites un plan, cela vous aidera beaucoup. Dans **World Soccer**, pour gagner sans penalties, faites une pause quand l'adversaire a frappé la balle plus met-

Dans **Out Run**, j'aimerais obtenir un pake pour un temps illimité. Dans **Barbarian**, si vous voulez arriver à la fin, tuez met avec le coup de pied. C'est long mais efficace.

NICO, L'AUTOMATEUR SOLITAIRE
Saluez les illitres ! Pour Frédéric et David (n° 57), dans **Maqueterie** et **Joys armé**, dans le **Metal Tunnel** : tuez le serpent (Drog Strikel) que tu trouves dans le Repère. Houssez la serpente n'en fera qu'une bouchée. Prends la boîte et les boucles d'oreilles, tu vas au nord, fais (50 DOOR) et (PRESS BUTTON). Demandez si vous êtes encore bloqué. Vous êtes presque à la fin. A moi maintenant... Dans **Même les pommes de terre** ont des yeux, j'arrive à la cabane mais elle est fermée. Que faire ? J'ai essayé essaye de neutraliser la sentinelle, mais elle me répond : vous êtes trop téméraire. Comment faire ? Dans **Le mur de Berlin** va sauter, comment acheter le po de peinture ? A quel serin-14 après ? Dans **L'entraînement**, où se trouve le ticket de métro ? Dans **Le crime du parking**, comment trouver le magnéto ? Dans **Hulk**, comment sortir du niveau ? Comment ouvrir la porte ? A quel serin-14 après ?

FRED
Je vous donne quelques trucs : Séga : **Big-Bell** : 1^{er} niveau, attendez que votre adversaire ait fini ses attaques pour frapper. 2^e niveau : essayez les deux premiers projectiles, puis matraquez votre adversaire sans cesse. 3^e niveau : faites un grand saut pour esquiver le première attaque du sumo puis frappez-le. Attention à ses écra-sements. 4^e niveau : placez-vous à l'extrême gauche de l'écran, puis n'arrêtez pas de frapper des coups de pied. Votre adversaire recevra un coup puis esquiver le second avant de vous en donner un. A la fin, vous gagnerez. **World Soccer** : pour gagner sans penalties, faites une pause quand l'adversaire a frappé la balle plus met-

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 312 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DD	3490 F
520 STF COULEUR SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DD	4490 F
1040 STF 1040 STF - moniteur basse et résolution mono, SM 12	5990 F
1040 STF 1040 STF - moniteur basse et résolution couleur, SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM - 1 lecteur 3 1/2 DD	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM - 1 lecteur 3 1/2 DD	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le meilleur choix.

LECTEURS	1700 F	Camlin HV 720	3350 F
3 1/2 externe SM 314	1290 F	Officer SCHNEIDER	950 F
3 1/2 externe CUMANA 1950 F		Zoom COSMAR	4450 F
5 1/4 externe CUMANA 1400 F		Starr KOHN	1800 F
MONITEURS	2490 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Amstrad SAM 124	1490 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Couleur SE 1425	2490 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Monochrome G3	NC	Handy Scanner 2 gris	3990 F
Multimédia basse et haute résolution	6990 F	GRAPHIQUE	
EXTENSIONX	NC	Scanner CANON A4	11560 F
1040 Ko pour 320 STF	3390 F	Telle graph. CRP A4	4490 F
1040 Ko pour 1040 STF	3390 F	Telle graph. CRP A3	6490 F
2 Mo externe SM 205	4490 F	Telle mat. MAGNUS A3	10990 F
2 Mo interne SUPRA	NC	INTERFACES	
2 Mo externe EDIMAN	NC	16 sorties logiques	500 F
EMULATEURS		4 sorties analogiques	700 F
MIC ALDIN	2490 F	8 sorties analogiques	550 F
PC/XT	790 F	4 sorties vidéo	650 F
Digitalizer REALISER	1790 F	1 sortie analog.	250 F
Digitalizer PRO 67	2870 F	Free float	350 F
Garbur video GET 30	3900 F	Interconnexion menu couleur	250 F
Colorizer PRO GSI 1000	3200 F	Interface 4 ports	250 F
Goodek PCL	2000 F	ST RPN	690 F
File électronique	790 F	Par sonal designer	790 F

IMPRIIMANTES

CITIZEN	1850 F	LC 24	4900 F
ESP 10	2790 F	ANSTRAD	
MSP 15	4590 F	DWF 3160	2290 F
STAR	2490 F	MDP 4007	3995 F
LC 10 couleur	2490 F	LS 3500	3990 F
		LS 3500	3990 F
		LS 3500	2490 F

les promos

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ 5490 + 1390 = 6880 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ 7490 + 1390 = 8880 F

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ 5490 + 1390 = 6880 F 5990 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ 7490 + 1390 = 8880 F 7990 F

AME

le choix

ACCESSOIRES

MANETES	60 F	Moniteur	80 F
Quick slot turbo	135 F	Imprimante	80 F
110 slots	110 F	RANGEMENT	45 F
110 slots 1/2	155 F	100 slots 1/2	35 F
Professional	155 F	100 slots 1/4	40 F
UCM command	285 F	50 slots 1/2	90 F
PROTECTION (housses)	100 F	50 slots 1/4	90 F
Telle plastique)	70 F	100 slots 1/2	125 F
		100 slots 1/4	125 F

CONSOUMMABLES

DISQUETTES	DISQUETTES
3" 1/2 SFD	5" 1/4 DFDD
PAR 100 = 89 F	PAR 100 = 100 F
PAR 100 = 85 F	PAR 100 = 90 F
	PAR 100 = 350 F

10% de produit en plus

sur promos

EXCLUSIF: LE DÉFI

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES** POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

les logiciels

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

COMPTON	1950 F	22 Rough	490 F
Compta Jodel	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MANSUIT	1550 F	CAO 3D	380 F
COMPTON DE FICHEIRS	PAO	FLIGHT OF FICHIER S	1900 F
Datamat	375 F	Flair Street Editor	1900 F
Superbase	500 F	Publishing Partner	770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR		EDUCATIFS	
K Spread	600 F	A la découverte de la vie	210 F
Calcom 2	875 F	Bas de jeu 1 ^{er} terme	226 F
VIP Professionnel	2050 F	Bas de jeu 2 ^e terme	226 F
TREITEMENT DE TEXTE		Bas de jeu 3 ^e terme	226 F
Backer font	725 F	Bas math (C) 1 ^{er} terme	226 F
Sigman II	1475 F	Bas math (C) 2 ^e terme	226 F
Réducteur	480 F	Baléote ou plus	210 F
UTILITAIRES		de Big Ben	210 F
PC Ohio	760 F	Baléote ultra plus	210 F
PC 286	318 F	Encyclopédie	221 F
K Smith 2	295 F	Engage A Munich	210 F
MUSIC	2475 F	Engage B Munich	210 F
Sigman II	1475 F	Engage C Munich	210 F
NOUVEAUTES		Engage D Munich	210 F
ET Track	2475 F	Engage E Munich	210 F
Americ Cms. set	2475 F	Engage F Munich	210 F
Amiga Animator	315 F	Engage G Munich	210 F
LANGAGES		Engage H Munich	210 F
GFA Basic 3.0	325 F	Engage I Munich	210 F
Interpreteur C	325 F	Engage J Munich	210 F
LEJEU		Engage K Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage L Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage M Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage N Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage O Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage P Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage Q Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage R Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage S Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage T Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage U Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage V Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage W Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage X Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage Y Munich	210 F
Amiga	490 F	Engage Z Munich	210 F

les livres

Bien débiter sur ST	129 F	la vie de l'ITA	150 F
Bien débiter SUPERBASE	149 F	la vie de l'ist World	299 F
C sur Atari ST	165 F	la vie de l'Am	299 F
Developper en C	299 F	la vie de l'Am Basic	199 F
De Base au 3D	149 F	l'histoire d'un disque dur	149 F
Graphismes en 3D	199 F	l'histoire d'un disque dur	149 F
Graphismes et sons	149 F	l'histoire d'un disque dur	149 F
la vie de l'ATA	149 F	l'histoire d'un disque dur	149 F
la langue morte	149 F	l'histoire d'un disque dur	149 F

S.O.S AVENTURE

tez le joystick dans la bonne direction pour arrêter la brique.
Mégaris : pour échapper aux bombes. Regardez où elles tombent car elles explosent toutes au même endroit. Utilisez les coups de pied contre les skins. Pour vaincre Monks, attendez qu'il se rapproche de vous pour lui donner un coup de pied en sautant.

