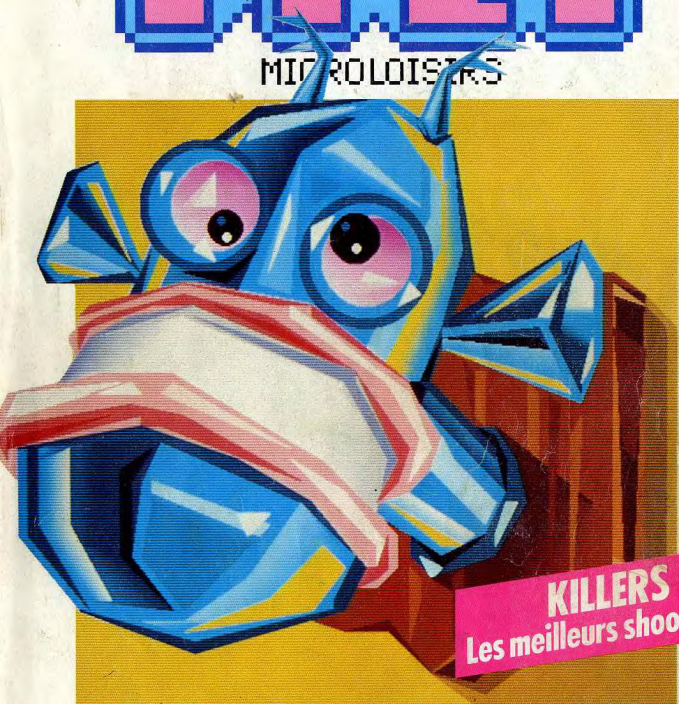


# TILT

MICROLOISIRS



**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



3793085022001 00590

# C A P B L O O A I N O O 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
- AMICA
- AMSTRAD CPC
- COMPATIBLE PC
- C 64/128
- THOMSON MO6/T08/T09
- 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 » regit 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 perdait 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

N° 59

## 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.

les 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

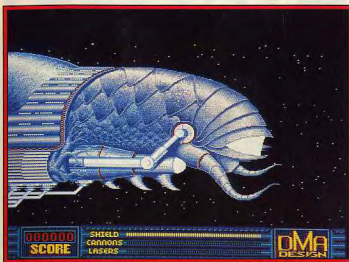
Un fantastique défi

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

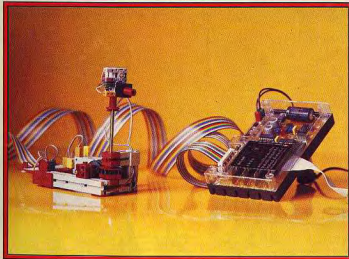
Destroy.

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

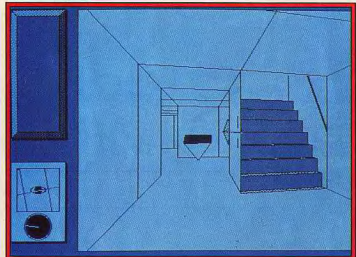
The Colony, un novateur sur Mac.

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 : 4<sup>th</sup>  
Touriste Trophy 1983 : 1<sup>st</sup>  
Paris-Dakar 1984 : 1<sup>st</sup>  
Paris-Dakar 1986 : 4<sup>th</sup>  
Turbo Cup Porsche : 1<sup>st</sup>



\* Prix moyen conseillé



# THE GREATEST ACTION PACKED JAMES BOND 007<sup>ST</sup> 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 007<sup>ST</sup>

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.I.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 bimonthuel ». Quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette phrase, alors que depuis le numéro de juillet, tu annonces que Tilt va devenir bimestromadaire (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 Hébdogiciel...

**Patrick Proment**  
**Aix-en-Provence**  
1° Une publication paraissant toutes les deux semaines est qualifiée de bimensuelle. Un événement bimestromadaire 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 le programme 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 remarque, indispensable, 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. Les tests sont longs et seuls les meilleurs programmes sont sélectionnés.

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 pour Amiga, en attendant qu'il soit résolu, nous envoie d'ailleurs à une date ultérieure et indéterminée la publication d'un éventuel Micro Jeux.

### 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 mélo-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 Shackled vaut zéro, que dire des Quantam de Sésame ? Quantam 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 soumettrais 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 insuffler 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 ! »

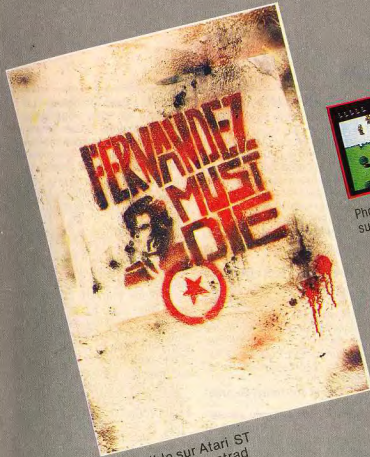


Photo d'écran sur Atari ST



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





# FAM TAM SOFT

## Vite

La console NEC PC-Engine est une véritable réussite. Depuis son introduction sur le marché japonais (en octobre 1987), 700 000 unités ont trouvé acquéreurs et environ 2,2 millions de cartouches ont été vendues. Son fabricant a de quoi être satisfait... Toutefois, il ne compte pas en rester là comme le montre la venue d'un lecteur de CD Rom pour le PC-Engine. Commercialisée à 60 000 yens (environ 3500 francs), le CDR 30 est avant tout destiné à apporter une mémoire de masse que les développeurs utilisent pour le stockage de musique haute fidélité et autres données gourmandes en mémoire. D'ores et déjà, une vingtaine d'éditeurs ont reçu l'agrément de NEC pour la réalisation de programmes utilisant ce périphérique. D'autre part, ce lecteur de CD Rom peut être utilisé en tant que lecteur portable de Compact Disc classique. Cet élément risque de devenir l'un des arguments choc du PC-Engine, notamment sur le marché américain. En effet, NEC annonce le lancement de cette console aux U.S.A pour le début 89. Nintendo et Sega n'ont qu'à bien se tenir... De leur côté, les Européens doivent prendre leur mal en patience car NEC n'a toujours pas fait mention de la venue du PC-Engine en Europe. Si vous êtes impatient de vous procurer cette console, vous pouvez tout de fois vous adresser à une société implantée à München (Munich) et Nürnberg (Nuremberg) en RFA : GamesWorld. Elle propose cette console à 499 Marks, soit environ 1700 de nos francs. Une dizaine de cartouches sont disponibles. Elles coûtent 99 ou 89 Marks (350 ou 310 F), selon le titre choisi. Les prix sont donc assez élevés mais, compte tenu de la qualité du PC-Engine et des jeux qu'il propose, ils s'avèrent réellement intéressants. Seule contre partie : cette importation se faisant en dehors des réseaux NEC habituels, nous ne savons pas de quelle manière est assuré le service après vente... Pour plus d'informations, contactez :

Versand und Verkauf  
Landsbergstr. 135  
8000 München  
RFA  
ou  
GamesWorld  
Verkauf  
Jakobsplatz 2  
8500 Nürnberg  
RFA

## Aie, aie, aie

Une regrettable erreur de typographie a entaché - par deux fois ! - le dossier consacré aux imprimantes et publié dans Tilt Bis n°58. Celle-ci porte sur les codes de transmission (pages 50 et 51), il vous fallait lire 255 au lieu de 225. Beaucoup d'entre vous ont voulu rectifier eux-mêmes. Le rédacteur de l'article, craignant le flot d'injures, s'est retiré dans un monastère. En attendant que l'affaire se tasse...

## A voir!

Fruit du travail d'une équipe constituée de quatre programmeurs et graphistes, F16 Combat Pilot est la dernière production de Digital Integration. Ce simulateur de combat aérien dont la venue est attendue sur ST, PC et C 64 est, aux dires de ses concepteurs, l'un des plus réalistes qui soient. Selon Digital Integration, le chef de projet qui s'est occupé de la réalisation de ce programme s'est entretenu avec un pilote de F 16 afin de vérifier divers détails... Reste à savoir si cela a porté ses fruits!

## Micro 88: le bilan

Les organisateurs de Micro 88 dont nous vous avons récemment parlé (voir 15/15 Tilt n°58 bis, page 10) annoncent que 5750 visiteurs se sont rendus au Parc des expositions du Bourget afin de visiter ce salon. La prochaine édition de cette exposition se déroulera du 9 au 13 octobre 1989 au CNIT Paris-La Défense. Elle se nommera Micro 89.

## Pour mémoire

Amstrad annonce une prise de participation d'importance dans la société américaine Micron Technology qui fabrique des circuits mémoire. La firme d'Alain Michael Sugar entre à hauteur de 9% dans le capital de cette entreprise d'origine Américaine afin d'obtenir une certaine régularité d'approvisionnement en circuits mémoire de type DRAM. Cela ne lie pas Amstrad à la société Micron puisque le leader britannique de la micro de loisir peut à elle le désirer s'approvisionner auprès d'autres sources. Cette opération est d'importance (450 millions de F). Elle confirme la bonne santé d'Amstrad dont le bénéfice avant impôts s'élève à 160,4 millions de livres sterling (environ 1,6 milliard de francs) pour l'exercice qui s'est clos au 30 juin 1988. La filiale française annonce elle-même en progression de 37%, sur 87-88 par rapport à l'année précédente, il s'établit à un peu plus de 1,2 milliard de francs.

## Dompu

Les programmes du domaine public existent aussi sur Archimedes! Ainsi AIM, un logiciel de création graphique d'origine allemande déjà connu sur Atari ST, a été adapté sur le nouvel Acorn. Il est disponible chez les revendeurs germaniques proposant Archimedes et ne devrait pas tarder à arriver chez nous.

## PC et sons

Les IBM PC et autres ordinateurs compatibles sont connus pour leurs médiocres performances en matière musicale. Certes, il existe diverses cartes d'extension mais aucune n'a réussi à tirer son épingle du jeu. Cela risque de changer à terme. La société américaine AD Lib annonce que sa carte musicale onze voies est soutenue par divers éditeurs d'outils-Américains. Ainsi, les Kings' Quest IV, Space Quest II, Les Surt Surt Lary et de Sierra On Line exploitent les performances de cette carte. Des éditeurs tels que Microprose, Electronic Arts ou Epyx devraient supporter la carte AD Lib et proposer des logiciels qui s'exploitent. Si ce phénomène venait à s'y ajouter, nul doute que le PC aurait alors un standard musical. Le prix de cette extension est de 195 dollars américains (environ 1300 F). C'est encore un peu élevé mais gageons que si cette carte tend à se répandre les industriels du Sud Est asiatique spécialisés dans la fabrication de cartes à jet cassés seront une fois encore présents pour oeuvrer dans le sens d'une baisse des prix de cartes compatibles...

## Lire...

Les éditions PSI convulsent de tous les amateurs de micros pour leurs livres sur divers ordinateurs, lancent les Infoguides. De couleur verte et au format poche, ces outils de référence se veulent les plus pratiques possibles. Les trois premiers de la série recouvrent MS-Dos pour le premier, Turbo Pascal et Turbo C pour les deux autres. Ils abordent les problèmes courants posés par l'utilisation de ces programmes. Evidemment, ils ne sont pas exhaustifs du fait d'une pagination limitée (entre 120 et 160 pages) mais tel n'est pas leur but. Il s'agit d'une série d'ouvrages réellement utiles dont le prix est assez modéré: 68 F l'exemplaire. Cédric Nathan s'orientera vers des ouvrages comparables: les Mémo'Memo. Cette collection propose actuellement des aides mémoire pour Excel et Word mais devrait prochainement s'enrichir.

## Microprose: à la folie!

Microprose, une fois de plus, crée l'événement! Des milliers de fanatiques en délire se sont lancés dans un célèbre revendeur parisien pour s'affronter sur Gunship version ST. Le but du concours était simple: faire le maximum de points en quinze minutes sur le simulateur de pilotage d'hélicoptère le plus infernal de l'année. Après des éliminatoires sanglantes, les finalistes se sont lancés dans le ultime combat. Grand vainqueur du mercredi 5 octobre: Johnny Destroy Jr, avec 510 points. Il remporte un Sound Master splendide. David X, avec 410 points gage des softs et un joystick. Jonathan Y, qui avait été premier aux éliminatoires, se fit descendre très rapidement par un hélicoptère imprévu, mais fut cependant troisième et remporta un logiciel. Samedi 8 octobre, reprise des hostilités. Premier, le Baron Rouge, second Gilles Limonta, dit Wolf Patrol, troisième, Cyril Haccox qui ont remporté également un Sound Master, des softs, des manettes...

Microprose aujourd'hui va bien. Selon Thomas Ormond, le patron de la filiale française, la situation est plutôt florissante. Nous avons réalisé plus de 30% des ventes de la société en Europe\* déclare-t-il froidement. Laconique mais efficace Thomas Ormond, qui est depuis peu responsable de Microprose Belgique va prochainement prendre en main la Suisse. Du côté des nouveautés, le soft le plus attendu est bien sûr Project Stealth Fighter (F19 Stealth Fighter dans la version PC) qui combine les graphismes et l'animation de F18 Interceptor avec le réalisme de Flight Simulator 3.0. Microprose innove cependant en lançant une nouvelle gamme de jeux moins sophistiqués mais de bonne facture comme Soccer, logiciel de foot qui est le premier d'une nouvelle série de simulations sportives. "Créer un simulateur de vol demande de plus en plus de temps" commente Wild Bill Stealey, le patron de Microprose U.S. "Nous devons rationaliser notre structure en produisant des softs plus simples à concevoir, mais qui respectent impérativement les standards de qualité de notre compagnie". Wild Bill ne veut rien dire sur les futurs projets de la société, mais, pressé par Tilt, il finit par avouer: "Microprose pourrait bien se tourner vers le jeu d'arcade qui seraient ensuite adaptés sur Micro". Alléchant, non?

## Rendez-vous...

Avec 350 mètres carrés, le stand U.S. Gold/Ocean sera l'un des plus impressionnants d'Amstrad Expo qui aura lieu, rappelons-le, du 4 au 7 novembre à la Porte de Versailles à Paris. De nombreux softs côtoieront les versions d'arcade. Dragon Ninja, Shinobi, Typation Thompson chez Imagine, Rambo III, Robocop, Operation Wolf, Les Incorruptibles, Batman chez Ocean risquent de faire très fort... Chez U.S. Gold, GO, Epyx, un concours permanent sur la version coin op de Thunderblade permettra chaque jour à deux personnes de gagner un voyage en hélico tandis que à réponses multiples mettra en jeu de nombreux prix. Vous pourrez donc, peut-être, repartir avec un magnéscope, une chaîne Hi Fi ou une télé sous le bras! Capcom, Galim, Hewson, Magi Bytes, Melbourne, Increscent, Palace Software, Virgin, Leisure Genius, Digital Integration, Outlaw, j'en passe et de meilleures, seront également présents en force. Alors un seul mot d'ordre: tous à Amstrad Expo!



MICRO		3616	
AMSTRAD	PC 1640 Mono 5790	Parsons	1870
	PC 1640 3D 6790	Parsons	1870
	PC 1640 80 7790	Parsons	3512
	PC 1640 2D Mono 7790	Parsons	4027
	PC 1640 80 10200	Parsons	4027
	PC 1640 HD 20 Mono 7950	Parsons	4027
	PC 1640 HD Couleur 7950	Parsons	4027
	PC 1640 HD Mono 8950	Parsons	4027
	PC 1640 HD 2D Mono 8950	Parsons	4027
	PC 1640 HD 2D Couleur 8950	Parsons	4027
	PC 1640 HD Mono 4460	Parsons	4027
	... Suite RSTEL		
	Prix valeurs pendant la durée de la parution dans la limite des stocks disponibles		
	Comptabilité	Allenor II	1680
		Allenor III	3364
		Auro Compma	690
		Comp Serv V.10	400
		Standard	400
		Paris Saint Mar V.3	6000
		Parsons	1716
		Geni Compta Sybel	6000
		Geni Compta Sybel	6000
		Geni de paie Sybel	6000
		Mod. Base	6000
		EBP Compta Major	6000
		EBP-Facture	990
		EBP-Facture	990

## SOF:39FHT la disquette

2000 programmes Les Favoris :		Programation	
A002	Développeur Note	R	10
A003	Calculatrice	Geni Pro	3000
P001	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P002	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P003	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P004	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P005	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P006	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P007	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P008	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P009	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P010	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P011	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P012	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P013	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P014	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P015	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P016	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P017	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P018	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P019	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P020	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P021	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P022	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P023	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P024	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P025	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P026	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P027	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P028	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P029	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P030	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P031	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P032	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P033	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P034	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P035	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P036	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P037	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P038	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P039	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P040	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P041	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P042	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P043	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P044	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P045	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P046	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P047	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P048	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P049	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P050	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P051	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P052	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P053	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P054	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P055	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P056	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P057	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P058	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P059	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P060	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P061	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P062	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P063	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P064	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P065	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P066	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P067	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P068	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P069	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P070	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P071	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P072	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P073	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P074	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P075	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P076	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P077	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P078	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P079	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P080	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P081	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P082	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P083	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P084	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P085	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P086	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P087	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P088	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P089	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P090	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P091	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P092	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P093	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P094	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P095	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P096	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P097	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P098	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P099	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P100	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P101	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P102	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P103	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P104	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P105	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P106	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P107	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P108	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P109	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P110	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P111	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P112	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P113	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P114	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P115	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P116	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P117	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P118	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P119	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P120	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P121	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P122	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P123	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P124	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P125	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P126	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P127	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P128	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P129	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P130	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P131	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P132	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P133	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P134	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P135	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P136	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P137	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P138	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P139	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P140	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P141	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P142	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P143	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P144	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P145	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P146	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P147	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P148	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P149	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P150	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P151	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P152	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P153	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P154	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P155	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P156	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P157	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P158	PC Write (Traitement de Texte)	Geni Pro	3000
P159	PC Write (Traitement de Texte)</		

# 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'avéraient 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<sup>ème</sup> 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 aux alentours de la fin-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 le 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".



