

# TILT

MICROLOISIRS



**DOSSIER**  
Simulateurs  
de vol

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**NOUVEAUTES:** 40 Previews, 13 Hits,  
150 Softs • Jeux de café •  
•Création graphique avec Handy  
Scanner • Dix pages de listings •

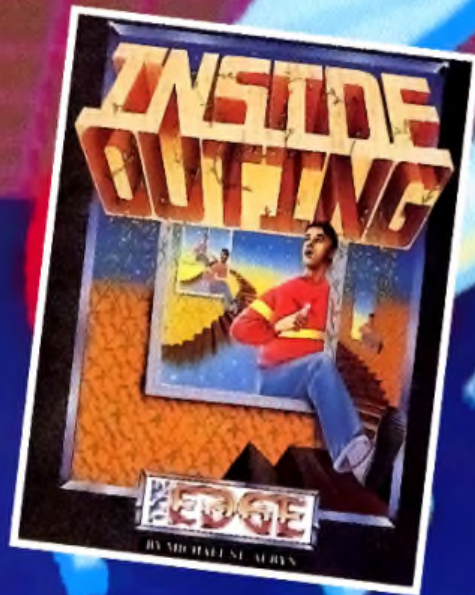
M 3085 - 57 - 22,00 F



379 5085022001 00570



# EMOTIONS EN DIRECT!



## SOLDIER OF LIGHT

Xion, un mercenaire intergalactique, doit affronter la plus dure des épreuves jamais rencontrée dans sa carrière : débarrasser toutes les planètes de la galaxie des envahisseurs qui ne cessent d'affluer. Une adaptation brillante du jeu de café.

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,  
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 79 à 199 F \*  
© TAITO-ACE.

## ALIEN SYNDROME

D'horribles aliens ont envahi toute une colonie spatiale et ont pris comme otages tous les ambassadeurs terrestres. Votre mission : exterminer ces monstres repoussants et sauver tous les otages avant que la bombe nucléaire, déclenchée par les aliens, n'explose ! Une adaptation du jeu de café qui vous fera frémir !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,  
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 89 à 199 F \*  
© SEGA-ACE.

## INSIDE OUTING

Vous êtes un voleur réputé comme le meilleur, à la recherche des trésors cachés dans la demeure d'une vieille veuve. L'action se déroule dans un décor surprenant de réalisme : tous les objets peuvent être déplacés. Bonne chasse aux trésors !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,  
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 99 à 199 F \*  
© EDGE.

## ALL STARS

Une superbe compilation qui regroupe neuf hits de la micro : le splendide Fairlight 1 suivi de Fairlight 2, Warlock, Brian Bloodaxe (un jeu de plate-formes), Mindstone, Palitron, Bobby Bearing, Shadow Skimmer et Inside Outing. Une très bonne sélection qui passionnera pendant des heures les amateurs d'arcade-aventure !

AMSTRAD K7 et DK de 89 F à 149 F \*  
© EDGE.

\* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL  
Tour Gal én 2 - 36, avenue Galliéni  
93175 BAGNOLET Cedex.



# GALACTIC

## CONQUEROR

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

**AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!  
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .**



# TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TEL. : (1) 43 32 10 92



## EDITO

Que nous réserve la rentrée? Bien avisé qui pourrait le dire. L'explosion des jeux-vidéo aux Etats-Unis va-t-elle avoir des répercussions en Europe?

Les créateurs français vont-ils résister à l'offensive anglo-saxonne qui est en train de se préparer? Loricels, Ubisoft, Infogrames, Titus, Fil, Exxos, etc., auront-ils suffisamment de poids pour jouer un rôle de premier plan sur la scène internationale? Et la presse?

Quels seront les survivants de la bataille qui s'est déclenchée il y a presque un an avec la multiplication des titres dédiés aux amateurs de jeux et de micros familiaux?

Dans ce dernier domaine, qui nous tient évidemment à cœur, les moments d'exaltation succèdent aux déprimés profondes. Il est inquiétant, par exemple, de constater que des fabricants d'ordinateurs, des importateurs, des distributeurs ou revendeurs de logiciels donnent leur appui total à des journaux — moyennant une certaine docilité dans les bancs d'essai — et cherchent à faire disparaître ou à museler d'autres titres conçus, eux, par des éditeurs de presse pour qui le maître-mot est « Indépendance ». Il est passionnant, en revanche, de suivre l'évolution de certains projets qui ont fleuri ces derniers temps. Chacun réagit pour maintenir sa place au soleil.

*Tilt* n'est pas en reste, bien sûr, et annonce le lancement de *Tilt-bis*, que vous découvrirez dans quinze jours, mercredi 14 septembre. Ce *Tilt-bis* ressemble comme deux gouttes d'eau à *Tilt*. Vous y retrouverez toutes les rubriques de critiques des logiciels, Tubes devenus Rolling Softs, Hits, SOS Aventure mais aussi des tests comparatifs — dix pages pour vous aider à choisir le meilleur moniteur pour votre micro dans le prochain *Tilt-bis*.

Avantages de cette formule, deux fois plus de tests par mois et surtout une actualité très poussée pour tout savoir avant tout le monde. Nous avons également modifié la structure de *Tilt*. Elle donne plus de place aux critiques de jeux et plus de dynamisme encore à votre journal. Raison de ces améliorations, le prix de *Tilt* augmente. Il fallait choisir: soit maintenir *Tilt* tel qu'il était, au même prix, soit rechercher plus encore la qualité maximale et passer *Tilt* de 20 à 22 francs. Nous avons fait le pari de la qualité. A vous de nous dire si nous avons eu raison.

Jean-Michel BLOTTIÈRE

# SOMMAIRE

N°57

## 10 FORUM

**Le courrier des lecteurs.**

Désormais, les lecteurs ont le premier mot... Vos questions, vos réactions, vos suggestions et les réponses des spécialistes de *Tilt*.

## 12 TAM TAM SOFT

**Les tout derniers événements**

du monde de la micro-informatique, en bref et en vrac. Les humeurs et les rumeurs qui y circulent.

## 16 15/15

**POW, Creature, Powerdrome, Operation**

**Wolf...** les previews n'attendent pas la rentrée scolaire pour sortir. En avant-première, *Bushido*, un arcade/aventure qui risque de faire un tabac à sa sortie. Le PC d'Atari est enfin là, des joysticks originaux, des softs pro chez FIL, les éducatifs et... le prochain numéro de *Tilt*, c'est pour le 14 septembre!



Les meilleurs et plus beaux softs d'aventure illustrés par Jérôme Tesseyre.

## 28 HITS

**F-18 Interceptor,**

le hit des hits, est arrivé pendant l'été, testé sur Amiga, comparé à *Flight Simulator II*, à *Jet* et à *Chuck Yeager's*.

Les autres hits: *Bobo* sur Amiga, *Sarcophaser* sur Amiga, *Pandora* sur Atari ST, Amiga et C 64, *Alien Mind* sur Apple II GS, *Enlightment (Druid II)* sur Amiga, *Wings of Fury* sur Apple II.

## 44 ROLLING SOFTS

**Nous les appelions « Tubes »,**

nous les appellerons désormais « Rolling Softs », les softs qui tournent. Ils sont plus de soixante à être passés entre les griffes des spécialistes de *Tilt* qui y ont trouvé le pire et le meilleur!

## 64 RAPIDO

**Un coup d'œil sur les remakes,**

les adaptations récentes de softs parfois dépassés. Les résultats ne sont pas toujours très convaincants.





Handy Scanner copie des images sur du papier et les affiche à l'écran.

## 68 DOSSIER

**Y a-t-il un pilote dans le journal ?**  
 ou comment les journalistes de *Tilt* se sont mis aux commandes de seize simulateurs de vol. En quatre phases : la préparation, le décollage, le vol avec ses missions, l'atterrissage.

## 80 CRÉATION

**Les nouveautés pour créer.**  
 Dans ce numéro, le Handy Scanner, un scanner gros comme une souris. Pour ST, PC ou Amiga.

Les PC d'Atmi, annoncés en mars 88, sont enfin disponibles en France.



## 84 SOS-HITS

Dans *Bard's Tale II* sur Amiga et Apple II, le barde continue de chanter superbement. *Corruption* sur ST, Amiga et PC vous entraîne dans un vrai polar.

## 90 SOS BREFS

**Les aventures traitées succinctement.**  
 Soit qu'elles correspondent à des adaptations qui ont déjà fait l'objet d'un long développement, sur un autre micro, dans un numéro antérieur de *Tilt*, soit qu'elles sont trop médiocres.

## 94 MESSAGE IN A BOTTLE

**Vos découvertes, vos recherches, vos suggestions,** vos questions sur les jeux d'aventure que vous traversez. Elles intéressent sûrement d'autres lecteurs qui pourront compléter vos informations. Pour aller plus loin dans l'aventure.



F-18 Interceptor sur Amiga, le tout dernier simulateur de vol, pas le moindre.

## 100 SESAME

**Retrouvez toutes sortes de listings** pour votre micro. Avec trois programmes commentés qui vous aideront à écrire ceux que vous avez rêvé de voir tourner.

## 116 RÉPERTOIRE

**Le répertoire des logiciels testés** dans ce numéro et dans *Tilt-bis* qui sortira le 14 septembre 1988.

## 118 PETITES ANNONCES

**Achats, échanges, clubs, adresses** et bonnes affaires se trouvent dans ces pages.

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.





# COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT  
ETOILE**  
41, avenue de la Grande-Armée  
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28  
Métro Argentine (Ferme le Lundi)

**COCONUT  
RÉPUBLIQUE**  
13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

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

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 ST	
<b>COMPILATIONS :</b>		<b>COMPILATIONS :</b>		<b>COMPILATIONS :</b>					
LES GREMLINS	110/165	COLLECTION KONAMI	110/189	LES GEANTS D'ARCADE	120	ALBUM EPYX	195	ALBUM EPYX	239
COLLECTION KONAMI	110/180	ARCADE ACTION	110/180	TOP 10 COLLECTION	120	ACE 2	195	ALIEN SYNDROME	195
TOP TEN COLLECTION	95/145	LES GEANTS D'ARCADE	110/190	LES TRESORS DE U.S. GOLD	110	ARKANOID	190	ARKANOID 2	195
10 GREAT GAMES 2	110/190	TOP TEN COLLECTION	95/145	GAME, SET & MATCH	129	ANNALS OF ROME	290	ARKANOID	120
ARCADE ACTION	110/180	GAME, SET & MATCH	129/179	MAGNIFICENT 7	110	ANCIENT ART OF WAR	290	BEYOND THE ICE PALACE	185
LES GEANTS D'ARCADE	110/190	LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/179	NOW GAMES 5	130	ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290	BUGGY BOY	195
GOLD HITS N 3	110/190	MAGNIFICENT 7	110/169	HIT PACK	95	B24	490	BUBBLE BOBBLE	175
GAME SET & MATCH	129/169	ALBUM EPYX	95/149	HIT PACK 2	95	BED LAM	225	BARO'S TALES	225
MAGNIFICENT 7	110/159	HIT PACK	89/139	HIT PACK TRIO	95	BOLDERDASH 2	145	BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
IMAGINE ARCADE HITS	110/159	HIT PACK 2	89/139	6 PACK VOL 2	95	CHARLIE CHAPLIN	225	BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
ALL STAR HITS N 2	110/159	HIT PACK TRIO	89/139	6 PACK VOL 3	95	CALIFORNIA GAMES	195	CHARLIE CHAPLIN	195
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169	6 PACK VOL. 2	89/139	ACTION FORCE 2	95	CRAZY CARS	195	CAPTAIN AMERICA	220
ALBUM EPYX	110/160	6 PACK VOL 3	89/139	ARKANOID 2	95	CONFLICT IN VIETNAM	245	CARRIER COMMAND	220
HIT PACK	95/145	POWER CARTRIDGE	470 K	A.T.F.	95	CRUSADE IN EUROPE	290	CHESS (PSION)	295
HIT PACK 2	95/145	ARKANOID 2	95/145	BLOOD BROTHERS	95	CRASH GARRET	269	CHESSMASTER 2000	225
HIT PACK TRIO	95/145	A.T.F.	89/139	BASKET MASTER	95	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	CRAZY CARS	225
6 PACK VOL 2	95/145	APOLLO 18	95/145	CRAZY CARS	140	COMMANDO	390	DUNGEON MASTER	245
6 PACK VOL 3	95/145	AIRBORNE RANGER	145/195	CHAMPIONSHIP SPRINT	95	CHESSMASTER 2000	190	DEFENDER OF THE CROWN	269
ALIEN SYNDROME	95/139	BEYOND THE ICE PALACE	95/145	CALIFORNIA GAMES	95	DECISION IN THE DESERT	290	EXPLORA	345
ARKANOID 2	89/145	BIVOUAC	189/189	COMBAT SCHOOL	89	DRILLER	210	ENDURO RACER	145
A.T.F.	95/145	BARO'S TALES	1195	EARTHLIGHT	11	DIG DUG	190	FOUNDATIONS WASTE	290
BEYOND THE ICE PALACE	95/145	BARO'S TALE 2	1245	F 15 STRIKE EAGLE	120	DEFENDER OF THE CROWN	245	F 15 STRIKE EAGLE	195
BLOOD BROTHERS	95/145	BASKET MASTER	89/145	G B AIR RALLY	120	DESTROYER	215	FLIGHT SIMULATOR IIF	345
BUBBLE BOBBLE	95/145	BUGGY BOY	95/145	GAUNTLET 2	95	FLIGHT SIMULATOR	450	GOLDRUNNER 2	195
BASKET MASTER	89/145	BUBBLE BOBBLE	95/145	GRYZOR	89	SCENERY DISK 1 A POUR FLIGHT SIM	250	GAUNTLET 2	195
BUGGY BOY	95/145	CORPORATION	95/145	GUNSHIP	120	L'UNITE	250	GUNSHIP	239
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145	CHAMPIONSHIP SPRINT	85/145	HERCULES	95	SCENERY JAPAN	250	IKARI WARRIOR	195
CHARLIE CHAPLIN	95/145	CHESSMASTER 2000	120/195	HIGH FRONTIER	95	SCENERY SAN FRANCISCO	250	IMPOSSIBLE MISSION 2	185
CONSPIRATION	145/185	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189	IKARI WARRIOR	95	GOLD HITS	195	INTERNATIONAL SOCCER	185
CRAZY CARS	129/159	COMBAT SCHOOL	89/145	KARNOV	95	GAUNTLET	245	JEANNE D'ARC	280
COMBAT SCHOOL	89/145	CALIFORNIA GAMES	89/139	LAZER TAG	95	GRYZOR	185	KILLDOZERS	195
CALIFORNIA GAMES	89/139	DEFENDER OF THE CROWN	130/145	MATCH DAY 2	89	GETTYSBURG	390	KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3)	290
DARK SCEPTRE	95/145	FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590	NIGELL MANSELL	95	GUNSHIP	295	LES GEANTS DE L'ARCADE	245
ENDURO RACER	89/139	GUTZ	89/139	OUT RUN	95	IMPOSSIBLE MISSION 2	245	LES CLASSIQUES	245
GUNSMOKE	95/145	G B AIR RALLY	95/145	PREDATOR	95	IKARI WARRIOR	225	LEGEND OF SWORD	245
GABRIELLE	139/175	GRYZOR	95/145	P.H.M. PEGASUS	95	ICE HOCKEY	290	LORD OF CONQUEST	225
GUADALCANAL	95/145	GETTYSBURG	1390	PLATOON	85	IMPACT	179	LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
GRYZOR	89/139	GUADALCANAL	95/145	ROADWAR	95	INFILTRATOR 2	345	LEATHERNECK	225
GAUNTLET 2	95/145	GUNSHIP	139/189	ROLLING THUNDER	89	JEANNE D'ARC	245	LA PANTHERE ROSE	225
HULEMENTS	1195	GAUNTLET 2	95/145	RAMPAGE	95	JINXTER	245	L'ANGE DE CRISTAL	225
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	HERCULES	95/145	RASTAN SAGA	95	JET	490	L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
INTERNATIONAL KARATE +	95/145	IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	RYGAR	89	KARATEKA	290	LEADER BOARD	175
KARNOV	95/145	IMPACT	120/169	RENEGADE	95	KAMPPGUPPE	350	MANHATTAN DEALER	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199	ICE HOCKEY	110/169	ROAD RUNNER	95	KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3)	295	MACH 3	195
LAZER TAG	95/145	JINKS	95/145	SUPER HANG ON	95	L'ARCHE DU CPT BLOOD	249	MARBLE MADNESS	195
LA PANTHERE ROSE	99/149	KARNOV	95/145	SUPER SPRINT	95	LOCK ON	290	MANDIR DE MORTVILLE	175
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189	KNIGHT GAMES 2	95/145	SILENT SERVICE	120	LA MARQUE JAUNE	245	OBILITERATOR	225
LA CHOSE DE GROTTEMBURG	135/175	LORD OF CONQUEST	99/169	TARGET RENEGADE	95	LE MAITRE DES AMES	215	OUT RUN	195
L'ANGE DE CRISTAL	145/195	LAST NINJA	99/145	TRANTOR	95	MANHATTAN DEALERS	265	PANDORA	195
L'OEIL DE SETE	145/185	MINI PUT	120/169			MINI PUT	245	POWER STRUGGLE	190
MACH 3	129/179	MATCH DAY 2	95/145	<b>ATARI XL/XE</b>		MACH 3	215	PREDATOR	225
MATCH DAY 2	89/149	OUT RUN	95/145			MICRO SCRABBLE	290	POLICE QUEST	225
NORTHSTAR	95/145	PANDORA	95/145	AGE OF ACES	99/149	MECH BRIGADE	290	QIN	235
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145	PAC LAND	95/145	ARKANOID	95/145	P.H.M. PEGASUS	225	ROAD BLASTER	245
OUT RUN	89/145	PREDATOR	95/145	BASIL DETECTIVE	110/160	PIRATES	225	ROADWARS	195
PIRATES	1179	POWER AT SEA	99/169	COLONIAL CONQUEST	110/160	PC 1512 HITS	225	RETURN TO GENESIS	195
PREDATOR	89/145	PLATOON	89/145	CRUSADE IN EUROPE	120/169	PSI 5	290	ROLLING THUNDER	195
PLATOON	89/145	PROJECT STEATH FIGHTER	145/195	COLOSSUS CHESS 4 0	120/169	POLICE QUEST	245	RAMPAGE	140
PROFESSION DETECTIVE	1225	PROHIBITION	175/175	DRUID	120/168	PROHIBITION	228	ST ADVENTURE CREATOR	490
QIN	1245	P.H.M. PEGASUS	99/145	GAUNTLET	95/145	PHANTASIE 3	290	STARQUAKE	185
ROAD BLASTERS	85/139	PIRATES	145/185	ENCOUNTER	120/169	QIN	269	SPLITFIRE 40	185
RAMPAGE	95/145	ROADWARS	1160	F 15 STRIKE EAGLE	120/169	RAMPAGE	290	SUPER SKI	225
ROLLING THUNDER	95/145	ROADWARS	1160	GUILD OF THIEVES	120/169	RAD WARRIOR	245	SPACE HARRIER	195
RYGAR	95/139	ROLLING THUNDER	95/145	GREEN BERT	95/...	STARQUAKE	195	SECONDS OUT	185
ROAD RUNNER	85/138	RASTAN SAGA	95/145	KAMPPGUPPE	1390	SPACE RACER	185	STRIP POKER 2	195
SPACE RACER	145/195	SUPER HANG ON	95/145	KNIGHT QRC	189/195	STRIP POKER 2	189	SUPER SPRINT	140
SPY VS SPY TRILOGY	95/145	SAMURAI WARRIOR	95/145	LEADER BOARD	95/145	STRIKE FORCE HARRIER	290	STAR WARS	175
SUPER HANG ON	95/145	SKATE OR DIE	95/159	MIG ALLEY ACE	120/169	SUPER SKI	275	STAR TREK	175
SUPERSTARS SOCCER	95/145	SPY VS SPY TRILOGY	95/169	MIRAX FORCE	110/169	SUBBATTLE	245	TARGET RENEGADE	225
STAR WARS	95/145	SKYFOX 2	95/149	NATO COMMANDER	120/...	SPACE QUEST 2	350	TOP GUN	119
SUPER SPRINT	89/145	SUPER STAR SOCCER	95/180	PIRATES OF THE BARBARY COAST	149	SHANGAI	245	TRANTOR	195
SILENT SERVICE	95/145	STAR WARS	95/145	SONS OF LIBERTY	1490	S.D.I.	275	TEST DRIVE	295
STARGLIDER	145/195	SIDE ARMS	89/145	SPY VS SPY 2	89/...	STARGLIDER	195	THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195	SUPER SPRINT	85/135	SPY VS SPY 3	120/180	SILENT SERVICE	225	TERRORPODS	195
TARGET RENEGADE	89/145	SILENT SERVICE	120/149	SPLITFIRE ACE	120/169	TETHIS	195	U.M.S.	225
TETHIS	95/145	TARGET RENEGADE	95/145	SOLO FLIGHT 2	120/169	THE HUNT FOR RED OCTOBER	225	ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
THUNDERCATS	89/139	THE TRAIN	99/149	SILENT SERVICE	95/145	TEST DRIVE	269	VERMINATOR	225
TRANTOR	89/139	TETRIS	95/145	TUER N'EST PAS JOUER	110/169	U.M.S.	225	VIXEN	225
VIXEN	99/139	TEST DRIVE	99/149	TOMAHAWK	110/169	ULTIMA 3	225	VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
VENOM STRIKE BACK	95/145	THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219	WARGAME CONSTRUCTION SET	240	ULTIMA 4	225	VOYAGER 10	285
WONDERBOY	89/139	WORLD TOUR GOLF	120/190	WINTER OLYMPIADE 88	195	VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285	WHERE TIME STOOD STILL	195
		WARGAME CONSTRUCTION SET	240	WIZBALL	185	WINTER OLYMPIADE 88	195	WINTER OLYMPIADE 88	195
		WORLD CLASS LEADERBOARD	95/145	3 D HELICOPTER	190			XENON	185