PHIL DEAN JONES

Je désireux quelques renseignements sur **Mégaris en série** : où trouver Suzanne Delmaré et Graf Von Oube en pour leur second témoignage ? Les indices : 3, 5, 7, 12, 13, 15, 16, 18, 21, 23, 24, 26 heure + co-ordonnées? Le 21 est chez Macomber, mais où habite-t-il?

Chez qui est le parchemin dont parle Dickson ? (coordonnées) ? Comment trouver le code du coffre de Letac, ou quel est-il ? (pour Thomson M06) ; quelles sont les coordonnées de tous les niveaux ? Que veut dire le parchemin de l'arbre de la prison (VDENM10.DOECH...)? Où est le Triangle 049 ? Quelle est la traduction de la sténo ?

LAURENT

Pour Amigalogram, n° 57, dans **Tale**, pour tuer le géant de cristal dans la Kyleoran's Tower I faut la cristal absolu que l'on trouve au premier niveau du Castle en 0 nord. 19

01. Jamson, n° 57, dans **Shadogate**, tu trouveras le spectre in faisant brûler la momie contenue dans un sarcophage. Dans **The Pawn**, tu te débarrasses du snouman en ayant le nezou, troué dans une souche d'arbre et en faisant : open pouch, get red, meli snouman with red. Pour casser le papier wall de la salle au papier peint, tu dois avoir la trouet trouvée au châtillon et faire : tape paper wall with troué. Dans **Jinxter**, berner le tauréen te permettra d'aller dans le cabinet sans avoir à passer par les barbed green village et de plus cela te donnera cinq points. Qui aura ne quitter au green village ? Chez le boulanger ?

ANTHONY DE SANTES

- Pour Amstrad CPC
- Nemesis**
- 20 REM NEMESIS4
 - 40 REM
 - 50 ENT-1,1,9,1
 - 60 ENT-3,2,-6,1,2,6,1
 - 70 ENT-5,1,-2,1
 - 80 ENV 1,2,-1,2
 - 90 ENT 3,2,3,1,3,2,1
 - 100 ENV 5,2,-1,1
 - 110 ENT 7,10,-1,5,30,0,1

- 10,1,10
- 120 ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5
- 0,2
- 130 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1,-7,5
- 140 ENT -8,5,0,1,2,-1,1,2,1,1
- 150 MODE 2 : INPUT "YI es Infimies (Y/N) : " ; AS:IF UPPER\$(A\$)="Y" THEN P

- Commando**
- 10 REM **COMMANDO*
 - 20 REM *****
 - 30 MODE I:MEMORY &S BFF
 - 40 INPUT "VIES INFINI ES (O/N) ; AS:IF UPPER\$(A\$)<>" THEN A=1
 - 50 INPUT "PASSER LA ZONE APRES LA MORT (O/N) ; AS:IF UPPER\$(A\$)<>" THEN B=1
 - 60 MODE I
 - 70 LOCATE 8,1:PRINT "NSERER LA CASSETTE : LOCATE 10,2:PRINT "E T APPUYER SUR UNE T OUCHE"
 - 80 WHILE INKEY\$="" : WEND
 - 90 LOAD "COM1"
 - 100 FOR n=50 TO 100 : POKE n,9B4A+500,0 POKE n,9B5A+500,0
 - 230 FOR I=0 TO 24 : REA D A\$: POKE C+O00+I,VA L (A\$+"A\$):NEXT:POKE &226,0:CALL C00
 - 240 DATA 21,26,21,11,27,2,1,AE,1,ED,B0,21,DC 5,1,1,EB,3,1,0,AB,ED,B0,C,3,C,95

- Green Beret**
- 10 "GREEN BERET
 - 40 MEMORY &6FPF
 - 50 LOAD "DATAO.BIN", &7000
 - 60 POKE &7160,&80
 - 50 ENT-1,1,9,1
 - 70 POKE &7160,&BE
 - 80 X=&BB80
 - 90 READ A,
 - 100 IF A\$="XX" THEN I
 - 40
 - 110 POKE X,VAL("&+A \$")

MLM 3D

- 10 "MLM 3D
 - 20 OPENOUT "Q" MEMO RY &3E7
 - 30 LOAD "mlm",&3E8
 - 40 POKE &27FA,0:CALL &3E8
- Game Over**
- 10 "GAME OVER I (255 VIES ET GRENADES)

- 20 OPENOUT "X" MEMO RY &532-1:CLOSEOUT
- 40 CALL "GOI.BIN"
- 50 POKE 1552,255
- 60 POKE 1562,255
- 70 AS="GOI.BIN":ERA, @A\$
- 80 SAVE "GOI.BIN",B, &532,&80A,&80

- Commando**
- 10 "GAME OVER 2
 - 20 OPENOUT "X" MEMO RY &532-1:CLOSEOUT
 - 40 LOAD "GO2.BIN"
 - 50 POKE 1542,255
 - 60 POKE 1552,255
 - 70 AS="GO2.BIN":ERA, @A\$
 - 80 SAVE "GOI.BIN",B, &532,&80A,&80

- Green Beret**
- 10 "GREEN BERET
 - 40 MEMORY &6FPF
 - 50 LOAD "DATAO.BIN", &7000
 - 60 POKE &7160,&80
 - 50 ENT-1,1,9,1
 - 70 POKE &7160,&BE
 - 80 X=&BB80
 - 90 READ A,
 - 100 IF A\$="XX" THEN I
 - 40
 - 110 POKE X,VAL("&+A \$")

MLM 3D

- 10 "MLM 3D
 - 20 OPENOUT "Q" MEMO RY &3E7
 - 30 LOAD "mlm",&3E8
 - 40 POKE &27FA,0:CALL &3E8
- Game Over**
- 10 "GAME OVER I (255 VIES ET GRENADES)

- Commando**
- 10 "GAME OVER 2
 - 20 OPENOUT "X" MEMO RY &532-1:CLOSEOUT
 - 40 LOAD "GO2.BIN"
 - 50 POKE 1542,255
 - 60 POKE 1552,255
 - 70 AS="GO2.BIN":ERA, @A\$
 - 80 SAVE "GOI.BIN",B, &532,&80A,&80

Pour Stanley (n° 55), dans **Cobra**, le manuscrit Ingrid n'est pas caché, qu'il faut le découvrir. Attention, tous les coups qu'Ingrid prend diminuent d'autant la force de Cobra (attention aux coups de tête). Pour Fabrice (n° 55), dans **Street Hawk**, on ne peut pas tourner dans d'autres rues, il faut suivre l'ordinateur de temps pour arriver à l'heure exacte du hold-up et là descendre les trois voleurs.