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.

CBM 64/128  
ATARI ST

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  
ERE
- 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...

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 Fujii. 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, Fujii devrait parvenir à l'enregistrement

## 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

# PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

le  
*Trivial Pursuit*<sup>TM</sup>

NOUVELLE GENERATION<sup>TM</sup>

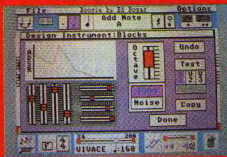
d'une quarantaine d'images en utilisant un système de compactage des données, sans augmenter la capacité de la carte mémoire. La seule faille de ce système réside dans l'utilisation de circuits SRAM, gros consommateurs de courant électrique : le stockage ne peut pas durer longtemps et on est obligé de 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...

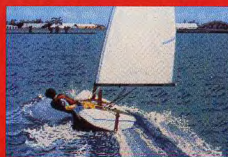
### IL EST FOU DE MUSIQUE:

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house, 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.



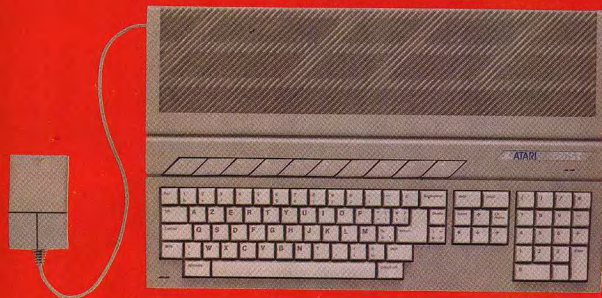
### IL EST TRÈS JOUEUR:

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.

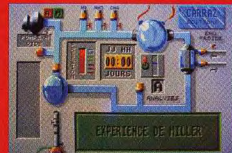
### IL ASSURE EN INFORMATIQUE:

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.



**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

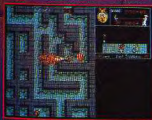


Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.



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 !



## 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<sup>er</sup> 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.

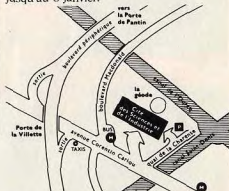
Alors que le deuxième numéro de TILT BIS est encore à l'affiche de l'actualité micro jusqu'au 8 novembre et que vous avez entre les mains le TILT n° 59, le troisième TILT BIS se prépare dans la coulisse à faire son entrée en scène dès le 9 novembre. Au programme de ce numéro, tous les nouveaux softs, 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



**TOUS LES SOFTS** du PC Show de Londres.  
**Avant-premières:** Turbo Cup et Flying Saucer.  
**Géant:** huit versions de Tetris.  
**Dossier:** dix pages pour dessiner.

# 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 !



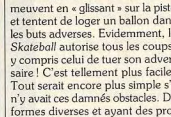
Premier plan : l'obstacle explosif.



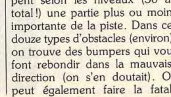
Le gardien de but s'effait.



Les fosses : un couchemar.



Des graphismes bien réalisés.



La voie est libre !



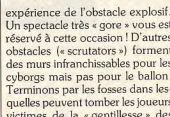
Un joueur prisonnier de la balle !



Certains chocs sont mortels !



Un mort partout, remise en jeu !



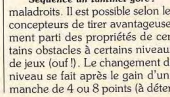
Chaque cyborg a un don particulier.



Le gardien de but s'effait.



Les fosses : un couchemar.



La voie est libre !

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

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

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



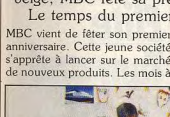
Certains chocs sont mortels !



Un mort partout, remise en jeu !



Chaque cyborg a un don particulier.



Le gardien de but s'effait.



Les fosses : un couchemar.



La voie est libre !

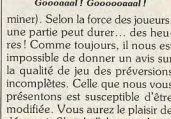


La voie est libre !

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



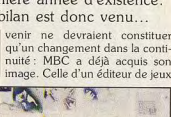
Certains chocs sont mortels !



Un mort partout, remise en jeu !



Chaque cyborg a un don particulier.



Le gardien de but s'effait.



Les fosses : un couchemar.



La voie est libre !



La voie est libre !

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

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 *déjà* 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*. Pour 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 développement de ces produits, MBC *déjà* introduit sur le marché la version *ST* de *Jade*, un générateur d'images que nous vous présentons récemment sur *Amstrad CPC* (Tit 58). De nombreux « plus » sont présents : 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* permet 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

## 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 jeu



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



Jaws sur Amstrad CPC



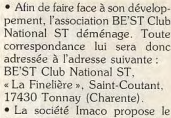
Jaws sur Amstrad CPC



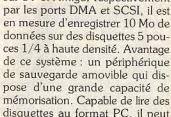
Jaws sur Amstrad CPC



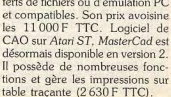
Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC



Jaws sur Amstrad CPC

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

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

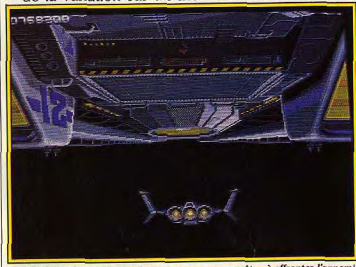
## En bref...

• 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 Tonnyon (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

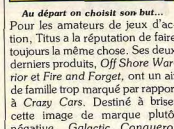
Nouveau jeu proposé par Titus, *Galactic Conqueror* risque d'aller à l'encontre des idées reçues. Pour beaucoup, cet éditeur n'est en effet qu'un spécialiste de la variation sur un thème donné : l'action.



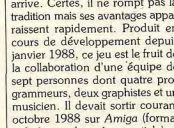
Autres commandes de votre vaisseau, vous vous apprêtez à affronter l'ennemi.



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



Une fois à pied d'œuvre...



... pas de quartiers !

tes. 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 répercutée 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.



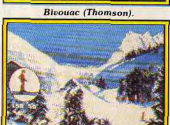
Shoot Out (C 64).



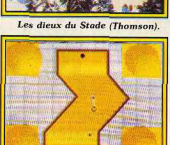
Persian Gulf Inferno



Shoot Out (C 64).



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 plus 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 !

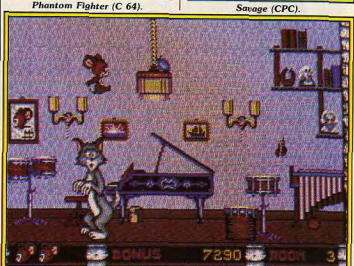
De côté des éditeurs français, signalons la venue chez **INFOGRAMES** des *Athlètes n° 2*. Cette compilation pour Thomson M06 et TO 8 regroupe *Biouac*, *Les Dieux de la Mer* et *Les Dieux du Stade*. De son côté



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



Elite ST (Rainbird).



Les dieux de la Mer (TO 8).

par Rolf Lashkämper, 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<sup>er</sup> 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.

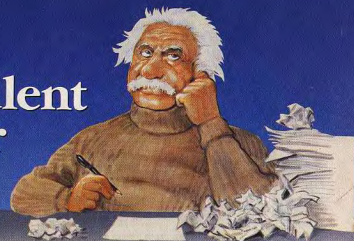
Conçu pour les 5-8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable "méthode" de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les éléments de la recherche de sens. A la fois magicien, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant 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.

<p>VIET MORT DES DINOSAURES</p>	<p>VIET MORT DES DINOSAURES</p>	<p>LE SIDA ET NOUS</p>	<p>AUX ORIGINES DE LA VIE</p>	<p>AUX ORIGINES DE LA VIE</p>
---------------------------------	---------------------------------	------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Photos Atari 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 \_\_\_\_\_  
 DATE DE NAISSANCE \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
 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<sup>F</sup>**  
seulement au lieu de  
**22<sup>F</sup>**

**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

1968 20 ANS 1988  
ANNIVERSAIRE

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 fait passer 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 prévoient si peu l'utilisation du crayon optique qui permettrait une approche plus concrète du savoir colorier. (Disquette Carriz 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 avec 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 digitales. 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.

# la télé vue sur le micro !

# 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 DC.

**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 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Retourer ce coupon à : Amstrad France

B.P. 12 - 92512 Sevelles Cedex

Ligne consommateurs :

46.26.06.83

Tapez 6055

Code AMSTRAD 88.2.T

17-59

15

20

ANNIVERSAIRE

## UBI s'exporte



De gauche à droite, J. Forest, Y. Guillemot d'Ubi, C. Pasquier et Ralph Leuis 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 2000 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 y 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. Gremlin 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 de 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.

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 ne rapporte avec l'activité de 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 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

**UBI**  
1984  
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'acquérir 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'adresse 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 intéressé, 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

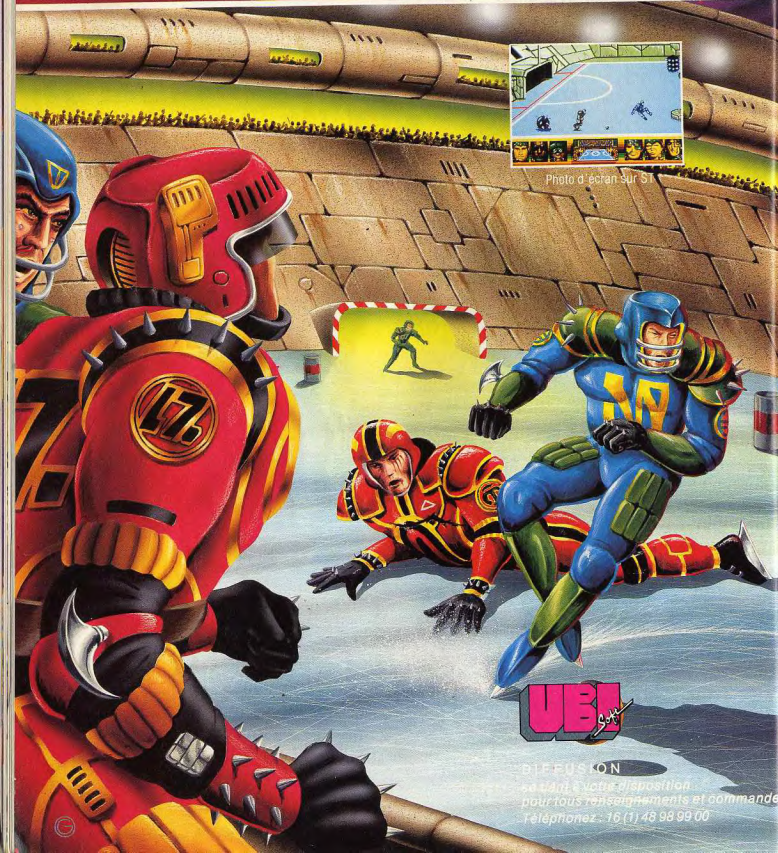


Photo d'écran sur SN



Photo d'écran sur SN



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

1, 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. À la fin de chaque secteur un gardien diffère votre attend. Dans le premier niveau, il s'agit d'un poulpe géant qui vous moe sous un déluge de feu. À 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



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



Les os du squelette vous barent 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 poulpe géant qui garde le premier niveau.



Le combat a lieu au fond de la mer.



Il faut profiter des équipements évolués.



Une vague d'insectes attaque. À éviter.



Plus original : l'attaque des cubes.

## 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.



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.

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 parallaxe, 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 Huguettes-Lacour.

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



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.**

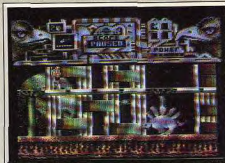
Une race d'extra-terrestres nomades a envahi la planète Xamox, en massacrant sauvagement la plupart de ses habitants. Ces envahisseurs ont ensuite construit des générateurs atomiques qui ont rendu toute vie impossible sur la surface de la planète, en raison des radiations dégagées. Quelques survivants 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 humaine. 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.

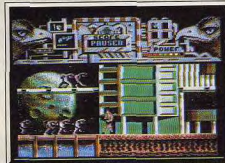
putation s'effectue de manière très rapide, ce qui est très appréciable car vos ennemis ne vous laissent pas un instant de répit. Hawkeye bénéficie d'une réalisation très soignée qui utilise bien les possibilités du C 64. Les graphismes sont particulièrement réussis : les sprites sont agréables et les 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 valancer de nouveaux ennemis.



Jeux de mains, jeux de vains.



L'arme fonctionne, l'ennemi est désintégré.



Top rat ! 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, vous pénétrez dans la repaire des pirates et vous heurtez aux premières défenses ennemies. 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.

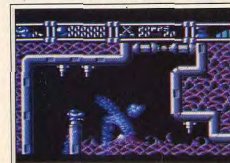
Un écran protecteur rend le Cybernoïd invulnérable pendant quelques instants, ce qui est indispensable dans certains passages. Les « bounce bombs » rebondissent à travers l'écran en détruisant tout ce qu'elles touchent. Des missiles à tête chercheuse se dirigent droit sur les plantes artificielles et 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.

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



De nombreuses couleurs sur Spectrum.

MICROÏDS  
PRÉSENTE

GP 500

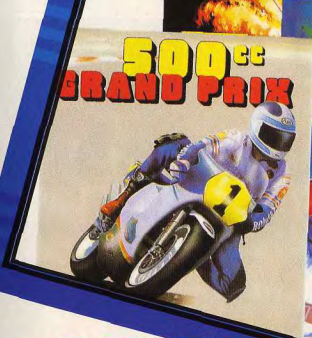
QUAD

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 antimissiles 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



Recueillir-vous à la base spatiale.



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.

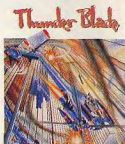


Le retour victorieux de la mission.

# 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-AMGA-97



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



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



Traversée 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



La route est tracée, faites déborder.

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.



oceam

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 - AMIGAS - PC - ST - AMIGA



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



**Guérilla Wars**  
Votre objectif : la liberté. Votre unique chance : la guérilla. SIF - C64 - AMG - AMIGA - STI



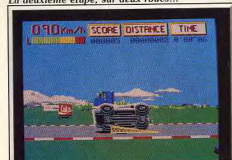




Panneaux publicitaires, tribune, muges, les décors sont précis, colorés et variés.



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 soit 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



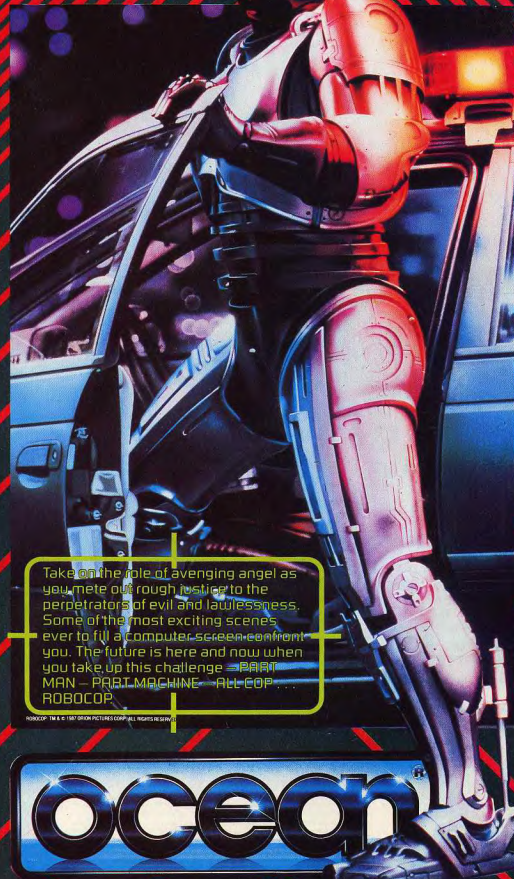
Slalom endiablé en treize tonnes.

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 - ALLCOP... ROBOCOP.

PHOTOP 1M & 1M7 000M PICTURES COP 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 décorés. Utilisez à fond les rampes pour maintenir votre vitesse. Les décorés 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).