Qualité de vision variable on M.I.G.A.L.A.N.T.COM



# INTUT



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE**

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

AMIGA	CONSOLE SEGA	APPLE	APPLE 2 GS	MATERIEL
AARGH ..... 245	<b>CONSOLE SEGA :</b>	B 24 ..... 250	BARD'S TALES ..... 420	<b>MATERIEL ATARI ST</b>
ANNALES DE ROME ..... 285	+ OUT RUN	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT ..... 250	DESTROYER ..... 350	520 STF ..... 3490
ARKANOID ..... 245	+ HANG ON	BARD'S TALE ..... 250	GAUNTLET ..... 290	520 STF + MONITEUR MONO ..... 4480
ART OF CHESS ..... 249	+ 2 MANETTES DE JEUX	BARD'S TALE 2 ..... 250	LEGACY OF THE ANCIENT ..... 390	520 STF + COULEUR SC1425 ..... 5490
BADCAT ..... 225	+ CABLE PERITEL ..... 890	BARD'S TALE 3 ..... 250	MARBLE MADNESS ..... 290	520 STF + COULEUR 6801 ..... 5490
BORRLE BUBBLE ..... 245	<b>CONSOLE SEGA :</b>	BATTLE CRUISER ..... 250	PAPERBOY ..... 290	1040 STF ..... 4790
BARBARIANS ..... 195	+ PISTOLET PHASER	COLONIAL CONQUEST ..... 295	POLICE QUEST ..... 290	1040 STF + MONITEUR MONO ..... 5990
BARD'S TALES ..... 225	+ MARKSMAN SHOOTING	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV ..... 245	SPACE QUEST ..... 450	1040 STF + COULEUR 6801 ..... 7490
BARD'S TALES 2 ..... 290	+ TRAP SHOOTING	CALIFORNIA GAMES ..... 350	SHANGAI ..... 290	1040 STF + COULEUR SC1425 ..... 7490
CHESSMASTER 2000 ..... 195	+ SAFARI HUNT	COMMANDO ..... 350	THEXODER ..... 290	
CAPONE ..... 285	+ HANG ON	CHESSMASTER 2000 ..... 250	WORLD TOUR GOLF ..... 390	
CRACK ..... 290	+ 2 MANETTES DE JEUX	DIG DUG ..... 190		
CALIFORNIA GAMES ..... 290	+ CABLE PERITEL ..... 1190	DEATH SWORD ..... 245		
CRAZY CARS ..... 245		DONDRA ..... 290		
DESTROYER ..... 225		DAMBUSTER ..... 250		
DEFENDER OF THE CROWN ..... 315	<b>PISTOLET PHASER +</b>	DECISION IN THE DESERT ..... 290		
EMPIRE ..... 490	- MARKSMAN SHOOTING	DESTROYER ..... 195		
EXPLORA ..... 350	- TRAP SHOOTING	ECHOLON ..... 340		
FLIGHT PATH 737 ..... 120	- SAFARI HUNT ..... 449	EARTH ORBIT STATION ..... 225		
FERRARI FORMULA ONE ..... 260		GUILD OF THIEVES ..... 190		
FORMULA ONE GO PRIX ..... 190	<b>JEUX :</b>	FIGHT NIGHT ..... 260		
FLIGHT SIMULATOR 2 ..... 335	AFTER BURNER ..... 279	FLIGHT SIMULATOR 2 ..... 400		
G B AIR RALLY ..... 195	ALIEN SYNDROME ..... 245	F15 STRIKE EAGLE ..... 230		
GARRISON ..... 245	ALEX KIDD ..... 195	GAUNTLET ..... 245		
GRID STAR ..... 95	ACTION FIGHTER ..... 195	KARI WARRIOR ..... 320		
HOLLYWOOD POKER ..... 120	ASTRO WARRIOR / PT POT ..... 195	INDOOR SPORT ..... 290		
INDOOR SPORT ..... 195	BANK PANIC ..... 149	INFILTRATOR 2 ..... 250		
JINKS ..... 225	BLACK BELT ..... 195	JET ..... 420		
JEANNE D'ARC ..... 345	CHOPFLIFTER ..... 195	SCENERY DISK 1 a 71 unités ..... 195		
JET ..... 450	ENVIRO RACER ..... 195	SCENERY DISK N. 11 ..... 240		
JUMPIET ..... 169	F16 FIGHTER ..... 149	KING QUEST 3 ..... 320		
KARTING GRAND PRIX ..... 145	FANTASIE ZONE ..... 195	KARATEKA ..... 190		
KING OF CHICAGO ..... 290	FANTASIE ZONE 2 ..... 249	KUNG FU MASTER ..... 190		
KING QUEST TRIPLE PACK ..... 290	GLOBAL DEFENSE ..... 195	LEGACY OF THE ANCIENT ..... 270		
LEATHERNECK ..... 225	GREAT FOOT ..... 195	MECH BRIGADE ..... 350		
L'ARCHE DU CPT BLOOD ..... 340	GREAT GOLF ..... 195	MARBLE MADNESS ..... 272		
LA PANTHERE ROSE ..... 195	GREAT BASKETBALL ..... 195	PAPERBOY ..... 290		
LEADER BOARD ..... 215	GREAT BASEBALL ..... 195	PIRATES ..... 350		
MARHATTAN DEALERS ..... 245	GREAT VOLLEYBALL ..... 195	PANZER STRIKE ..... 290		
MACH 3 ..... 220	GANGSTER TOWN ..... 195	P. H. M. PEGASUS ..... 220		
MARBLE MADNESS ..... 195	GHOST HOUSE ..... 149	PHANTASIE 1 ..... 290		
NORTH STAR ..... 195	KUNG FU KID ..... 195	PHANTASIE 2 ..... 290		
OBLITRATOR ..... 245	MISSILE DEFENSE 3D ..... 195	PHANTASIE 3 ..... 290		
PINBALL WIZARD ..... 195	MY HERO ..... 149	RING OF ZILFIN ..... 250		
POWER STRUGGLE ..... 245	OUT RUN ..... 230	RAD WARRIOR ..... 245		
PERSECUTOR ..... 195	PRO WRESTLING ..... 195	SUPER BOULDERDASH ..... 190		
PORT OF CALL ..... 369	QUARTET ..... 195	SPACE QUEST 2 ..... 290		
RETURN TO ATLANTIS ..... 199	RESCUE & MISSION ..... 195	SONS OF LIBERTY ..... 340		
ROLLING THUNDER ..... 225	ROCKY ..... 249	SHARD OF SPRING ..... 250		
ROADWARS ..... 195	SPY VS SPY ..... 149	SPINDIZZY ..... 190		
SPACE RACER ..... 185	SECRET COMMAND ..... 195	SUBBATTLE SIM ..... 290		
STRIKE FORCE HARRIER ..... 295	SUPER TENNIS ..... 149	SKYFOX ..... 160		
STRIP POKER 2 ..... 145	SPACE HARRIER ..... 149	SOLD FLIGHT ..... 240		
SECONDS OUT ..... 199	SHOOTING GALLERY ..... 195	STARSLIDER ..... 240		
STAR WARS ..... 245	TEDDY BOY ..... 149	SILENT SERVICE ..... 285		
SILENT SERVICE ..... 245	TRANSBOT ..... 149	SUMMER GAMES ..... 195		
THE THREE STOOGES ..... 295	THE NINJA ..... 195	SUMMER GAMES 2 ..... 195		
THEXODER ..... 240	WORLD SOCCER ..... 195	TOMAHAWK ..... 290		
TRANSIT ..... 195	WORLD GRAND PRIX ..... 195	THUNDERCHOPPER ..... 245		
THE HUNT FOR RED OCTOBER ..... 225	WONDERBOY ..... 195	TRIPLE PACK ..... 190		
TERROR PODS ..... 195	ZAXXON 3D ..... 245	ULTIMA 3 ..... 360		
TEST DRIVE ..... 325	ZILLION 2 ..... 195	ULTIMA 5 ..... 590		
VOYAGE CENTRE TERRE ..... 339	ZILLION ..... 195	WARSHIP ..... 390		
WIZBALI ..... 245	<b>JOYSTICKS SEGA :</b>	WINTER GAMES ..... 250		
WINTER OLYMPIADE 88 ..... 195	SPEED KING SEGA ..... 190	WINTER GAMES ..... 195		
XENON ..... 195	CONTROL STICK ..... 160	WIZARD CROWN ..... 290		

### MACINTOSH

AMAZON ..... 450
ANCIENT ART OF WAR ..... 350
BALANCE OF POWER ..... 290
COMPUTER AMBUSH ..... 590
CHESSMASTER 2000 ..... 350
DEFENDER OF THE CROWN ..... 290
DEJA VU ..... 290
FLIGHT SIMULATOR ..... 540
SCENERY DISK N. 7 ..... 250
SCENERY DISK N. 11 ..... 290
GUILD OF THIEVES ..... 260
RING OF CHICAGO ..... 590
PATTON VS ROMMEL ..... 395
SHADOW GATE ..... 540
SHANGAI ..... 350
SKYFOX ..... 250
UNWITTED ..... 450

### JOYSTICKS

QUICKSHOT 2 ..... 69
QUICKSHOT 2 TURBO ..... 129
SPEEDKING KONIX ..... 105
SWITCH JOY ..... 89
PROFESSIONAL ..... 119
PRO 5000 ..... 125

### DISQUETTES VIERGES

<b>DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE</b>
ATARI ST / AMIGA / ... :
10 DISC. 3.5" SF/DD ..... 99
10 DISC. 3.5" DF/DD ..... 120
BOITE RANGEMENT 50 DISC ..... 99
BOITE RANGEMENT 150 DISC ..... 150
<b>APPLE / CGA / ATARI XL :</b>
10 DISC. 5" 1/4 NEUTRES ..... 39
10 DISC. 5" 1/4 SF/DD ..... 69
10 DISC. 5" 1/4 DF/DD ..... 99
BOITE RANGEMENT 50 DISC ..... 99

**MATERIEL ATARI ST**

520 STF ..... 3490  
 520 STF + MONITEUR MONO ..... 4480  
 520 STF + COULEUR SC1425 ..... 5490  
 520 STF + COULEUR 6801 ..... 5490  
 1040 STF ..... 4790  
 1040 STF + MONITEUR MONO ..... 5990  
 1040 STF + COULEUR 6801 ..... 7490  
 1040 STF + COULEUR SC1425 ..... 7490

**MEGA ST :**

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. 9450 HT ..... 9450 HT  
 MEGA ST2 + COULEUR ..... 19750 HT  
 MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12450 HT ..... 12450 HT  
 MEGA ST4 + COULEUR ..... 13750 HT  
 MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM R04 19950 HT ..... 19950 HT  
 MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM R04 22950 HT ..... 22950 HT

**LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :**

SF 314 DOUVE E FACE 1 MEGA ..... 1990  
 SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA ..... 4490  
 CUMANA 3" 5 DE 1 MEGA ..... 1650  
 CUMANA 5" 1/4 1 MEGA ..... 2190

**MONITEURS ATARI :**

MONOCHROME HR. SM 124 ..... 1590  
 COULEUR SC1425 ..... 2590  
 COULEUR SC1224 ..... 2990

**MONITEURS COULEUR PHILIPS :**

- 8801 ..... 2490  
 - 8832 (COULEUR + MONO + TTL) ..... 3490

**AMIGA 500** ..... N.C.

**IMPRIMANTES :**

ATARI SMM804 ..... 1990  
 LASER SLM804 ..... 11450 HT  
 STAR LC10 COMPLETE ..... 2590  
 STAR LC10 7 COULEURS ..... 2890  
 STAR NR 24/10 ..... 5990

INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 ..... 800  
 CABLE IMPRIMANTE ..... 150  
 RUBAN ENCREUR SMM804 ..... 79  
 RUBAN ENCREUR NL10 ..... 79  
 RUBAN ENCREUR LC10 ..... 49

**COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.**

**POUR L'EXPEDITION DE MACHINES**  
 FRAIS D'EXPEDITION = 150FF.  
 ENVOI PAR SEPAVAL.

**RESERVATION ET DISPONIBILITES,**  
 TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

**SUPER PROMOTIONS**  
 SUR LES LOGICIELS  
 POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.


**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

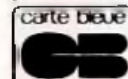
à adresser exclusivement à :

**COCONUT**

13, bd Voltaire  
 75011 Paris

T157





NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

TEL \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Date d'expiration - / - Signature \_\_\_\_\_

TITRES \_\_\_\_\_

PRIX \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F

Précisez  Cassette  Disk - TOTAL à payer \_\_\_\_\_

Règlement: je joins  chèque bancaire  C.C.P.  mandat lettre  C.R.

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

**PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX**

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.









**Enfin disponible sur ATARI ST: 199 FF**  
**En vente dès maintenant!**

**A paraître prochainement**

<b>SYSTEM</b>	<b>FORMAT</b>	<b>PRICE</b>
Spectrum	Cassette	79 FF
Spectrum	Disc	129 FF
Commodore	Cassette	99 FF
Commodore	Disc	119 FF
Amstrad	Cassette	99 FF
Amstrad	Disc	149 FF
Amiga	Disc	249 FF

# Elite

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)





## GRAPHISME SUR AMIGA

A partir d'aujourd'hui, je l'écrirai régulièrement pour dénoncer, corriger, réparer les erreurs qui seront commises sur la machine Amiga. Ma démarche tient un peu de « Don Quichotte » pour le côté émotionnel, mais surtout d'une approche très technique, née d'une année d'utilisation pratique et intensive de la machine dans beaucoup de domaines. Je ne suis pas sectaire (j'ai eu un ST pendant deux ans) et ne vise pas à un duel. Mais j'ai les connaissances et les compétences — je parcours régulièrement le monde de salon en salon — pour me permettre de « exposer mon point de vue. Le voici maintenant, page par page ou presque.

La couverture est splendide. Sicob 88 et CeBit de Hanovre : la version 3.0 de *Digiview* est disponible. L'article sur *Sculpt 3D* (n° 54) est un tissu de clowneries. MIDI : et *Music X*, *Promidi Studio*, *Dynamic Studio* ? Aucune explication sur *Workbench* et *Kickstart 1.3*, *Photonpaint*, *Digipaint 2.0* ? La préversion du *GFA Basic 3.0* ? L'écran *A 2080* ? Le *genlock Imagen* ? La liste exhaustive serait fastidieuse, mais tout cela était présent... et bien plus. Ce n'était pas intéressant, ne serait-ce qu'à citer ?

La cinquième dimension : *Sculpt-Animate 3D* dépasse de loin *Camil-Tracer* en performances (graphisme, vitesse, fonctions) mais bien sûr, il ne faut pas l'utiliser avec trop peu de mémoire. *Deluxe Paint* est-il nul parce qu'il tourne mal en 512 K ? Mais il est vrai que tout *Parigraph* était possible sur Amiga. D'autant plus que ça existe et que ça tourne.

Et la reprise de *Red's Dream* sur Amiga ? Superbe, mais vous ne la verrez plus car Pixar a décrété qu'elle faisait du tort à ses machines.

Previews : c'est là votre principale faiblesse. Vous n'avez jusqu'à présent présenté que les produits disponibles, et c'est pour cela que *Génération 4* fait son trou.

Quand vous testez des programmes moyens et que fleurissent dans les boutiques des logiciels intéressants, on peut s'étonner de votre choix le mois précédant la parution.

Les virus : il y en a six en tout recensés sur Amiga, et Commodore a fait le nécessaire pour que chaque revendeur ait une copie d'un programme de nettoyage. La lettre de M. Mourret est remplie d'erreurs techniques et de contresens.

### Vincent Pennel, Nice. (extraits)

La passion bien compréhensible qui vous lie à l'Amiga a tendance à vous aveugler, retrouvons un peu d'objectivité... Dans les deux numéros de *Tilt* que vous citez, plus de douze pages de *Tilt* journal rendent compte de salons importants : *Imagina*, le *CeBit* de Hanovre, le *Sicob*, le *Salon International du Son* et de la Vidéo, *Parigraph*, *Atari Expo...* Difficile de faire mieux ! La richesse de l'actualité nous contraint parfois à faire des choix, à distinguer les événements importants d'autres plus secondaires, c'est d'ailleurs là notre rôle. Il vaut mieux annoncer de nouveaux produits que des mises à jour qui n'apportent souvent que des améliorations mineures. Nous avons omis de citer *PhotonPaint* et *Music-X* dans l'article sur le *Sicob* ? Notre seul tort est alors d'en avoir parlé trop tôt, dès le numéro 52 de *Tilt*, dans le compte rendu du CES de Las Vegas.

Vous contestez par ailleurs les conclusions du test du logiciel de synthèse d'images *Sculpt 3D* également paru dans le n° 54, dans lequel nous indiquions que ce programme très puissant était pratiquement inutilisable sur un Amiga 500. *Byte by Byte*, l'éditeur du logiciel, nous a pourtant donné raison puisque cette société commercialise maintenant une version de *Sculpt 3D* allégée de certaines fonctions, spécialement destinée à l'Amiga 500. Il n'en est pas moins vrai que même sur un Amiga 2000, l'utilisation du programme pose un certain nombre de problèmes pratiques. Le temps de calcul d'une image

complexe (plusieurs jours dans certains cas !) rend illusoire une utilisation « professionnelle » du logiciel. D'ailleurs, comment pourrait-il en être autrement alors que la technique du « lancer de rayon » (*ray tracing*), qui permet de calculer les multiples réflexions de sources fictives de lumière sur la surface des objets, est d'ordinaire l'apanage de très gros systèmes multiprocesseurs à calcul parallèle ? Il ne faut pas trop en demander, faire du *ray tracing* sur Amiga est déjà une prouesse en soi. Aussi sommes-nous sceptiques lorsque vous affirmez que « tout *Parigraph* est possible sur Amiga ». Il est peut-être possible d'adapter sur un Amiga quelques animations de démonstrations réalisées sur des gros systèmes au prix d'une perte importante de qualité (notez celle de l'image extraite de *Red's Dream* en page 12 du numéro 54), mais il est beaucoup plus utopique de vouloir les faire calculer par l'Amiga lui-même, à moins d'avoir la patience d'attendre d'incertains résultats pendant plusieurs jours.

La rubrique « Previews » n'existe dans *Tilt* que depuis le numéro 54, mais vous avez aujourd'hui suffisamment de recul pour constater que l'effort que nous faisons pour coller à l'actualité porte ses fruits. Pour réagir encore plus rapidement aux événements qui secouent le monde fébrile de la micro, *Tilt* a d'ailleurs décidé de devenir bimensuel ! Mais cette volonté d'être en prise directe sur l'actualité des jeux s'accompagne naturellement d'un souci d'exhaustivité qui explique la présence dans nos colonnes de tests portant sur des logiciels médiocres, ce que vous nous reprochez.