Ei pour **Theatre Europe**, le code pour envoyer les fusées nucléaires est « soleil noir + ou + midnight sun ».

Pour Franck, le **Spectromonique**, (n° 54), dans **Death Wish 3**, il faut se mettre devant une ponce et appuyer sur enter ou return.

Pour Steve (n° 52) pour **Bactron**, quand tu touches sur les microbes, tu ne les détruis pas, tu ne les immobilises qu'un court instant.

Pour Christophe (n° 51), pour détruire le gardien au niveau 5 (ou dernier niveau), il faut lui donner davantage de coups qu'il a omis de gardiens. La fonction se trouve juste après le gardien (dans l'accessoire).

Pour Cécile (n° 51), pour **Commando**, quand la grande porte s'ouvre, il faut descendre les soldats (jusqu'à dernier) puis la porte s'ouvre. Tu entres et passes au second niveau.

Pour Sylvain (n° 51), pour **Orpheus**, il faut le pousser dans l'eau puis à ton tour la sauter.

Dans **Infiltrator**, dans la première partie, les ennemis sont: Harmish, Seth, Madjes, Gismo, Whipple, Geoff, Dweezil. Les ennemis sont: Buzk, Komie, Rombou, Rattie, Scum, Weeslie.

Pour Amstrad CPC:

Dans **Sentinel**, quel est vos codes :

AMSTRAD

UNITES CENTRALES

CPC 464 lecteur k7 moniteur couleur	1990 F
CPC 464 C lecteur k7 moniteur couleur	2990* F
CPC 4128 lecteur disk moniteur monochrome	2990 F
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur	3990 F

PERIPHERIQUES

Des produits tests, le plus grand choix.

LECTEURS	980 F
Cassette	290 F
Disquette 001	1990 F
Disquette 03	1500 F
EXTENSIONES	
64 Ko RAM DiTronics	1990 F
256 Ko RAM	990 F
256 Ko 5.25 disk	990 F
GRAPHIQUE	
Tablette graphique II	990 F
Crayon optique DART 484	350 F
Crayon optique DART 4128	690 F
Source AMX	690 F
VIDEO	
Digitalizer VIDI	990 F
Unité	1350 F
Ligne 140	1390 F
Ligne 140 avec télécop	1690 F
Crayon optique DART 4128	130 F
AUDIO	
Synthétiseur vocal	540 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F
DMP 2120 D	1850 F

LOGICIELS

UTILITAIRES	200/250 F
Administration Assemblage	195/295 F
Calcoman	2990 F
Dans	2995 F
Dictionnaire	690 F
Le Solution	7990 F
Sopranette	2990 F
Spécial	105/135 F
Text	109/169 F
EDUCATIFS	
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Enigme à Paris	150/200 F
Espace et satellite	170/200 F
France	170/200 F
France CA	170/200 F
Jeux	92/149 F
CP/C	170/200 F
Géométrie	170/200 F
Le monde	170/200 F
Maths 2 cycle	200/250 F
Maths 3 cycle	170/200 F
Maths 4	170/200 F
Maths 5	170/200 F
Maths 6	170/200 F
Maths 7	170/200 F
Maths CE	170/200 F

AMIE COMMODE LE PRO.

PARIS 11 et 16, bd Voltaire 75011 PARIS
 Tél. : (1) 43 57 50 42
 MARSEILLE 69 cours Lieuveaud 13006 MARSEILLE
 Tél. : (1) 43 57 82 05
 Occasions et SAV 2, rue Kampon 75011 PARIS
 Tél. : (1) 43 57 82 05
 Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

0% de produit en plus

sauf primes

les prix le choix

à les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
 Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
 2, rue Kampon 75011 PARIS.
 (1) 43 57 82 05.

à les services

2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
 un 64K compatible et intégré
 facilités de paiement: 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat, acceptons les cartes Amex et Plurival
 la reprise de votre vieux ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale*
 la service spécial collectivité.

AMIE Daniele (1) 43 57 48 20
 *sans réserve d'acceptation du dossier "M" de plus de 4000 F

3615 amie

Plus de 3000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme ultime pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

à les livres

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M 128	149 F
Langage machine tome 2	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Livre du 1520/571	129 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Superette 64/128	149 F	Peaks et jokes	129 F
Swift 128	149 F	Trucs et astuces	249 F

à les promos

4890 F

à les promos

COMMODE C 64 + LECTEUR 1570 3760 F

2490 F

.15,1,0,1,15,1,0
 .15,1,0,1,15,1,0
 Data 1,0,1,14,1,0,1,14,1
 .0,1,14,1,0,1,14,1,0
 .1,14,1,0,1,14
 Data 1,13,1,0,1,13,1,0
 .1,13,1,0,1,13,1,0
 .1,13,1,0,1,13,1,0,1,12
 Data 1,0,1,12,1,0,1,12
 .1,0,1,12,1,0,1,12
 Data 12,10
 Data 99,99
 *
 5: #
 Data 2,0,1,17,6,0,1,17,2,0 #
 Data 5,0,2,15,5,0 #
 Data 12,10
 Data 5,0,2,11,5,0 #
 Data 1,0,1,15,1,0,1,5,1
 .0,2,11,1,0,1,15
 .1,0,1,15,1,0
 Data 1,15,1,0,1,15,1,0
 4,15,1,0,1,15,1,0,1,15 #
 Data 5,0,2,14,5,0 #
 Data 2,13,2,12,1,13,2
 14,1,13,2,12,2,13 #
 Data 99,99
 *
 6: #
 Data 12,0,12,0 #
 Data 1,0,4,15,2,23,4,15,1,0 #
 Data 1,0,1,15,8,14,1,15,1,0 #
 Data 1,0,2,15,6,0,2,15,1,0 #
 Data 1,0,2,15,2,0,2,16
 2,0,2,15,1,0 #
 Data 1,0,2,15,6,0,2,15,1,0 #
 Data 1,0,10,15,1,0 #
 Data 99,99
 *
 7: #
 Data 1,21,2,0,6,12,2,0,1,21 #
 Data 3,0,1,12,4,10,1,12,3,0 #
 Data 3,0,1,12,1,10,2
 .16,1,10,1,12,3,0 #
 Data 3,0,1,12,4,10,1,12,3,0 #
 Data 3,0,6,12,3,0 #
 Data 3,0,6,13,3,0 #
 Data 2,0,8,15,2,0 #
 Data 12,11 #
 Data 99,99
 *
 8: #
 Data 12,0,12,0 #
 Data 12,14 #
 Data 1,0,5,16,5,17,1,0 #
 Data 2,0,8,12,2,0 #
 Data 3,0,6,11,3,0 #
 Data 4,0,4,10,4,0 #
 Data 5,0,2,15,5,0 #