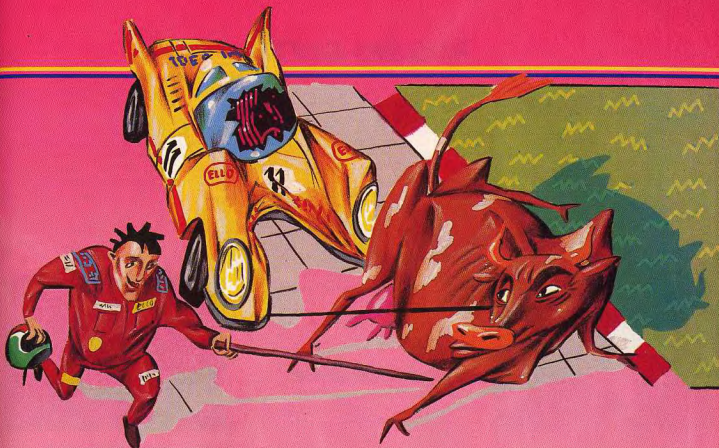
Jacques Harbnon

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

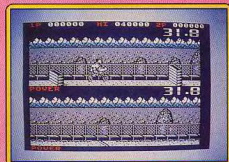
Type	football
Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	C

## ■ 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-

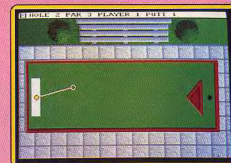
huit trous en tâchant, bien sûr, de le terminer en-dessous de 4 Par. Vous placez d'abord votre balle à l'endroit de votre choix sur le rectangle de départ, ensuite vous choisissez la force et la direction de votre tir grâce à la souris. Les différents parcours, variés et bien conçus, reprennent tous 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 de secourir un otage à l'ambassade américaine. 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 Harbonn

**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 Microsoft

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 Harbonn  
**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-



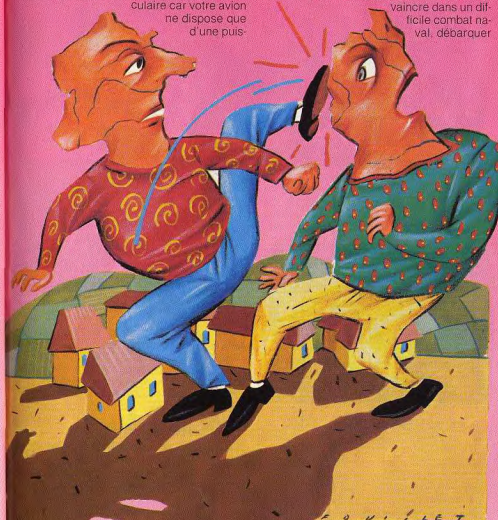
nent n'aient été mis à feu, pénétrer le centre de défense soviétique et détruire le réacteur principal. Chacun de ces jeux offre des aspects variés. La réalisation en est très correcte. Une bonne compilation de jeux anciens mais performants, qui tombe à pic au moment où les importations de logiciels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

**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 proposés. 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 restreints. 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.

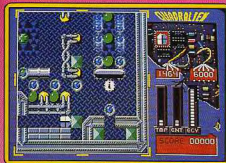
Denis Schärer

**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** \*\*\*\*  
**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** \*\*\*\*  
**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. Des décors sont inexistantes et les bruitages trop répétitifs. De plus, aucune musique n'accompagne le jeu. (Notice en français Jacques Harbhorn)

**Type** sport  
**Intérêt** \*\*\*\*  
**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 jeter un coup d'œil à l'occasion : ça vous fera toujours rire un moment !

Alain Huyghues-Lacour

**Type** plates-formes  
**Intérêt** I  
**Graphisme** I  
**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

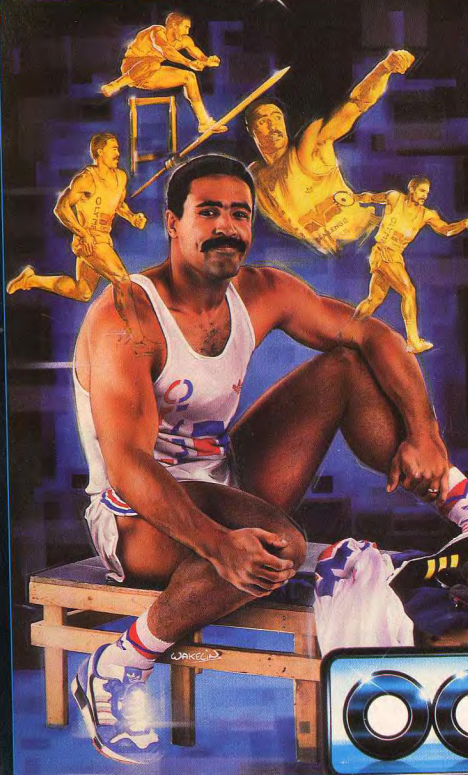


le bruitage sont définitivement médiocres. Dans ma grande mansuétude, je lui accorderai cependant une note d'intérêt plus élevée que celle de mon collègue, parce que les plus jeunes trouveront à l'occasion de découvrir sur quel type de programme ses aînés ont utilisé leurs premiers joysticks : une valeur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

Eric Cabaeria.

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

# DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

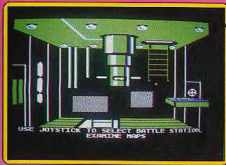


Daley est de retour et il se bat maintenant pour la médaille d'or! Entraînez-vous au gymnase et amenez votre corps au sommet de la forme qui vous permettra d'affronter les dix épreuves épuisantes. Une animation et un graphisme superbes donnent vie à cette toute dernière simulation de sports, chez vous 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

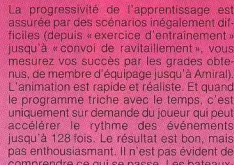
Type	simulateur de sous-marin
Intérêt	16
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Prix	B

### ■ 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 consulte les flots et les convois qui s'y illustrent, 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

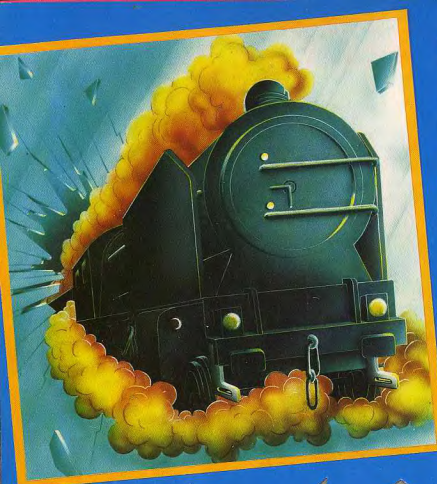
### Version Spectrum, cassette Beau-Jolly

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 et de l'animation que sur celui des dialogues (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, MAJHUN, 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

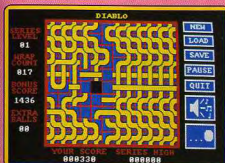
ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

## ROLLING SOFTS

### Diablo

**Amiga, disquette Robtek**

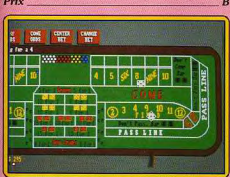
Vous dirigez une balle le long d'une route. L'écran présente cent dix-neuf cases qui contiennent des portions de route de formes différentes. Après que la balle ait traversé une case, la portion de route empruntée s'efface. A vous de faire coulisser les cases pour que la balle puisse continuer son chemin 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

### Solitaire Royale

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	C

### 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 Ambrà 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 (incassables



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

est fluide et rapide. La gestion de la tablette (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

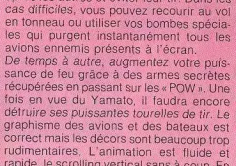
## 1943

### 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 vagues 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



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

### Version CPC, disquette Capcom

Aussi il 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



avite 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<sup>o</sup> 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  
TABLEAU + 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

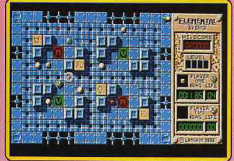
**Atari ST, disquette Lankhor**  
Elemental frappe dès le départ par sa complexe simplicité ! Vous dirigez un ballon dans divers éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. Le but en soi est simple puisque vous devez réaliser le maximum de points en passant de niveau en niveau en ouvrant des portes 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.

Jean-Philippe Delalandre

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



présent des carrés de couleurs qui permettent de bloquer les ennemis, de gagner une ou un point.

Ce programme s'avère très agréable mais fort complexe. Il ne s'agit pas d'un simple jeu d'arcade mais bel et bien d'un jeu de stratégie où le joueur doit faire preuve de bon sens. La réalisation est irréprochable tant du point de vue graphisme qu'animation. La bande sonore est d'excellente qualité. Dernière précision: Elemental permet le jeu à deux.

Mathieu Brisou

Type Intérêt **15**  
Graphisme **\*\*\*\***  
Animation **\*\*\*\***  
Bruitage **\*\*\*\***  
Prix **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-



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.

Jean-Philippe Delalandre

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

### ■ 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 rendue inévitable 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.

Le vaisseau n'est pas pour autant sans défense et doit à son armement sophistiqué



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 **13**  
Graphisme **\*\*\*\***  
Animation **\*\*\*\***  
Bruitage **\*\*\***  
Prix **n.c.**

### ■ 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<sup>eme</sup> 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

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

# MICRO PROSE

### Samurai Warrior

Amstrad, disquette Firebird

Dans le Japon du XVII<sup>eme</sup> 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 brouillards et commandus sont entoués sous les sables de la planète Meragator. 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 désintégrant-tes que vous pénétrez les défenses automatiques de la planète. Vos agresseurs métalliques sont nombreux et aussi variés que dangereux (tourrelles, 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.

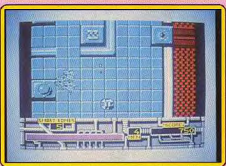
Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



### 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 dragon



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 dépayés, 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, il 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. AAHH ! 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 prêtre 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'aurez-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'adverbiale 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'auteur d'un *American*, 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 banal 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 contes, même tant à peu près tous les thèmes possibles : de « Star Wars » à « Indiana Jones », en passant par une bonne cinquantaine de succès (dits 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 ? Intervenir en 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 suiveur. 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 gogouette. 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...

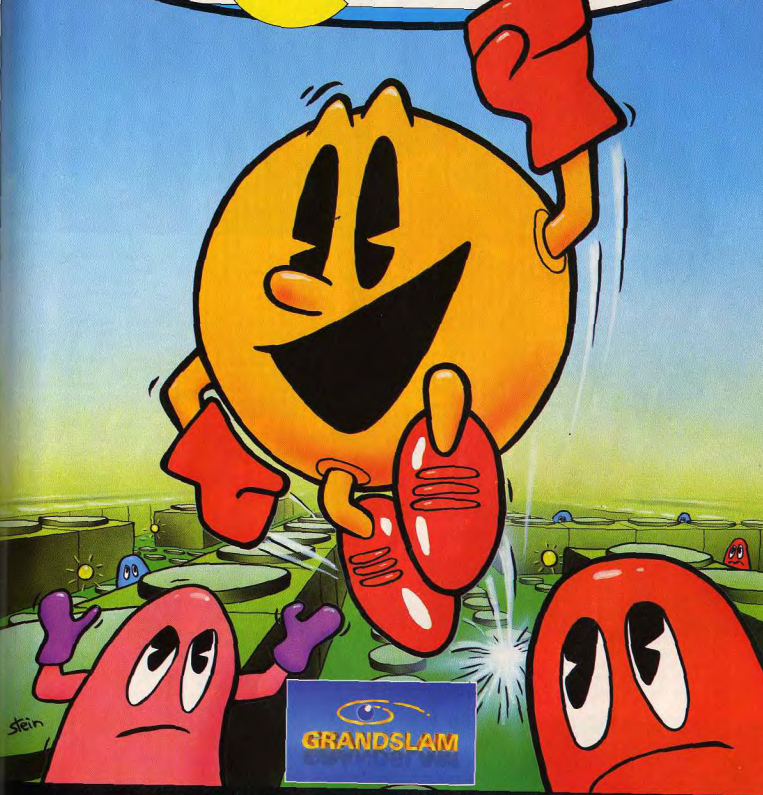
Enfin, terrain de prédilection de la grosse tête du groupe, est un événement quasiment incontournable dans un donjon. Test de logique — « couleur du cheval blanc » — posé par un sphinx retraité, ou simplement phrase sibylline qui finit par empêcher de dormir... les occasions de se creuser la tête sont 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 lances 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 Grand Slam® Entertainments 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 holers de soin 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 goliath fera surtout dans le seuil 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 doué 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'ambre, 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 dérobé grand 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 Royaumes, mais il est abnoir et physiquement très faible. Sa puissance, il la tire d'une redoutable épée, Stormbringer, habitée par un démon. Anti-héros désabusé et malheureux, entraîné vers le mal par son arme, Elric a inspiré un jeu de rôle : *Stormbringer*.

• *Le cycle des Epées*, de Fritz Leiber (Presses Pocket) : sur le monde de Nehwon, qui possède ses propres dieux, la ville de Lankmar abrite de curieux personnages, Fafhrd et le Souigneur gris. Leurs aventures s'étalent sur six volumes et *Dungeons et Dragons* les a immortalisés à travers une série de scénarios. De plus, la ville de Lankmar appartient officiellement à l'univers de D & D.

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<sup>e</sup> 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 type 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 qui s'en plaindrat ? 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 sous le feu de 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 : engagez-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 paralaxe et une bande sonore de qualité. **XR 35** aurait pu être un très bon shoot-them-up si son niveau de difficulté — un *tiot pap levé* — 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 *Atari ST*, produisent un excellent effet de relief, l'animation est irréprochable et la bande sonore très réussie. **Xenon** est un jeu difficile et prenant qui vaut surtout par la qualité de sa réalisation.

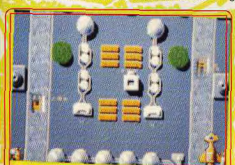
La version *Amiga* est identique à la précédente : seules les qualités sonores de cette machine mettent encore plus en valeur l'excellente bande qui accompagne le jeu. Pas de versions huit bits, dommage !



**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-

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



**Foundation's Waste (ST).**

vous disposez d'une réserve d'accélération époustouflante, mais n'en abusez pas car cela pourrait être votre perte. Une originalité de ce programme, c'est qu'il vous fait parvenir à la fin de chaque secteur avant que votre niveau d'énergie ne tombe à zéro. Or, chaque tir vous coûte de l'énergie. Les fous de la gâchette seront peut-être frustrés, mais cela vous oblige à ne tirer qu'à coup sûr, ce qui est intéressant. Le point fort de ce programme repose sur une réalisation des plus impressionnantes. Cette superproduction présente d'excellents graphismes, un scrolling vertical ultra-rapide ainsi qu'une excellente animation. Et puis, il utilise vraiment les fantastiques qualités sonores de l'*Amiga* avec des digitalisations et des effets particulièrement réussis. L'intérêt de jeu est assez moyen, mais quel spectacle !  
Le scénario de **Foundation's Waste** est le suivant : un prisonnier s'est évadé à bord d'un vaisseau ennemi et, avant de quitter



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

seau 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-



**Transmuter (XL).**

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-



**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.



**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 n'est en fait que votre jeu. 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 capotales sonores limitées du ST. L'action est fluide (top facile) et les joueurs confirmés mesurent de s'enluyer 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 d'un jeu le 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** sont des petits veinards puisqu'ils en 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.

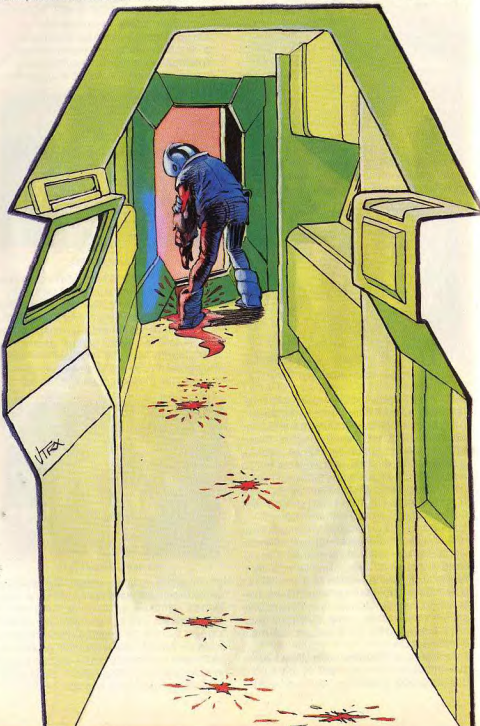
Aux commandes de votre vaisseau vous partez à l'attaque de seize stations spatiales. Vous affrontez les escadilles ennemies et lorsque l'une d'elles est totalement détruite, vous devenez invincible pendant quelques instants. Mais dans **Bedlam** l'essentiel se passe au niveau du sol. Vous survolez sans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

Equipé 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 défile 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 jeu. 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 principe en est le même : à bord d'un véhicule de guerre, vous évoluez au milieu d'un décor 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 une 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 **ST**. **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-



Mega Apocalypse (C64).

cacité 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.

Les shoot-them-up français sont rares. *Trauma* et *Mach 3* sont les seuls de ce dossier. Rares mais de bonne qualité car Loricels a fait un bon travail avec une excellente animation en 3D accompagnée par une bande sonore assez soignée. Vous affrontez les troupes d'un redoutable mutant qui a envouté votre flancée. Les escadilles ennemies arrivent sur vous à toute allure et vous devez prendre garde à



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 préfigurerait *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 de l'espace 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'en-



Side Arms (ST).

décor sont aussi assez 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 temps à 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).



Orlds (ST).



Star Wars (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 de 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.

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 vous 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.

M 3161 - 35. 10.00 F

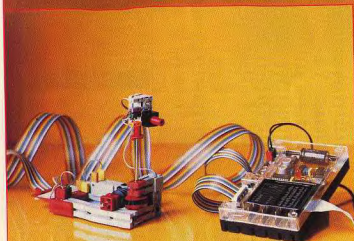


**DOSSIER TOUS LES TRUCS SUR ARKANOID I & II**



EN VENTE TOF TOUS LES MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

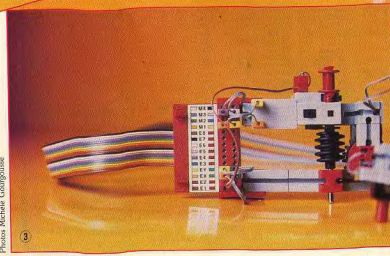




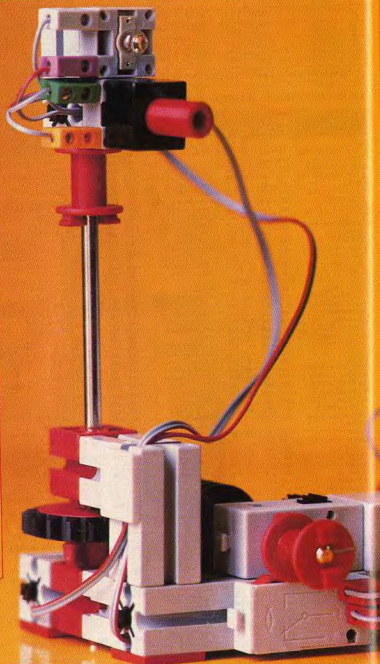
1



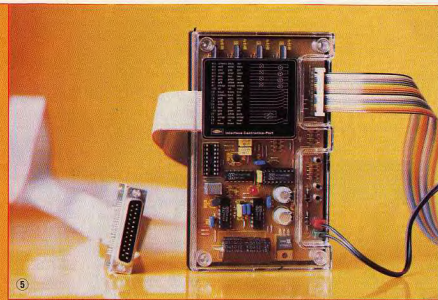
2



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.