Le lecteur n'a pas seulement besoin de connaître les meilleurs logiciels, il doit aussi pouvoir diriger son choix en évitant les plus mauvais !

Vous constaterez d'ailleurs que la rubrique *Hits*, consacrée aux meilleurs logiciels, s'est considérablement étoffée ces derniers mois et que les programmes pour Amiga y tiennent une place de choix.

## MUSIQUE

Futur possesseur d'un synthétiseur Yamaha PSR-36, j'aimerais savoir si ce dernier est compatible avec l'Atari 520 ST (par la

prise MIDI) et avec le logiciel *Studio 24*. Sinon, avec quel(s) autre(s) logiciel(s) de création musicale ? Est-il en outre possible d'inclure des musiques faites avec le synthétiseur et le logiciel dans un programme GFA 2.0 ?

**Benjy, Evry**

L'Atari ST peut piloter les synthétiseurs conformes à la norme de communication MIDI (ce qui est le cas du Yamaha PSR-36). Vous pouvez utiliser *Studio 24* pour composer des morceaux, mais il y a sur le marché bien d'autres séquenceurs MIDI, comme *EZ-Track* de *Hybrid Arts*, *Master-Track Junior* de *Passport Designs*, *Creator* de *C-Lab*, *Midas* et quelques autres encore que nous passerons en revue dans un prochain dossier.

Votre dernière question appelle une précision : les séquenceurs cités ne sont pas prévus pour piloter le processeur sonore du ST, mais pour commander le synthétiseur qui est doté de ses propres générateurs de sons. Vous pouvez toutefois, si le cœur vous en dit, envoyer quelques ordres au synthétiseur via la prise MIDI à partir d'un programme, mais l'intérêt de ce difficile effort de programmation est des plus limités.

## EXTENSION MÉMOIRE POUR AMIGA

Je voudrais rectifier une erreur que vous avez commise en répondant à un anonyme dans *Tilt* n° 56. Vous déclarez que l'unique solution pour éviter le plantage de l'Amiga 500 à cause de son extension mémoire interne A501 était de la déconnecter. Il existe heureusement une autre solution, grâce à un petit programme appelé « *nofastmem* » qui résout tous ces problèmes. Je conseille donc à ceux qui ont l'extension A501 de se créer un script en CLI qui, grâce à l'instruction « *join* » du *Workbench*, permet d'insérer la ligne « *run nofastmem* » (que vous aurez préalablement copiée sur la disquette qui pose des problèmes) dans le « *start up sequence* ».

Il faut, me direz-vous, qu'il y ait le CLI au démarrage. Dans ce cas, il existe un programme qui écrit le « *nofastmem* » directement sur la piste 0 de la disquette sans prendre beaucoup de place ! Quelquefois, l'écran est noir quand le disque est



inséré: il s'agit souvent d'un écran CLI maquillé en noir (les quatre couleurs de base sont alors le noir). Pour savoir si vous pouvez insérer le « nofastmem », tapez « control-D » qui annule le script de départ et vous laissez en CLI. Pour les disquettes super protégées, je ne vous expliquerai pas comment faire apparaître le CLI ou le catalogue, c'est trop long!

Jusqu'à ce jour, aucun programme ne plante sur ma bécane. Vous avez failli effrayer tous les possesseurs d'Amiga et faire perdre des clients à Commodore, non mais! **Anonyme.**

Vos explications ne risquent-elles pas d'effrayer, elles aussi, les utilisateurs d'Amiga? La présence d'une extension mémoire devrait être totalement transparente pour eux et ne nécessiter aucune programmation particulière. Bien des possesseurs d'extension A501 seront rebutés par la complexité relative de la solution que vous leur proposez, une déconnection « logique » qui est néanmoins préférable à une déconnection « physique »

éprouvante pour les broches de la carte,

### KUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE...

Heureux possesseur d'un Commodore 64, je désirerais programmer en un langage autre que le Basic, celui-ci ne me donnant pas satisfaction. De ce fait, j'aimerais connaître la différence entre le langage-machine et l'Assembleur. Quel est le meilleur des deux? Je t'écris donc pour que tu puisses m'indiquer les noms, les prix et les éditeurs des livres qui m'apprendraient à programmer dans l'un des deux langages que tu jugeras le meilleur. Si cela nécessite des périphériques quelconques, je compte sur toi pour le signaler.

J'aimerais aussi faire des créations graphiques ou sonores. Ces mêmes livres étudient-ils tous les cas de programmation? Je voudrais aussi te demander si l'adaptation des Passagers du Vent se fera un jour sur le CBM 64 du fait qu'elle a été réalisée sur le très perfor-

mant Amiga. Quant au logiciel Instant Music que tu as testé, je ne trouve pas de revendeur par correspondance qui pourrait me le fournir.

**Anonyme**

Assembleur et langage-machine, c'est blanc bonnet et bonnet blanc! En langage-machine, vous utilisez directement les codes binaires correspondant aux instructions du microprocesseur, ce qui est fort peu pratique en dépit du recours à une notation hexadécimale dans laquelle chaque chiffre renvoie à une combinaison de quatre bits. C'est seulement pour faciliter la saisie et la lecture des programmes que l'Assembleur a été conçu. En Assembleur, chaque instruction est désignée par un mnémonique évoquant son effet (ADD pour l'addition de deux registres du microprocesseur, par exemple). Adresses et données conservent en revanche leur notation hexadécimale. Les programmes sont écrits à l'aide d'un éditeur (sorte de traitement de texte simplifié) puis convertis en langage-machine, chaque

mnémonique étant directement remplacé par le code binaire de l'instruction. Cela ne nécessite aucun périphérique.

Il est quelque peu irréaliste de vouloir faire de la création graphique ou musicale en langage machine ou en Assembleur. Mieux vaut, dans votre cas, utiliser les outils de développement prévus à cet effet, les logiciels de dessin ou de musique. Vous trouverez des livres consacrés à la programmation en Assembleur du C 64 (ou de son microprocesseur, le 6502) dans les boutiques de micro-informatique ou dans les grandes librairies. Micro-Application (13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. Tél. : 47.70.32.44) édite un livre en deux tomes consacré à la programmation en langage-machine et Assembleur sur C 64 et C 128.

Ubi Soft distribue les produits Electronic Arts dont Instant Music fait partie. Vous pouvez donc l'obtenir auprès de Ubi Soft Diffusion, 1, voie Félix-Eboué, 94021 Créteil Cedex (tél. : 43.39.23.21).

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

**OFFRE SPÉCIALE \*  
RENTÉE:  
2 LOGICIELS GRATUITS!**

**SUPERBASE**

Manuel d'utilisation en français de 260 pages

**TEXTCRAFT PLUS**

Manuel d'utilisation en français



## POUR FAIRE FORT AVEC L'AMIGA 500

Pour faire fort dès la rentrée, COMMODORE vous offre, pour l'achat d'un AMIGA 500, deux logiciels gratuits:

**SUPERBASE** - Système de gestion de bases de données

**TEXTCRAFT PLUS** - Traitement de textes

Ce sont des logiciels haut de gamme, qui utilisent pleinement les possibilités de l'AMIGA: multitâche, multitenêtre, souris et menus déroulants, qualité graphique. Vous réaliserez ainsi des mixages textes/images que seul l'AMIGA peut vous proposer.

AMIGA 500, c'est le micro-ordinateur de l'efficacité, un super assistant pour démarrer l'année en beauté, un tremplin fabuleux pour exercer votre sagacité et vous initier aux applications majeures de l'informatique.

Cette offre spéciale rentrée est disponible chez tout revendeur agréé AMIGA 500.

**SUPERBASE**: système de gestion de base de données relationnelles, permettant d'établir rapidement et d'utiliser facilement des fichiers, avec la puissance d'un logiciel professionnel.

Manuel de 260 pages en français.

**TEXTCRAFT PLUS**: traitement de textes entièrement francisé particulièrement performant et convivial. Daté de 7 menus déroulants. Gère les en-têtes et imprime avec fusion de textes. Manuel en français.

**Commodore**

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - TÉL. : 46 44 55 55

Tous nos produits sont distribués par Commodore France à travers un réseau de distributeurs agréés partout en France. Pour recevoir une documentation complémentaire et la liste des revendeurs agréés de ma région

☐

Nom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_

\* OFFRE VALABLE  
JUSQU'AU  
30 SEPTEMBRE 88



## Bulles et micros

Le cross marketing, vous connaissez? Dans ce type d'opération, deux sociétés s'associent afin de mutuellement bénéficier de leurs images de marque. C'est un accord de ce type que viennent de signer U.S Gold et Pepsi Cola. L'intérêt porté par le célèbre fabricant de soda trouve son fondement dans les chiffres de vente de certains titres U.S Gold. Ainsi, avec environ 400 000 unités, Out Run approche un niveau de diffusion comparable à celui du disque. La première application de cet accord prendra la forme d'un concours sur les meilleurs jeux US Gold du moment et sera organisé à Londres à l'occasion du PCW Show de septembre 1988 avec la participation de magazines du groupe Newsfield Publications (Zzap, Crash, Games Machines). Il s'effectuera sur C 64, ST et Spectrum et la finale sera retransmise sur écran géant sponsorisé par Pepsi d'où le nom de baptême de ce concours: U.S Gold & Pepsi Challenge.

La seconde répercussion de cet accord se traduira par la mise en place, dans les points de vente Pepsi, d'une compilation que l'on pourra se procurer à tarif réduit à condition d'avoir le nombre adéquat de vignettes présentes sur les bouteilles de... D'autre part, et ce jusqu'à Noël 1988, un jeu U.S Gold sera retenu chaque mois. En atteignant un score minimal correspondant à ce jeu et en renvoyant le coupon réponse présent sur les bouteilles de Pepsi, les amateurs de joystick pourront se qualifier pour le Pepsi Challenge. Tout cela est, pour le moment, réservé à la Grande-Bretagne. Mais cet accord étant valable pour l'Europe, rien ne s'oppose à ce que des opérations similaires voient le jour en France et ailleurs.

## Vision...

Par l'intermédiaire d'un clip vidéo, Apple a révélé sa vision de l'ordinateur des années 2010. Il s'agit d'un boîtier de la taille d'un livre de bibliothèque disposant d'un écran LCD couleur, de bonnes capacités sonores ainsi que de canaux de communication permettant la liaison de l'ensemble avec le réseau téléphonique. Les données seraient mémorisées dans des cartouches et la communication avec la machine s'effectuerait par l'intermédiaire d'un écran tactile. Plus proche du concept de livre électronique que de l'ordinateur de demain, cette projection dans le futur ressemble à s'y méprendre au PBB de Micro Archi (un ordinateur de la taille d'un portefeuille dépourvu de clavier

et aussi puissant qu'un IBM PC) mûliné d'Hypercard... A propos de ce dernier, la version 1.2 de cet environnement de création devrait prochainement voir le jour en version anglaise. Espérons que la traduction dans la langue de Molière ne se fera pas autant attendre que la précédente!

## Objectif arcade

Ocean, un des plus grands éditeurs britanniques de logiciels, vient de créer Ocean France. Fruit d'une collaboration entre David Ward, le P.d.g. d'Ocean, et Marc Djean, cette société qui effectue l'adaptation de Operation Wolf et de Dragon Ninja sur ST et Amiga se définit comme structure de développement. David Ward est en effet convaincu de la qualité des auteurs français, notamment sur 16 bits. De son côté, Marc Djean cherchait des moyens financiers pour créer une société spécialisée dans les 16 bits: il n'en fallait pas plus pour que les deux hommes unissent leurs compétences. L'ambition d'Ocean France? Devenir la meilleure dans les jeux d'arcade!

## 24 heures sur 24

L'APC (Association Presse et Communication) annonce la mise en service permanente de son micro-serveur monovoie intitulé Amser. Fonctionnant sur Amstrad CPC 6128 grâce au programme Amser édité par l'APC, ce dernier est accessible par RTC (Réseau Téléphonique Commuté) au 40 30 02 42 précédé du 16 (1) pour la province. Il propose les rubriques habituelles: messagerie, informations, jeux, forum, etc.

## Oui nide iou

S'apprêtant à commercialiser le premier jeu d'action français sur Mac et Mac II, en l'espèce Crazy Cars, Titus recrute une quinzaine de programmeurs et graphistes. Ces derniers doivent avoir au minimum 18 ans et le fait de posséder un micro sera un atout important... En ce qui concerne les programmeurs, signalons que la connaissance d'un langage n'est pas exigée, seule l'envie de créer des jeux est réellement importante... Si vous êtes intéressé, adressez un CV avec lettre manuscrite à:

Titus Recrutement  
28 ter, avenue de Versailles  
93220 Gagny.

## Club

Affilié à l'association FESC (Forum Education Sciences Culture), sise à Saint-Gratien dans le Val d'Oise, le Club Infor-

matique est une association loi 1901 proposant de nombreuses activités. Initiation au Basic, introduction aux tableurs, pratique de DBase et autres sont proposées aux adhérents. Ce club dispose aussi de sections vidéo ainsi qu'astronomie et la PAO sera prochainement abordée. Pour tout renseignement complémentaire, connectez-vous sur le serveur de Saint-Gratien au (1) 34 17 51 01.

## Who's MAD?

Fondée par deux fondus d'Amiga (Didier Friedman et Philippe Brandner), la boutique MAD se veut être le rendez-vous des amateurs de cet ordinateur. L'idée de base est en effet de montrer ce que ces machines savent faire. Mais, les fondateurs de MAD vont plus loin et devraient proposer un espace formation dès septembre. D'autre part, et sous réserve d'achat de disquettes vierges à la boutique, il est possible de dupliquer sur place de nombreux programmes du domaine public à choisir parmi environ 200 disquettes bourrées de softs. Enfin, MAD se pose aussi en tant que prestataire de services par le biais de développements verticaux.

MAD  
42, rue Lamartine 75009 Paris

## Vive la rentrée

La société Wings prépare la rentrée et propose de nombreux logiciels à des prix fort compétitifs. Ainsi, Timeworks DTP en version bridée est proposé à moins de 500 francs sur ST et PC. D'autre part, soulignons la venue de divers produits de la gamme Timeworks toujours pour PC et compatibles. Enfin, une gamme de programmes peu couteux devrait voir le jour.

## Tilt!

Organisée par Tilt, la Cité des Sciences et de l'Industrie avec le concours de Nasa Electronique et ce jusqu'au 9 janvier 1989, l'opération "Des logiciels qui font Tilt" permet, pour une somme modique, de goûter aux joies de la micro ludique. Installés dans un espace de 120 mètres carrés, trente-cinq ordinateurs de tous types (PC, ST, Amiga, C 64, CPC, consoles Sega et autres) proposent divers programmes sélectionnés par la rédaction de Tilt. Actuellement, sont en démonstration Out Run sur Sega, Capone sur Amiga, Tetris sur PC, Space Racer sur diverses machines, etc. Compte tenu du nombre de places limité, seules trente-cinq personnes pourront simultanément se retrouver dans cet espace.



### HIT PARADE LECTEURS

- 1-OUT RUN  
U.S.GOLD
- 2-TEST DRIVE  
ACCOLADE
- 3-BUGGY BOY  
ELITE
- 4-DUNJEON MASTER  
FTL
- 5-ARKANOID 2  
IMAGINE
- 6-GAUNTLET 2  
U.S.GOLD
- 7-LEATHERNECK  
MICRODEAL
- 8-BUBBLE BOBBLE  
FIREBIRD
- 9-SPACE HARRIER  
ELITE
- 10-PREDATOR  
ACTIVISION

### HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-GUNSHIP  
MICROPROSE
- 2-DUNJEON MASTER  
FTL
- 3-SPACE HARRIER  
ELITE
- 4-EXPLORA  
INFOMEDIA
- 5-ARKANOID 2  
IMAGINE
- 6-SKRULL  
16/32
- 7-BOMB JACK  
ELITE
- 8-BUGGY BOY  
ELITE
- 9-STREET FIGHTER  
CAPCOM
- 10-GAUNTLET 2  
U.S.GOLD

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: AMIE, 75011 Paris; Coconut République, 75011 Paris; 2010 Electronics, 75006 Paris; Electron, 75017 Paris; FNAC ETOILE, 75008 Paris; JBG, 75014 Paris; Ordividuel, 94300 Vincennes; Micro Computer Service, 59140 Dunkerque; NASA, 47000 Agen; SCAP, 93200 Saint Denis; Videoshop, 75001 Paris

### CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé \_\_\_\_\_

Nom du logiciel utilisé \_\_\_\_\_

Référence de sauvegarde des dessins \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: \_\_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_

### PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

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

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_

Marque de votre ordinateur: \_\_\_\_\_

Facultatif: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,

2 rue des Italiens 75009 PARIS

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)  
**REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !**

### LORICIELS RECRUTE

- ☛ **Des Programmeurs salariés**  
pour Rueil (92) ou Annecy (74)  
— Vous programmez en C ou assembleur

- Vous avez de la créativité à revendre
- Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique

**ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !**

- ☛ **Des Graphistes**  
pour Rueil (92) ou Annecy (74)

- Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
- L'informatique vous intéresse

**ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !**

- ☛ **Des Programmeurs indépendants**  
pour toute la France

- Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
- Vous voulez être édité

**ALORS ÉCRIVEZ-NOUS !**

Pierre Marchand

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

Tél. (1) 47.52.11.33

**loriciels** N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.









# EN VENTE CHEZ NAZA

## IONS PROFESSIONNELLES

GOLDEN PATH	D	199 F
GOLD RUNNER II	D	259 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN		
BLOOD	D	350 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE MANOIR DE MORTEVIELLE	D	249 F
LES PASSAGERS		
DU VENT 1+2	D	290 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
OBLITERATOR	D	259 F
PHOTONPAINT	D	699 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	D	249 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

### PC et COMPATIBLES 5 1/4 ou 3 1/2

ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	D	199 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DUEL	D	245 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
FIRE AND FORGET	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN		
BLOOD	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LE MANOIR DE MORTEVIELLE	D	249 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE PRACTI	D	750 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	D	249 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
QUATTRO	D	2 959 F
RAMPAGE	D	249 F
RAPID FILE	D	2 953 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SPRINT	D	2 365 F
STARTREK	D	249 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL V4.0	D	1 535 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F

WORD JR	D	1 175 F
WORKS	D	2 360 F

### THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	C/D	140/190 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BOBO	C/D	140/190 F
CRAZY CARS	C/D	145/195 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	C/D	145/195 F
GAME OVER	C/D	145/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	495 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	149/195 F
RENEGADE	C/D	145/195 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPORTS D'ETE	C/D	145/195 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	C/D	145/195 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
WIZBALL	C/D	145/195 F

### COMMODORE 64

AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
BLACK LAMP	C/D	89/141 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOTHIK	C/D	89/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH		
FIGHTER	C/D	149/199 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif. Disponibilité dans la limite des stocks.