Data 99,99 #
 * #
 9: #
 Data 1,14,1,0,1,15,1,0
 1,0,2,19,1,0,1,10
 .1,15,1,0,1,14
 Data 1,0,1,14,1,0,1,10,4
 .0,1,10,1,0,1,14,1,0
 Data 1,15,1,0,1,14,1
 10,4,0,1,10,1,14,1,0,1,13 #
 Data 1,0,1,13,1,0,1,10
 4,0,1,10,1,0,1,13,1,0 #
 Data 1,12,1,0,1,13,1,0
 4,0,1,10,1,13,1,0,1,12 #
 Data 1,0,1,12,1,0,1,10,4
 .0,1,10,1,0,1,12,1,0 #
 Data 1,11,1,0,1,12,1,10
 4,0,1,10,1,12,1,0,1,11 #
 Data 1,0,1,11,1,0,1,10,1
 20,2,0,1,20,1,10,1,0,1,11,1,0 #
 Data 99,99 #
 *
 10: #
 Data 1,18,1,15,8,0,1,15,1,18 #
 Data 2,15,8,0,2,15 #
 Data 4,10,1,15,2,10,1,15,4,10 #
 Data 3,10,2,15,1,10,1
 .15,1,23,1,15,3,10 #
 Data 4,10,1,15,1,10,1,15
 .1,10,1,15,3,10 #
 Data 4,10,1,15,1,10,1,15,1
 .10,1,15,3,10 #
 Data 4,10,1,15,1,10,1,15
 .1,10,1,15,3,10 #
 Data 4,10,1,15,2,10,1,15,4,10 #
 Data 99,99 #
 * #
 11: #
 Data 12,15 #
 Data 12,14 #
 Data 1,18,1,12,1,11
 .1,12,1,11,1,12,1
 .11,1,12,1,11,1,12,1,11,1,18 #
 Data 1,12,1,11,1,12
 .1,11,1,12,1,11,1
 .12,1,11,1,12,1,11,1,12,1,11 #
 Data 12,0 #
 Data 1,0,1,13,1,17,1,13
 .1,0,1,13,1,21,1,13
 .1,0,1,19,1,17,1,13 #
 Data 1,0,1,13,1,0,1,13
 .1,0,1,13,1,0,1,13
 .1,0,1,13,1,0,1,13 #
 .1,0,1,13,1,0,1,13 #
 .1,0,1,13,1,0,1,13 #
 .1,0,1,13,1,0,1,13 #
 .13,1,0,1,13,1,0,1,13 #
 Data 99,99 #
 * #
 12: #
 Data 12,13 #

Data 1,13,10,0,1,13 #
 Data 1,13,4,0,2,15,4,0,1,13 #
 Data 1,13,3,0,4,15,3,0,1,13 #
 Data 1,13,2,0,2,15,2
 .18,2,15,2,0,1,13 #
 Data 1,13,3,0,4,17,3,0,1,13 #
 Data 1,13,4,0,2,15,4,0,1,13 #
 Data 1,13,10,0,1,13 #
 Data 99,99 #
 * #
 13: #
 Data 1,13,3,0,2,16,2,17,3,0,1,13 #
 * #
 Data 1,12,1,11,8,0,1,11,1,12 #
 Data 1,11,2,1,10,1,11,4
 .0,1,11,2,10,1,11 #
 Data 2,10,1,11,1,12,1
 .13,2,12,1,13,1,12,1,11,2,10 #
 Data 1,10,1,11,1,12,1
 .13,1,12,2,1,1,12,1,13,1,12,1,11,1,10 #
 * #
 Data 1,11,1,12,1,13,1
 .12,4,0,1,12,1,13,1,12,1,11 #
 Data 1,12,1,13,8,0,1,13,1,12 #
 Data 1,22,10,0,1,22 #
 Data 99,99 #
 * #
 14: #
 Data 1,18,4,0,2,17,4,0,1,18 #
 Data 12,12 #
 Data 12,0 #
 Data 2,0,10,13 #
 Data 12,0 #
 Data 10,14,2,0 #
 Data 12,0 #
 Data 2,0,10,15 #
 Data 99,99 #
 * #
 15: #
 Data 12,0 #
 Data 5,15,2,0,5,15 #
 Data 5,15,2,0,5,15 #
 Data 2,15,1,16,2,15,2
 .0,2,15,1,16,2,15,2
 Data 2,15,1,18,2,15,2
 .0,2,15,1,18,2,15,2 #
 Data 5,15,2,0,5,15 #
 Data 5,15,2,0,5,15 #
 Data 12,0 #
 Data 99,99 #
 * #
 16: #
 Data 1,14,1,0,1,15,1
 .10,1,0,1,22,1,22
 .1,0,1,10,1,15,1,0,1,14 #
 Data 1,0,1,14,1,0,1,14 #
 4,0,1,10,1,14,1,0 #
 Data 1,13,1,0,1,14,1,10
 4,0,1,10,1,14,1,0,1,13 #
 Data 1,0,1,13,1,0,1,10,4
 * #
 Color 9
 Box 250,0,319,199 #

.0,1,10,1,0,1,13,1,0 #
 Data 1,12,1,0,1,13,1,10
 4,0,1,10,1,13,1,0,1,12 #
 Data 1,0,1,12,1,0,1,10
 4,0,1,10,1,0,1,12,1,10
 Data 1,11,1,10,1,12,1,10
 4,0,1,10,1,12,1,0,1,11 #
 Data 1,0,1,11,1,10,1,10
 .1,17,2,0,1,17,1
 .10,1,0,1,11,1,0 #
 Data 99,99 #
 * #
 17: #
 Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0 #
 Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0 #
 Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0 #
 Data 2,0,1,19,1,16,2,0,1
 .20,1,17,2,0,1,19,1,16 #
 Data 2,0,1,16,1,19,2,0
 .1,17,1,20,2,0,1,16,1,19 #
 Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0 #
 Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0 #
 Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0 #
 Data 99,99 #
 * #
 18: #
 Data 5,0,1,20,1,20,5,0 #
 Data 3,14,6,0,3,14 #
 Data 3,19,6,0,3,19 #
 Data 1,15,1,18,1,15
 .6,0,1,15,1,18,1,15 #
 Data 3,17,6,0,3,17 #
 Data 3,13,6,0,3,13 #
 Data 5,13,2,12,5,13 #
 Data 12,0 #
 Data 99,99 #
 * #
 19: #
 Data 1,18,10,0,1,18 #
 Data 12,0 #
 Data 1,0,2,11,6,15,2,11,1,0 #
 Data 3,11,6,15,3,11 #
 Data 3,11,6,15,3,11 #
 Data 1,0,2,11,6,15,2,11,1,0 #
 Data 12,0,12,0 #
 Data 99,99 #
 * #
 20: #
 Data 15,23,5,15,12
 .15,12,15,12,15,3
 .17,6,15,3,17,12
 .15,12,15,1,22,4
 .15,2,21,4,15,2,22 #
 Data 99,99 #
 * #
 ***** dessine la partie droite

Color 8 #
 Box 251,1,318,198 #
 Color 3 #
 Box 252,2,317,197 #
 Color 8 #
 Box 253,3,316,196 #
 Color 9 #
 Box 254,4,315,195 #
 Get 250,1,319,5,Paroi\$ #
 Defext 1,1,0,6 #
 Text 256,12,"SCORE" #
 Print At(33,3),"000000" #
 Put 250,25,Paroi\$ #
 Line 254,24,315,24 #
 Get 250,24,319,29,Paroi\$ #
 Defext 13,1,0,6 #
 Text 256,35,"ENERGIE" #
 Put 250,49,Paroi\$ #
 Color 13 #
 Box 256,39,314,46 #
 For F=258 To 258+E #
 Line F,41,F,44 #
 Next F #
 Defext 10,1,0,6 #
 Text 256,61,"SALLE" #
 Put 250,74,Paroi\$ #
 Level\$=Str\$(Level) #
 Level2\$="" #
 For F=1 To Len(Level\$) #
 Level2\$=Level2\$+Chr\$(Asc(Mid\$(Level\$,F,1))-32) #
 Next F #
 For F=1 To 3-Len(Level2\$) #
 Level2\$=Chr\$(16)+Level2\$ #
 Next F #
 Defext 10,0,0,6 #
 Text 256,71," "+Level2\$ #
 Defext 11,1,0,6 #
 Text 256,86,"RECORDS" #
 Defext 11,0,0,4 #
 For F=100 To 172 Step 8 #
 Text
 260,F,50,Rec2\$(F-(100)/8)+1 #
 Next F #
 Put 250,176,Paroi\$ #
 Defext 8,0,0,6 #
 Text 256,190,"???" #
 Defext 10,0,0,6 #
 Text 274,190,"ATARI" #
 * #
 ***** init. les variables pour 1
 tableau ***** #
 X=100 #
 Y=100 #
 Yb2=100 #
 Xb2=100 #
 Xr=140 #
 Xr2=140 #
 Px=Maxi #

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
 Tél.: (1) 43 57 48 20. Métro: République
 MARSEILLE 69 cours Lieutaud 13006 MARSEILLE
 Tél.: 91 22 50 12
 Occasions et SAV: 2, rue Rampon 75011 PARIS
 Tél.: (1) 43 57 82 05
 Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

les occasions

REVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
 Plus de 500 ordinateurs et périphériques
 dans notre magasin spécial occasions:
 2, rue Rampon 75011 PARIS.
 (1) 43 57 82 05.