**— KIT COMPUTING EXPERIMENTAL —**

Sans aller jusqu'à ces extrêmes contorsionnistes après, nous pouvons concliquer nos propres robots pendant les heures de loisir microotisés. Fisher Technic propose une série de kits d'assemblage dont le dernier en date, Computing Experimental, permet de fabriquer cinq robots différents : photomètre, radar, viseur, robot soudeur et tarte. Avantage considérable : ils se placent sur plusieurs micro cartes comme Commodore 64 et 128, Amstruc CPC 464 et 6128, compatibles PC et Atari ST. C'est d'ailleurs pour cette raison et pour la qualité du produit que nous vous recommandons le Computing Experimental, plus que pour son prix de 2.235 F. Il est une mauvaise surprise. Nous l'avons testé sur Atari ST.

Le kit se présente sous la forme d'une grosse boîte contenant toutes les pièces ainsi que l'interface, complète, claire. Une notice particulière vous invite à renvoyer un coupon-réponse afin d'obtenir la documentation spécifique à votre ordinateur car celle-ci n'est pas fournie d'emblée. Certes, il est un léger désagrément mais on considère le nombre de boîtes différentes qu'il aurait fallu commercialiser pour chaque machine, le risque d'erreur aurait été important. Cela prouve au moins que la partie robotique est indépendante des ordinateurs existants. Outre les pièces d'assemblage, on trouve le boîtier d'interface, l'élément indispensable qui relie d'un côté le robot et de l'autre l'ordinateur. Il se présente sous la forme d'un ensemble de circuits fixés sur une carte avec deux ports de sortie et deux entrées d'alimentation de courant (le bloc secteur est fourni).

Avant de passer au montage, voyons le processus général d'installation. Les partenaires en présence sont au nombre de quatre : un module logiciel et ordinateur correspond au centre de pilotage. C'est de lui que partent les données, les signaux, via la sortie imprimante. J'en profite pour signaler que les imprimantes

du moteur. La il émet un signal sur une broche particulière de la sortie imprimante vers l'interface. Le cas est simple. Sur le kit Fisher Technic, l'interface gère huit sorties commandant les moteurs, huit entrées permettant de connaître l'état des interrupteurs et deux entrées spéciales chargées de recueillir les signaux provenant des capteurs.

Un robot se distingue d'un appareil électromécanique par le fait qu'il est capable de réagir en fonction de l'état de son environnement. Il distingue le chaud du froid, la lumière de l'obscurité, etc. Pour cela, il possède des capteurs sensoriels chargés de recueillir, de mesurer une grandeur physique, par exemple, la température. Cette grandeur est ensuite convertie en signaux électriques d'intensités proportionnelles. Plus, le courant circule du capteur vers l'interface jusqu'à l'ordinateur. En somme, le robot simule les réflexes humains : vous posez votre main sur une plaque électrique et vous sentez la chaleur. Ne le faites pas, vous allez la retirer vite fait au bout de quelques secondes, ce que se passe-t-il ? Les nerfs qui sillonnent vos doigts (ils le?) vous envoient le degré de température

**Blocs de construction et hélice.**

et l'influx nerveux se propage vers le cerveau. Quand le sens du douleur est atteint — c'est-à-dire quand ça brûle, ça bête, ça pique — le cerveau en envoyant un signal aux nerfs moteurs. Un robot peut simuler cette situation, encore faut-il l'instruire correctement. Car ce qui lui tient lieu de cerveau est un simple programme.

**— LE KIT ROBOTIQUE —**

Les éléments de montage se rangent en trois catégories : les pièces électriques, mécaniques (transmission) et assemblage. Examinons les pièces électriques. Le kit contient deux capteurs : une thermistance et une photo-résistance destinées respectivement à évaluer la température et l'intensité lumineuse. Nous avons à notre disposition trois boutons poussoirs en guise de palpeurs. Il s'agit de simples interrupteurs à pression dont nous verrons plus loin l'usage. Les deux moteurs sont de type « pas à pas ». Cela signifie qu'il fonctionne de façon très précise puisqu'on indique combien de révolutions d'un volant moteur. Le moteur se trouve à l'intérieur d'un petit coffret en plastique aux dimensions des autres pièces. La transmission est assurée par une vis sans fin fixée au bout de l'axe de rotation, les éléments mécaniques engrenages, vis sans fin, roues, moyeux, treuil, pignons. Quant aux éléments d'assemblage, ils ressemblent à des pièces de Lego dont le principe d'ajustage consiste à glisser les éléments les uns contre les autres. La partie la plus longue concerne le montage de morceaux du robot. Précaution et minutie sont de rigueur. Il faut compter environ une heure et demi rien que pour le montage des

parties mécaniques. Nous sommes encore loin du compte puisqu'il va falloir procéder au câblage du robot en mettant le fil rouge sur le rouge et le fil vert sur le vert !

Au départ, les fils sont nus ou plutôt dénudés, il faut donc les torseiller (fourir, si, si!), insérer les bouts dans des plots aux couleurs vives et gaies. Une fois les câbles prêts à l'emploi, on enfiche les plots par paire dans les moteurs (aux emplacements prévus) et dans les autres objets dont nous avons déjà parlé. La liaison entre l'interface et les câbles qui pendouillent est assurée par un connecteur 2x14 broches duquel part une notice de fils vertes. Comme je n'ai pas été vacciné contre l'espionnie, j'ai choisi de monter le robot radar qui se compose d'une thermistance et d'une lampe fixées au sommet d'un axe mû par un moteur. En réalité, ce n'est pas un vrai radar. Le terme détecteur de lumière est plus approprié.

Tous les éléments sont en place, les connexions ont été vérifiées, le ST est allumé. Pour lancer le programme de pilotage, il faut avant tout charger l'interpréteur du GFA Basic puis appeler le programme Radar bas. Mais ce n'est pas tout. Ce programme ne fonctionne pas quel, il lui manque la partie initialisation qui est un programme commun à tous les robots.

Il contient une suite de routines spécifiques. Pour ce faire, on place le curseur sur la dernière ligne de Radar bas puis on clique sur la touche de la commande Merge, le fichier Expert. Ici (un fichier ASCII). Cliquez sur Run. La lampe de montage s'allume, le radar se met à tourner lentement. Le moniteur du ST affiche un écran noir et mes yeux se fixent sur le robot qui détecte la présence des objets autour de moi. Si je place un stylo sur le trajet qui coupe, ce dernier détecte sa distance et sera matérialisé par une série de points sur l'écran radar. Le moteur « pas à pas » produit un joli bruit de crécelle pas très rassurant au début. Quand le radar a effectué une rotation de 360 degrés, il repart en sens inverse et reprend sa position de départ.

La manipulation est identique pour les six montages possibles du Computing Experimental. Au fait, vous vous demandez à quoi peut bien servir un radar de ce type ? Disons tout simplement que, pour une fois, les moyens justifient la fin.

**Synth III**

J'écouté la voix du PC parler ASCII sur mes fichiers. Je n'ai pas trop aimé, mais un petit haut-parleur, posé sur mon bureau, énonce d'une voix étonnante le texte de l'article que vous êtes en train de lire et que je compose sur l'écran grâce de mon PC. La procédure fut simple : enficher une carte courte sur des slots réservés de l'ASCII (par chance, il n'y a qu'à soulever le capot). J'ai illégalement copié le contenu de la machine par mon traitement de texte préféré (pour diminuer les caractères de contrôle, tels que les retours à la ligne). Puis je suis revenu au DOS et j'ai frappé PRINT Synth au Sec. Et... merveille, j'entends sortir du

haut-parleur ce que je viens de taper.

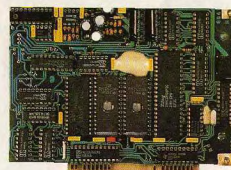
Jusqu'à ces trois problèmes, il me fallait encore acheter la machine : le kit Synth III est prononcé Synth III et non Synth III! Ensuite ASCII est dit comme « assis » et non « assasi » ou « A S C I I », j'entends « slot » comme « slow » et le fait ouer de « slote » et « DOS », « do » et pas « dosse ».

En poussant le vice jusqu'à lui faire dire « les poules du couvent couvert », je suis assuré du pliage. La prononciation correcte est possible exclusivement avec l'orthographe hautement fantaisiste « les poules du couvent couvert ». Synth III est un ensemble composé d'une carte et d'un logiciel. La carte enfichée, le logiciel est chargé une seule fois et reste résident en mémoire. Certes, la carte n'a pas besoin de logiciel pour fonctionner : elle se comporte comme une interface d'imprimante parallèle, c'est-à-dire qu'elle lit tout fichier destiné à l'impression.

Elle lit l'écran affiché si l'on appuie sur la touche Print screen ou Impr écran. Quand je suis resté sous Sprint et que j'ai demandé l'impression, le haut-parleur m'a sorti mon texte, haché à chaque passage à la ligne, d'insésthétiques « espaces » bien prononcés mais fort agaçants. Doit l'interface de la conversion en un fichier ASCII!

Il traite ainsi plus de deux mille règles et exceptions de la prononciation du français : il prononce S.N.C.F., « Aise aller aff », Bd, « bô des » et pas « boulev » contrairement à ce qui est annoncé dans la doc ; vingt articles, « vingt-articles », etc. Mais le logiciel utilitaire ouvre d'autres horizons : en mode phonétique, les fichiers d'exemples, donnent, chantés par la machine, une impression fort bizarre, mais les morceaux sont bien reconnaissables. En mode bavard, la carte prononce aussi les signes de ponctuation. Destiné selon les concepteurs à l'Enseignement Assisté par Ordinateur, aux alarmes industrielles, pour des bases de données de consultation orale, aux postes de travail informatique pour aveugles, Synth III coûte 7.700 F TTC. Il est fabriqué par Electel, une entreprise de Cœn. Les PC ne sont pas condamnés à rester passifs, mais il faut y mettre le prix.

la carte oublie l'orthographe et obéit aux ordres plus particuliers. Pour dire « montage », elle devra lire « M On Ch T A N Y ». Il est alors possible de modifier la hauteur, comme la vitesse, son par. Ainsi, on peut entendre une phrase interogative (en élevant la hauteur de la dernière syllabe) avec un chant, résultant d'une sorte de programmation. La ligne (95000K195EEERD95+\*\*\*\*\*1974AAAL974\*\*\*\*\*U0097\*\*\*\*\*). \* \* \* \* \* carte chantée « Au clair de la lune ».



Une carte hard pour dire des mots doux.

Les fichiers d'exemples, donnés, chantés par la machine, une impression fort bizarre, mais les morceaux sont bien reconnaissables.

En mode bavard, la carte prononce aussi les signes de ponctuation. Destiné selon les concepteurs à l'Enseignement Assisté par Ordinateur, aux alarmes industrielles, pour des bases de données de consultation orale, aux postes de travail informatique pour aveugles, Synth III coûte 7.700 F TTC. Il est fabriqué par Electel, une entreprise de Cœn. Les PC ne sont pas condamnés à rester passifs, mais il faut y mettre le prix.

Denis Schärer

**Video Digitiser**

Question : peut-on digitaliser des images sur Archimedes ? Réponse : oui, grâce au Video Digitiser, c'est possible...

Imprimée quelque temps déjà par la société ASHIV, représentant officiel d'Accori en France, la carte Video Digitiser de Watford Electronics ouvre les portes du Desktop Video à l'Archimedes. Domaine encore peu connu, le Desktop Video définit un ensemble logiciel et périphérique qui permet au amateur de micro et de vidéo de créer un lien entre ses deux passions. Intéret de la chose : effets spéciaux, sous-titrage et banc-titre deviennent accessibles pour un coût relativement compétitif par rapport aux outils dédiés vidéo présents sur le marché.

Après une première tâche qui doit prendre en charge un ensemble Desktop Video consiste en la digitalisation d'images afin que celles-ci puissent être introduites dans la mémoire d'un ordinateur pour y subir divers traitements. C'est ce rôle qui incombe au Video Digitiser. La mise en place de cette extension s'effectue très simplement puisque la machine est étendue pour ce type d'opération. Après avoir ouvert le



Essayer donc de reconnaître nos cobayes...

capot de la machine et retirer les caches correspondants, l'utilisateur met en place la carte optionnelle « fond de panier » (ce n'est déjà fait), enfiche sur l'interface le Video Digitiser et il vise la carte sur le boîtier de l'ordinateur : l'ensemble est prêt à fonctionner.

Dès la mise en route, le digitaliseur de Watford est en effet reconnu comme faisant partie intégrante du système. Pas de mystère : cette carte d'extension dispose d'une mémoire morte qui permet son identification par l'ordinateur. En ce qui nous concerne, nous avons connecté un caméscope huit millimètres Canon E 708 au Video Digitiser par l'intermédiaire d'un câble vidéo BNC. C'est d'ailleurs ici que réside le seul reproche que l'on puisse adresser à cette carte : elle n'est pas en mesure de digitaliser une image non fixe en couleur puisque le signal doit être de type vidéo composite. Evidemment, il est possible de trouver une astuce mais les résultats ne sont pas toujours ceux escomptés. En revanche, la digitalisation en couleur d'une image fixe issue d'une source vidéo ne pose pas de problème... à partir du moment où l'on est un tant soit peu habitué à jouer du fer à souder! Les performances de cette carte sont assez impressionnantes. Outre une grande vitesse de traitement ( huit images digitalisées par seconde), elle offre une résolution de 512 points par 256 axes, au maximum, soixante-quatre niveaux de gris sur un moniteur de type RVB. A noter que sur un moniteur Nec Multisync ou similaire, la résolution est doublée par duplication des lignes verticales afin d'obtenir une image carrée. Tout cela montre bien que les performances de cette carte sont incontestables. Le plus attrayant résidait malgré tout dans la présence de routines et instructions diverses qui permettent à l'utilisateur d'exploiter directement ce digitaliseur.

Ainsi, dès le départ, il est possible de configurer le nombre de niveaux de gris par le biais de l'instruction « Configures Shades ». La valeur ainsi définie sera sauvegardée dans la mémoire permanente de l'ordinateur prise par défaut, jusqu'à modification. Il en est de même des paramètres précisés par les instructions « Configure GrabOptions (mise en œuvre de la procédure de lissage, définition de la taille de l'image, etc) » « Contour GrabOption (on presse une touche dont l'appui provoque la digitalisation d'un l'un à partir d'une image ou partie d'image). Bref, il existe en tout une vingtaine d'instructions et un nombre au moins égal de SWI. En jargon Archimedes, le terme SWI est une contraction de Software Interrupt, routine système directement accessible par l'intermédiaire du Basic ou de l'assembleur. Ce qui dénote ici est impossible à faire avec la carte fat en effet 76 pages !), toutefois, il est possible de dire que ces routines seront d'une incontestable utilité pour le programmeur. Disponible de démonstration mise à part, il n'exista pas en France de logiciels en mesure d'exploiter cette carte. L'utilisateur devra donc réaliser ses propres applications. Malgré tout, les images digitalisées peuvent être traitées par les programmes de dessin les plus courants sur Archimedes (Amidon, Arca, Arca 2, Arca 3). Ceci est d'ailleurs fort bien explicité dans le manuel, hélas en anglais. Pour conclure, disons qu'à un peu moins de 3.000 F TTC, cette carte propose des performances dignes d'intérêt. Son prix, un peu élevé, est certes dissuasif, ce qui laisse la porte ouverte à d'éventuels concurrents.

Mathieu Brisseau

# VOS VACANCES CONTINUENT

## AVEC

# MBC



**NOUVEAU!**

### DAN SILVER



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.

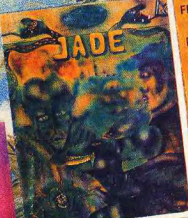
### La dernière MISSION



SEUL PERDU L'ACCOMPLIR!

3 ans, de plus 3 ans d'attente, battus, prisonniers, perdus, combats, et paraderai en enfer, et le Combat pour être le dernier.

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



Le voyage de Jade est d'aider à la réalisation de deux aventures sur ordinateur. Il est à lui des jeux d'aventure qui offrent plus de choix au joueur par l'exploitation de toutes les possibilités d'un lecteur de disquettes. JADE a été créé pour que l'ordinateur ne soit plus un obstacle à votre création.