34-70 MONTPELLIER PEROLS Zed du Fenouillet T. 67 53 02 49  
 37100 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray T. 47 26 21 20  
 38100 ECHIROLLES 12 cours Jean Jaures T. 76 59 19 09  
 38120 SIEGREVE Gal. Marché 2 rue des Abattoirs T. 76 75 45 50  
 42000 ROAINE 21 rue Charles de Gaulle T. 77 72 36 30  
 42000 SLETIENNE 32 rue de Rochettes Montheur T. 77 34 19 86  
 42000 SAINT-ETIENNE 49 place Wilson T. 77 41 75 69  
 44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 98  
 45140 SAINT-JEAN de la Rueille C. Com. Auchan Orléans T. 38 43 51 20  
 47000 AGEN 9C bd de la République T. 53 66 93 99  
 49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T. 41 86 11 00  
 50100 CHERBOURG 12 route de Paris T. 03 20 52 52  
 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T. 83 35 70 52  
 58000 NEVERS 1 avenue Hoche T. 86 21 50 49  
 59140 DUNKERQUE 99 à 102 bd Alexandre II T. 26 53 88 77

59110 ANZIN Centre Com. Petite Foyel T. 27 29 56 90  
 59000 LILLE 59 rue Nationale T. 20 57 59 12  
 59650 WILLEMEUVE D'ASCQ Centre Com. J2 T. 20 91 47 85  
 60200 COMPIEGNE 23 rue Ste Cornelle T. 34 65 00 02  
 64600 ANGLETT Centre Commerce 6 avenue J.-L. Laporte T. 59 52 40 16  
 67400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T. 21 56 95 10  
 62100 CALAIS Centre Com. Continental T. 21 34 80 77  
 52950 NOVELLES GODAULT Centre Com. Auger T. 21 39 77 01  
 64000 PAU 2 bd du Commandant Mouchotte T. 55 30 64 66  
 63000 TARBES 1 a. Bertrand Barrière T. 52 51 21 21  
 66000 PERPIGNAN 25 cour Lazare Escaguel T. 55 34 07 62  
 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88 22 34 00  
 68200 MULHOUSE 79 rue Franklin T. 83 59 29 85  
 69130 ECULLY Centre Com. du Perrier T. 78 33 59 01  
 69002 LYON 25 rue Grenette T. 78 42 99 79

59230 SAINT-GENIS Centre Com. St Genis II T. 78 46 43 35  
 69100 VILLEURBANNE 180 cours Emile Zola T. 78 64 58 97  
 71650 MACON Gal. marchande Camellour Crèche s Saône T. 85 37 16 55  
 72000 LE MANS C. Com. des 4 Rides T. 43 21 36 40  
 73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centre s Bassens T. 76 70 53 33  
 74000 ANNECY 19 rue Sommeilard T. 50 31 47 72  
 76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T. 35 62 95 64  
 76000 ROUEN 24-26 rue du Grand Port T. 35 07 07 07  
 76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 02 93 13  
 78200 MANTES LA JOLIE 6 av de la République T. 34 78 54 40  
 83700 FREJUS 50c a. Debarre de Tassigny T. 94 53 12 02  
 84000 AVIGNON 15 rue du Vieux Genlier T. 90 85 82 13  
 86000 POITIERS Place du Maréchal La Grande T. 49 41 63 40  
 90000 BELFORT 52 Pg de France T. 64 28 38 21



AVANT PREMIERE



Le « look » estampe japonaise de l'écran de présentation.



Règlement de compte à Bushido Corral!



Les pots recèlent des objets.



Attaque des redoutables ninjas.



Découverte d'une princesse!



Bloqué par des ronins!



Le tigre: pas dangereux.



Une animation très fluide.



Les gardes royaux en furee!

musicale du groupe INXS (elle ne sera peut-être pas sur la version définitive) accompagne une non moins superbe estampe japonaise sur laquelle un samouraï se trouve en position de combat.

Comme dans *Gauntlet II*, deux joueurs peuvent s'entraider ou s'affronter durant une même partie. Ici vous avez le choix entre deux samouraïs, Ven-uf et Ming-pu. Ce dernier est un spécialiste du lancement de shirikens, l'autre un expert du lancer de couteau. Pour les combats au corps à corps, nos deux samouraïs disposent du fameux sabre japonais. Dès le premier coup d'œil, on retrouve tout ce qui a fait le succès de *Gauntlet II*: une excellente animation, un bon scrolling multidirectionnel et un déchaînement de couleurs très agréable. L'écran présente une vue de haut avec sur les côtés des panneaux qui affichent les informations indispensables tels que les points de vie, les objets en votre possession et le score.

Le jeu débute dans un jardin(?) où se promène tranquillement un superbe tigre! Toute l'aventure consiste à explorer le cent quatre tableaux du jeu afin de trouver les princesses. Des portes ou des escaliers se retrouvent à tous les niveaux. Pour corser le tout, certaines portes ne s'ouvrent qu'avec des clés d'une certaine couleur. Ainsi les clés noires déverrouillent les portes noires. De la même manière, il est possible d'ouvrir des coffres afin de disposer de pouvoirs magiques, d'augmenter votre force de frappe ou votre endurance.

Ce n'est pas tout: il arrive qu'un brave guerrier ait un petit creux dans l'estomac. Qu'à cela ne tienne, de la nourriture jonche votre parcours. Servez-vous, c'est agréable et ça vous redonne des points de vie. Vous tomberez également sur des fanions ou drapeaux magiques.

Là encore, les couleurs vous aident à les distinguer. Les fanions rouges accroissent votre combativité, les verts permettent de passer à travers les murs, les bleus augmentent vos points de vie (vous en aurez besoin!) et les jaunes donnent au héros la possibilité de changer de place avec l'adversaire. De cette manière, le joueur peut sortir d'un mauvais pas lorsque l'ennemi bloque l'unique issue d'un niveau.

Y a-t-il d'autres petits cadeaux du même genre pour nos bons petits samouraïs? Oui, et pas des moins

## Bushido: le Gauntlet Soja

Inutile de revenir sur les nombreuses épreuves que nos plus fins limiers ont eu à surmonter pour vous présenter en exclusivité *Bushido*.

Ce produit US Gold à venir est, en effet, tenu au secret. On comprend pourquoi...

*Bushido*: ce titre évoque tout un programme! Le logiciel est signé US Gold. Il mobilisera, sans aucun doute, les aficionados du joystick devant leurs petits écrans. Sa sortie est programmée pour la mi-

octobre sur *ST*. *Tilt* n'a pas résisté à vous le présenter en avant-première.

*Bushido* est un logiciel d'arcade/aventure dans lequel vous devez sauver quatre princesses

emprisonnées contre leur gré. Obéissant au code Bushido, le code de chevalerie des samouraïs, vous vous portez volontaire afin de secourir ces illustres prisonnières. Une superbe introduction



dres : des pots sont récupérables à certains niveaux. Les grands, tout d'abord, recèlent de la nourriture et des clés. Les petits pots rouges immobilisent les adversaires pendant quelques secondes. Les verts inversent certaines actions : manger de la nourriture vous fait perdre des points de vie pendant que les coups les augmentent ! Les bleus, en revanche, vous ralentissent. Prudence. Ne perdez pas votre temps avec les pots noirs, ils ne servent à rien. L'utilisation de la magie fait apparaître quatre guerriers (Junshi) qui se battent à vos côtés ! Et les adversaires dans tout ça ? Pas de problème, il y a de quoi s'en mettre sous le sabre ! Vous avez affaire

flèches à distance tandis que les ninjas vous lancent des shurikens. Il n'est pas rare de voir foncer sur vous une bonne dizaine de guerriers que vous devez embrocher ! Un conseil, évitez ce genre d'excès, c'est mauvais pour la santé. Si, si ! Une dernière chose : quand vous êtes sur le point de mourir, le personnage est transféré dans un plan Astral (un labyrinthe de flammes) où il doit éviter tous les coups, surtout les flammes, sous peine d'être transformé en Tenchu (punition divine). Un parcours victorieux vous ramène dans le jeu avec des points de vie. *Bushido* est un superbe jeu aux décors extrêmement variés. Les graphismes sont très réussis. Inu-



## Tir à vue

Il vous arrive d'être d'humeur Rambonienne ou Schwarzeneggerienne, d'avoir des instincts de tueur ? Voici donc de quoi vous satisfaire...

Les fanas de jeux de tir sont aux anges, on pense enfin à eux ! Richard Parry, le fondateur de la société Actionware, est un passionné de jeux d'arcade. Il avoue n'avoir jamais vraiment été accroché par un jeu d'ordinateur. Son grief ? Avoir constamment une souris ou un joystick pour tirer, décocher des coups de poing ou d'épée, etc. Bref, il n'y retrouvait pas les mêmes sensations que pour un jeu d'arcade. Autre point noir à ses yeux : les capacités sonores et graphiques des micro-ordinateurs ne permettent pas de faire un jeu d'action digne de ce nom. Et... et... l'Amiga est arrivé, sans se presser avec son cheval « blitter » et son grand chapeau acoustique ! Restait à faire un jeu d'action utilisant des périphériques capables de satisfaire un pilier des salles d'arcade. On connaît la suite, cela a donné *Capone* (voir *Tilt* n° 57), un jeu de tir avec pistolet optique (*Lightphaser*). Comme dans les jeux d'arcade, on peut y jouer à deux simultanément. Le pistolet en question est le frère jumeau du *Lightphaser* de la Console Sega. Il se branche sur le port joystick de l'Amiga et une interface est nécessaire pour l'utilisation simultanée de deux pistolets. Nous l'avons testé avec empressement. L'effet est immédiat : les testeurs entrent d'emblée dans la peau d'un caïd et adoptent les positions de tir à la Starsky ! L'efficacité du pistolet est excellente sous certaines condi-

tions. Pas de problèmes quand on est bien en face de l'écran. Le viseur ne sert à rien, il faut juger la précision de son tir aux impacts visibles sur l'écran. Les corrections de tir doivent être effectuées par d'imperceptibles mouvements du poignet. Avec de l'entraînement, on peut rapidement faire de beaux cartons. Les fines gâchettes de la rédaction font mouche avec une seule balle ! Comment ? Non, je ne vous dirai pas qui d'entre nous est le meilleur, ma modestie en souffrirait ! Le prix du *Lightphaser* avoisine les 400 F. Il n'est pas encore disponible en France mais ce n'est plus qu'une question de mois. D.B.

AVANTAGE

### Au sommaire

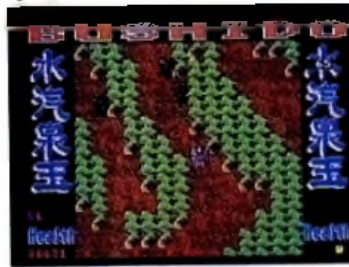
Le prochain numéro de *Tilt* vous réserve quelques belles surprises ! En direct de Chicago et grâce à notre envoyé spécial au C.E.S., vous découvrirez en avant-première les nouveaux jeux en provenance d'outre-Atlantique. Une nouvelle rubrique exclusivement consacrée au matériel fera le point sur les moniteurs et répondra à toutes vos questions. Et bien sûr, vous retrouverez toutes les infos marquantes ainsi que l'intégralité des micro-loisirs dans nos rubriques 15/15, Rolling Softs, SOS Aventure, etc. Bref, un numéro à ne manquer sous aucun prétexte et qui paraîtra le 14 septembre.



Des décors toujours variés.



Encerclé mais pas vaincu !



Gare aux shurikens !



Des couleurs agréables.



Les archers : prudence !

à des guerriers particulièrement tenaces, ronins, samourais, gardes royaux. Les plus dangereux sont les ninjas et les archers car leurs projectiles passent au-dessus des murs. Ces derniers vous décochent des

tile de revenir sur les autres qualités déjà citées. Bref, il s'agit d'un jeu qui risque de faire un beau carton en octobre. Génial ! (Disquette US Gold pour ST. Prévu pour Amiga, CPC, Spectrum, C 64. PC.) Danny Boolauck





Barbarian II (ST)



Barbarian II (C 64)



Captain Blood (Mac)



Dragon (ST)



Creature (Amiga)



Temple of the Flying Saucer (ST)



P.O.W. (Amiga)



Police Quest II (Sierra)



Powerdrome (ST)



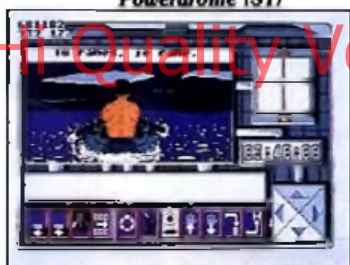
Overlander (ST)



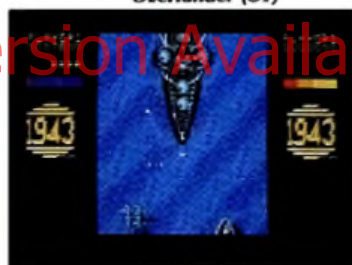
Live and Let Die (CPC)



EPT (ST)



La Dernière Mission (ST)



1943 (CPC)



Psychopig UXB (CPC)



Space Quest III (Sierra)



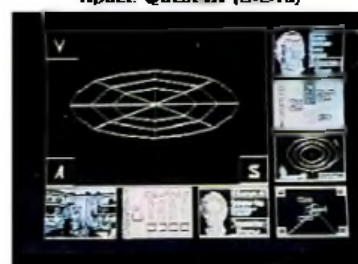
Gaid Rush (Sierra)



Whirligig (ST)



Manhunter (Sierra)



Star Trek (PC)

## Operation Wolf, 1943, Blood...

Les softs de la rentrée sont déjà là... ou presque ! Certains étaient attendus, d'autres vont créer la surprise ! Avant de les voir sur vos machines, Tilt vous offre de quoi rêver !

Les éditeurs ne prennent pas le temps de souffler cette année car le rythme des sorties des produits ne ralentit pas en période dite « creuse ». La rentrée s'annonce particulièrement fertile en nouveautés. Bref, voilà de quoi alimenter votre ordinateur pendant des mois. Commençons par nos voisins britanniques.

**BRITISH TELECOM :**  
Label Firebird : **Whirligig** est un jeu d'arcade/aventure spatiale en 3D. Le héros/joueur subtilise un vaisseau hyper-sophistiqué à une planète peuplée d'êtres bio-mécaniques. La fuite ou le combat sont vos seuls atouts. Sortie prévue fin août sur ST et Amiga.  
**Dragon**, un autre jeu d'ar-

cade/aventure (?), nous a séduit par ses beaux graphismes. La grande taille des sprites, surtout celui du dragon, nous a agréablement surpris. Encore un jeu qu'on attend avec impatience ! Sortie en septembre sur ST et prévue sur Amiga.

**Star Trek** arrive sur PC ! Kirk, Spock et Mc Coy sont confrontés

à un problème ardu : enrayer une rébellion. Nous ne connaissons pas encore sa date de sortie. Sous le label Rainbird, un jeu d'action aux graphismes prometteurs. Son nom : **EPT**. Il sort sur ST (date inconnue).  
**ELITE** nous... représente **Wanderer**. Ce jeu d'action en 3D et en relief, vous place aux comman-



des d'un vaisseau spatial. Le Wanderer est un mercenaire, qui vend ses services au plus offrant. Pour rappel, ce logiciel était à l'origine sur Sinclair QL. Bien entendu, des lunettes 3D l'accompagnent. Sortie prévue en septembre sur C 64, Spectrum, ST, CPC et Amiga.

**Overlander** a un arrière-goût de Autoduel sur le plan scénarique. Vous devez transporter des cargos d'une ville à l'autre à bord d'un super-bolide de la route. Des gangsters prêts à tout sont là pour vous mener la vie dure.

**DOMARK: Live and Let Die** n'est rien d'autre qu'un simili-Buggy Boy aquatique. Sortie prévue en août/septembre sur C 64, CPC, ST, Spectrum et Amiga.

**GO CAPCOM: 1943** est un sympathique jeu d'action qui plaira aux inconditionnels du genre. Aux commandes d'un bombardier, le joueur doit passer les différents tableaux infestés de chasseurs et de navires de guerre. L'option « Two Joysticks » permet de jouer simultanément à deux ce qui rehausse l'intérêt du logiciel. Sortie prévue début septembre sur

ST, Amiga, Spectrum et C 64. **US GOLD: Psycho Pig UXH** ravira nos très jeunes (et même nos moins jeunes) lecteurs. Les écrans de chaque niveau sont parsemés de bombes à retardement que le joueur doit lancer sur ses adversaires tout en évitant les explosions. Un jeu simple mais très amusant! Sortie prévue en août sur CPC, C 64, Spectrum.

**PALACE SOFTWARE**: déjà cité dans Tilt n° 56, voici quelques photos d'écran de **Barbarian II** dont la sortie est prévue pour août sur C 64 et septembre sur ST. **LOGOTRON**, la société éditrice de l'excellent Star Ray, récidive avec **Star Goose**, un jeu d'action qui s'annonce détonant! Côté USA, c'est le délire, jugez plutôt:

**ACTION WARE**, connu pour son excellent jeu d'action Capone, prépare la sortie de **P.O.W.** et **Creature**. Ces jeux de tir fonctionnent également avec le **Light-Phaser Gun**, un pistolet infrarouge.

**SIERRA-ON-LINE** nous propose des softs qui vont faire mal! **King's Quest IV, « The Perils of**

**Rosella**», la suite de la célèbre saga, sort en août sur PC. Il est également prévu sur IIGS, Apple II, Mac, Amiga et ST. Quarante minutes de musique, composée par William Goldstein (il a réalisé le générique de « Fame », la série TV), agréablement ce soft! A la rentrée, nous aurons de quoi faire avec **Manhunter** et **Gold Rush**. Le premier vous met dans la peau d'un détective à New York, ville envahie par des extra-terrestres! Le second vous plonge dans les aventures détonantes des pionniers du Far West.

**Police Quest II « The Vengeance »**: l'ange de la mort s'est échappé, vous devez le traquer et le capturer.

**Leisure Suit Larry II, « Looking For Love (in Several Wrong Places) »**: Larry se retrouve dans les lieux de perdition de la Californie.

**Space Quest III, « The Pirates of Pestulon »**: les auteurs de Space sont les vedettes de cette aventure, ils sont kidnappés par des extra-terrestres qui les forcent à programmer des jeux nuls! Tous ces titres sont prévus pour cet hiver! A noter que la musique de

**Space Quest III** est composée par Bob Siebenberg du groupe Super-tramp!

**ACCOLADE** travaille actuellement sur une simulation de char de combat: **Steel Thunder**. Le joueur peut se défouler à bord d'un char Patton, Bradley ou Abrams. Sortie prévue cet hiver sur C 64, les autres versions suivront.

**AVALON HILL MICROCOMPUTER GAMES** va plus loin dans la simulation de char. Vous dirigez un groupe de quatre chars dans une guerre au Moyen-Orient (Golfe Persique). Sortie de ce soft — M1 —, cet automne sur C 64, les autres versions suivront.

**Avalon** sort également une aventure policière: **Police Blotter** sur Apple, Mac et PC. **ELECTRONIC ARTS** de son côté travaille activement sur une simulation de course spatiale!

Comme dans **Ferrari Formula One**, le joueur a la capacité de paramétrer son engin, de le réparer, etc. Ce programme nommé **Powerdrome** sortira sur ST fin septembre et en novembre sur Amiga.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# METTEZ LA GOMME!



## 145F\*

### CRAZY CARS

Vous filez à plus de 200 km/h à bord de votre super bolide, pour gagner l'American Country Cross, course dans laquelle s'affrontent les plus puissantes voitures: Porsche, Mercedes, Ferrari. Sur la piste, il n'existe qu'une loi: La Vitesse! Mais déjà, vous apercevez la ligne d'arrivée... Foncez!

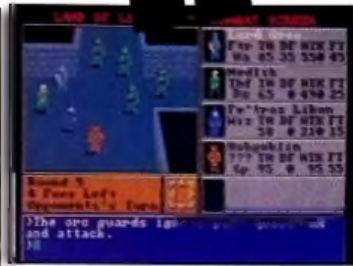
\* Prix public généralement constaté (Promon MO/TO de 145 F à 195 F, Casette audiovisuelle).



FRANCE IMAGE LOGICIEL

## LE FRISSON DU JEU





Land of Legends (Amiga)



Aventure PC (Microids)

EPYX USA prépare le lancement de **The Legend of Blacksilver** un jeu d'arcade/aventure dans un donjon. **Omnicon** sera une immense saga de l'espace. **MICROILLUSIONS** sort enfin **Land of Legends** en septembre sur Amiga. Ce jeu de rôle promet d'être aussi beau que *Faery Tale*!

En France, pas d'inquiétude à se faire, les éditeurs nous promettent des titres alléchants.

MBC nous annonce un jeu d'aventure nommé **La Dernière Mission** sur Amstrad en septembre, en octobre sur ST (prévu pour Amiga et PC).

**ERE INTERNATIONAL** : le succès de **Blood** se poursuit ! Ce logiciel sera disponible sur neuf machines à partir de septembre, à savoir : IIGS, Mac, ST, Amiga, PC, C 64, Spectrum, CPC, Thomson.

**Warlock's Quest** sera disponible sur Amiga et sur C 64 en septembre également.

Une splendide simulation de billard français et américain, paramétrable et en 3D, sort en septembre sur Amiga, sans titre à ce jour. Prévue sur ST, IIGS et C 64.

**The Temple of the Flying Saucer** sera, s'il tient toutes ses promesses, LE jeu d'aventure graphique de cet hiver 88 ! Les Tuners sont des mutants, membres d'une guilde : le Network. Vous vivrez les aventures de deux jeunes Tuners, doués de pouvoirs psychiques, aux prises avec les Protozorks. *Tilt* se fait un plaisir de vous montrer des photos d'écran de ce logiciel (attention ! Il s'agit d'une préversion, des modifications peuvent survenir !). Sortie prévue sur ST, Amiga et PC sous le label Exxos.