COMMODORE +

Commodore 4	250 F
Commodore 64	450 F
Commodore 128	800 F
Commodore 128 D	1800 F
Lecteur 1541	550 F
Lecteur 1570	550 F
Lecteur 1571	1450 F
Imprimante MPS 801	350 F
Imprimante MPS 803	450 F
Imprimante MPS 1000	800 F
Moniteur couleur 40 C	1000 F
Moniteur couleur 80 C	1400 F
Moniteur monochrome	400 F
Amiga 1000	3500 F
Moniteur 1081	1800 F
PC XT 10 série I	2800 F
PC XT 20 série I	4200 F

AMSTRAD

Amstrad CPC 464 monochrome	1000 F
Amstrad CPC 464 C couleur	2000 F
Amstrad CPC 6128 monochrome	2200 F
Amstrad CPC 6128 C couleur	3200 F
Lecteur DDI	1000 F
Imprimante DMP 2000	1000 F
Amstrad PCW 8256	2500 F
PC 1512 SD monochrome	3200 F
PC 1512 HD monochrome	5200 F

ATARI ST

ATARI 520 STF	2000 F
ATARI 1040 STF	3200 F
Imprimantes diverses à partir de	400 F

SESAME

If Adlong=5 罣
Adlong=0 罣
Swap Raq2\$,Raq\$ 罣

Endif 罣
Adspeed=0 罣
Extra=False 罣
Extra2=False 罣
Ncupas=False 罣

Return 罣
' 罣
' 罣
Procedure Jeu 罣
Deb2: 罣
If Int(Sc/1000) Mod 2=0 And
Sc>1995 罣

Gosub Adv 罣
If
((Sc/1000)-Int(Sc/1000))*1000>98罣

Put Xadv,130,Espace2\$ 罣

Endif 罣
If Extra=True 罣
Gosub Extra 罣

Endif 罣
If Extra2=True 罣
Gosub Extra2 罣

Endif 罣
Color 10 罣
Put Xb2,Yb2,\$\$(0) 罣
Put Xb,Yb,\$\$(1) 罣
Put Xr,185,Raq\$ 罣
If Yb<0 罣

Yb=-2 罣
Py=Abs(Py) 罣
Sound 2,15,12,5,5on 罣
Sound 2,0,0,0 罣

Endif 罣
If Yb>190 罣
Py=-Abs(Py) 罣
Color 0 罣
Line 258-E,41,258+E,44 罣
E=-1 罣
Sound 1,15,1,3,0 罣
Wave 63,7,0,1000,Son 罣
Goto Testcote 罣

Endif 罣
If(Yb>175AndYb<190AndXb>Xr-2
And Xb<Xr+37+Adlong*2) 罣
Py=-Py 罣
AddPx,(Xb<Xr+AndPx>--Maxi)*1 罣

罣
AdPx,(Xb>Xr+27+Adlong*2And
Px<Maxi)*-1 罣
If Mini=0 罣
Goto Saut 罣
Endif 罣
If (Px<Mini And Px>=0)=True 罣
Px=Mini 罣
Goto Saut 罣

Endif 罣
If (Px>--Mini And Px<=0) 罣
Px=-Mini 罣
Endif 罣
Saut: 罣
Sound 3,15,Abs(Px)*2,4,0 罣
Wave 7,7,0,5000,Son 罣
Goto Testcote 罣

Endif 罣
罣
If (Px>0 And Py<=0)=True 罣
Gosub Test1 罣
Gosub Test2 罣

罣
Goto Testcote 罣
Endif 罣
If (Px<0 And Py<=0)=True 罣
Gosub Test1 罣
Gosub Test8 罣
Gosub Test7 罣
Print At(40-Len(Str\$(Sc)),3);Sc 罣

罣
Goto Testcote 罣
Endif 罣
If (Px<0 And Py>=0)=True 罣
Gosub Test5 罣
Gosub Test6 罣
Gosub Test7 罣
Print At(40-Len(Str\$(Sc)),3);Sc 罣

罣
Goto Testcote 罣
Endif 罣
If (Px>0 And Py>=0)=True 罣
Gosub Test3 罣
Gosub Test4 罣
Gosub Test5 罣
Print At(40-Len(Str\$(Sc)),3);Sc 罣

罣
Goto Testcote 罣
Endif 罣
If (Px<0 And Py>=0)=True 罣
Gosub Test4 罣
Gosub Test5 罣
Gosub Test6 罣
Print At(40-Len(Str\$(Sc)),3);Sc 罣

罣
Goto Testcote 罣
Endif 罣
If (Px<0 And Py<=0)=True 罣
Gosub Test8 罣
Gosub Test1 罣
Gosub Test2 罣
Print At(40-Len(Str\$(Sc)),3);Sc 罣

罣
Endif 罣
' 罣
Testcote: 罣
If (Bric=0 Or E<=0)=True 罣

Goto Fin 罣
Endif 罣
If Xb<0 罣
Px=Abs(Px) 罣
Sound 1,15,5,4,4,Son 罣
Sound 1,0,0,0,0 罣
Goto Changements 罣
Endif 罣
If Xb>230 罣
Put Xb,Yb,\$\$(0) 罣
Px=-Abs(Px) 罣
Sound 1,15,5,4,4,Son 罣
Sound 1,0,0,0 罣

Endif 罣
Changements: 罣
Xb2=Xb 罣
Yb2=Yb 罣
Add Xb,Px 罣
Add Yb,Py 罣
Hide 罣
J=Peek(&HFFFC02) 罣
If J<>0 罣
Add Xr,(J=8 And
Xr<205-Adlong*2)*(-Speed-Ads,Wed)
Add Xr,(J=4 And
Xr>=2)*(Speed+Adspeed) 罣
If J=128 罣
Pk=0 罣
Sound 1,15,10,4,20 罣
Sound 1,0,0,0 罣
While(Pk<>128AndPk<>2And
Pk<>4)=True 罣
Pk=Peek(&HFFFC02) 罣
Wend 罣
If Pk=128 罣
Sound 1,15,10,4,20 罣
Sound 1,0,0,0 罣
Goto Deb2 罣

Endif 罣
Bric=0 罣
Goto Deb2 罣
Endif 罣
E=0 罣
Goto Fin 罣
Endif 罣
Endif 罣
Goto Deb2 罣
Fin: 罣
Jeu2: 罣
Gosub Init 罣
Gosub Jeu 罣
If E=0 罣
Goto Fin2 罣
Endif 罣
Put Xb,Yb,\$\$(0) 罣
For F=Xr To -40-Adlong*2 Step -0.5