**PREMIERE!**  
Jeu d'aventures à deux joueurs

### MIKE & MOKO



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 06 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 BP43.5933 O 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

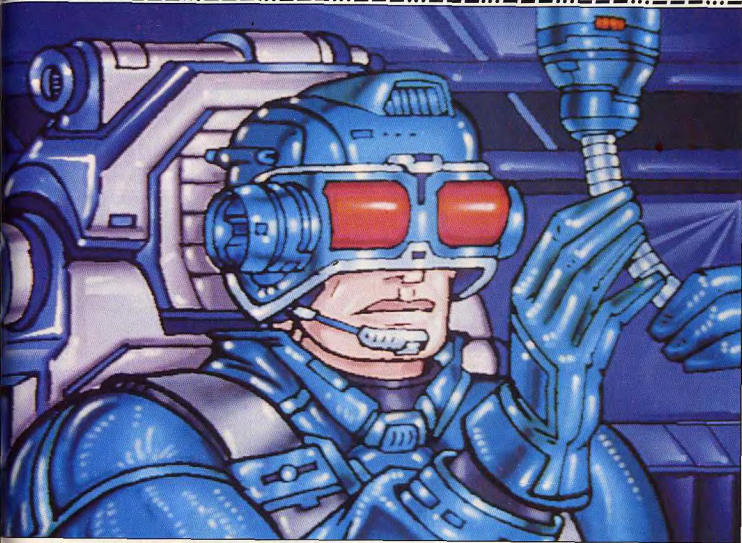
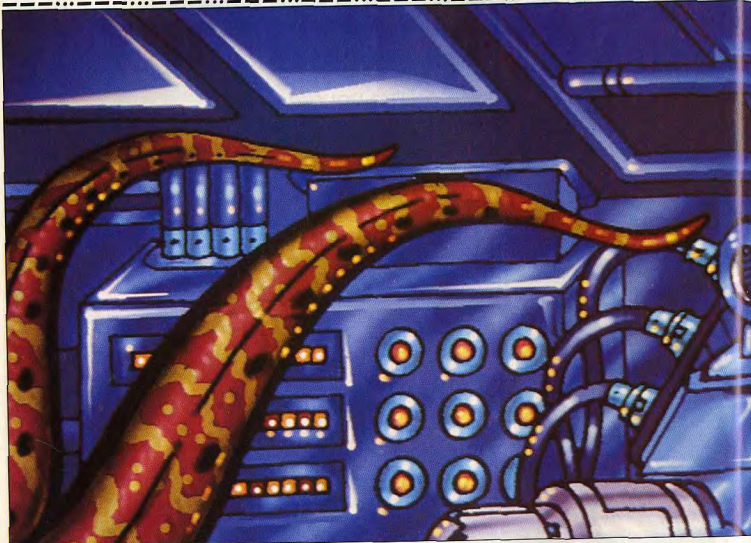
**JE DESIRE RECEVOIR... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITE (frais de port inclus)**  
et vous adresse ci-joint mon règlement de ..... Francs par  chèque  mandat à l'ordre de TILT

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE .....





## The Colony ★

MACINTOSH

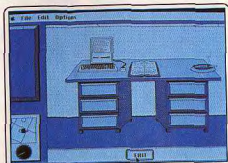
*Ce produit de Mindscape est un programme d'exception, aussi novateur que le fut Déjà Vu. Il séduira tous les joueurs, y compris les amateurs d'arcade ! C'est le meilleur logiciel Mac de cette année.*

**Mindscape. Conception et programmation : David Alan Smith.**

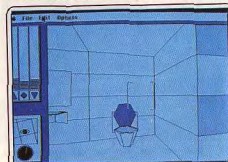
Mindscape s'est fait, en quelques années, un nom par une politique résolument axée sur la qualité. Avec Silicon Beach Software, il a produit les meilleurs softs sur Mac. *The Colony* ne fait pas exception à la règle et a tout pour devenir un grand classique. Dans un futur lointain, l'homme a maîtrisé 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 frontières 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.

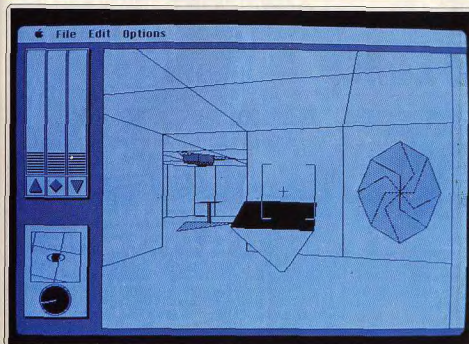
Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est surprenant de réalisme : malgré la rapidité de l'animation, les objets sont même représentés avec leurs faces cachées, procurant la sensation d'être réellement dans la place. La vitesse du jeu peut encore être augmentée en optant 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.



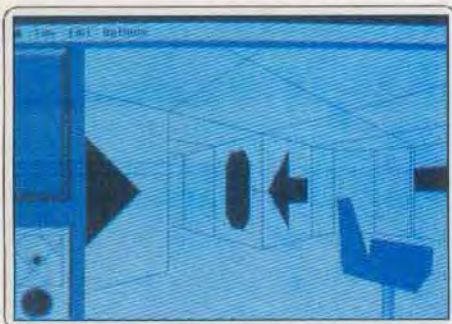
Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est très réaliste.

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.

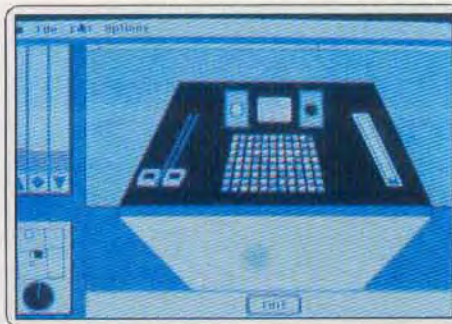
Le résultat déçoit, égalant en qualité (et surpassant nettement en quantité) celui de *Dark Castle*, jusqu'à présent, la référence en la matière. Mais si *Colony* se démarque par une réalisation exceptionnelle, il ne faudrait pas pour autant oublier son scénario solide, qui vous fait aller de surprises 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



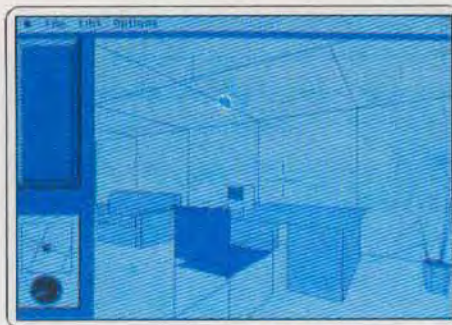
Un décor sobre et inquiétant.



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.

Rançon 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

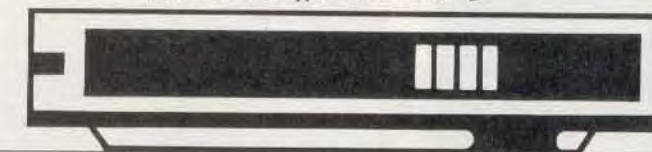
## MON ORDINATEUR C'EST MA TV COULEUR.

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 agouiller.

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 brutaques, 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		C

## 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<sup>e</sup> 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, TO7 et TO770 — 250 F TTC  
Câble CI 1439 pour séries MO5, MO6, TO7, TO9 — 95 F TTC  
Câble CI 8020 pour séries MO5, TO7, TO770 — 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 TO8-D**  
Avec son moniteur couleur haute définition  
3 490 F TTC

**THOMSON TO8**  
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, biframection 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 MO8 — 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 TO9 — 650 F TTC  
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour MO5, MO6, TO7 et TO9 — 1 195 F TTC  
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO770 — 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 TTC**  
5"1/4 DF DD - 96 PT  
la boîte de 10 30 F  
5"1/2 DF DD - 135 PT  
la boîte de 10 95 F

**PR90-582**  
Imprimante thermique 40 colonnes  
Pour TO7 et TO770  
Sans Suite 250 F TTC

**PR90-581**  
Imprimante thermique 40 colonnes  
Pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6  
Exceptionnel 295 F TTC

**PR90-055**  
Imprimante à impactes, 40 colonnes  
Pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6  
Coup de Folie 450 F TTC

**Quantité Très Limitée**  
Imprimante 80 colonnes, 120 cps  
Pour TO8, TO8-D, TO9, MO5 et MO6  
jusqu'à épuisement  
des stocks 375 F TTC

**Le Coin des Bricoleurs**  
Souris PC vendu dans  
90 F TTC  
Crayon optique à réviser pour  
MO5, MO6, TO8 et TO9 — 49 F TTC

**EXTENSIONS**  
Extension mémoire pour TO8  
TO8-D et TO9 — 195 F TTC  
Extension mémoire pour MO5  
comportant lecteur de Quick Disk  
Drives et logiciel  
intégré 265 F TTC

**BON DE COMMANDE**

DESIGNATION		TI-59
NOMBRE		PRX
FOURNAIT PORT ET EMBALLAGE		Jusqu'à 5 k 45 F
TOTAL		

Engagement : comptant point à la commande DATE

NOM \_\_\_\_\_  
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

- 0011 => 34128668
- 0013 => 82497760
- 0014 => 89619176
- 0016 => 69076194
- 0017 => 18167696
- 0027 => 93549087
- 0033 => 51837557
- 0046 => 66526784
- 0059 => 58764476
- 0076 => 99522386
- 0092 => 72627605
- 0100 => 57228885

Pour Mathieu (n° 55), le code est 10218.  
 Pour Will Amstrad, pour descendre dans le puits, il faut avoir la corde qui se trouve au grenier (voir les traits).  
**Free**, comment taper le code sur l'ordinateur? Toujours dans **Free**.  
 Pour madam **Mortelle Manor**, sur ST, où trouve-on le rat, décrit dans le manuscrit (l'un des deux).

Comment faire pour trouver des personnes dans l'**Arche du Capitaine Blood**, sur ST. Je me pose et il n'y a jamais personnel.  
 Dans **Test Drive**, au bout des cinq-quatrième et sixième parcours, au lieu d'aider sur l'écran une pompe à essence, il y a un magasin de voitures en plein air. A ce moment précis apparaît sur l'écran, en anglais, une phrase voulant dire que je ne peux garder la voiture que Game Over. Est-ce la fin du jeu? Dans **Warlock's Quest**, comment peut-on se servir des objets que Ton possède?

**ANNE/AMSTRAD**  
 Dans **Terminus**, que faut-il faire? Je n'y comprends rien. Dans **Greffyl**, comment prendre la clef?

**FREDDY K.**  
 Pour 800 XL, Help, je colle dans **Human Torch**: comment sortir la chose du goulot? Dans **Spiderman**, comment arrêter le ventilateur.  
 Dans **Sordam** de Hydromon? Dans **Free**, comment taper le code sur l'ordinateur? Toujours dans **Free**.  
 Sur ST, où trouve-on le rat, décrit dans le manuscrit (l'un des deux).

à l'intérieur mais je n'arrive pas à remettre le couvercle. Comment faire?

**LISA DE GENÈVE**  
 Help! me! Dans **The Vindicator**, je ne trouve pas les anagrammes?

**SYLVAIN L'STISTE**  
 Dans **Dungeon Master**, mon groupe possède sans trop de problème jusqu'au niveau 3 (le premier niveau étant le niveau 0). J'arrive devant la grille donnant accès à l'éclaircie menant au quatrième niveau, mais je n'arrive pas à l'ouvrir? Quelqu'un peut-elle m'aider avant que je craque?

**FROC**  
 Pour Amigaloom (n° 57), pour taper le "crystal golem", il faut avoir le crystal et taper à quel point au niveau 1 du château de Harkyn. Il est dans une pièce derrière une des quatre portes. Pour Jameson dans **The Pawn**, pour ce que le "paper walk", il faut taper sur le papier wall with the towel".  
 Pour Pierre El Perdidio, il est difficile habillé comme le comte de Dracula. Pour cela, même de offrir quelque chose à la grand-mère du Petit Chaperon Rouge.

A mon tour, dans **Bard's Tale**, Kykaran m'a donné l'index Key mais je n'arrive pas à rentrer dans la Mangro. Trouver, que dois-je faire?  
 Dans King Pinch III, je ne sais pas où se trouve le "Quest of safran", ni le "dried reptile skin"?

**FRED LE SAINT BERNARD**  
 Dans **La Chose de Grotenburg**, prendre le cassoulet et le cambemier qui sont dans la cuisine, fouiller les boussons, tirer la queue du chat, prendre la souris, aller au clochard, donner le cambemier, aller à la taverne, parler avec Sergio, aller au puits, souter le mur, prendre le pneu, examiner ou fouiller la décharge, prendre le pied de biche, ensuite Help!

Quelques questions toujours pour **La Chose de Grotenburg**: comment faire pour entrer dans la maison abandonnée, quel récipient faut-il prendre pour mettre l'eau bénite, comment ouvrir le portillon?  
 Dans **Sord Circuit** pour ouvrir les portes blindées, il faut trouver la carte pass ou les clefs. Pour les trouver, prendre le sac à recherche + débarras dans l'ordinateur tout et aboutir.

# FURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

## C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

### GAMME SINCLAIR ATARI ST ET AMIGA

- LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48 + / 128 / PLUS 3 / PLUS 3
- PIÈCES DÉTACHÉES POUR QL, SPECTRUM 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES I/FM, ZX2, INTERFACE ZX2, etc...
- MANÈTRES DE JEUX ET INTERFACES MANÈTRES POUR QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48 + / 128 + U.L.A.S. ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

**COMMODORE 64**

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

**COMMODORE 64**

Téléphone, ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

**DUCHET Computers**  
 51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE  
 Téléphone: International +44 - 291 257 80 et +44 - 291 625 780  
 EXPÉDITION IMMÉDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par:  
 MANDATS POSTE INTERNATIONAL, EUROCHÈQUES, CHEQUES PERSONNELS  
 BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES POSTAUX  
 et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS  
 U.L.A.S. ROMS, et circuits intégrés en tous genres.  
 Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 257 80 ou au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois  
 47 31 49 38 LE DIALOGUE LE SERVICE  
 TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Métro Pont de Levallois Ouvert sans interruption de 10 h à 19 h 30 du Lundi au Samedi

### ATARI STAR

Casse ou Imprimeur

520 STF + Câble Parité... 3490
520 STF + SM 124 Mono... 4480
520 STF + SC 1425 Cui... 5480
520 STF + SM 8820 Cui... 6480
1040 STF + Câble Parité... 4480
1040 STF + SM 124 Mono... 5480
1040 STF + SC 1425 Cui... 6480
1040 STF + Laser SM 8820... 7480

• LaRadex - Formation 17780  
 • Bouffier Monney 34424 1480  
 • Klorinier Cour 1423 2500  
 • Dine CUMANA 274 1260  
 • Dine CUMANA 91141 Mo 2280  
 • Drive D'IMP 1040 Mo 2280  
 • Extension 512 Mo 1200  
 • Extension 512 Mo 1200  
 • S.O.U.S.T. NC 150  
 • Câble Parité 150

### PC & MEGAS

• MAINTENANCE SUR SITE :

MEGA ST2 Monochrome 3900
MEGA ST2 Couleur 4900
MEGA ST2 Monochrome 12950
MEGA ST2 Couleur 13950

MEGA ST4 Laser, D'Imp. Théorèmes  
 • MEGA ST4 Monochrome 12950  
 • MEGA ST4 Couleur 13950  
 • LASER SLM800 série 11450  
 • LASER SLM 2100 1775  
 • ATARI PC - Disque Dur 6480

### UN AMI SOLIDE

Un Suivi pour Débutants  
 des Contacts  
 des Nouveautés  
 une Equipe à disposition

Cable Centronic fournit  
 inclus dans les prix

**FURNITURES**

Interfaces Parité RS232 130
Carte pour IBM-PC 180
Disque 5 1/4 180
Câble PA, Mémoire 16 Ko 1630
Prétes en Série 190

### LIBRAIRIE

Application SupraBase 349  
 Base de données sur 1/2  
 Disque SupraBase 149  
 Disque 5 1/4 pour ST 79  
 Disque 5 1/4 pour ST 79  
 Graphisme en GFA 249  
 Graphisme et Sons 149  
 Livra ST Wordplus 249  
 Livra ST GFA 179  
 Livra ST GVF 179  
 Livra ST BASIC 179  
 Livra de Logo 149  
 Livra Lecteur Disque 149  
 Musique et Vid 149  
 Peint et Animés 149  
 Dik - Programmation GFA 349  
 Trucs et Astuces en GFA 269

### PROMO

CONFIGURATION N° 2

**520 ST<sup>F</sup>**  
 + Câble TV  
 + Souris  
 + Drive intégré  
 + 4 Jeux  
 + A reader  
 + Joystick

**3490 F TTC**

### AMIGA 500

+ Câble TV  
 + Souris  
 + Drive Intégré  
 + Moniteur  
 Couleur PHILIPS  
 + Joystick

**6450 F TTC**

### CONFIGURATION N° 3

**1040 ST<sup>F</sup>**  
 + Câble TV  
 + Souris  
 + Drive Intégré  
 + Moniteur  
 Couleur PHILIPS  
 + Joystick

**6690 F TTC**

### SERVICE LASER

**1040 ST<sup>F</sup>**  
 + Câble TV  
 + Souris  
 + Drive Intégré  
 + Moniteur SM 124  
 + STAR LC 10  
 + Centronic  
 + 10 Disks 5K C

**7990 F TTC**

Réalisez vos Textes,  
 vos Menus, vos Cartes,  
 personnalisés sur  
 70 Pp à 1/2 Heure  
 1 Franc la Page

### AMIGA ACCESSOIRES

AMIGA 500 + Parité... 4480
AMIGA 500 + Parité + Moniteur... 4980
PHILIPS CUMANO 274... 1260
PHILIPS CUMANO 91141... 2280
USA S Circuit de Service 2780
AMIGA 500 + Câble Parité... 3480
Monit. 1040 Cui. Série 2930
Extension 512 Mo 1200
Extension 512 Mo 1200
Drive CUMANA 1 MEGA... 1480
Extension 2000 2 Mo... 6480
Extension 2000 2 Mo... 6480
Extension 2000 2 Mo... 6480
Ruban Encreur Couleur MPS 89
Support 5 1/4 180
Câble Parité... 150
La Casette VIDEO... 120

### COMMODORE PC

• MAINTENANCE SUR SITE :

PC 512 Ko - Monit. Monochrome 3900
PC 512 Ko - Moniteur Couleur 4900
PC 1040 Ko - Monit. Monochrome 12950
PC 1040 Ko - Monit. Couleur 13950