**MYRIAD**, une toute nouvelle société toulousaine, entre dans la danse avec un jeu d'action : **Albedo**. Onze épreuves vous attendent avec possibilité de jeu à deux. Sortie prévue en septembre sur ST. Amiga.

**TITUS** présente son petit dernier : **Off-Shore**, une course de vedettes rapides (la vôtre est armée de missiles !) sur un parcours déterminé. Déjà disponible sur PC, il sort en septembre sur ST et Amiga. **Fire and Forget**, quant à lui, sort fin août sur CPC.

**DELPHINE SOFT**, une autre nouvelle société française, sort en septembre un jeu d'action aux superbes graphismes : **Bio Challenge**. Sa sortie est prévue sur ST en septembre et suivra sur Amiga. **MICROIDS** présente un jeu d'aventure sur PC (titre encore inconnu) et **Deux Quads**, un jeu d'action sur ST et Amiga.

**CHIP** s'active autour de **Jeanne d'Arc** et **Voyage au Centre de la Terre** en version *Archimedes*.

Ils devraient tous deux sortir courant septembre et, d'après nos informations, ils seront au moins au niveau des versions Amiga. **OCEAN** prépare activement **Opération Wolf** sur Atari ST. Cette adaptation est réalisée par l'équipe de programmeurs Ocean France, filiale récemment créée. D'après ce que nous avons eu l'occasion de voir, ce jeu devrait se tailler un franc succès auprès des amateurs de shoot-them-up. Il s'agit en effet d'un jeu de guerre dans lequel les assaillants arrivent en faisant face au joueur. Ce dernier doit bien entendu s'employer à les réduire à néant. Bref, on se prend facilement au jeu et ce d'autant plus que certains personnages font pratiquement un quart de l'écran !

Danny Boolauck  
et Mathieu Brisou

## Plus on est de fous...

En attendant le CDI, on assiste à une évolution du jeu sur micro ordinateur. En effet, plusieurs sociétés introduisent l'option « multi-joueur » dans leurs produits. Certaines en ont déjà présentés tels que *Leatherneck* ou *Gauntlet II* sur ST et Amiga, qui acceptent jusqu'à quatre partenaires. On peut citer également *Midi Maze*, un pac-man de ce type qui nécessite l'usage d'un câble ou d'un modem. Jusqu'à présent, ce

concept n'a touché que le jeu d'action, il intéresse maintenant les concepteurs de jeux de rôle et d'aventure.

Sierra-on-Line travaille actuellement sur un projet de jeu d'aventure graphique multi-joueur où les participants pourront évoluer à leur guise dans un décor à la *King's Quest* ! Richard Garriot, créateur des *Ultima*, travaille sur *Multima*, un jeu de rôle où deux joueurs pourront s'entraider ou s'affronter ! Sous toutes réserves. Loricels est sur le point de sortir un jeu de rôle obéissant aux règles de *Role Master* sur ST. Ce jeu nommé *l'Histoire des Temps* acceptera dix joueurs et sera également disponible sur Minitel par un serveur 36-14.

FTL, connu pour le superbe *Dungeon Master*, affirme avoir des projets multi-joueurs. Tous les jeux cités plus haut nécessiteront l'usage de câbles (interface Midi

ou imprimante) ou de modem. MBC, de son côté, sort bientôt deux jeux d'aventure multi-joueurs. Ici, pas de câble ou de modem, chacun verra son personnage sur une moitié du moniteur (comme pour *Time Bandit*). On est en droit de se poser des questions sur le succès de tels produits. Les joueurs vont-ils accepter de déplacer régulièrement leurs machines pour quelques heures chez les copains ? Trois ou quatre bons logiciels justifient-ils l'achat d'un modem ? Le noyau dur des passionnés le fera peut-être. En ce qui concerne les autres, c'est peu probable. Une chose est cependant certaine : les jeux de rôle ou d'aventure multi-joueurs donneront sur le plan scénarique, une dimension, un intérêt et une profondeur de jeu jusqu'ici insoupçonnés. L'argument sera-t-il suffisant pour motiver les utilisateurs ? D.B.

## 1988: L'ERE Exxos

Le sigle d'Exxos est destiné à signer, en France et dans le vaste monde, une gamme de produits de qualité. L'avenir exaucera-t-il les vœux d'Ere ?



Ere Informatique vient d'annoncer la création d'Exxos, sigle destiné à supplanter Ere International. La nouvelle entité sera lancée avec deux produits de prestige : la sortie aux USA de *l'Arche du Capitaine Blood* (avec Mindscape), la sortie, cet automne, du *Temple de la soucoupe volante* (*Temple of Flying Saucer*) dont nous présentons les graphismes en preview.

Pour Ere, 88 sera l'année de *l'Arche du Capitaine Blood*. Lancé sur Atari ST en une version qui restait à parfaire, *l'Arche* doit tourner sur CPC (déjà sorti), sur

PC en septembre, mais aussi sur *Commodore 64*, *Macintosh*, *Apple II GS*, *Thomson*, *Spectrum* et *Amiga*. Le démarrage foudroyant de ce logiciel en Grande-Bretagne (10 000 exemplaires vendus en une semaine sur la version ST) encourage les plus folles espérances.

Exxos signera des logiciels ambitieux illustrant un univers de science-fiction et de lantastique... Tandis que Ere Informatique continue sur son erre, sort par exemple sur Amiga un digne prolongement de *Macadam Bumper*, billard en trois dimensions (sans titre



à ce jour) à admirer en preview dans ce numéro.

Les sorties de logiciels sont échelonnées dans le temps afin de ne pas répéter l'erreur commerciale qui vit sortir en trop peu de temps. *Blood*, *Crash Garrett*, *Qin* et *l'Ange de Cristal*, quatre excellents logiciels qui se firent mutuellement de l'ombre...

Les logiciels en cours de développement n'ont pas encore de titres. Remy Herbulot et Didier Bouchon travaillent sur un jeu d'arcade, qui décrit des olympiades galactiques avec quatre étranges épreuves, dont une course effrénée au sein des anneaux de Saturne (Atari, Amiga, PC, CPC, C64).

Pendant ce temps, François Garofalo et François Decroix mettent au point une aventure/arcade dont le nom de code est *Psyman* : le scénario fort déroutant balance votre esprit dans un corps construit de bric et de broc à partir de morceaux de prédateurs d'humains. Votre mission : délivrer un élevage d'humains destinés à être consommés.

D'autres projets ont démarré, ainsi Egg, aventure/action : Cult, un

logiciel d'arcade à forts relents de médecines douces interplanétaires, ont un nom de code, une idée de base, point encore de scénario fixe.

Exxos est un nom construit à partir du mot grec ancien exô « en dehors », ainsi exotérique se dit de doctrines enseignées en public, vulgarisées.

Exxos deviendra-t-il pour Ete le plus court moyen pour conquérir la planète entière? L'équipe y croit dur comme fer...

Denis Schérer

## Profil' Style

Annoncée depuis plusieurs mois, la gamme semi-professionnelle de Fil est enfin prête. Elle devrait être disponible à partir de la seconde quinzaine de septembre et est constituée de cinq produits. Avant de les décrire plus avant, signalons qu'ils fonctionnent sous GEM sur PC et compatibles, munis d'au minimum 512 Ko de Ram, et qu'ils coûtent un peu moins de 1 000 F TTC chacun. Initiative

intéressante : l'acheteur d'un des produits aura la possibilité d'acquies GEM pour 200 F!

Le premier de ces produits se nomme *FilText*, un traitement de texte. Entièrement Wysiwyg (What You See Is What You Get), il ne possède pas de dictionnaire mais propose diverses options destinées à simplifier le travail. Ainsi, il permet la création de tableaux et de plans, compte les signes, permet d'insérer des graphismes en bas de page, par exemple, pour personnaliser ses documents, etc.

Second produit de cette famille, *FilCalc* est un tableur capable de gérer jusqu'à vingt-cinq feuilles de calcul simultanément. Entièrement intégré dans la gamme, il permet donc de réaliser un tableau de calcul que l'on pourra ensuite intégrer dans un document créé sous *FilText*. Listes de prix, analyses de données numériques pourront donc être facilement traitées. Complément logique de *FilCalc*, *FilGraph* représente graphiquement sous forme de camemberts, d'histogrammes ou de graphismes cartésiens, des données numéri-

ques. Gestion de fichiers, *FilBase* est destinée à la gestion de carnets d'adresses et autres travaux de ce type. Principale particularité de ce programme : la création du masque de saisie est fort simple et s'effectue à n'importe quel moment.

Dernier produit de la famille, *FilExpert* est un programme d'intelligence artificielle à moteur d'inférence de niveau! Concrètement, cela signifie qu'il est capable de ne résoudre que des problèmes relativement simples. Par exemple, de savoir si le beau-frère de votre mère par alliance qui est le petit-fils de la grand-tante de votre fiancée est, oui ou non, votre arrière-petit-fils...

Nous le voyons, ces programmes répondent à la majorité des besoins bureautiques de petites et moyennes entreprises mais sont aussi destinés aux utilisateurs personnels ayant une bourse limitée. Cette famille de produits est bien entendu destinée à se développer et devrait, à terme, s'orienter vers la communication et le multitâche. Affaire à suivre donc.

Mathieu Brisou

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# POURSUITE INFERNALE!



245F\*

## DUEL

Vous êtes seul à bord de votre pick-up... destination Black Moon City. Soudain... un énorme camion surgit, sirènes hurlantes, et tente de vous percuter. Un duel sans merci s'engage, alors, entre vous et le camion fou. Saurez-vous venir à bout de cet ennemi roulant non identifié?

\* Prix public généralement constaté (PC et Compatibles, Atari ST)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

LE FRISSON DU JEU



## Les graphistes



Guillaume Desmaret



Benoît Hausser



Sébastien Debuire



Mickaël Pointer

Guillaume Desmaret (16 ans) et *Deluxe Paint II* (3 ans) nous offrent un splendide clair de lune sur *Amiga*. Benoît Hausser (17 ans) a créé ce petit oiseau de toutes les couleurs sur un *C 64* avec *Blazing Paddles*, prouvant du même coup que les huit bits ont encore leur mot à dire en matière de graphisme. Le vaisseau fantôme qui porte la triple marque de Sébastien Debuire (13 ans), de *Atari ST* et de *Néochrome* ne jurerait pas dans le paysage étrange de Mickaël Pointer (17 ans), réalisé avec *Degas Elite* sur la même machine.

se pose aussi en tant que société de service, prête à réaliser des applications spécifiques.

Issue d'un groupe à dimension internationale et aux multiples activités (production de disques, agence de mannequins et de publicité), Delphine Software compte sur l'implantation étrangère de sa société mère pour assurer son développement à l'export. Parvenir à un tel but nécessite bien sûr des produits de qualité et c'est pourquoi cet éditeur compte à terme disposer d'une ligne cohérente de produits.

L'objectif est ambitieux, c'est le moins que l'on puisse dire et le premier problème de Delphine est en fait d'utiliser au mieux les compétences de ses programmeurs pour réaliser des produits à vocation internationale. Compte tenu

des antécédents des membres de l'équipe de base (*Tonic Tile*, adaptation de *Spock Harrier*), c'est plutôt bien parti !

Le premier produit Delphine doit sortir pour la rentrée sur *ST* et *Amiga* et se nommera *Bio Challenge* (titre non définitif). Il s'agit d'un jeu d'action dans lequel on déplace un robot qui, au fur et à mesure des épreuves, vise à devenir humain. Notez que la version *ST* proposera 160 couleurs à l'écran ainsi qu'un scrolling sur quatre niveaux... Côté projets, Delphine planche actuellement sur une sorte de *Dragon's Lair* dont l'esprit sera plus proche du jeu original que l'adaptation micro. Enfin pour conclure, signalons qu'à l'image de Myriad, Delphine étudie toute proposition externe. Mathieu Brisou

## Joystick en tick



## Baby boom

Le dynamisme de la micro n'est pas une légende. La venue de deux nouveaux éditeurs français le prouve...

La venue de deux nouvelles sociétés d'édition est toujours une bonne nouvelle, surtout lorsque ces dernières sont françaises... Sise dans la ville de Toulouse, Myriad a le leitmotiv suivant : plutôt la qualité que la quantité. Regroupant actuellement cinq personnes dont une à plein temps, elle dispose d'un bon capital puisque, à l'actif de ses programmeurs, on peut citer *Sapiens* ou le 5<sup>e</sup> axe, tous deux édités chez Loriciels.

Le premier produit de Myriad se nomme *Albedo* dont les versions

*ST* et *Amiga* sortiront prochainement. Constitué de onze épreuves distinctes, ce jeu d'arcade semble varié et sa réalisation de bon niveau. Les personnages à l'écran sont à notre goût de taille trop restreinte mais la qualité de l'animation et de la bande sonore compense. Il en est d'ailleurs de même de la diversité du jeu qui étonnera plus d'un joueur chevronné. Bien évidemment, Myriad reste ouverte à toute collaboration externe et tentera de pousser en avant le scénario de ses futures productions. Dernier point : ce nouvel éditeur

Véritable prolongement du joueur, le joystick est un élément clé de la réussite à tel ou tel jeu. S'il est un joystick qui, de ce point de vue, demeure inégalé pour le moment, c'est le *Freedom Stick* de Camerica. Première particularité : il fonctionne par rayons infrarouges. La transmission des données s'effectue sans problème dès que la distance séparant la manette de son récepteur dépasse un mètre. En dessous, on est obligé de diriger le faisceau de façon trop précise et on a tendance à s'intéresser davantage à ce dernier point qu'au jeu... Autre particularité de cette manette : elle fonctionne sur de nombreux navigateurs mais aussi sur *Commodore*, *Sega*.

Du point de vue ergonomique, les commandes s'avèrent agréables. Les deux boutons de commande sont agréables au toucher et réagissent à la moindre sollicitation. Il en est

de même du manche de commande dont les contacteurs à micro-switch se révèlent bruyants mais relativement agréables à manier bien qu'un peu durs, à mon avis. Un regret tout de même : la mise en œuvre de l'autofire s'effectue par l'intermédiaire d'un commutateur aussi petit que mal placé. Le bilan reste malgré tout plus que favorable. (Prix : n.c.)

De son côté, Wico propose un nouveau modèle inspiré du *Speedking* : l'*Ergostick*. En théorie très ergonomique, il a les mêmes défauts que son prédécesseur. On doit impérativement avoir les deux mains sur la manette (ce qui est fort désagréable lorsque l'on doit changer de direction en appuyant sur une des touches du clavier...). Par ailleurs, la position de l'unique bouton de commande met l'index à rude épreuve lorsque l'on doit repousser une inva-



Bio Challenge



Albedo



sion. Autre regret : je trouve cette manette bien trop grande et n'arrive pas à placer mes doigts correctement. Tout ceci rend ce joystick contestable et c'est regrettable quand on sait que le manche de commande et le bouton de tir sont d'excellente qualité. Les contacteurs utilisés sont doux, et le faible débattement de l'ensemble rend l'Ergostick très précis. Bref, seuls les amateurs apprécieront... (Prix : B)

Autre manette Suncom mais portant l'estampille Loricels, l'Executive Joystick tient plus du gag que d'autre chose : jouer réellement avec elle relève de la mission impossible ! Dès le départ, l'Executive déroute par son apparence : lilliputienne. Cette manette dispose d'un ergot de fixation aussi grand qu'elle et qui permet de la fixer sur le clavier d'un ordinateur par bande collante. Puis on connecte le joystick sur la prise prévue à cet effet et c'est tout. Premier défaut : cette manette ne concerne que les droitiers. D'autre part, le bouton de tir est bien trop proche du manche. De plus, le toucher de l'ensemble est assez bizarre, voire désagréable. L'Executive est un gadget, rien de plus (Prix : B) M.B

## Le PC Atarive

A la suite de longs mois d'attente, la sortie de l'Atari PC 2 est désormais acquise. Les premières machines de ce type sont en effet dans les magasins depuis le mois de juin. Rappelons que ce PC est structuré autour d'un 8088 cadencé à 4,77 MHz, commutable 8 MHz, et dispose de 512 Ko de Ram en version de base. Livré dès le départ avec deux unités de sauvegarde (deux lecteurs de disquettes ou bien un disque dur et un drive), il propose une carte graphique supportant les modes CGA, Hercules et EGA (640 par 350 en 16 couleurs choisies parmi 64). Notez toutefois que cet ordinateur n'est actuellement livrable qu'avec écran monochrome à phosphore orange.

En ce qui concerne les interfaces le PC 2 propose en version de base 4 slots, une sortie série port Centronics et un connecteur pour souris. Cette dernière est d'ailleurs livrée avec la machine et permet d'utiliser au mieux les

environnements graphiques auxquels ce PC a accès. Ce nouvel Atari s'avère donc séduisant en regard de la concurrence, d'autant plus qu'il est proposé aux alentours de 6 500 F pour la version à deux lecteurs de disquettes et un peu plus de 10 000 F avec le disque dur.

Dernière précision, il semble que la livraison des Atari PC 4 (compatibles AT) soit pour bientôt. La venue de cette famille de compatibles n'est en fait pas l'élément majeur de la rentrée : le fait marquant reste en effet l'augmentation de prix des 520 ST ! Le prix public annoncé par Atari est désormais de 3 490 F TTC pour la machine seule : en revanche, les versions avec écran restent au même prix (4 490 F avec écran monochrome, 5 490 avec moniteur couleur).

Il est évident que cette décision a été rendue nécessaire par les difficultés d'approvisionnement en RAM dont les prix s'avèrent particulièrement élevés. Le problème pour Atari est que désormais le différentiel de prix entre le 520 et l'Amiga 500 n'est plus que de 1 000 F ! C'est pourquoi, le réseau de distribution entre par tous les moyens de maintenir l'ancien prix du ST mais nul ne sait si cette politique pourra se poursuivre dans les mois à venir car les revendeurs sont obligés de rogner sur leurs marges.

D'autre part, Commodore risque de poursuivre son offensive, preuve supplémentaire que le match ST/Amiga n'est pas une légende ! Mathieu Brisou

## Dur, dur...

Que font les éditeurs de logiciels de jeu et les journalistes de la presse micro pendant les vacances ? Ils jouent au football ! Courant juillet, un match opposant journalistes et éditeurs français a été organisé sur l'un des terrains du complexe sportif de Bagatelle dans la région parisienne. A cette occasion, tout le monde a eu l'occasion de vérifier la parfaite condition physique de ce que l'on appelle le milieu de la micro, et les journalistes, comme à leur habitude, ont brillé de tous leurs feux, et malgré les abus de café, de cigarettes et surtout malgré la qualité inégalable du terrain que les journalistes de la météo avaient rendu fort glissant ! Quel fut le vainqueur en fin de partie ? Ma foi, il fut ce qu'il devait être ! M.B.



Achetez tranquillement, nous remboursons la différence \*

## UN SERVICE GAGNANT

37 bis Av. Gambetta  
75020 PARIS  
Tél : 43 49 20 40



### LE SERVICE

Formation directe sur Minitel  
Catalogue : 4500 références  
Dictionnaire Informatique Infos techniques, bases de données, messagerie, boîte aux lettres  
Formation spécifique pour chaque produit  
L'accueil et les suggestions client

### LES PRIX

Nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel  
La carte de fidélité (-2%)  
Les remises surprise (-5% à 25%)

### LES NOCTURNES

Nocturne le mardi soir jusqu'à 22h, afin de permettre à vos enfants de vous accompagner

### FORMATION

- Formation sur produits standards
- Formation minute : Sans obligation d'achat, un service de formation pour 4F la minute  
Finl les docs Incompréhensibles  
Finl les configurations obscures  
Vous venez, vous questionnez, vous comprenez...
- Ecole : Toute l'année, école Informatique RS pour enfants, 2 ou 4h/semaine, 50F/h...Contactez-nous.
- Cours du soir : Toute l'année, 2 ou 4 h/semaine, 50/h.

### RADIO

Rejoignez-nous sur les ondes de la Radio ICI et MAINTENANT, tous les samedis de 14h à 16h sur 93.1 FM et vous aurez la parole !

### LE CONCOURS

Participez à notre grand Concours :  
Information sur RSTEL  
Gagnez un voyage, un ordinateur, des imprimantes, des logiciels,...

\* Pour être performants, nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant les 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel.



# Arcade games

Toujours plus de réalisme et sensations de plus en plus fortes : les nouveaux jeux d'arcade n'en finissent pas d'étonner...