罣
Put F,185,Raq\$ 罣
Next F 罣
Defill 0 罣
Pbox 0,0,249,199 罣
Level=Level+1 罣
If Level=21 罣
Level=1 罣
Restore Vect 罣
Endif 罣
E=E+20 罣
If E>53 罣
E=53 罣

Endif 罣
Defext 1,0,0,10 罣
Defext 3,4,4,6 罣
Tex0,190,240,"PRESSEZLEBOUTON
DE FEU" 罣
While Peek(&HFFFC02)<>128 罣
Wend 罣
Adspeed=0 罣
If Adlong=5 罣
Adlong=0 罣
Swap Raq\$,Raq2\$ 罣

Endif 罣
Cls 罣
Goto Jeu2 罣
' 罣
Fin2: 罣
For G=1 To 1000 罣
Next G 罣
For F=0 To 80 罣
Color 0 罣
For G=1 To 5 罣
Plot

Xr+Int(Rnd*(30+Adlong*2))+5,185+Int
(Rnd*5) 罣
Next G 罣
Sound 1,15,Int(Rnd*12),2,1 罣
Sound 1,0,0,0 罣
Next G 罣
Defill 0 罣
Pbox 0,0,249,199 罣
Defext 1,0,0,14 罣
Text 0,100,249," GAMEOVER "

罣
Color 3 罣
Ellipse 125,95,95,20 罣
Color 8 罣
Ellipse 125,95,94,19 罣
Ellipse 125,95,96,21 罣
Color 9 罣
Ellipse 125,95,93,18 罣
Ellipse 125,95,97,22 罣
Defext 3,4,4,6 罣
Tex0,190,240,"PRESSEZLEBOUTON
DE FEU" 罣
While Peek(&HFFFC02)<>128 罣
Wend 罣
Cls 罣

OUVERT DU LUNDI AU



BOUTIQUE MICRO
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
☎ : 48.78.11.65
*L'Amiga, tout l'Amiga,
rien que l'Amiga*

MAD C'EST L'AMIGA Metros: CADET
SYSTEMES NOTRE DAME
DE LORETTE

A MIGA 500 4690F

A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 (STEREO) 7490 FRANCS
A2000 + A1084 (STEREO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
12999 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA SAV SUR
PLACE JOURS
MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1000	A2000	A500	A2088	KIT PC	A2000+5100	EXCLISSE	A500 A300
31/2	31/2	512K	2MEG	CARTE+	CONTROL.	CARTE SCSI	VIDEO
EXTR.	EXTR.	EXTR.	EXTR.	31/2	31/2	A2000	PAL
1390	1640	1490	NC	5600	6150	2100	190 899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR GOLEM	LECTEUR GOLEM	FILTRE ELECTR	CODEUR SATELLIT	GENLOCK GIT 30	PERFECT SOUND
ETUI DE	ETUI DE	DEB8	PAL	SATELLIT	DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	899,00
MPS 1500	PAINTJET	NEC	MPS 1250	EMULAT.	EMULAT.
COULEUR	H.P. JET	P2200	9 AIG.	FLAM	MONTEL
ARGILLE	ENCRE	24 AIG.	N/B	MITEL	ARCHOS
1390,00	15390,00	4490,00	2090,00	700,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA DISQUETTES 31/2
SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE KONICA MF 2100
120 FR\$ 10

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPANIT H 700	DELUXE MUSIC 300	GALACTIC CONQ. 369
DVIDEO 12 PAL 700	CARRIER COMMAND 283	WARER COMMAND 283
PHOTOALB 630	DR'S RCDS 1999	PLATOON 279
PROTON 940	ALDO MASTER NC	HYPERSTOR 260
VIDEOSCOPE 1500	LAZZER GIB 371/2	MENACE 260
MOBIKID 850	31/2	CHESNEMAR 2000 1199
SCULPT 3D 899	KINDAWORDS 950	FERRARI FORMULA 244
ANIMATE 1450	MARSHALL H 379	POW 370
HIGPERINT 450	PACK BUREAU 2990	BARB'S TALE*H 370
DELIVUE 3D 1950	DATA MAM 400	FLIGHT SIMULA. 399
PALEOPIPER 630	SUPERBAY PRO 2490	PARADISE 216
TVTEXT 850	QUARTERBACK 550	SONENARY EUROPE 219
PROVED 2800	3600	ULTRAVAN 330
VIDEO TITLER 1000	TEXTRAFT + 300	BOOMBACK 330
THE DIRECTOR 679	VIZAWRITE 1400	STARSCOPE 226

MAD C'EST FOU !!! JOYSTICK A PARTIR DE 70F

EN NOVEMBRE JOUEZ ET GAGNEZ

5 ou 10 % *

(*DE REMISE SUR VOTRE FACTURE SAUF PROMOTION)

BON A RETOURNER A MAD 342, RUE LAMARTINE - 75009 PARIS
NOM: _____ PRÉNOM: _____
ADRESSE: _____
*L'Amiga moi ma MAD CARD; et joint une photo de 2 timbres à
2,20F.
*Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre fait général.

SESAME

Sound 2,15,P-9,5,Son 4
 Sound 2,0,0,0 4
 Endif 4
 Return 4
 * 4
 * 4
 Procedure Test8 4
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(PMod
 20) 4
 B=(Yb-Abs(Py))-(Yb-Abs(PMod
 10) 4
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 4
 If P>9 4
 If P=10 4
 Put A,B,S\$(5) 4
 Dec Eric 4
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 4
 Endif 4
 If P<16 And P<>10 4
 Defill P-1,1,1 4
 Put A,B,S\$(4) 4
 Fill A+5,B+5 4
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 4
 Else 4
 Gosub Specialbrique 4
 Endif 4
 Px=-Abs(Px) 4
 Py=Abs(Py) 4
 Add Sc,5 4
 Sound 3,15,P-9,5,Son 4
 Sound 3,0,0,0 4
 Endif 4
 Return 4
 * 4

Procedure Reliefs 4
 Color 3 4
 Box Xa+2,Ya+2,Xb-2,Yb-2 4
 Color 8 4
 Box Xa+1,Ya+1,Xb-1,Yb-1 4
 Box Xa+3,Ya+3,Xb-3,Yb-3 4
 Color 9 4
 Box Xa,Ya,Xb,Yb 4
 Box Xa+4,Ya+4,Xb-4,Yb-4 4
 Return 4
 Procedure Options 4
 Opt 4
 Cls 4
 Xa=0 4
 Ya=0 4
 Xb=319 4
 Yb=199 4
 Gosub Reliefs 4
 Defext 10,0,0,13 4
 Text 105,23,112,"BREAKOUT" 4
 Defext 12,0,0,4 4
 Text 105,31,112,"ECRIT PAR
 J.SANCHEZ-1987" 4
 Xa=98 4
 Ya=6 4
 Xb=222 4
 Yb=37 4
 Gosub Reliefs 4
 Xa=50 4
 Xb=270 4
 Ya=40 4
 Yb=193 4
 Gosub Reliefs 4
 F=1 4
 T\$(1)="JOUER A BREAKOUT" 4
 T\$(2)="REGLES DU JEU" 4
 T\$(3)="MODIFICATIONS" 4
 T\$(4)="REMARQUES" 4
 T\$(5)="RECORDS" 4
 T\$(6)="ARRET" 4
 For G=1 To 6 4
 If G=1 4
 Defext 13,0,0,12 4
 Else 4
 Defext 11,0,0,12 4
 Endif 4
 Text160,60+(G-1)*25,200,T\$(G) 4
 Next G 4
 Get 62,40,268,45,Paroi 4
 For G=64 To 164 Step 25 4
 Put 52,G,Paroi 4
 Next G 4
 Defill 9,3,7 4
 Fill 10,10 4
 Optest 4
 J=Peek(&HFFFC02) 4
 If J=1 Or J=2 4
 Defill 0 4
 Pbox
 55,45+(F-1)*25,265,63+(F-1)*25 4