PC AT 1040 Ko - Monochrome  
 • PC AT 1040 Ko - Monit. Couleur  
 • PC AT 1040 Ko - Monochrome  
 • Disque Dur 1 Lecteur 10090  
 • Disque Dur 1 Lecteur 10090  
 • Disque Dur 1 Lecteur 12190

PC AT 1040 Ko - Disque Dur 10090  
 • Disque Dur 1 Lecteur 12190  
 • Carte Graphique AGA ou ATI  
 • MONITEUR AVEC MANÈTRE  
 MDA, HERULES CGA, EGA, NC

### LIBRAIRIE

Disk - Application sous SupraBase 349  
 Disk - Base de données sur 1/2 149  
 Disk - Disquette et Disque Dur 79  
 • Base de données sur 1/2 149  
 • Livre de l'AMIGA BASIC 249  
 • Livre de l'AMIGA GFA 179  
 • Livre de l'AMIGA GVF 179  
 • Livre de l'AMIGA BASIC 249  
 • Livre de l'AMIGA GFA 179  
 • Livre de l'AMIGA GVF 179  
 • Livre de l'AMIGA BASIC 249  
 • Livre de l'AMIGA GFA 179  
 • Livre de l'AMIGA GVF 179

### CLUB LTI

ADRESSE ANNUELLE 180 F

**REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS**

ATARI - AMIGA - PC  
 AMIGA - ORICATS - APPLE II - MACINTOSH  
 THOMSON - SPECTRUM  
 PC XT GEMINI  
 MSX - SEGA - NINTENDO

VOTRE PROGRAMME  
 CHEZ VOUS SOUS 48 H

**Demandez la Carte de Membre**

**CLUB LTI**  
 ADRESSE ANNUELLE 180 F

**REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS**

sur demande: joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

E X P É D I T I O N  
 D A N S T O U T E  
 LA FRANCE  
 P O S T E & S E R N A M

NOM \_\_\_\_\_  
 PRENOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 TELEPHONE \_\_\_\_\_  
 N° CB ou AUREOR \_\_\_\_\_  
 DATE EXPIRE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

PORT GRATUIT AU DESSUS DE 1000 F

**RON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS**

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT
PORT - DM-TOM - 50 F	FRANCE - 15 F		
CONTRE-REMBOURSEMENT	- 20 F par 30€		
CHEQUE à l'ordre de LTI			
CARTE AUREOR	+ CARTE BESOIN		
DEMANDE DE CREDIT CIELELM			
ESCOMPTE OU REMISE			
I.V.A. 18.00% sur PC, MEGA & LASER			
FRAIS DE PORT & C.R.			
TOTAL			

# SESAME

## BREAKOUT

Le plus fantastique des casse-briques jamais publiés dans un revue. Le listing est très long mais au bout du compte vous ne serez pas déçus de la qualité... professionnelle. Écrit en gfa basic pour ATARI ST

AUTEUR: JULIEN SANCHEZ

\*\*\*\*\*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*

Wave 7,7,0,1000,1 #  
If Xbios(4)<0 #  
Alert 3, BREAKOUT | ne

fonctionne | qu'en basse  
résolution",1,"K",Bouton #  
End #

Endif #  
\*\*\*\*\* INITIALISATION GENERALE \*\*\*\*\*

Wave 3 #  
\*\*\*\* init joystick \*\*\*\* #  
Spoke (&HFFC02)&H14 #  
\*\*\* rectif. registres de couleurs

\*\*\*\* #  
Dim  
R(15),T(6),Rec(10),Rec2(10),Rec(10) #

For F=1 To 10 #  
If Mod 2<0 #  
Rec(5)="JULIEN..." #

Else #  
Rec(5)="PHILOU..." #

Endif #  
Rec2(5)=String\$(7,Chr\$(16)) #  
Rec(F)=0 #

Next F #  
For F=0 To 15 #  
Read R(F) #

Next F #  
Data 0,2,3,6,4,7,5,8,9,10,11,14,12,15,13,1 #

Dim S\$(6),C(6,10),B(21,13) #  
\*\*\* lecture datas couleurs \*\*\* #  
Restore Coul #

For F=0 To 15 #  
Read X #  
Setcolor F,X #

Next F #  
\*\*\*\* parametres generaux \*\*\*\* #  
Speed=4 #  
Son=1 #  
Py=-4 #

Maxi=6 #  
Mini=0 #  
\*\*\*\* datas couleurs \*\*\*\* #  
Coul: #  
Data &H000,&H770,&h777,&h700,

&h777,&h555,&h333 #  
Data &h227,&h700,&h722,&h744,&h766,&h070

&h770 #  
\*\*\*\* creation des objets \*\*\*\* #  
\*\*\* espace 35x5 \*\* #

Get 10,10,45,15, Espace2\$ #  
\*\*\* raquette normale \*\* #

Defill 11 #  
Pbox 20,100,25,104 #  
Pbox 45,100,50,104 #

Defill 9 #  
Pbox 27,100,43,104 #  
For F=101 To 104 Step 2 #  
Line 27,F,43,F #

Next F #  
For F=29 To 41 Step 2 #  
Line F,104,F,104 #  
Next F #

Color 3 #  
Line 27,102,43,102 #  
Color 0 #

Plot 20,100 #  
Plot 20,104 #  
Plot 50,100 #  
Plot 50,104 #

Get 15,100,55,104,Raq\$ #  
\*\*\* raquette adversaire \*\* #

Defill 4 #  
Fill 24,102 #  
Fill 47,102 #  
Get 19,100,51,104,Raq3\$ #

\*\*\* raquette agrandie \*\* #

Defill 11 #  
Pbox 20,150,25,154 #  
Pbox 55,150,60,154 #

Defill 9 #  
Pbox 27,150,53,154 #  
Color 8 #

For F=151 To 154 Step 2 #  
Line 27,F,53,F #  
Next F #

For F=29 To 51 Step 2 #  
Plot F,154 #  
Next F #

Color 3 #  
Line 27,152,53,152 #  
Color 0 #

Plot 20,150 #  
Plot 20,154 #  
Plot 60,150 #  
Plot 60,154 #  
Get 15,150,65,154,Raq2\$ #

\*\*\* espace 10x10 \*\* #  
Get 300,100,310,110,S\$(0) #  
\*\*\* espace 20x10 \*\* #  
Get 290,100,310,110,S\$(5) #  
\*\*\* bille \*\* #

Color 5 #  
Line 100,100,102,100 #  
Line 100,106,102,106 #  
Line 99,101,103,101 #  
Line 99,105,103,105 #

For F=102 To 104 #  
Line 98,F,104,F #  
Next F #

Color 4 #  
Plot 103,103 #  
Plot 103,104 #  
Plot 102,102 #  
Plot 102,105 #

Get 98,100,104,106,S\$(1) #  
Color 8 #  
\*\*\* brique \*\* #

Color 5 #  
Line 202,101,218,101 #  
Line 202,109,218,109 #  
Line 201,101,201,109 #  
Line 219,101,219,109 #

Get 200,100,220,110,S\$(4) #  
\*\*\* pillules \*\* #  
For F=8 To 9 #  
Color F #

Defill F #  
Pbox 200,150,204,156 #  
Color 0 #

Plot 200,150 #  
Plot 204,150 #  
Plot 200,156 #  
Plot 204,156 #

Color 5 #  
Line 203,153,203,154 #  
Get 200,150,204,158,S\$(F-6) #

Next F #  
\*\*\* #  
Fichier: #  
Cis #

If Exist("BREAKOUT.SCO")=True #  
Open "#,#"BREAKOUT.SCO" #  
For F=1 To 10 #

Input #1,Rec(5) #  
Input #1,Rec2(5) #  
Input #1,Rec(F) #  
Next F #

Close #1 #  
Else #  
Sound 1,15,12,5,10 #  
Sound 1,0,0,0 #

Defext 15,0,0,6 #  
Defill 10,3,9 #  
Pbox 0,0,319,199 #  
Graphmode 2 #

Text 0,10,300," IL N'EXISTE PAS  
DE FICHER-SCORES SUR" #

Text 0,20,300," CETTE  
DISQUETTE..... " #  
Text 0,40,300," SOLUTIONS: " #

Text 0,50,300," 1.CREATION D'UN  
FICHER-SCORES " #  
Text 0,60,300," 2.INTROUISEZ LA  
DISQUETTE CONTENANT " #

Text 0,70,300," LE  
FICHER-SCORES " #

Text 0,90," VOTRE CHOIX ?" #  
Choix: #  
C\$=Input\$(1) #  
Graphmode 0 #

If C\$<"1" And C\$<"2" #  
Goto Choix #  
Endif #

Oper"O",#1,"BREAKOUT.SCO" #  
For F=1 To 10 #  
Print #1,Rec(5) #  
Print #1,Rec2(5) #  
Print #1,Rec(F) #

Next F #  
Close #1 #  
Endif #

If C\$="2" #  
Color Fichier #  
Endif #

Endif #  
Graphmode 0 #  
Debut: #  
Cis #  
Gosub Options #  
Cis #

E=40 #  
Level=1 #  
Restore Vect #  
Goto Jeu2 #

Procedure Init #  
G=0 #  
J=1 #  
Bric=0 #  
Lecteur: #  
Read H,I #

If I=99 And I=99 #  
Goto Finlecteur #  
Endif #

For K=G+1 To G+H #  
Br(J,K)=I #  
If (I=9 And I<16) #  
Inc Bric #  
Endif #

Next K #

G=G+H #  
If G=12 #  
G=0 #  
J=J+1 #  
Endif #

Goto Lecteur #  
Finlecteur: #  
For F=1 To 8 #  
For G=1 To 12 #  
If Br(F,G)<>0 #  
Pu(G-1)\*20,(F-1)\*10,S\$(4) #

If Br(F,G)<16 #  
Defill Br(F,G),1,1 #  
Fill #  
(G-1)\*20+5,(F-1)\*10+5 #  
Else #

If Br(F,G)=16 #  
Defill 6,2,6 #  
Endif #  
If Br(F,G)=17 #  
Defill 4,2,2 #

Endif #  
If Br(F,G)=18 #  
Defill 2,2,6 #  
Endif #

If Br(F,G)=19 #  
Defext 15,0,0,4 #  
Text #  
(G-1)\*20+3,(F-1)\*10+7,14,"v-" #  
Defill 14,1,1 #

Endif #  
If Br(F,G)=20 #  
Defill 15,1,1 #  
Defext 14,0,0,4 #  
Text #  
(G-1)\*20+3,(F-1)\*10+7,13,"v-" #  
Defill 14,1,1 #

Endif #  
If Br(F,G)=22 #  
Defill 2,1,1 #  
Defext 10,0,0,4 #  
Text #  
(G-1)\*20+4,(F-1)\*10+7,13,"++" #  
Endif #

If Br(F,G)=22 #  
Defill 2,1,1 #  
Defext 10,0,0,4 #  
Text #  
(G-1)\*20+4,(F-1)\*10+7,13,"?"+Chr\$(3) #

Endif #  
If Br(F,G)=23 #  
Defill 3,1,1 #  
Defext 11,0,0,4 #  
Text #  
(G-1)\*20+5,(F-1)\*10+7,"??" #  
Endif #

(G-1)\*20+17,(F-1)\*10+7 #  
Endif #

Endif #  
Next G #  
Next F #  
Vect: #  
1: #  
Data 12,0,12,0,12,15,12,14,12,13,12,12,11,12,10 #  
Data 99,99 #  
2: #  
Data 4,0,1,22,1,19,1,20,1,22,4,0,1,15,3,0,4,15,3,0,1,15 #  
Data 1,15,1,10,8,0,1,10,1,15 #  
Data 1,15,0,2,11,1,15 #  
Data 1,15,3,12,4,0,3,12,1 #  
Data 1,15,4,13,2,0,4,13,1,15 #  
Data 1,15,10,14,1,15 #  
Data 12,0 #  
Data 99,99 #  
3: #  
Data 12,0,12,0 #  
Data 12,10,15,1,20,1 #  
Data 15,10,0,1,15 #  
Data 1,15,1,0,8,14,1,15 #  
Data 1,15,10,8,13,1,0,15 #  
Data 1,15,10,0,1,15,1,19 #  
Data 99,99 #  
4: #  
Data 1,23,10,0,1,23,12,0 #  
Data 12,11 #  
Data 1,15,1,0,1,15,1,0,1

**3615 TILT**  
**MOT CLE JACK**

Jusqu'au 15/11  
gagnez une  
imprimante  
pour votre  
ordinateur

.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  
 .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 #  
 .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  
 4,0,1,10,1,0,1,12,1,0  
 Data 1,11,1,0,1,12,1,10  
 4,0,1,10,1,12,1,0,1,11 #  
 Data 1,0,1,11,1,10,1,10  
 .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 9 h à 19 h

**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 +4**

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\$,Raq5\$ 罣  
 Endif 罣  
 Adspeed=0 罣  
 Extra=False 罣  
 Extra2=False 罣  
 Ncupas=False 罣  
 Return 罣  
 ' 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  
 Endif 罣  
 If Extra=True 罣  
 Gosub Extra 罣  
 Endif 罣  
 If Extra2=True 罣  
 Gosub Extra2 罣  
 Endif 罣  
 Endif 罣  
 Color 10 罣  
 Put Xb2,Yb2,\$\$(0) 罣  
 Put Xb,Yb,\$\$(1) 罣  
 Put Xr,185,Raq5\$ 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  
 AdpX,(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  
 Gosub Test3 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 Test1 罣  
 Gosub Test8 罣  
 Gosub Test7 罣  
 Print At(40--Len(Str\$(Sc)),3);Sc 罣  
 ' 罣  
 Goto Testcote 罣  
 Endif 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  
 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  
 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  
 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,Son 罣  
 Sound 1,0,0,0 罣  
 Goto Changements 罣  
 Endif 罣  
 If Xb>230 罣  
 Put Xb,Yb,\$\$(0) 罣  
 Px=-Abs(Px) 罣  
 Sound 1,15,5,4,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-Adsr,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  
 If Pk=4 罣  
 Bric=0 罣  
 Goto Deb2 罣  
 Endif 罣  
 E=0 罣  
 Goto Fin 罣  
 Endif 罣  
 Endif 罣  
 Goto Deb2 罣  
 Fin: 罣  
 Return 罣  
 ' 罣  
 ' 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,Raq5\$ 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 Raq5\$,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  
 SYSTEMES

Metro: CADET  
 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  
 12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR  
 PLACE JOURS  
 MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1000	A2000	A500	A2084	KIT PC	A2084+ST506	ENCLUSE	A530 A300
31/2	31/2	51/2K	2MEG	CARTE+	CONTROL.	CARTE SCSI	VIDEO
EXTR.	EXTR.	EXTR.	EXTR.	31/2K	31/2K	A2000	PAL
1390	1640	1490	NC	5600	6150	2100	190 899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR GOLEM	LECTEUR GOLEM	FILTRE ELECTR	CODEUR SATELLIT	GENTLOCK SAT	PERFECT SOUND
ETUI DE	ETUI DE	DEB8	PAL	GENLOCK	DIGITAL
16500	21900	2420	2620	3490	899

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
3390	15390	4490	2090	700	890

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

DISQUETTES 31/2  
 5 1/4 K/MC MF 2100  
 120 FR.S.10

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAIN II 700	DELUXE MUSIC 300	GALACTIC CONQ. 369
DVIDEO 1.2 PAL 700	CARRIER COMMAND 283	HERCULES COMMAND 283
PHOTOALB 630	DR'S RCDS 1999	PIATON 279
PICTON 940	ALDO MASTER NC	HYPERFOROT 260
VIDEOSCAPE 1500	LAZZER GOLF 371/2	MENACE 260
MOBIKID 850	LAZZER GOLF 371/2	CHESSMASTER 2000 1499
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
DELIVRY 30	DATAMAT 4950	FLIGHT SIMULA. 399
PALEOPIPER 630	SUPERBASS PRO 2490	PARADISE 216
TVTEXT 850	QUARTERBACK 550	SONBARY EUROPE 219
PROVED 2800	PROVED 2800	ULTRAVAN 330
VIDEO TITLER 1000	TEXTRAFT + 300	BOOMBACK 330
THE DIRECTOR 679	VIZAWRITE 1490	STARSCOPE 226

MAD C'EST FOU !!!

BOVSTOCK 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: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_

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.