Directement issu des laboratoires Sega, *Galaxy Force II* risque de faire parler de lui pendant longtemps. Digne représentant de la lignée des *Afterburner* et autres *Thunderblade*, il se distingue par la complexité de l'accastillage. Un classique siège de pilotage muni de deux manettes (vitesse et direction) est fixé sur une plate-forme à trois axes dont les évolutions correspondent au jeu : changements de direction, virages, accélération et autres, sont tellement bien rendus que l'on a vraiment l'impression de se trouver à bord d'un engin spatial ! Et ce d'autant plus que le jeu s'avère des plus attractifs.

Vous devez effectuer cinq missions au choix et au gré des décors (espace, souterrains, forteresse), en présence de divers agresseurs. Inutile de préciser que de très bons réflexes sont indispensables... Comme à l'accoutumée, la réalisation est de très bon niveau. Les graphismes 3D, nombreux et variés, sont parfaitement mis en valeur par des teintes bien choisies. L'animation dont la célérité ne saurait être démentie est d'une efficacité redoutable.

La bande sonore est fort réussie. Il est évident que *Galaxy Force II* fera date en matière de jeu d'arcade et que *Thunder Blade* appartient déjà au passé !

Plus classique, *Shinobi* est un jeu de combat dans lequel on affronte des ninjas et des samourais puis, à la fin de chaque étape, des « big boss » de plus en plus forts. Malgré un nombre impressionnant d'armes (cui qui tue, mini fusil, projectiles étoilés et sabre tranchant), on a parfois bien du mal à se frayer un chemin. Mais c'est

à chaque fois pareil : on désire toujours aller plus loin... Signalons tout de même la présence de scènes en 3D à l'image du combat à l'épée dans *Iron Lord*. Ici, on doit à l'aide de projectiles en forme d'étoiles tuer des ninjas qui apparaissent comme par miracle. Epuisant ! La réalisation est de bon niveau et seule la bande sonore semble en retrait par rapport à la qualité globale de ce jeu. *Shinobi* mérite plus qu'un simple coup d'œil ! (photo ci-dessus : version console)

La situation est différente pour *Darius* qui privilégie la taille de son écran par rapport à la réalisation. Le principe du jeu est simple : à l'aide d'un vaisseau spatial, vous devez vous rendre derrière des lignes ennemies pour détruire le QG de vos assaillants. Rapidité de l'action, changement d'armes, affrontement avec un « super méchant » en fin d'étape sont à l'appel. Mais la réalisation est tout simplement indigente. Les divers objets sont de trop petite taille, les décors tristes et nous ne parlons pas de la bande sonore à la limite du grotesque ! Frédéric Autrel

## A.F.C.A...

À l'image de l'A.A.U.G., une association anglaise qui regroupe l'ensemble des clubs Atari de Grande-Bretagne, l'A.F.C.A. (Association Francophone des Clubs Atari) se propose de fédérer l'ensemble des groupes d'utilisateurs d'Atari ST, XL et, dans l'avenir, PC. Le but premier de l'A.F.C.A. est de promouvoir

l'ensemble des clubs Atari auprès du public et de faciliter la recherche du club idéal pour un futur adhérent.

De la même manière, informer régulièrement des stages, animations, expositions et autres éléments de la vie des clubs en centralisant ces informations et en les diffusant auprès de la presse sera une des tâches essentielles de

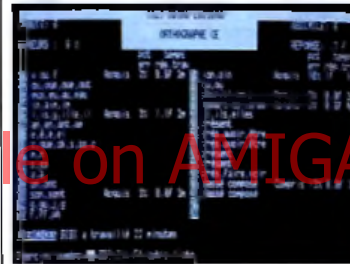
l'A.F.C.A. Autre objectif de cette association : obtenir des espaces dans les diverses manifestations informatiques francophones et ce, de manière gracieuse, à l'image de ce qui se pratique dans certains pays.

Pour plus d'informations, écrivez à l'adresse suivante : A.F.C.A. Atari, B.P. 49 95110 Sannois. M.B.

## Kid's School

### J'apprends l'heure

« Quelle heure est-il Madame Per-sil ? Midi moins le quart, Madame Placard ». Si vous désirez en être sûr comme « Madame Chaussure », qu'à cela ne tienne, ce logiciel est fait pour vous. S'il est vrai que lire l'heure fait partie des apprentissages qui se font dans l'enfance, pourquoi ne pas remplacer la bonne grosse horloge par



Réussir - Orthographe CE



J'apprends l'heure

une horloge new look ? Vous pouvez toujours investir dans l'achat d'un logiciel si le cœur vous en dit, les éditions Carraz n'y verront aucun inconvénient.

Quoiqu'il en soit, *J'apprends l'heure* s'adresse aux jeunes enfants et leur propose de se familiariser avec un cadran. Cinq niveaux permettent d'appréhender les heures entières sur douze et vingt-quatre heures, les heures plus les demies, plus les demies et les quarts et enfin plus les minutes multiples de cinq. Une horloge « à l'ancienne » surmontée du non moins traditionnel coucou, affiche une heure à gauche de l'écran. À droite, dix cadrans digitaux indiquent chacun une heure différente. L'enfant doit cliquer sur la bonne réponse s'il désire être

salué d'un magistral « BRAVO » par le coucou. La Lune ou le Soleil indiquent s'il s'agit du jour ou de la nuit.

On ne peut pas dire que ce logiciel soit mal conçu, le graphisme est attrayant bien que peu original, l'affichage digital prend en compte le fait que les montres à cristaux liquides ont envahi le marché et les heures de jour et de



La hessie des maths



J'additionne et je multiplie

nuît sont différenciées. (Disquette Carraz Editions pour Atari ST.)

Matière \_\_\_\_\_ éveil  
Contenu pédagogique... ★★★  
Intérêt \_\_\_\_\_ 14  
Prix \_\_\_\_\_ n.c.

### Réussir-Orthographe CE

Ah, que n'avons-nous pas sué sang et eau sur les règles d'orthographe de la langue française afin d'éviter les fautes d'accords et autres bévues ? C'est pour pallier les diverses lacunes rencontrées par les élèves, que Logiciel 44, en collaboration avec une équipe d'enseignants et d'informaticiens, a mis au point une gamme de programmes destinés à travailler sur les règles orthographiques de façon intensive.

Utilisable à l'école ou à la maison,



ce logiciel offre un éventail très complet et très ciblé des diverses notions nécessaires à un bon apprentissage de la langue écrite. Cependant, malgré la cinquantaine de thèmes proposés, la méthode de travail reste malheureusement égale à elle-même. L'élève doit, dans une liste de mots ou dans un texte, compléter le blanc avec la forme qui convient, dans un temps donné. En cas d'erreur, aucune analyse de réponse n'étant faite, la correction apparaît au bout de deux ou trois essais et sans explication. Plus tourné vers le travail en classe, ce programme permet de rentrer une liste d'élèves, de sauvegarder les résultats et surtout de visualiser, de façon graphique, son bilan. Cette évaluation est sensée permettre à l'élève et au professeur de suivre la progression et les acquisitions de chacun et de repérer les erreurs commises. Si le principe paraît intéressant, que dire de sa réalisation ! Cette évaluation manque quelque peu de clarté et semble plutôt complexe. De quoi y perdre son latin ! (Disquette Logiciel 44 pour Amstrad 6128 et compatibles PC.)

Matière français  
Contenu pédagogique ★★★  
Intérêt 11  
Prix B

### J'additionne et je multiplie

« Deux et deux quatre, quatre et quatre huit, huit et huit... répétez ! » dit le maître. Eh oui, nous ne sommes pas si loin de Prévert et de sa très célèbre « Page d'écriture ». Pourtant, les choses ont bien évolué ! Et comme vous devez vous en douter, c'est de logiciels consacrés à l'apprentissage des tables de multiplication et d'addition dont il va être question ici.

Point de maître acariâtre, mais plutôt une façon amusante et vivante d'aborder le calcul via l'ordinateur. Destiné aux jeunes de sept à dix ans, ce programme, autant ludique que didactique, offre deux types d'activités. Avec ses deux niveaux de jeu, « J'additionne » propose à l'enfant de résoudre une addition en déplaçant un petit lapin chargé de recueillir la bonne réponse, envoyée dans un cœur par un petit écureuil perché sur une tour. Aussi doit-il faire preuve de rapidité et d'adresse car plusieurs cœurs sont envoyés en même temps : il se positionne juste en dessous de la bonne réponse pour passer à l'opération suivante. Avec « je multiplie », l'enfant fait

grimper un petit singe sur la façade d'un immeuble où à chaque fenêtre correspond un nombre, et le place sur la bonne réponse. Avec ses différents niveaux de difficulté, ce logiciel permet donc un entraînement progressif étendu à un plus grand nombre d'utilisateurs. L'ensemble est plaisant, l'animation attrayante, bien adaptée à la population visée. Un bon programme. (Disquette Carraz Editions pour Atari ST.)

Matière \_\_\_\_\_ éveil calcul  
Contenu pédagogique ★★★★★  
Intérêt 17  
Prix \_\_\_\_\_ n.c.

### La bosse des maths

Présenter un soft de maths de façon humoristique en élaborant un petit scénario mettant en scène des animaux bien sympathiques : telle est la démarche de ce logiciel destiné aux élèves de sixième.

Jo le Dromadaire a perdu sa bosse des maths. Pour l'aider à la retrouver, le seul moyen est d'accepter d'affronter la baleine à bosse de l'Océan de la Géométrie, le chat bossé de la Contre numérique et le bosseur fou de la Cité des Données. Chaque destination correspond aux divers thèmes abordés dans ce programme et l'enfant, en fonction du choix qu'il fait, se voit proposer une série d'exercices.

Ici, pas de cours intensifs mais plutôt un entraînement. Divers problèmes sont posés à l'élève qui dispose de plusieurs aides pour leur résolution. Un recours à la théorie lui est toujours possible pour le guider dans son cheminement. En cas de grosse panne, il fait appel au fruit de la tentation. Mais attention, il lui en coûtera des points car cette aide concerne directement l'exercice en cours. La réponse est sanctionnée par une musique qui en dit long et qui se passe de commentaires ! Mais en aucun cas, la solution n'est donnée, ce qui peut laisser sur sa faim même après avoir croqué tout le fruit ! Un bilan présenté de façon comique et qui réserve des surprises, complète l'ensemble. Pour que les problèmes n'en soient plus vraiment un, suivez donc Jo le Dromadaire dans son périple mathématique ! (Disquette Coktel Vision pour Atari ST, Amstrad CPC et compatibles PC.) Brigitte Soudakoff

Matière \_\_\_\_\_ mathématiques  
Contenu pédagogique ★★★★★  
Intérêt 16  
Prix \_\_\_\_\_ C

## MICRO PRIX FHT

### AMSTRAD

PC 1840 SD Mono	5790
PC 1840 SD Couleur	8790
PC 1840 DD Mono	7290
PC 1840 DD Couleur	10290
PC 1840 HD 20 Mono	8990
PC 1840 HD Couleur	12990
PC 1512 DD Couleur	7990
PC 1512 DD Mono	5990
PC 1512 SD Couleur	8290
PC 1512 SD Mono	4490

Suite RSTEL

Prix variables pendant la durée de la parution dans la limite des stocks disponibles

## SOFT :39FHT la disquette

### 2000 programmes Les favoris :

A002 Deskmate-Bloc note de calculatrice	4230
P001 PC Write (Traitement de texte)	1990
P002 PC File Base de données	890
P003 PC File : utilitaires 3D	690
P004 PC Calc (Tableur)	890
P006 PC Draw (P Draw)	890
P007 PC Musician	890
P009 PC Key Draw : Graphiques 2D	890
P011 PC Talk 3.0 : Communications	1990
P014 PC Graph	890
P015 PC Print	890
P016 PC Picture etc, etc, etc, etc, etc, etc	890

Suite RSTEL

## SOFTS professionnels PRIX HT

### Utilitaire

Keytrack	890
Multiplan II	421
Rem Load	890
Reflex + Workshop	1695
Slidekick	413
Smartway	490
Travelling slidekick	581

### Paramédical

Mediator	NC
Medisac	666
Patia Medier	NC

### Graphic-C/DAO

Autoskelch	790
Gem Draw Plus	2398
Gem Graph	1728
Gem Présent. Team	4098
Gem Wordchart	1247
Dessing CADII D	2500
Graph-In-The-Box	990
Boeing Graph VF	2008

### Tableur

Boleng Calc	2150
Multiplan III V3.01	1970
Quattro	1098
Super Calc 4	2648

### Tableur

Boleng Calc	2150
Multiplan III V3.01	1970
Quattro	1098
Super Calc 4	2648

### Gestion commerciale

Arakis Module 1	1480
Arakis	1952
Damocles	1690
Gest comm. Sybel	9000
Gest VI Sybel compl.	20990
Gest comm. Searl	12800

### Imprimante Prix HT

P2200	3200
P560 XL	8250
P660	4427

### CITIZEN

1200 Vidéoextra	2900
1200	1424
LSP 100	2990
MSP 15E	3490

37 bis, Av. Gambetta 75020 PARIS  
Métro Gambetta Sortie Martin Nadaud  
Tél : 43 49 20 40  
Ouvert tous les jours, sauf dimanche de 10 à 20h. Nocturne le mardi

## Gestion Base de données

Database Toolbox	698
Foxbase +2	3590
Paradeq V.2.0	
Mono Poala	4390
Reflex Analyse	1048
Reflex Workshop	483
Super Base	3541
Super DB	4207

## Comptabilité

Allenor II	1890
Allenor III	3384
Asel Compta	890
Compta Searl V.10	
Standard	4400
Pala Searl Maj. V.3	7600
Crasia II	1478
Gest Compta Sybel	
Mod. Base	6000
Gest. de pala Sybel	
Mod. Base	8000
Gest. de pala Sybel	8000
EBP Compta Major	1490
EBP Compta Standard	990
EBP-Facture	990

## Programmation

Gem Progr. Toolkit	3600
Neurocal	4230
Topology Plus	1990
Topology	890
Turbo Pascal V4.0	870
Turbo Prolog	898
Turbo Basic	590
Turbo C	690

## Traitement texte

Editor Toolbox	898
Easy Writer II	1838
Maths 2	898
Spread Auditor	1590
Sprint	1150
Word IV	3053

## P.A.O.

Gem Desktop Publ.	2440
Page Maker	4848
Personal Publisher	8900
Xerox Ventura	5350

## Divers

DB Adresse	390
EBP-Bourse	890
EBP-Documentation	2950
EBP-Expert	898
Multiplan Junior	592
Personal Manager	3900
Quick Mailing	898
World Junior	

## Spécifique Amstrad

Compta LPC	890
Compta Searl Liga	
Amstrad	1990
Factur/Stock Fassi	
PC 1512	1890
Gestion LPC PC 1512	4200
Guide du Basic	139
L'Intégrale PC 1512	2900
Reflex PC 1512	838
Slidekick PC 1512	330
Super Calc 3	750
Wordart PC 1512	650

Suite RSTEL

## Imprimante Prix HT

### NEC

P2200	3200
P560 XL	8250
P660	4427

### CITIZEN

1200 Vidéoextra	2900
1200	1424
LSP 100	2990
MSP 15E	3490



### BROTHER

HR 15 nuarguente	3230
M1109	1870
M1408	3357
M1708	4012

### AMSTRAD

DMP 3180	1831
DMP 4000	2890
LQ 3500	2990

Suite RSTEL

## Consommables PRIX HT

Par quantité < 100 >

Fuji 5 1/4 couleur	8,80
MD 2D DF DD 46TPI	7,50
MF 20D DF-DD 138 TPI	18
MF 2HD DF. Haute den.	55
Boite 40 diaq. 3 1/2	76
Boite 80 diaq. 5 1/4	139
Lithing 240x11"	101
Lithing 240x12 2ex	327

Suite RSTEL

## Périphérique PRIX HT

### Hard carte

Flicard 20 Mo	2690
Flicard 90 Mo	3540

Carte disque dur floppy

### Souls et light pen

Handy scan. HS 1000	2900
Handy scan. Camason	3364
Handy House RS 232	890

### Carte Modem

Carte Citrac 2400/2400	
+ LOG	2690
Carte Citrac 1200/1200	
+ LOG	1678
Carte Citrac PC + LOG	
Olicom	1670
Carte Citrac PC + LOG	
Citrac	1290
Carte Citrac + 4 LOG	
Serveur	1670
PC Bevard Carte	
Modem V28	2390

Suite RSTEL

## JEUX RS PRIX HT

### 800 jeux Les favoris :

5 A Side Soccer	83
Cyrus Chess	99
Grand Prix 500 cc	148
Kobayashi Nairu	83
Marietta Jeux II	232
Master 18 golf PC 1512	99
Métropolis	83
Ninja mission	83
PC Hits	190
Pitapat 2	88
Pro Golf	83
Pub Pool	83
Rasternascn	83
Snooker	99
Storm	83
Strike	83
Summer Games	88
Vegeta casino	83
Winter games	88

Suite RSTEL

## TOUS LES MARDIS NOCTURNE JUSQU'À 22 H BON DE COMMANDE

à retourner à RS INFORMATIQUE, 37 bis Av. Gambetta 75020 PARIS

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_ rue \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Qté	Désignation	Prix HT	T.V.A.	Prix T.T.C.
			x 1,186	
			x 1,186	
			x 1,186	

Sous total : \_\_\_\_\_  
Frais de port (< 5kg) (35F)  
Contre remb. (< 2000F) (30F)  
TOTAL \_\_\_\_\_

37 bis, Av. Gambetta 75020 PARIS  
Métro Gambetta Sortie Martin Nadaud  
Tél : 43 49 20 40  
Ouvert tous les jours, sauf dimanche de 10 à 20h. Nocturne le mardi

CI-joint mon règlement par chèque CCP Date et signature  
Mandat lettre Contre remboursement



# C A P B L O

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 Serax gélatineux recule sur la route de l'assaut..."



"Mastechey, la planète des Greetic!!... marmara Blood-Obuli!"



"Bon dieu, tirez sur le manche, on va s'écraser !" Visiblement III

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

## 9 VERSIONS :

- ATARI ST
- AMIGA
- AMSTRAD CPC  
cassette ou disquette

- COMPATIBLE PC
- C 64/128  
cassette ou disquette
- THOMSON MO6/TO8/TO9  
cassette ou disquette



# BOON



Ils sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et le Cinq. Le numéro Cinq !



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



Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corpo WW. Viens Blood...

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



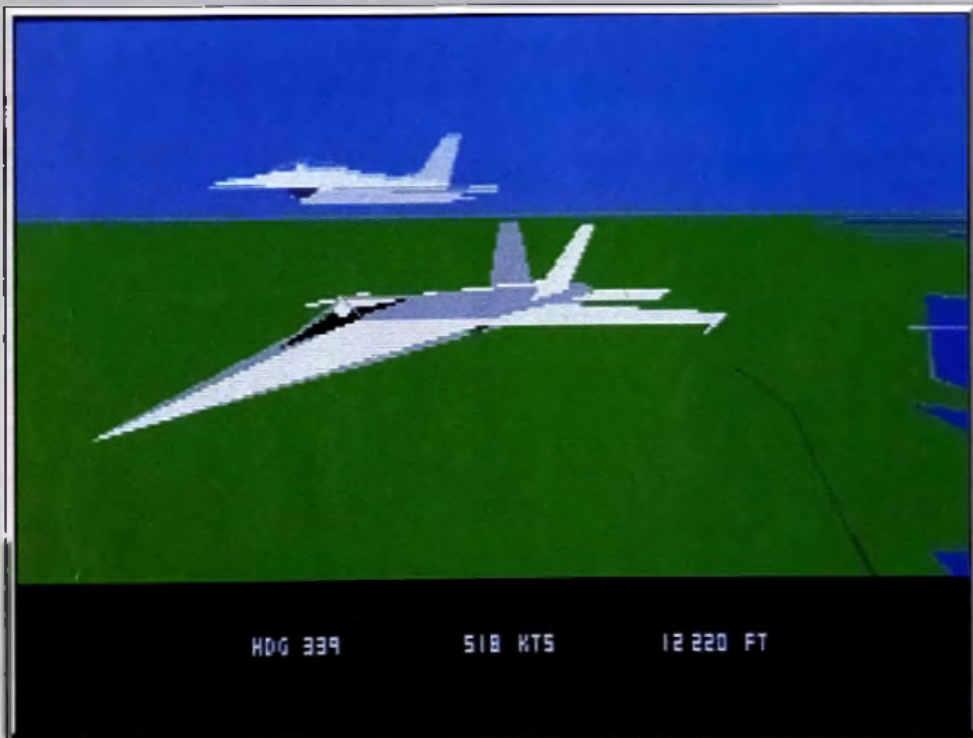
# EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE  
1, bd Hippolyte-Marquès  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tel : (1) 45 21 01 49 -  
Telex : EREINFO 261 041 F  
Fax : 45 21 02 50

JM  
GS  
MOSH





En plein vol, le F-18 et le F-16, les deux chasseurs que vous pouvez piloter dans Interceptor.