Defext 11,0,0,12 4
 Text60,60+(F-1)*25,200,T\$(F) 4
 If J=1 4
 Dec F 4
 Endif 4
 Box Xa+1,Ya+1,Xb-1,Yb-1 4
 Inc F 4
 Endif 4
 If F>6 4
 F=1 4
 Endif 4
 If F<1 4
 F=6 4
 Endif 4
 Defill 0 4
 Pbox
 55,45+(F-1)*25,265,63+(F-1)*25 4
 Defext 13,0,0,12 4
 Text60,60+(F-1)*25,200,T\$(F) 4
 Sound 1,15,6,4,2 4
 Sound 1,15,6,3,2 4
 Sound 1,15,6,4,2 4
 Sound 1,0,0,0 4
 Endif 4
 If J<>128 4
 Goto Optest 4
 Endif 4
 Yb=222 4
 Sound 1,15,12,5,2 4
 Sound 1,15,12,3,2 4
 Sound 1,0,0,0 4
 If F=1 4
 Goto Finmenu 4
 Endif 4
 If F=2 4
 Sget Ecran\$ 4
 Gosub Rules 4
 Sput Ecran\$ 4
 Goto Optest 4
 Endif 4
 If F=3 4
 Sget Ecran\$ 4
 Gosub Modifs 4
 Sput Ecran\$ 4
 Goto Optest 4
 Endif 4
 If F=4 4
 Sget Ecran\$ 4
 Gosub Remarques 4
 Sput Ecran\$ 4
 Goto Optest 4
 Endif 4
 If F=5 4
 Sget Ecran\$ 4
 Gosub Records 4
 Sput Ecran\$ 4
 Goto Optest 4
 Endif 4
 If F=6 4
 Gosub Gem 4
 Endif 4

Finmenu: 4
 Return 4
 Procedure Remarques 4
 Defill 10,3,3 4
 Color 10 4
 Pbox 50,40,270,193 4
 Graphmode 2 4
 Defext 11,0,4,6 4
 Text 60,55,"REMARQUES:" 4
 Text 55,65,210,"Pour mettre le
 jeu en pause," 4
 Text 55,75,210,"appuyez sur le
 bouton de feu," 4
 Text 55,85,210,"Pour arreter de
 jouer, tirez" 4
 Text 55,95,210,"le joystick vers
 le bas," 4
 Text 55,105,210,"Pour reprendre
 le jeu," 4
 Text 55,115,210,"pressez une fois
 plus le," 4
 Text 55,125,210,"bouton de feu," 4
 * 4
 * 4
 Text 55,135,210,"Si le
 cliguetis du clavier" 4
 * 4
 Text 55,145,210,"se déclenche," 4
 appuyez sur une" 4

Text 55,155,210,"touche
 quelconque," 4
 * 4
 Text 55,165,210," BONNE
 CHANCE!" 4
 Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
 BOUTON DE FEU" 4
 While Peek(&HFFFC02)<>128 4
 Wend 4
 Sound 1,15,12,5,2 4
 Sound 1,15,12,4,2 4
 Sound 1,15,12,3,2 4
 Sound 1,0,0,0 4
 Graphmode 0 4
 Return 4
 Procedure Gem 4
 Kill "BREAKOUT.SCO" 4
 Open "O",#1,"BREAKOUT.SCO" 4
 For F=1 To 10 4
 Print #1,Rec\$(F) 4
 Print #1,Rec2\$(F) 4
 Print #1,Rec(F) 4
 Next F 4
 Close #1 4
 Spoke (&HFFFC02),&H8 4
 Setcolor 0,0,7,0 4
 Setcolor 15,0,0,0 4
 End 4

Return 4
 * 4
 Procedure Rules 4
 Defill 11,3,3 4
 Color 11 4
 Pbox 50,40,270,193 4
 Graphmode 2 4
 Defext 10,0,4,6 4
 Text 60,55,"REGLES DU JEU" 4
 Text 55,65,210," Réussirez-vous
 à vous évader" 4
 Text 55,75,210,"du vaisseau
 spatial où vous" 4
 Text 55,85,210,"etes détenu ?
 Rien n'est moins" 4
 Text 55,95,210,"sur ! Pour briser
 les 20 murs" 4
 Text 55,105,210,"qui vous
 séparent de la liberté" 4
 Text 55,115,210," vous ne
 disposez que d'une," 4
 Text 55,125,210,"seule arme à la
 fois efficace" 4
 Text 55,135,210,"et dangereuse," 4
 * 4
 Text 55,145,210," Au cours de
 votre mission," 4

3615 TILT MOT-CLE GOTO

****GOTO****
 répond
 à toutes
 vos questions
 concernant
 la programmation
 et la rubrique
 Sésame

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, S.C.A.P. vous en donne PLUS pour votre ARGENT

 <p>CITIZEN 120D</p>		<p>PROMOS*</p> <p>ATARI 520ST 3490,00 ttc ATARI 820 STF couleur 5480,00 ttc ATARI 1040 STF mono 5990,00 ttc MEGA 312 mono 9950 ht MEGA 314 mono 12950 ht Imprimante Laser SLM804 11950 ht Disque Dur SH 205 4206 ht Scanners (300 & 500 dpi) N/C.</p> <p>9545,00 frs</p> <p>8490,00 frs</p> <p>Amiga 500 écran couleur 1084 1 joystick 3 boîtes 3 1/2 1 Jeu au choix (valeur 250 frs) Deluxe Paint II</p> <p>8000,00 frs</p> <p>7490,00 frs</p>	<p>AMIGA</p> <p>A500 LC 512k ram 4725,00 ttc A500 - Moniteur couleur 7490,00 ttc A2000 LC 1Mo ram 9990,00 ttc A2000 LC monit.coul. 12900,00 ttc Extension Mémoire pour A500 1485,00 ttc</p> <p>CONSOLES DE JEU</p> <p>COINLES SEGA & NINTENDO Et toute la bibliothèque de jeux III</p> <p>INTERESTANT</p> <p>Moniteurs 3 ST résolutions pour ST mono...2650frs couleur...5990 frs (pour la reprise de vos moniteurs...nc)</p> <p>ATARI / AMSTRAD / AMIGA</p> <p>OCASIONS</p> <p>Té man des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelez nous au 42.43.22.78</p> <p>DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA</p> <p>Arrivages d'été des États-Unis & d'Angleterre 400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos- imprimés-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe librée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit. 30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!</p>
<p>S.C.A.P. IMPRIMERIE</p> <p>62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS METRO SAINT-DENIS BASILIQUE OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30 DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption</p>		<p>EXCLUSIF!! Lecteurs externes</p> <p>3 1/2 Atari & Amiga 1250,00 frs 5 1/4 Atari & Amiga 1550,00 frs</p> <p>IMPRESSANTES</p> <p>Star LC-10 (plus cordon) 2890,00 ttc Star LC-10 couleur * 3250,00 ttc Citizen 120-D 1950,00 ttc Epson LQ-500 (24 aiguilles) 3990,00 ttc Nec P2200 (24 aiguilles) 4300,00 ttc</p>	

* Dans les limites du stock disponible
 Crédit CETELM, Carte Aurore, Carte Bleu, facilités de paiement
 Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise...