If Sc>Rec(10) 𐀀  
 Sound 1,15,5,5,8 𐀀  
 Sound 1,15,6,5,8 𐀀  
 Sound 1,15,7,5,8 𐀀  
 Sound 1,15,8,5,16 𐀀  
 Sound 1,15,7,5,8 𐀀  
 Sound 1,15,8,5,24 𐀀  
 Sound 1,0,0,0 𐀀  
 Print "BRAVO,VOUSAVEZREALISE  
 L'UN DES 10" 𐀀  
 Print "MEILLEURS SCORES !"  
 Print 𐀀  
 Input"ENTREZVOTRENOMSVP(10  
 LETTRES MAXI)":NS 𐀀  
 If Len(NS)>10 𐀀  
 N\$=Mid\$(NS,1,10) 𐀀  
 Endif 𐀀  
 N\$=N\$+String\$(10-Len(NS),".") 𐀀  
 F=1 𐀀  
 Tr: 𐀀  
 If Sc>Rec(F) 𐀀  
 For G=9 To F Step -1 𐀀  
 Rec(G+1)+Rec(G) 𐀀  
 Rec3(G+1)=Rec3(G) 𐀀  
 Rec2\$(G+1)=Rec2\$(G) 𐀀  
 Next G 𐀀  
 Rec(F)=Sc 𐀀  
 Rec\$(F)=N\$ 𐀀  
 Rec2\$(F)=" 𐀀  
 For H=1 To Len(Str\$(Rec(F))) 𐀀  
 Rec2\$(F)=Rec2\$(F)+Chr\$(Asc(Mid\$(Str  
 \$(Rec(F)),H,1)-32) 𐀀  
 Next H 𐀀  
 Rec2\$(F)=String\$(7-Len(Rec2\$(F)),Ch  
 r\$(16)+Rec2\$(F) 𐀀  
 Else 𐀀  
 Inc F 𐀀  
 Goto Tr 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Sc=0 𐀀  
 Goto Debut 𐀀  
 Procedure Test1 𐀀  
 A=Xb+5-(Xb+5) Mod 20 𐀀  
 B=Yb-Abs(Py)-(Yb-Abs(Py)Mod  
 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test2 𐀀  
 A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)  
 Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb-Abs(Py))-(Yb-Abs(Py)Mod  
 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test3 𐀀  
 A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)  
 Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test4 𐀀  
 A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)  
 Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test5 𐀀  
 A=(Xb+5)-((Xb+5) Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test6 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test7 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀

Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 2,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 2,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test2 𐀀  
 A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)  
 Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb-Abs(Py))-(Yb-Abs(Py)Mod  
 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test3 𐀀  
 A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)  
 Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test4 𐀀  
 A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)  
 Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test5 𐀀  
 A=(Xb+5)-((Xb+5) Mod 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test6 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test7 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀

Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test6 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test7 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀

Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test6 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test7 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀

Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test6 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)  
 Mod 10) 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Py) 𐀀  
 Px=Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀  
 Sound 3,15,P-9,5,Son 𐀀  
 Sound 3,0,0,0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Return 𐀀  
 Procedure Test7 𐀀  
 A=(Xb-Abs(Px))-(Xb-Abs(Px)Mod  
 20) 𐀀  
 B=(Yb+5)-(Yb+5) Mod 10 𐀀  
 P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) 𐀀  
 If P>9 𐀀  
 If P=10 𐀀  
 Put A,B,S\$(5) 𐀀  
 Dec Bric 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 𐀀  
 Endif 𐀀  
 If P<16 And P<>10 𐀀  
 Defill P-1,1,1 𐀀  
 Put A,B,S\$(4) 𐀀  
 Fill A+5,B+5 𐀀  
 Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 𐀀  
 Else 𐀀  
 Gosub Specialbrique 𐀀  
 Endif 𐀀  
 Py=-Abs(Px) 𐀀  
 Add Sc,5 𐀀

**UNE OREILLE PARTOUT !...**

**MICRO-ESPION TX 2007**

**225F** FR. SPECIAL

**BON A DÉCOUPER CI-DESSOUS**

**GARANTI 1 AN**

**PORTEE 5 KM !**

Un modèle de micro-émetteur étonnant par sa puissance. Performances améliorables (voir mode d'emploi en français).

**NON HOMOLOGUE P.T.T**

- **SIMPLE** : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
- **DISCRET** : sans fil, sans brachement, sans antenne externe, vous le mettez où vous voulez.
- **PRATIQUE** : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
- **UTILE ET EFFICACE** : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très fonctionnelle

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !). Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, G.C.P.P., B.F.P., 1331 MARI-ÈLE CEEF S.A. **SCANNER'S** **SCANNER'S** **SCANNER'S**

105 - 11 rue de la République - 93000 SEINE-SAINT-DENIS - FRANCE  
 TEL 01 82 20 38 71 - TELEFAX 01 82 20 38 72

Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (indiquer quantité)  
**MICRO-ESPION TX 2007** au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé (n° 240)

Quantité recommandée par :

C.C.P.  Chèque bancaire  Mandat-livré  
 Envoyer mon chèque (numérocarte) : 25 F à régler au livreur.

Nom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

# 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(&HFFF02) 4  
 If J=1 Or J=2 4  
 Defill 0 4  
 Pbox 4  
 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 4  
 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=37 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  
 cliquetis du clavier " 4  
 Text 55,145,210,"se déclenche ,  
 appuyez sur une" 4

Text 55,155,210,"touche  
 quelconque, " 4  
 Text 55,165,210," BONNE  
 CHANCE!" 4  
 Text65,185,210,"APPUYEZSURLE  
 BOUTON DE FEU" 4  
 While Peek(&HFFF02)<>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 (&HFFF02),&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  
 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



**CITIZEN 1200**

**PROMOS:**

ATARI 6205ST 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.

**9545,00 frs**

**8490,00 frs**

Amiga 500  
 écran couleur 1084  
 1 joystick  
 3 boîtes 3 1/2  
 1 Jeu au choix  
 (valeur 250 frs)  
 Deluxe Paint II

**8000,00 frs**

**7490,00 frs**

**EXCLUSIF!!**  
 Lecteurs externes

3 1/2 Atari & Amiga  
**1250,00 frs**  
 5 1/4 Atari & Amiga  
**1550,00 frs**

**IMPRESSANTES**

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

**AMIGA**

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

**CONSOLES DE JEU**  
 COINLES SEGA & NINTENDO  
 Et toute la bibliothèque de jeux III

**INTERESTANT**

Moniteurs 3 ST  
 résolutions pour 16  
 mono...2650frs  
 couleur...5990 frs  
 (pour la reprise de vos  
 moniteurs...nc)

ATARI / AMSTRAD / AMIGA

**OCASIONS**

Té man des machines  
 révisées  
 garanties 6 mois  
 à des prix défiant toute  
 concurrence  
 appelez nous au  
 42.43.22.78

**DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA**

Arrivages d'été des États-Unis & d'Angleterre  
 400 Disquettes-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 !!!**

**S.C.A.P.**  
 INFORMATIQUE

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

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et logo) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Isque Dar SH 205 & Timeworks Publisher

# 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 ¶

Endif ¶  
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 ¶

Endif ¶  
Py=-Py ¶  
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 ¶

Endif ¶  
Text 55,142,210,"Vitesse minimum  
(176) ¶

Text 55,149,210,"(vitesse  
actuelle"+Str\$(Mini)+")  
" ¶

M3bis: ¶  
Mini=Val(Input\$(1)) ¶  
If Mini<0 Or Mini>6 Or Mini>Maxi  
¶

Goto M3bis ¶  
Endif ¶  
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\$)<65 Or Asc(Son\$)>68)  
Anc(Asc(Son\$)<97 Or Asc(Son\$)>100)  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

(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 ¶  
Endif ¶  
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\$)<65 Or Asc(Son\$)>68)  
Anc(Asc(Son\$)<97 Or Asc(Son\$)>100)  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto M4 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="a" Or Son\$="A" ¶  
Son=1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="b" Or Son\$="B" ¶  
Son=0.1 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="c" Or Son\$="C" ¶  
Son=0.01 ¶  
Endif ¶  
If Son\$="d" Or Son\$="D" ¶  
Son=0 ¶  
Endif ¶  
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 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

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 ¶  
Endif ¶  
Defill 13 ¶  
Pbox 258+E-10,41,258+E,44 ¶  
Goto Finspecial ¶

Endif ¶  
If P=17 ¶  
Sub E,10 ¶  
Sound 2,15,P-9,2,Son ¶  
Sound 2,0,0,0 ¶  
If E=0 ¶  
E=0 ¶  
Endif ¶  
Defill 10 ¶  
Pbox 258+E,41,258+E+10,44 ¶  
Goto Finspecial ¶

Endif ¶  
If P=18 ¶  
Add Sc,1000 ¶  
Defill 0 ¶  
Pbox Xadv,130,Xadv+35,135 ¶  
Sound 3,15,P-9,7,Son ¶  
Sound 3,0,0,0 ¶  
Print At(40-Len(Str\$(Son)),3);5c  
¶

Goto Finspecial ¶  
Endif ¶  
If P=19 ¶  
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶  
Sound 3,0,0,0 ¶  
Px=Sgn(Px)\*Maxi ¶  
Goto Finspecial ¶

Endif ¶  
If P=20 ¶  
Px=Sgn(Px)\*Mini ¶  
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶  
Sound 3,0,0,0 ¶  
Goto Finspecial ¶

Endif ¶  
If P=21 ¶  
If Extra=False ¶  
Extra=True ¶  
Xex=A+5 ¶  
Yex=B ¶

Endif ¶  
Goto Finspecial ¶  
Endif ¶  
If P=22 ¶  
If Extra2=False ¶  
Extra2=True ¶  
Xex2=A+5 ¶  
Yex2=B ¶

Endif ¶  
Goto Finspecial ¶  
Endif ¶  
If P=23 ¶  
Bric=0 ¶  
Sound 1,15,10,4,Son\*5 ¶  
Sound 1,0,0,0 ¶

Endif ¶  
Finspecial: ¶  
Return ¶  
¶

Procedure Adv ¶  
If Xadv<Xr+4 ¶  
Inc Xadv ¶  
Else ¶  
If Xadv>Xr+4 ¶  
Dec Xadv ¶

Endif ¶  
Endif ¶  
Put Xadv,130,Raq3\$ ¶

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 ¶  
Endif ¶  
If Xex>Xr+1 And  
Xex2<Xr+35+(Adlong)\*ZanYex2<190  
¶  
If Adlong=0 ¶  
Adlong=5 ¶  
Swap Raq2\$,Raq\$ ¶  
If Xr=195 ¶  
Xr=195 ¶  
Endif ¶  
Endif ¶  
Put Xex2,Yex2,S\$(0) ¶  
Extra2=False ¶  
Sound 3,15,12,5,Son ¶  
Sound 3,0,0,0 ¶  
Endif ¶  
Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra: ¶  
Return ¶

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 ¶  
Endif ¶  
If Xex2>Xr+1 And  
Xex2<Xr+35+(Adlong)\*ZanYex2<190  
¶  
If Adlong=0 ¶  
Adlong=5 ¶  
Swap Raq2\$,Raq\$ ¶  
If Xr=195 ¶  
Xr=195 ¶  
Endif ¶  
Endif ¶  
Put Xex2,Yex2,S\$(0) ¶  
Extra2=False ¶  
Sound 3,15,12,5,Son ¶  
Sound 3,0,0,0 ¶  
Endif ¶  
Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶


Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

Endif ¶  
Fextra2: ¶  
Return ¶

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

**163, avenue du Maine**  
75014 Paris  
metro: mouton-duvernet ou alésia



**J B G**  
**ELECTRONICS**

DU LUNDI AU SAMEDI

TEL : (1) **45.41.44.54**  
**45.41.41.63**

**ATARI**  
**PROMOS**

ATARI 1040STF  
MONITEUR MONO.  
SM124 640x400  
IMPRIMANTE, STAR LC10  
TRAITEMENT DE TEXTE  
"LE REDACTEUR"  
10 DISQUES VIERGES  
1 TAPIS DE SOURIS  
**8290 Frs ttc**

**MATERIEL**

ATARI 1040STF (SEUL) 4490 F  
DISQUE DUR 94205 4760 F  
LECTEUR EXT. (DFDD) 1460 F  
MONITEUR SM124 1390 F  
MONITEUR SC1425 2490 F  
IMP. STAR LC10 2690 F  
FRIE-BOOT 350 F  
IMP. STAR LC24-10 3990 F  
LECTEUR D.F. INTERNE 1200 F  
HANDY-SCANNER (16 T) 3490 F  
SOURIS ST 390 F

5 JEUX  
D'ARCADE  
1 JOYSTICK  
**4990 Frs**

[ 10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F ]

**LOGICIELS**

Toutes les nouveautés  
Importations U.S. et G.B.  
sur ATARI ST et AMIGA  
Logiciels et Professionnels  
Téléphones au :  
**45-41-44-54**  
Pour Disponibilité et Prix  
\*\*\*\*\*

**STAR LC10 COUL.**  
**2950 Frs**

\*\*\*

**CONDITIONS  
SPECIALES POUR  
COLLECTIVITES  
Ecoles**  
TEL :  
**45-41-26-04**

**AMIGA**

AMIGA 500  
4490 Frs

\*\*\* PROMO \*\*\*

AMIGA 500  
MONITEUR  
1084 COUL.  
7290 Frs

AMIGA 500  
MONITEUR COULEUR  
STAR LC10 COULEUR

**NINTENDO**

TOUTES LES CARTOUCHES  
DISPONIBLES  
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

**COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINITEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG**

# INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 58 bis, dans le n° 59 et à paraître dans le n° 59 bis (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

<b>CRÉATION</b>		
Power (Amiga)		
Sectet Command (Siga)		
Rin Runner (C 64)		
Rolling Thunder (ST)		
Shinobi (Sega)		
Space Marine (Amiga)		
Talesi Ninja (C 64)		
The Last Ninja (Amiga)		
Thundercat (Amiga)		
Tranor (C 64)		
Victor (Amiga)		

<b>N° 59</b>		
Ki Computing Experimental (Atari ST)		
Synthé III (PC)		
Video Painter (Archimedes)		

<b>HITS</b>		
N° 58 bis		
Nebulus (Atari ST)		
Super Hawk On (Atari ST)		
Tetris (Mac, PC, ST, Amiga, C 64, CPC, PCW)		
Typhoon Thompson (Atari ST, Apple II GS)		

<b>DOSSIER</b>		
N° 58 bis, p. 22		
Graphisme ZD		
N° 59		
Cybernoid (Amiga, C 64)		
Hawkeye (C 64)		
Maniac (Amiga)		
Skoops II (Amiga)		
Truck (Atari ST)		

<b>N° 59</b>		
Les shoot-up-upt		
After Burner (Sega)		
Bedlam (Amstrad)		
Better Deal Than Alien (ST)		
Chopper X (ST)		
Flying Sharks (Amstrad)		
Daley Thompson Chase (C 64)		
Goldrunner II (ST)		
Hunter's Moon (C 64)		
Inertity (Atari ST)		
Jackie Chan contre-atlante (ST)		
Mech 3 (ST)		
Mega Apocalypse (C 64)		
Night Genocide (ST)		
Nemesia II (MSX)		
Netherworld (C 64)		
On the Edge (ST)		
Return to Genesis (ST)		
Severage II (ST)		
Side II (C 64)		
Roadways (Amiga)		
Salamander (C 64)		
Sarcophages (Amiga)		
Sho'tem up construction (C 64)		
Shots Arms (ST)		
Sideways (Amiga)		
Sykefox II (C 64)		
Star Wars (Amiga)		
Star Wars (ST)		
Transmuter (Atari XL)		
Tron (Amiga)		
Viper (Amiga)		
Warlord (ST)		
Xenon (ST)		
XR-55 (Amiga)		
Xanxon 3D (Sega)		
Zybox (C 64)		

<b>N° 59 bis</b>		
Acton Service (ST)		
Barbation II (C 64)		
Beyond The Dark Castle (Macintosh)		
Daley Thompson Chase (C 64, CPC, Spectrum)		
Duke (Amiga)		
Intensity (Atari ST)		
Skull Ball (Atari ST)		
Mech 3 (ST)		
Mega Apocalypse (C 64)		
Night Genocide (ST)		
Nemesia II (MSX)		
Netherworld (C 64)		
On the Edge (ST)		
Return to Genesis (ST)		
Severage II (ST)		
Side II (C 64)		
Roadways (Amiga)		
Salamander (C 64)		
Sarcophages (Amiga)		
Sho'tem up construction (C 64)		
Shots Arms (ST)		
Sideways (Amiga)		
Sykefox II (C 64)		
Star Wars (Amiga)		
Star Wars (ST)		
Transmuter (Atari XL)		
Tron (Amiga)		
Viper (Amiga)		
Warlord (ST)		
Xenon (ST)		
XR-55 (Amiga)		
Xanxon 3D (Sega)		
Zybox (C 64)		

<b>KID'S SCHOOL</b>		
N° 59, p. 34		
Atari (ST)		
Code (ST)		
Go (ST)		
Leçons (ST)		
Peut-être quelques malins		
(LMS) (PC)		

<b>ROLLING STOUTS</b>		
N° 58 bis		
3D Maze Hunter:		
Alien Syndrome (Amiga):		
Brogan (Amiga):		
Boat Jack (Amiga):		
Cosmo's Run (Amiga):		
Jackal Conquest (Atari ST):		
Kniffits (C 64):		
Crackdown (C 64, PC):		
Dark Side (CPC):		
Foundations Waste (Amiga):		
Grand Slam Baseball (C 64):		
Impossible Mission II (Spectrum):		
N° 59 bis		
Indoor Sports (Atari ST):		
Karate Ace (CPC, Spectrum):		
Lords of Conquest (Atari ST):		
Mainframe (C 64):		
McK Brigade (Atari XL):		
Netplex (Spectrum, CPC):		
Nord Commandos (C 64):		
Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST):		
Ozzy (CPC):		
Rocky (Amiga):		
Kari Warriors (Amiga):		
Knack (Amiga):		
Skoops II (PC):		
Summer Olympiad (Amiga):		
Summer Olympiad (Atari ST):		

<b>Summertime Specials (CPC, C 64, Spectrum):</b>		
Superski (Amiga):		

Veterans (Atari ST)  
 Vidicator (Spectrum, C 64, CPC)  
 Virus (Amiga)  
 Winter Games (Macintosh)