# F-18 Interceptor

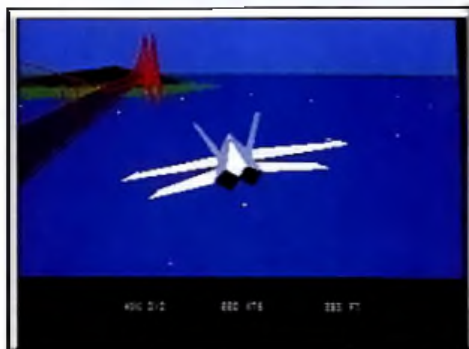
AMIGA

Premier simulateur de vol véritablement ludique, F-18 Interceptor est une petite merveille. Les commandes d'un F-18 s'y pratiquent comme un jeu d'enfant. Une splendeur signée Electronic Arts.

**Electronic Arts. Design et programmation : Robert Dinnerman, graphiste : Greg Johnson, musique et bruitages : Dave Warhol.**

Qu'il est loin le temps des simulateurs de vol aux graphismes vectoriels ! Les vétérans de la micro ludique étaient aux anges quand ils chargeaient un *Flight Simulator 1* sur TRS-80 ou sur Apple II. Une animation lente et saccadée, pas de bruitage (du moins sur Apple), pas de vues hors cockpit : bref, ces logiciels nous arrachaient des cris d'émerveillement du genre : « c'est sublime ! ». Et il y avait de quoi : les simulateurs de vol étaient la nouveauté de l'époque et le fait de s'adonner chez soi aux joies du pilotage d'un avion était stimulant. En outre, ils proposaient du 3D, chose peu courante pour les fans du micro. Vous connaissez la suite, *Flight Simulator II* de Sublogic et *Chuck Yeager's* de Electronic Arts deviennent (et restent) LES simulateurs de vol sur micro-ordinateur. Avec *Jet*, la simulation de vol délaisse un peu l'aspect « apprenti-pilote » et devient plus ludique. F-18 ne fait qu'accroître cette tendance avec, en plus, des améliorations techniques qui lui donnent une dimension encore jamais atteinte jusqu'ici. Mais commençons, tout d'abord, par vous présenter les caractéristiques du logiciel. Deux jets sont, en fait, à votre disposition : le F-18 Hornet et le F-16, deux produits de la technologie de pointe américaine. Ces chasseurs sont affectés aux missions d'interception et assurent la sécurité de l'espace aérien US. Dans *F-18 Interceptor*, vous avez un certain nombre de missions à remplir après avoir réussi une épreuve qualificative.

Toutes les missions se déroulent aux alentours de la baie de San Francisco où trois pistes d'atterrissage sont utilisables. En outre, le porte-avions USS *Entreprise* mouille au large de la baie, prêt à accueillir un F-18. Et devinez ce qui vous attend dans l'épreuve qualificative, citée plus haut ? Oui ! Un atterrissage (réussi) sur le porte-avions ! Les missions accessibles après cette qualification sont proposées dans un ordre croissant selon leurs difficultés comme, par exemple, une mission d'identification (confirmation visuelle) ou d'interception. Dès le début du jeu, on est séduit. Une superbe musique agrément l'image de présentation. Les différentes options s'affichent, quatre d'entre elles



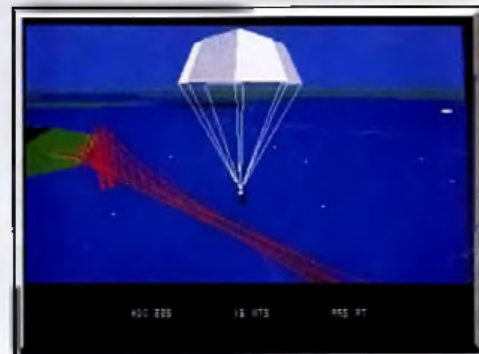
A quelques mètres du port doré de San Francisco.

retiennent notre attention : le vol libre sans ennemi, la démonstration des manœuvres aériennes de combat, la pratique de ces manœuvres avec instructeur et enfin la mission qualificative (les options restantes concernent les missions accessibles après qualification). Pour voir ce que ce soft a dans le ventre, un choix s'impose : le vol libre. Le programme vous demande alors le type de zinc que vous désirez piloter, allons-y pour un F-18. La séquence qui suit est époustouflante : à partir d'une vue aérienne de la baie de San Francisco, on voit le décor, l'aéroport, puis l'avion se rapprocher dans un zoom-in vertigineux et relativement fluide. L'instant d'après, vous êtes dans le cockpit de l'engin de rêve, placé en bout de piste et prêt à décoller.

Le tableau de bord est nettement plus fonctionnel que celui de *Flight Simulator II*. Les indicateurs et voyants indispensables pour un pilotage sont présents comme l'altimètre, l'horizon artificiel, etc. Mais le petit plus vient du fait que leur disposition per-



Le porte-avions *Entreprise*, une de nos bases.



Ejection ! Le dernier recours !

met au pilote de lire d'un coup d'œil les données qui l'intéressent. Cette facilité de lecture des données est encore accentuée, en cas de combat, par l'activation de la touche HUD (Heads-Up Display). En effet, cette dernière permet d'afficher, en transparence sur le viseur, des données vitales telles que la vitesse, l'altitude, etc. Pour les commandes, l'utilisation conjointe du clavier et du joystick procure un confort de jeu appréciable. Le pavé numérique, quant à lui, permet de visualiser en mode hors cockpit, le F-18 sous dix angles différents !

Après cet incontournable rituel de familiarisation avec les instruments de bord, place à l'action ! Moteurs poussés à 100 %, la piste défile très rapidement. Enclenchement de la post-combustion, les réacteurs rugissent et crachent toute leur puissance, l'appareil bondit légèrement, le pur-sang est lancé. Superbe ! La maniabilité est surprenante, l'avion répond au moindre mouvement du joystick. Bénéficiant de la formidable poussée des réacteurs, les figures acrobatiques sont des jeux d'enfants. On



# HITS

prend un réel plaisir à piloter un tel monstre et admirer ses évolutions (visualisation hors cockpit). Soyez hardi, tentez un passage sous le pont de San Francisco, vous aurez droit à un spectacle qui mérite le détour. Afin de maîtriser correctement votre zinz, vous avez tout intérêt à passer entre les mains de l'instructeur (option pratique des manœuvres). Ce dernier, à bord d'un F-16, décolle en même temps que vous (vous pilotez le F-18). L'exercice consiste à suivre



Manœuvre délicate : le vol en formation.

et exécuter, simultanément avec lui, les figures de base nécessaires pour faire de vous un bon technicien du combat aérien. Plus facile à dire qu'à faire. Rien que coller au train de l'instructeur est déjà un exploit en soi. Dès qu'un pilote se sent sûr de lui, il peut tenter la mission qualificative : un atterrissage sur le porte-avions USS Entreprise. Rassurez-vous, c'est une mission sans grosses difficultés, le programme accepte des atterrissages qui seraient catastrophiques sur un véritable porte-avions. Les missions proprement dites possèdent toutes les phases de combats. Ainsi, vous aurez la possibilité d'utiliser les systèmes de brouillage, les missiles téléguidés, le radar de combat, etc. Interception, sauvetage d'un pilote qui s'est éjecté, confirmation visuelle sont les premières missions que *F-18 Interceptor* vous propose. Les combats sont passionnants, les Migs sont des adversaires coriaces qui vous obligeront parfois à vous éjecter (superbe séquence !). Les défauts de *F-18* ? Disons plutôt des bugs qui ne gâchent pas son intérêt mais lui font manquer la perfection. Des exemples : on amerrit et atterrit n'importe où ! Certes, on ne peut plus redécoller mais un crash aurait été plus réaliste. En cas d'éjection, votre parachutiste se pose sur l'eau qui se comporte comme une matière solide ! A part ces petits défauts, *F-18* est un logiciel d'une qualité exceptionnelle. Aucune simulation de vol ne possède des graphismes aussi fins, liés à une animation aussi rapide. Quant au bruitage et au fond sonore, ils sont digitalisés (ceux qui possèdent 1 Mo de mémoire sur leur bécane, bénéficient de toutes les possibilités sonores du jeu). On perçoit nettement le train d'atterrissage qui rentre ou encore le bang dès que le mur du son est franchi. Une bonne définition de *F-18 Interceptor* ? Un simulateur de vol ludique et un Tit d'or en puissance ! (Disquette) Danny Boolack.

Type \_\_\_\_\_ simulateur de vol (combat)  
Intérêt \_\_\_\_\_ 17  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## D'accord

*F-18 Interceptor* est vraiment un programme fantastique, à la fois jeu d'action et simulateur. Tout y est : des graphismes fins, colorés et variés, une animation remarquable. La maniabilité de l'avion est sans reproche et les commandes sont prises en compte instantanément. Dans la partie combat, l'ordinateur se comporte comme un pilote expérimenté et relors, difficile à mettre en échec. Signalons que contrairement à ce qu'affirme la notice, les possesseurs d'Amiga 500 sans extension mémoire devront déconnecter leur drive externe pour charger le jeu. Malgré ses quelques « bugs », il reste exceptionnel et mérite de figurer dans toutes les logithèques.

Jacques Harboon  
Un superbe programme, sans aucun doute ! Il est important d'insister à mon sens sur la ressemblance qui existe entre *F-18* sur Amiga et *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* sur PC. Ce dernier programme est, en effet, aussi souple que *F-18*, pour peu que l'on tienne compte des capacités du PC. Il est surtout aussi passionnant en ce qui concerne les vues et les zooms de l'appareil. Face à cette comparaison, *F-18 Interceptor* m'a finalement séduit par la richesse et la continuité de son vol (les missions sont trop courtes sur *Chuck Yeager's*...).

Ce programme est enfin très ludique : on regrette alors un tout petit peu la complexité (réaliste elle aussi) du pilotage de *Flight Simulator*, un décollage plus lent, une surveillance plus constante des appareils de bord. Pour conclure : génial, mais on peut encore faire mieux ! Olivier Hautefeuille

## Pas d'accord

Certes, *F-18* est une réussite technique. Toutefois, il ne m'a pas convaincu. A mon avis, ce n'est pas un vrai simulateur, simplement un bon jeu, à la limite une initiation au pilotage. J'en veux pour preuve qu'avant de décoller, on n'est même pas obligé d'allumer les moteurs alors qu'avec *Flight Simulator* sur PC cette opération est obligatoire... Autre regret : la présence d'un bug monstrueux ! Choisissez la piste de décollage la plus proche de la mer et, au lieu de gracieusement pointer le nez de votre appareil vers les douceurs cotonneuses de l'azur, foncez résolument vers les rafraîchissantes éclaboussures de l'écume.

Arrivé en mer, vous pourrez constater un curieux phénomène : en visualisation cockpit, l'appareil se déplace alors qu'il reste immobile lorsque l'on regarde l'avion de l'extérieur. Ceci sans compter que la mission n'est en rien interrompue mais que l'on ne peut évidemment plus décoller ! Il faut vraiment avoir l'esprit mal tourné pour trouver ce genre de choses, mais que voulez-vous : je suis comme ça... Acidric Brizuo



Flight Simulator, un simulateur monté tout.

## Comparatifs

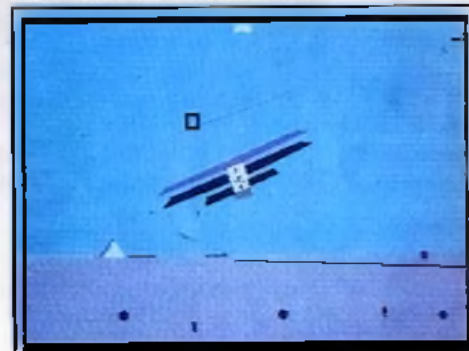
*F-18/Flight Simulator II* : la différence fondamentale entre ces deux logiciels réside dans l'aspect ludique de *F-18* que n'a pas *FS II*. Ce dernier vous apprend à piloter un avion tandis que le premier se veut un jeu avant tout. N'oublions pas les possibilités plus étendues qu'offre *FS II* avec ses Scenery Disks.

Sur le plan technique l'ancienneté joue en défaveur de *FS II* : il n'a pas la rapidité, ni la beauté de *F-18*. Mais Sublogic parle déjà d'un *Flight Simulator III* ! (Disquette Sublogic pour Amiga, PC, ST et C64.) D. B.

*F-18/Jet* : ici la comparaison est plus intéressante car les deux logiciels présentent le même avion. *Jet*, plus réaliste, ne tolère aucune erreur de pilotage (pas d'atterrissage hors piste, etc.). En outre, *Jet* accepte les Scenery Disks de *Flight Simulator II*, un avantage non négligeable. Néanmoins, l'animation et les graphismes de *Jet* sont moins précis et séduisants



Jet, le concurrent direct de F-18.



Chuck Yeager's est plutôt voué aux acrobaties.

que ceux de *F-18*. De fait, les combats aériens sont plus convaincants sur ces derniers. Bref, moins ludique que *F-18*, *Jet* est tout de même son concurrent le plus direct. (Disquette Sublogic pour PC, Amiga, et ST.) D. B.

*F-18/Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* : vous choisissez entre huit appareils, dont un *F-18*. Si ce choix n'a pas de répercussion sur le dessin du tableau de bord, la personnalité de l'avion sélectionné tend à se manifester (discrètement, il faut l'avouer) en cours de vol : l'altitude et la vitesse maximum, les réactions de l'appareil (instabilité éventuelle à haute vitesse, etc.) diffèrent d'un appareil à l'autre tandis que l'impression de vitesse reste à peu près inchangée. Mais quel que soit l'avion piloté, civil ou militaire, *Chuck Yeager's* reste voué à de pacifiques acrobaties aériennes. Beaucoup plus respectueux des techniques de pilotage que son rival, *Chuck Yeager's* (sur PC) est moins performant sur le plan du graphisme et de l'animation. (Disquette Electronic Arts sur PC et C64.) Jean-Philippe Delalandre





*S'il s'emmêle les pieds et fait du bruit, Bobo devra redormir toute la chambre.*

# Bobo

AMIGA

*Un bagnard s'est échappé du pénitencier d'Inzepoket. Il venait de fêter, en prison, sa millième tentative d'évasion. Cette fois, il s'échappe avec la complicité de l'Amiga.*

**Infogrames. Programmation : K. Bala, W. Hennebois, L. Salmeron, A. Vialon, S. Tintillier ; graphisme : Didier Chanfray ; musique : Charles Callet.**

Les lecteurs du journal Spirou connaissent bien Bobo, le sympathique bagnard qui tente inlassablement de s'évader du pénitencier d'Inzepoket. Malgré ses échecs répétés, il ne perd pas le sourire car il adore creuser des tunnels et, après tout, il se sent un peu chez lui dans ce bagne de bande dessinée. Après les versions ST et Thomson, Bobo va faire une nouvelle tentative d'évasion sur Amiga.

Infogrames nous invite à participer à une journée ordinaire dans le pénitencier, une routine entrecoupée de tentatives d'évasion. L'humour est au rendez-vous et même les corvées les plus fastidieuses deviennent un plaisir. Six situations sont proposées. Vous pouvez en choisir une ou les jouer toutes. Tout d'abord, notre héros est de service à la cantine : il doit servir ses camarades affamés et peu patients. Dès que leur écuelle est vide, ils réclament bruyamment. Bobo fonce pour les satisfaire sans oublier de refaire le plein de sa casserole. L'action est simple mais rapide. Elle ne laisse pas un instant de répit. Puis, c'est une corvée de pommes de terre qui attend notre bagnard préféré. Pour éplucher une patate, il suffit de quatre mouvements exécutés dans le bon ordre. Cela n'est pas compliqué mais il faut prendre la cadence. Très vite, on a tendance à inverser des mouvements. Comme Bobo est très surveillé, un légume mal épluché lui est immédiatement relancé. Et puis, il ne faut pas traîner sous peine

d'être submergé par un tas de patates. Pour continuer dans les tâches domestiques, Bobo est affecté au nettoyage du hall de la prison. C'est aussi difficile que de remplir de liquide un tonneau percé. Dès que Bobo se met au travail, des gardiens, des prisonniers et même des chiens entrent par toutes les portes en laissant des traces de boue sur le sol. S'il les bloque en balayant frénétiquement devant eux, ils n'insistent pas et rebroussement chemin, mais on ne peut pas être partout à la fois. Après ces tâches épuisantes, arrive un moment de détente. Profitant d'une grève des gardiens, les prisonniers tentent de s'échapper. Avec beaucoup de dévouement, Bobo



*Trois prisonniers ronflent, trois de trop...*

les aide en déplaçant un trampoline pour les faire rebondir par-dessus le mur de la prison. Mais il faut bien calculer l'angle des rebonds, faute de quoi les fuyards vont s'écraser contre le mur. Vous allez être surpris, car dans la scène suivante Bobo a réussi à sortir de la prison, mais comme les autres fois cela ne va pas durer. En attendant, il n'est pas sorti d'affaire : il se retrouve à courir sur des câbles électriques. Il doit sauter de l'un à l'autre pour éviter les étincelles qui les parcourent. Dans le dernier épisode, Bobo est de retour en prison, il a été



*Dure alternative : nite servir la soupe na...*



*... déguster un breuvage tiède sans cuillère.*



*Évasion par les câbles électriques : mtf!*

repris. Mais ce n'est pas plus mal car le héros est fatigué. Après cette dure journée, il a besoin de récupérer. Seulement voilà, ses camarades de cellule ronflent et il doit aller d'une couchette à l'autre pour les calmer en évitant de se prendre les pieds dans le pot de chambre. Quelle journée ! Infogrames a réussi là l'une des meilleures adaptations de BD à ce jour. C'est un jeu simple et varié qui est toujours drôle. Ce succès réside principalement dans une réalisation très soignée. Les graphismes sont excellents. Et puis, la version Amiga bénéficie d'une bande sonore de grande qualité : un thème musical différent pour chaque tableau et il y a le son. La musique aussi est pleine d'hu-



mour. Le dernier thème est particulièrement réussi. L'action, simple et variée, demande beaucoup de concentration et, si on se laisse prendre au jeu, on se retrouve rapidement aussi épuisé que Bobo après cette dure journée. Un bon jeu d'action pour les amateurs d'humour et de BD. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type \_\_\_\_\_ action  
 Intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 Prix \_\_\_\_\_ C



Le trampoline de la liberté.

### Pas d'accord

Légers, relativement économiques et fort amusants, les jeux à cristaux liquides permettent de passer de bons moments lorsque l'on n'a pas grand chose d'autre à faire. Quel rapport avec Bobo ? Il est en fait basé sur les mêmes principes que ces petits jeux où une touche égale une action. Certes, la réalisation est de meilleure qualité mais, contrairement à ce que pense Alain, on s'en lasse très rapidement. Bobo est trop simple et trop répétitif. Bref, sur Amiga, il n'a pas plus d'intérêt qu'un tel jeu, je dirais même moins : essayez de mettre un Amiga dans votre poche pour y jouer dans le train ! Acidric Britzou



Aux joueurs les scores, à Bobo le baigne !



La plus originale des séquences du programme.



Un univers où les végétaux aiment la viande ! Varié et imaginaire dans un genre classique.

# Sarcophaser

AMIGA

Dans l'espace, personne ne vous entend tirer. Quand le Sarcophaser fait le ménage, les Aliens n'ont qu'à bien se tenir. Accrochez-vous à votre joystick, y a du laser dans l'air.

**Rainbow Arts. Programmation : Andreas Von Lepel ; graphisme : Teut Weitemann ; musique : Karsten Obarski.**

La société allemande Rainbow Arts persiste dans sa politique de produire sur Amiga de superbes programmes qui s'inspirent des grands succès des salles d'arcade. Jusqu'à présent, les titres déjà publiés n'étaient disponibles qu'en import, ce qui en limitait la diffusion. Mais heureusement, US Gold a signé

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous pénétrez dans une base ennemie défendue par des escadrilles d'Aliens. Vous devez également franchir toutes sortes d'obstacles qui vous barrent le chemin, comme une immense plante carnivore ou un marteau-pilon géant, mais aussi d'autres structures qu'il



Gate aux rideaux de protection de la base !