SESAME

Text 55,155,210,"vous
bénéficiez de certaines" ¶
Text 55,165,210,"aides: sachez en
tirer profit." ¶

Text 55,175,210," BONNE
CHANCE ! " ¶

Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUON DE FEU " ¶

While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
Wend ¶

Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,4,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Graphmode 0 ¶

Return ¶
¶

Procedure Modifs ¶
Color 2 ¶
Defill 0 ¶

Pbox 50,40,270,193 ¶
Box 50,40,270,193 ¶
Defext 3,0,0,4 ¶
Text 55,55,210," MODIFICATIONS
" ¶

Text 55,65,210,"Vitesse de la
raquette (175)" ¶
Text 55,72,210,"(vitesse
actuelle"+Str\$(Speed)+")
" ¶

M1: ¶
Speed=Val(Input\$(1)) ¶
If Speed<1 Or Speed>5 ¶
Goto M1 ¶

Defill 0 ¶
Text 55,92,210,"Vitesse verticale
de la balle(175)" ¶
Text 55,99,210,"(vitesse
actuelle"+Str\$(Abs(Py))+")
" ¶

M2: ¶
Py=Val(Input\$(1)) ¶
If Py<1 Or Py>5 ¶
Goto M2 ¶

Defill 0 ¶
Text 55,115,210,"Vitesse
horizontale de la balle"
(176) ¶
Text55,122,210,"Vitesse maximum
(176) " ¶

Text 55,129,210,"(vitesse
actuelle"+Str\$(Max)+")
" ¶

M3: ¶
Max=Val(Input\$(1)) ¶
If Maxi<1 Or Maxi>6 ¶
Goto M3 ¶

Defill 0 ¶
Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUON DE FEU " ¶

While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
Wend ¶

Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,4,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Graphmode 2 ¶
Defext 12,0,0,6 ¶
Te55,55,210,"*****TOP
" ¶

10 ¶
For G=1 To 10 ¶
Text55,65-(G*10),210,Rec\$(G)+"
"+Rec\$(G) ¶
Next G ¶

Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUON DE FEU " ¶

While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
Wend ¶

Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,4,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Graphmode 0 ¶

Return ¶
¶

Procedure Records ¶
Defill 10,3,3 ¶
Pbox 50,40,270,193 ¶
Graphmode 2 ¶
Defext 12,0,0,6 ¶
Te55,55,210,"*****TOP
" ¶

10 ¶
For G=1 To 10 ¶
Text55,65-(G*10),210,Rec\$(G)+"
"+Rec\$(G) ¶
Next G ¶

Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUON DE FEU " ¶

While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
Wend ¶

Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,4,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Graphmode 0 ¶

Return ¶
¶

Text 55,142,210,"Vitesse minimum
(176) " ¶

(076) ¶
Text 55,149,210,"(vitesse
actuelle"+Str\$(Mini)+")
" ¶

M3bis: ¶
Mini=Val(Input\$(1)) ¶
If Mini<0 Or Mini>6 Or Mini>Maxi
¶

Goto M3bis ¶
Defill 0 ¶

Text 55,162,210,"Longueur des
bruitages " ¶
Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,15,12,4,2 ¶
Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Graphmode 0 ¶

Return ¶
¶

Procedure Specialbrique ¶
Put A,B,S\$(0) ¶
Put A+10,B,S\$(0) ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)-0 ¶
If P=16 ¶

Add E,10 ¶
Sound 1,15,P-9,6,Son ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
If E>53 ¶
E=53 ¶

Defill 13 ¶
Pbox 258+E-10,41,258+E,44 ¶
Goto Finspecial ¶

Defill 0 ¶
Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Son\$=Input\$(1) ¶
If(Asc(Son\$)<65OrAsc(Son\$)>68)
Anc(Asc(Son\$)<97OrAsc(Son\$)>100)
¶

Goto M4 ¶
Defill 0 ¶

Text 55,169,"(longueur
initiale:1)" ¶

Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 " ¶
M4: ¶

Endif ¶
Goto Finspecial ¶
Endif ¶

If P=22 ¶
If Extra2=False ¶
Extra2=True ¶
Xex2=A+5 ¶
Yex2=B ¶

Defill 0 ¶
Goto Finspecial ¶

If (Yb>122 And Yb<137 And
Xb>Xadv-&AnXd<Xadv+31)=True¶
Py=-Py ¶

Sound 3,15,12,2,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶

Endif ¶
Return ¶

¶
¶

Procedure Extra ¶
Put Xex,Yex,S\$(0) ¶
Add Yex,2 ¶

Put Xex,Yex,S\$(2) ¶
If Yex=177 ¶
If Yex>200 ¶

Extra=False ¶
Goto Fextra ¶

Defill 0 ¶
Goto Finspecial ¶

Procedure Extra2 ¶
Put Xex2,Yex2,S\$(0) ¶
Add Yex2,3 ¶
Put Xex2,Yex2,S\$(3) ¶
If Yex2=177 ¶
If Yex2>200 ¶

Extra2=False ¶
Goto Fextra2 ¶

Defill 0 ¶
Goto Finspecial ¶

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris
metro: mouton-duvernet ou alésia



TEL : (1) 45.41.44.54
45.41.41.63



ATARI 1040 STF
MONITEUR MONO.
SM124 640x400
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
10 DISQUES VIERGES
1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

ATARI 1040 STF
MONITEUR MONO.
SM124 640x400
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
10 DISQUES VIERGES
1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

ATARI 1040 STF
MONITEUR MONO.
SM124 640x400
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
10 DISQUES VIERGES
1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

ATARI 1040 STF
MONITEUR MONO.
SM124



PC 88

OPÉRATION JUPITER



Coup de fil du Ministère des Armées, une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. A la tête d'une cellule de combat du GIGN, vous allez monter toute l'opération. Vous devrez : déposer vos hommes sur le toit de l'Ambassade. Les faire progresser dans les rues avoisinantes en évitant les faisceaux infra-rouges des terroristes et leurs tirs mortels. Placer vos tireurs d'élite dans les immeubles proches de l'Ambassade pour couvrir les déplacements des otages et de leurs gardiens. Puis après une descente en rappel, pénétrer dans l'immeuble par les fenêtres et progresser en silence. Chaque porte, chaque pièce peut être un traquenard mortel! A vous de délivrer les otages sans anicroche. Seules la cohésion et la coordination de votre équipe feront la différence. **A VOUS D'AGIR.**

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMES 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____

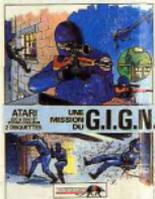
Adresse _____

_____ Ville _____

Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation OPÉRATION JUPITER.

OPERATION JUPITER



INFOGRAMES



TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48 24.46.21. Télex : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction

Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique

Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction

Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Responsable des rubriques logiciels

Olivier Hautefeuille

Premier maquettiste

Gérard Lavoir

Maquette

Christine Gourdal, Christine Régnier

Documentaliste

Michèle Gourgousse

Secrétariat

Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro

Eric Caberia, Daniel Claret, Nour-Dinne El Atmani,
Jacques Harbonn, François Hermellin, Alain
Huyghues-Lacour, François Julienne, Pampuk,
Florence Serpette, Brigitte Soudakoff.

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Éditeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chefs de publicité

Adélaïde de Germont, Luc Maranber

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

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

Service abonnements

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

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

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



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :
TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09
Tirage de ce numéro : 109 500 exemplaires

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4^e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Allfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Ce numéro comporte un encart publicitaire non folioté entre les pages 2 et 3