<b>N° 59</b>		
1943 (Spectrum, CPC):		
Agent (Spectrum):		
Adictaball (Amiga):		
Any Putt (Amiga):		
Blood Brothers (CPC, Spectrum):		
Bob Horners Océans (Amiga):		
Chart Busters (C 64, Spectrum):		
Chubby Gristle (Amiga, Atari ST):		
Combat School (Spectrum):		
Crap Academy (Amiga):		
Crazy Cars (TO):		
Diablo (Amiga):		
Elemental (Atari ST):		
Eliminator (Atari ST):		
Enemy Alliance (C 64):		
Flight Simulator (Macintosh):		
Force (Amiga):		
Major Motion (Amiga):		
Marauder (C 64, CPC, Spectrum):		
Nightrider (CPC):		
Nimrods 10 (Atari ST):		
PPM Pegasus (CPC, CPC):		
Poltergeist (C 64):		
Professional BMX (Spectrum):		
Quadellion (Amiga):		
Sansoura Warrior (CPC):		
Silent Service (Apple II):		
Solitaire Royale (Amiga):		
Solo Flight (Apple II):		
Space Invaders (Amiga):		
Super Ball (Atari ST):		
Wall (The) (Amiga):		
Warzone Construction (CPC):		

<b>SOS AVENTURE</b>		
N° 58 bis		
Paladin (Amiga)		
Pool of Rancore (C 64)		
Sinbad (Atari ST)		
Ultima I (PC, Apple II)		

<b>N° 59</b>		
Colony (The) (Macintosh):		
Heroes of the Lance (Atari ST):		
Rocket Ranger (Amiga):		

<b>N° 59 bis</b>		
Fish (Atari ST)		
Iron Lord (Atari ST, PC)		
Man Hunter (PC)		

<b>SOS BRF</b>		
N° 58 bis, p. 82		
Bermuda Project (Amiga)		
Knight On (Atari XL, PC)		
Pirates (Apple II GS)		
Profession Détective (PC)		
Ultima III (Mac)		

<b>N° 59, p. 112</b>		
Enchanted Scepters (Macintosh)		
King Quest I (Apple II GS)		
Mike et Moko (CPC)		
Ticket to Washington (CPC)		
Tour du monde en 80 jours (C 64)		

<b>N° 59 bis</b>		
Acton Service (ST)		
Army Moves (Amiga)		
Battlestation (C 64)		
Bobo (CPC)		
Compost Hits (Amiga)		
Peut-être quelques malins		
(LMS) (PC)		
Downhill Racer (Macintosh)		
Dragon Warrior (Spectrum)		
EH (Amiga)		
Empire (Amiga)		
Enquête contre-attaque (Amiga)		
Future Tank (Amiga)		
King of Silver, Silver (Spectrum, CPC, C 64)		
Compost Hits (Amiga)		
Hoppingmad (Spectrum)		
Jackal Conquest (Atari ST)		
Kniffits (C 64):		
Crackdown (C 64, PC):		
Dark Side (CPC):		
Foundations Waste (Amiga):		
Grand Slam Baseball (C 64):		
Impossible Mission II (Spectrum):		
N° 59 bis		
Indoor Sports (Atari ST):		
Karate Ace (CPC, Spectrum):		
Lords of Conquest (Atari ST):		
Mainframe (C 64):		
McK Brigade (Atari XL):		
Netplex (Spectrum, CPC):		
Nord Commandos (C 64):		
Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST):		
Ozzy (CPC):		
Rocky (Amiga):		
Kari Warriors (Amiga):		
Knack (Amiga):		
Skoops II (PC):		
Summer Olympiad (Amiga):		
Summer Olympiad (Atari ST):		

<b>KID'S SCHOOL</b>		
N° 59, p. 34		
Atari (ST)		
Code (ST)		
Go (ST)		
Leçons (ST)		
Peut-être quelques malins		
(LMS) (PC)		

<b>ROLLING STOUTS</b>		
N° 58 bis		
3D Maze Hunter:		
Alien Syndrome (Amiga):		
Brogan (Amiga):		
Boat Jack (Amiga):		
Cosmo's Run (Amiga):		
Jackal Conquest (Atari ST):		
Kniffits (C 64):		
Crackdown (C 64, PC):		
Dark Side (CPC):		
Foundations Waste (Amiga):		
Grand Slam Baseball (C 64):		
Impossible Mission II (Spectrum):		
N° 59 bis		
Indoor Sports (Atari ST):		
Karate Ace (CPC, Spectrum):		
Lords of Conquest (Atari ST):		
Mainframe (C 64):		
McK Brigade (Atari XL):		
Netplex (Spectrum, CPC):		
Nord Commandos (C 64):		
Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST):		
Ozzy (CPC):		
Rocky (Amiga):		
Kari Warriors (Amiga):		
Knack (Amiga):		
Skoops II (PC):		
Summer Olympiad (Amiga):		
Summer Olympiad (Atari ST):		

<b>Summertime Specials (CPC, C 64, Spectrum):</b>		
Superski (Amiga):		

<b>Veterans (Atari ST)</b>		
Vidicator (Spectrum, C 64, CPC)		
Virus (Amiga)		
Winter Games (Macintosh)		

# ECHANGES

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

Echange avec 226. France, Paris, 75011. Espace France. France L'AMIGAZINE, 51 rue de Valenciennes, 75011 Paris. Tél.: 2.78.71.14. Fax: 2.78.71.15. et Benoit COLLIARD, 60 rue de Valenciennes, 93001 Aubervilliers. Tél.: 77.86.120.

# PETITES ANNONCES

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

Recherche utilisateur de logiciels MS-Dos en cours à l'adresse de nos lecteurs Amiga. Si vous êtes intéressé par nos logiciels, contactez-nous à l'adresse ci-dessous.

# TOP GAMES AT ANTIC

ATARI ST	AMIGA	IBM PC	MS-DOS
AMARANTH	100%</		



# PETITES ANNONCES

Wacom: Le Muat des services aux nombreuses écoles informatiques, après quatre ans d'activité, réajuste son tarif de vente de ses logiciels professionnels. **473.283,67.**

Le PFC a terminé de quitter la toute première destination d'un ordinateur. **440.420 Neta.** Tel: **46.526.29.**

Amoviel CPC 468, 1028, 480, 1600, 2000, 4000, 8000, 16000, 32000, 64000, 128000, 256000, 512000, 1024000, 2048000, 4096000, 8192000, 16384000, 32768000, 65536000, 131072000, 262144000, 524288000, 1048576000, 2097152000, 4194304000, 8388608000, 16777216000, 33554432000, 67108864000, 134217728000, 268435456000, 536870912000, 1073741824000, 2147483648000, 4294967296000, 8589934592000, 17179869184000, 34359738368000, 68719476736000, 137438953472000, 274877906944000, 549755813888000, 1099511627776000, 2199023255552000, 4398046511104000, 8796093022208000, 17592186444416000, 35184372888832000, 70368745777664000, 140737491555328000, 281474983110656000, 562949966221312000, 1125899932442624000, 2251799864885248000, 4503599729768496000, 9007199459536992000, 18014398919173984000, 36028797838347968000, 72057595676695936000, 144115191353391872000, 288230382706783744000, 576460765413567488000, 1152921530827134976000, 2305843061467069952000, 4611686122934139904000, 9223372465868279808000, 184467449317375597184000, 368934898634751194368000, 737869797269502388736000, 1475739554539004777728000, 2951479109078009555456000, 5902958218156019110912000, 1180591643631203822208000, 23611832732624076444416000, 47223665465248052888832000, 94447330930496105777664000, 1888956618073922115555328000, 377791323614784423111104000, 7555826472295688462222208000, 1511165454459136524444416000, 3022330908918712728888832000, 604466181783744547777664000, 12089323355676915155555328000, 241787107113531111111104000, 483574214227062222222208000, 967148428444044444444416000, 193429688808888888888832000, 3868593777777777777777664000, 7737187555555555555555328000, 1547431111111111111111104000, 3094862222222222222222208000, 6189724444444444444444416000, 1237944888888888888888832000, 2475889777777777777777664000, 4951779555555555555555328000, 990355911111111111111104000, 1980711822222222222222208000, 3961423644444444444444416000, 792284728888888888888832000, 1584457577777777777777664000, 3168915155555555555555328000, 633783031111111111111104000, 1267566022222222222222208000, 2535132044444444444444416000, 507026408888888888888832000, 1014053777777777777777664000, 2028107555555555555555328000, 405621511111111111111104000, 8112430222222222222222208000, 1622486444444444444444416000, 324497288888888888888832000, 6489945777777777777777664000, 1297989155555555555555328000, 259597831111111111111104000, 5191956622222222222222208000, 10383913244444444444444416000, 207678264888888888888832000, 4153565297777777777777664000, 8307131595555555555555328000, 166142711111111111111104000, 3322844230222222222222208000, 6645688460444444444444416000, 132913732088888888888832000, 2658274641777777777777664000, 5316549283555555555555328000, 1063309776711111111111104000, 2126619553444444444444416000, 425323910688888888888832000, 8506478213777777777777664000, 17012956427555555555555328000, 340259128551111111111104000, 6805182710222222222222208000, 1361034442044444444444416000, 272206888408888888888832000, 5444136767777777777777664000, 1088827355555555555555328000, 217765471111111111111104000, 4355308422222222222222208000, 8710616844444444444444416000, 174212368888888888888832000, 3484247377777777777777664000, 6968494755555555555555328000, 139369891111111111111104000, 2787397822222222222222208000, 5574795644444444444444416000, 111495928888888888888832000, 2229918777777777777777664000, 4459837555555555555555328000, 891967511111111111111104000, 1783935022222222222222208000, 3567870044444444444444416000, 713574008888888888888832000, 1427148177777777777777664000, 2854296355555555555555328000, 570859271111111111111104000, 1141718422222222222222208000, 2283436844444444444444416000, 456687368888888888888832000, 9133747377777777777777664000, 1826749555555555555555328000, 365349911111111111111104000, 7306998222222222222222208000, 1461399644444444444444416000, 292279888888888888888832000, 5845597777777777777777664000, 1169119555555555555555328000, 233823911111111111111104000, 4676478222222222222222208000, 9352956444444444444444416000, 187059132088888888888832000, 3741182677777777777777664000, 7482365355555555555555328000, 149647371111111111111104000, 2992947422222222222222208000, 5985894844444444444444416000, 119717936888888888888832000, 2394358737777777777777664000, 4788717555555555555555328000, 957743511111111111111104000, 1915487222222222222222208000, 3830974444444444444444416000, 766194888888888888888832000, 1532389777777777777777664000, 3064779555555555555555328000, 612955911111111111111104000, 1225911822222222222222208000, 2451823644444444444444416000, 490364732088888888888832000, 9807294677777777777777664000, 1961459555555555555555328000, 392291911111111111111104000, 7845838222222222222222208000, 1569167644444444444444416000, 313833528888888888888832000, 6276670577777777777777664000, 1255334155555555555555328000, 251066831111111111111104000, 5021336622222222222222208000, 1004267344444444444444416000, 200853468888888888888832000, 4017069377777777777777664000, 8034138755555555555555328000, 160682771111111111111104000, 3213655422222222222222208000, 6427310844444444444444416000, 128546216888888888888832000, 2570924377777777777777664000, 5141848755555555555555328000, 102836971111111111111104000, 2056739422222222222222208000, 4113478844444444444444416000, 822695768888888888888832000, 1645395377777777777777664000, 3290790755555555555555328000, 658158151111111111111104000, 1316376222222222222222208000, 2632752444444444444444416000, 526550488888888888888832000, 1053100977777777777777664000, 2106201955555555555555328000, 421240391111111111111104000, 8424807822222222222222208000, 1684961544444444444444416000, 336992308888888888888832000, 6739846177777777777777664000, 1347969355555555555555328000, 269593871111111111111104000, 5391877422222222222222208000, 1078375444444444444444416000, 215675088888888888888832000, 4313501777777777777777664000, 8627003555555555555555328000, 172440071111111111111104000, 3448801422222222222222208000, 6897602844444444444444416000, 137952068888888888888832000, 2759041377777777777777664000, 5518082755555555555555328000, 110361651111111111111104000, 2207233022222222222222208000, 4414466044444444444444416000, 882893208888888888888832000, 1765786177777777777777664000, 3531572355555555555555328000, 706314471111111111111104000, 14126288422222222222222208000, 2825257644444444444444416000, 565051528888888888888832000, 1130103077777777777777664000, 2260206155555555555555328000, 452041231111111111111104000, 9040824622222222222222208000, 1808165244444444444444416000, 361633048888888888888832000, 7232660777777777777777664000, 1446532155555555555555328000, 289306431111111111111104000, 5786128622222222222222208000, 1157225744444444444444416000, 231445148888888888888832000, 4628902977777777777777664000, 9257805955555555555555328000, 185156111111111111111104000, 3703122222222222222222208000, 7406244444444444444444416000, 148124888888888888888832000, 2962497777777777777777664000, 5924995555555555555555328000, 118499911111111111111104000, 2369998222222222222222208000, 4739996444444444444444416000, 947999288888888888888832000, 1895998777777777777777664000, 3791997555555555555555328000, 758399511111111111111104000, 1516791022222222222222208000, 3033582044444444444444416000, 606716408888888888888832000, 1213432977777777777777664000, 2426865955555555555555328000, 485373191111111111111104000, 9707463822222222222222208000, 1941492644444444444444416000, 388298528888888888888832000, 7765970577777777777777664000, 1553194155555555555555328000, 310638911111111111111104000, 6212778222222222222222208000, 1242555644444444444444416000, 248511128888888888888832000, 4970222577777777777777664000, 9940445155555555555555328000, 198808911111111111111104000, 3976178222222222222222208000, 7952356444444444444444416000, 159047128888888888888832000, 3180942577777777777777664000, 6361885155555555555555328000, 127237711111111111111104000, 2544754222222222222222208000, 5089508444444444444444416000, 101790168888888888888832000, 2035803377777777777777664000, 4071606755555555555555328000, 814321351111111111111104000, 1628642622222222222222208000, 3257285244444444444444416000, 651457048888888888888832000, 1302914177777777777777664000, 2605828355555555555555328000, 521165671111111111111104000, 1042313422222222222222208000, 2084626844444444444444416000, 416925368888888888888832000, 8338507377777777777777664000, 1667701555555555555555328000, 333540311111111111111104000, 6670806222222222222222208000, 1334161244444444444444416000, 266832248888888888888832000, 5336644977777777777777664000, 1067328955555555555555328000, 213465791111111111111104000, 4269315822222222222222208000, 8538631644444444444444416000, 170772628888888888888832000, 3415452577777777777777664000, 6830905155555555555555328000, 136618111111111111111104000, 2732362222222222222222208000, 5464724444444444444444416000, 1092944888888888888888832000, 2185889777777777777777664000, 4371779555555555555555328000, 874355911111111111111104000, 1748711822222222222222208000, 3497423644444444444444416000, 699484732088888888888832000, 1398969467777777777777664000, 2797938955555555555555328000, 559587791111111111111104000, 11191757422222222222222208000, 2238351444444444444444416000, 447670288888888888888832000, 8953405777777777777777664000, 1790681155555555555555328000, 358136231111111111111104000, 7162724622222222222222208000, 1432545244444444444444416000, 286509048888888888888832000, 5730180977777777777777664000, 1146036195555555555555328000, 229207239111111111111104000, 4584144782222222222222208000, 9168289564444444444444416000, 183365791208888888888832000, 3667315827777777777777664000, 7334631655555555555555328000, 146692631111111111111104000, 2933852622222222222222208000, 5867705244444444444444416000, 117354048888888888888832000, 2347080977777777777777664000, 4694161955555555555555328000, 938832391111111111111104000, 1877664782222222222222208000, 3755329564444444444444416000, 751065912888888888888832000, 1502131846777777777777664000, 3004263695555555555555328000, 600852739111111111111104000, 1201705574222222222222208000, 2403411144444444444444416000, 480682228888888888888832000, 9613644577777777777777664000, 1922728955555555555555328000, 384545791111111111111104000, 7690915822222222222222208000, 1538183164444444444444416000, 307636632088888888888832000, 6152732646777777777777664000, 1230546515555555555555328000, 246109303111111111111104000, 4922186062222222222222208000, 9844372124444444444444416000, 196887442488888888888832000, 3937748849777777777777664000, 7875497695555555555555328000, 157509939111111111111104000, 3150198782222222222222208000, 6300397464444444444444416000, 126007912888888888888832000, 2520158267777777777777664000, 5040316535555555555555328000, 100806307111111111111104000, 20161261422222222222222208000, 4032252284444444444444416000, 806450456888888888888832000, 1612900913777777777777664000, 3225801827555555555555328000, 645160365491111111111104000, 1290320710222222222222208000, 2580641420444444444444416000, 516128284088888888888832000, 10322565609777777777777664000, 2064513121955555555555328000, 412902624391111111111104000, 8258052487822222222222208000, 16516104956444444444444416000, 330322099128888888888832000, 6606441982677777777777664000, 1321288375555555555555328000, 264257675111111111111104000, 5285153502222222222222208000, 1057030700444444444444416000, 211406140088888888888832000, 4228122817777777777777664000, 8456245635555555555555328000, 169124916711111111111104000, 3382498334222222222222208000, 6764996668444444444444416000, 135299933368888888888832000, 2705998667377777777777664000, 5411997335155555555555328000, 108239947111111111111104000, 21647989422222222222222208000, 4329597884444444444444416000, 865919576888888888888832000, 1731839153777777777777664000, 3463678307555555555555328000, 692735661511111111111104000, 1385471322222222222222208000, 2770942644444444444444416000, 554188528888888888888832000, 1108377567777777777777664000, 2216755135555555555555328000, 443351027111111111111104000, 8867020542222222222222208000, 1773404108444444444444416000, 354680821688888888888832000, 7093616433777777777777664000, 1418723267555555555555328000, 283744653511111111111104000, 5674893070222222222222208000, 113497861404444444444441









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<sup>er</sup> Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX**

Nom \_\_\_\_\_

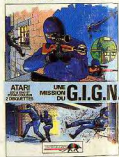
Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 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 Lavoit

**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<sup>e</sup> 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