Affrontez des engins monumentaux.

un contrat de distribution avec cet éditeur et leur catalogue devrait bientôt être disponible en France. Cette fois-ci, Rainbow Arts nous propose un programme qui s'inspire de Nemesis. Les shoot-them-up à scrolling horizontal et à armement évolutif sont nombreux sur huit bits. Celui-ci est le premier de ce type sur un seize bits. C'est une réussite.

faut obligatoirement détruire pour se frayer un chemin. Parmi ces dernières, les plus redoutables sont constituées de boules vertes qui ont la fâcheuse propriété de se reconstituer quelques secondes après avoir été détruites. Ce qui vous impose un timing d'une extrême précision. Il faut les détruire au dernier moment et passer très vite, faute de quoi elles



# Pandora

ATARI ST

*Retour vers la terre d'une cité spatiale livrée à la folie de son ordinateur... Parviendrez-vous à échapper aux robots-flics, aux abeilles géantes et aux hordes impitoyables de punks galactiques? Suspens et humour sont au rendez-vous!*

**Firebird. Conception : Shamid Ahmad et David Eastman ; graphisme : Terry Greer ; musique : David Whittaker (versions ST et Amiga), Rob Hubbard (version C 64)**

En ce vingt-deuxième siècle, le retour vers la Terre d'une cité spatiale destinée aux missions d'exploration de longue durée, sous la houlette de son ordinateur bogué au troisième degré, pourrait passer pour un fait divers banal si ce n'était à vous



Veillez à ne pas satelliser le hallon!

qu'incombait la mission de mettre hors d'état de nuire l'astronef fou.

La station, vue de dessus, dévoile ses étroites allées sillonnées d'agents de sécurité (robots ou humains), de personnages douteux et sans pitié (un punk à la crête multicolore), d'insectes géants, de plantes carnivores et de monstres non répertoriés. Il faut vous dissimuler sous de fausses identités pour espérer circuler sans être inquiété et entreprendre de fructueux échanges, avec l'équipage. Il suffit d'ailleurs de fouiller les nombreux cadavres qui jonchent le vaisseau pour se procurer les cartes d'identité nécessaires, ainsi que divers objets dont la présence peut parfois paraître incongrue dans ce contexte.

Les transactions avec des personnages vivants (« je t'échange mon livre de Shakespeare contre une seringue ») comme la fouille des cadavres font appel à un ensemble de fenêtres indiquant en permanence, sous l'image principale, le contenu du sac à dos, des poches ou les objets, présents en nombre limité, d'une fenêtre à l'autre en quelques mouvements de joystick.

Le personnage, que vous guidez également avec le joystick, éprouve parfois quelques difficultés à se déplacer, mais ses plus gros ennuis ne sont pas imputer à ce petit défaut d'animation. Les inévitables rencontres avec certains personnages mal intentionnés peuplant la station sont autrement plus

veuille s'accrocher et on va un peu plus loin à chaque partie, ce qui est très stimulant.

Sarcophaser est l'un des meilleurs shoot-them-up actuellement disponibles sur Amiga et on se laisse totalement prendre par une action trépidante. C'est le premier jeu du type de Nemesis réalisé sur seize bits mais gageons que ce n'est pas le dernier.

On annonce déjà que Zynaps, un grand classique du genre sur huit bits, est en cours de développement sur Atari ST et sur Amiga. Si l'adaptation est réussie, ce sera probablement un must. Mais c'est une autre histoire dont nous reparlerons en temps voulu, et pour l'instant les fans de ce type de jeu ont de quoi s'éclater avec les nombreux niveaux de Sarcophaser. (Disquette.) Alain Huyghues-Lacour

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

## D'accord

Sarcophaser est un shoot-them-up comme je les aime. Tout d'abord la musique de présentation est excellente et l'on peut se demander si elle a été digitalisée ou non. Vient ensuite le jeu lui-même, le plus important bien sûr.

Votre vaisseau réagit vraiment instantanément aux manœuvres que vous lui imposez. Un joystick à option tir continu est loin d'être inutile avec comme conséquence cependant, de moins bons scores. Les Aliens sont variés et leur mode d'attaque nécessite pour certains une reconnaissance préalable.

L'acquisition de pouvoirs supplémentaires en cours de jeu apporte une variété bienvenue. Le graphisme des attaquants est très fin et coloré, et leur animation d'une fluidité au-dessus de tout reproche. Il n'en est pas de même des décors qui sont un peu succincts. Les bruitages sont très bien rendus mais j'aurais aimé une musique d'accompagnement. Excellent malgré tout. Jacques Harbonn



Les Aliens ont su aller délicatement...



... les formes et couleurs d'obstacles mortels,



la progression préserve le plaisir de jouer!

se matérialisent dans votre vaisseau qui explose alors.

Selon une recette, maintenant très fréquente, la destruction des escadrilles ennemies fait apparaître des pastilles qui, lorsque vous les ramassez, vous permettent d'améliorer votre armement. Les équipements ainsi disponibles sont très efficaces : double ou triple canon, tir vers l'arrière ainsi qu'une innovation, un module qui tourne autour de votre vaisseau en détruisant les objets avec lesquels vous pourriez entrer en collision.

On ne peut qu'être satisfait par le niveau de qualité de la réalisation de ce programme. Les graphismes sont beaux et colorés, surtout en ce qui concerne les décors, très variés. L'animation, fluide et précise, n'est pas en reste et contribue pour beaucoup à la réussite de l'ensemble. Quant à la bande sonore, elle est tout aussi efficace et démontre une fois de plus la supériorité de l'Amiga sur les autres micros dans ce domaine.

Mais ce qui constitue la plus grande qualité de ce programme, c'est le parfait dosage du niveau de difficulté. Il est tout à fait possible de progresser sans craquer.

Ne vous méprenez pas, ce n'est pas une promenade que vous offre Sarcophaser. Les difficultés qui vous attendent sont aussi variées que redoutables. Mais il n'y a rien qui soit insurmontable pour peu que l'on

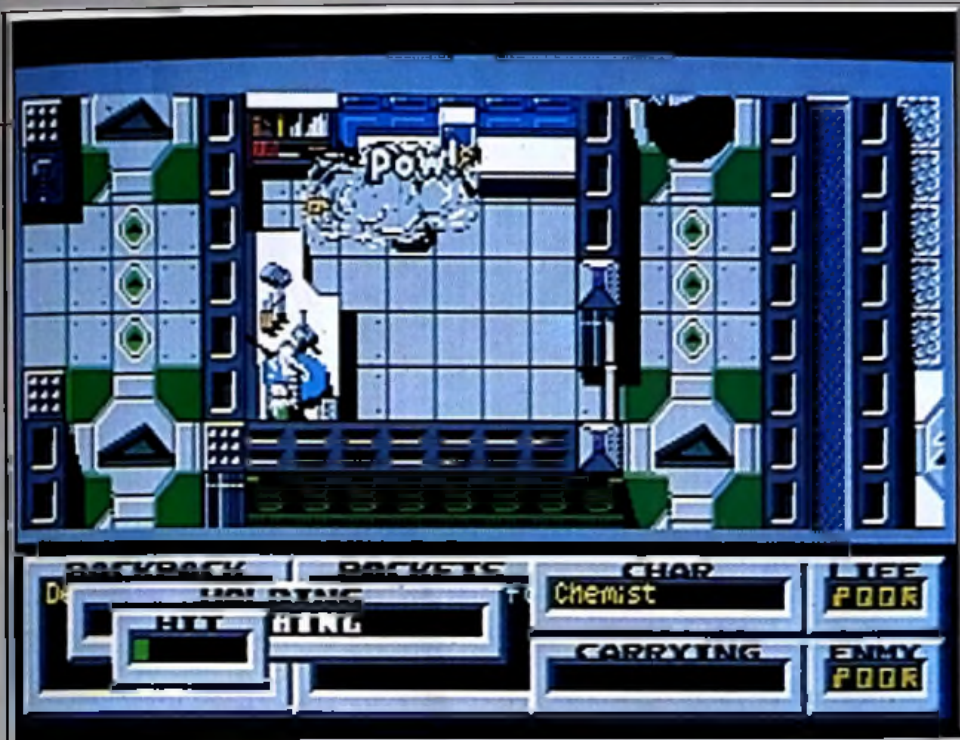


Dur de se dégager du délirant dédale.



Croquez pour ces haies à croquer sans accroc.





Deux individus se livrent un combat sans merci. La force des coups se dose au joystick.

redoutables et déclenchent automatiquement des bagarres dont l'issue dépend autant de votre état physique et de votre arme que de votre habileté à choisir le bon moment pour appuyer sur le bouton de tir.

Les coups que vous portez à votre adversaire atteignent en effet leur intensité maximale lorsque vous frappez dans l'instant qui précède le changement de couleur d'un indicateur de combat. Votre force physique ainsi que celle de votre adversaire sont indiquées en bas à droite de l'écran.

L'exploration de la station se fait donc sous la

menace permanente d'une mort violente et sans appel, la partie ne pouvant être sauvegardée. L'accès à certaines pièces est interdit par une protection électrique que vous devez désactiver, mais vous pouvez librement vous introduire dans la plupart des cabines des membres de l'équipage. Les terminaux d'ordinateurs que vous y trouvez vous refusent l'accès aux informations tant que vous ne disposez pas de l'identité correcte. Au cours de la visite, les (bonnes) surprises ne manquent pas, telle la découverte inattendue d'un bar dont le pianiste se met à jouer à votre approche.

Un scénario d'une richesse inhabituelle pour ce type de jeu ainsi qu'un traitement graphique attrayant font de Pandora un logiciel très attachant. (Disquette. Notice en français.) Jean-Philippe Delalandre

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

### Pas d'accord

Était-il vraiment nécessaire d'adapter sur ST et sur Amiga un jeu qui avait déjà fait la preuve de son manque d'intérêt sur C 64? Certes, ces deux nouvelles versions bénéficient des qualités graphiques des 16/32 bits et peuvent faire un moment illusion. Mais il apparaît bien vite que Pandora appartient, hélas, à la catégorie des jeux dont la vacuité se pare d'une rutilance factice et trompeuse. Le scénario devient vite ennuyeux et les défauts de l'animation qui bloquent trop souvent le personnage le livrent à la fureur meurtrière de ses ennemis. L'issue des combats semble souvent déterminée à l'avance et l'adresse du joueur n'est guère sollicitée. En outre, les versions Atari ST et Amiga sont en tout pixel identiques, ce qui ne manquera pas de décevoir les possesseurs d'Amiga qui sont en droit d'attendre une utilisation maximum des performances de leur machine.

Acidric Brizlou.

### Version Amiga

La version Amiga de Pandora est en tout point identique à la version ST. La transposition du logiciel résulte donc d'un simple transcodage, tout à fait acceptable compte tenu de la similitude des deux machines. (Disquette.) J.-P. D.

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



Des guêpes monstrueuses gardent le jardin.



Sur Amiga, même graphisme que sur ST.



Moins riche, la version C 64 reste intéressante.

### Version C 64

Beaucoup plus simple graphiquement que les versions Atari et Amiga, Pandora sur Commodore 64 conserve néanmoins l'essentiel de ses qualités et exploite correctement les possibilités de la machine. (Cassette ou disquette.) J.-P. D.

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



Le terminal exige un mot de passe.



Un piano-bar pour la détente en musique.





L'intérieur de la station spatiale, une atmosphère de danger et de mystère y plane !

L'écran d'*Alien Mind* est divisé en deux parties : une petite bande à droite indique l'état de votre personnage, le score, l'arme et les divers autres éléments qu'il transporte. Le reste est occupé par une représentation, vue de haut avec un léger effet de perspective, de la station spatiale. Vous vous déplacez au clavier, au joystick ou à la souris. Tout est possible : marcher, sauter, se pencher pour fouiller un corps, par exemple, s'asseoir, et bien sûr faire feu avec son arme. Afin de ne pas fatiguer en marchant (et de voir ainsi les points d'énergie diminuer), vous



De puissantes armes sont récupérables.

# Alien Mind

APPLE II GS

Suspens, émotions et danger vous attendent à bord de cette station spatiale. Attention, l'Alien vous guette et attend son heure ! Frissons garantis !

**PBI Software**

*Alien Mind* a été réalisé par la société PBI Software. Celle-ci s'est spécialisée dans les programmes pour l'Apple II GS. Après la création de logiciels de plus ou moins bonne facture, cette société semble avoir pris un nouveau départ grâce à sa connaissance approfondie des capacités spécifiques du GS. Elle a même fait d'*Alien Mind* un véritable « petit bijou ». Vous représentez Timothy Hunter, un célèbre biologiste. Vous recevez un télégramme de votre ami Aaron Avery qui dirige une station spatiale de recherche. Deux œufs non éclos, extra-terrestres, viennent d'être découverts emprisonnés dans les glaces de la planète Tauri. Aaron vous invite à venir le rejoindre pour assister aux recherches menées autour des ces œufs. Lorsque vous arrivez à bord de la station spatiale Zekford, vous percevez un danger. La station est jonchée des corps de ses membres, hélas sans vie.

Vous recevez alors au terminal un appel de Aaron : à première vue, il est le seul survivant. L'un des deux œufs est éclos. Tous les accès de la base spatiale sont verrouillés. Votre mission est simple : localiser l'Alien caché quelque part au fin fond de la station et le neutraliser, puis faire la même chose avec l'autre œuf non éclos. La tâche est rude : l'Alien a pris télépathiquement le contrôle des ordinateurs ainsi que des différents robots (de maintenance, de défense...) de la station. Il vous faut, au hasard de votre exploration, ramasser des objets. Ils vous aideront dans votre quête. Certains vont vous permet-

tre de devenir momentanément invulnérable, des cartes qui ouvrent les portes, des kits de survie vous redonnent des points d'énergie, des munitions enrichissent votre arme, des composants ralentissent la progression des robots. Heureusement Aaron, grâce au réseau de terminaux, va tenter de vous guider à travers le complexe. Votre ami vous indique, connexion après connexion le prochain terminal



Des cadavres jonchent le sol. Pas rassurant !

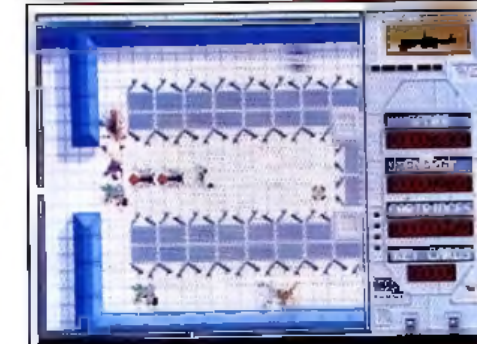
auquel il vous faudra vous connecter. Il vous donne de précieuses indications, et vous pose une énigme dont la solution constituera le mot de passe du prochain terminal. Au cours de votre progression, il vous sera possible de découvrir d'autres objets utiles ainsi que des armes plus puissantes (du simple laser au canon à photons !).



Déplacements sur des disques d'énergie pure.



Certaines actions sont illustrées.



Les sbires robotisés de l'Alien veillent !



# les meilleurs logiciels sont à Conforama



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

**PACK DE 3 JEUX**  
Pour AMSTRAD CPC et THOMSON  
- Aigle d'or  
- Mission  
- 500 CC.

**99 F**

en disquette **149 F** en cassettes

**PACK DE 3 JEUX POUR PC**  
- Bob Winner  
- Grand Prix 500 CC  
- M.G.T.

**199 F**

en disquette  
5,25 pouces  
ou 3,5 pouces

# CONFORAMA

DISPONIBLES  
DANS TOUS LES  
CONFORAMA

PRIX VALABLES  
JUSQU'AU  
30 SEPT. 1988

Le pays où la vie est moins chère.



pouvez vous déplacer sur des disques d'énergie pure. Techniquement, *Alien Mind* est une réussite. Le scrolling multidirectionnel est une petite merveille de fluidité et de rapidité. Il n'a rien à envier à l'*Amiga*. La musique, stéréo, utilise pleinement les 16 voies du GS : sur un fond sonore à base de basse, qui évoque un rythme cardiaque légèrement oppressant, viennent se greffer les bruitages des robots, de vos tirs, des explosions et le bruit de vos pas. *Alien Mind* est remarquablement bien réalisé. Com-



Le décor est particulièrement bien détaillé.



Attention ! L'Alien n'est plus loin !

binant agréablement le jeu d'arcade avec un zeste de jeu d'aventure, ce logiciel bénéficie d'une durée de vie importante. Enfin, s'il faut lui faire quelques reproches, on peut regretter la difficulté de certaines énigmes, qui sont, comme la documentation, en anglais et le fait qu'on ne puisse sauver sa partie que niveau par niveau. Il s'agit sans aucun doute du meilleur jeu jamais produit sur le GS. A acquiescer de suite. (Disquette). François Hermellin

Type \_\_\_\_\_ aventure/action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 19  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ D

### Pas d'accord

*Alien* est bien réalisé certes, mais lui donner une telle note est exagéré ! Ce logiciel n'est pas très original, on retrouve souvent ce type de jeu. Dans *Pandora* (ST et Amiga), le décor et les sprites sont plus grands que ceux d'*Alien Mind*. Les systèmes de jeu sont identiques, bref, ces deux jeux sont de proches cousins. Où est l'originalité ? Pauvre IIGS, dire que *Alien Mind* est le meilleur jeu jamais produit sur cette machine laisse entendre que les autres sont moyens ! Et *Bard's Tale* alors ? Cher François, une bonne réalisation technique n'est pas un exploit sur IIGS, surtout si le ST et l'Amiga font mieux ! Acidric Britzou.



Dans un remarquable contexte graphique, le druide voyage. Ce ne sera pas de tout repos.

## Enlightment (Druid II)

AMIGA

Mauvais quart d'heure pour le druide, les morts-vivants sont de retour. Ça ferait reculer plus d'un héros, mais pour un magicien, ce n'est pas sorcier. Un programme démoniaque.

**Firebird. Programmation : Peter Molyneux et Kevin Tonkin ; graphisme : Glenn Corpes ; musique : David Hanlon ; conception artistique : Alan Graddock.**

Les versions huit bits de ce programme ont permis à *Druid II* de s'imposer comme l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure de l'année. Mais la qualité de l'adaptation pour Amiga apporte une nouvelle dimension à cet excellent soft. Un jeu très bien construit, servi par une réalisation sans faille, c'est la recette pour faire un succès.

Plus d'un siècle après avoir été vaincu par le Druide Hasrinaxx, Arcamentor, le sorcier diabolique, revient au pays de Belorn. Pour l'aider dans sa reconquête, il a fait appel aux princes maudits, avec lesquels il a semé la mort et la désolation dans tout le pays. Mais maintenant, le druide est de retour pour reprendre le combat contre son vieil ennemi. C'est une lon-

gue et dangereuse quête qui l'attend et qui le mènera à travers déserts, cavernes, forêts et marais. En tout, dix domaines qu'il faudra explorer soigneusement, avant d'arriver au repaire du sorcier. Mais le druide n'est pas encore au bout de ses peines. Il devra traverser les cinq étages de la tour où se terre son ennemi, avant de pouvoir l'affronter. Bien sûr, ce voyage n'est pas une promenade. Tout au long de ce périple, des hordes de créatures malfaisantes tenteront de lui barrer le chemin.

Heureusement, le druide n'a pas perdu son temps pendant le siècle qui s'est écoulé depuis sa victoire sur Arcamentor. Ne pensez pas qu'il soit devenu gâteux, ce n'est pas un homme ordinaire. Il a uti-



L'ennemi se terre dans la tour à cinq étages.



Des tombes... Ce n'est pas très rassurant.



O F F S H O R E

# WARRIOR

**IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !**



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TUMBER PAR TERRE !

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



**LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE  
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES  
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.  
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...**



**TITUS**

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92



# HITS



Le druide doit visiter toutes les régions.



La traversée du désert n'est pas possible.

lisé tout ce temps à approfondir ses connaissances en magie et maintenant il est prêt pour le combat. Il dispose de vingt-cinq sorts différents pour mener à bien sa mission. Mais avant de pouvoir les utiliser, il doit les trouver en explorant les différents domaines.

Certains sorts, comme les clés, sont très nombreux, alors que d'autres sont rares, voire même uniques. Cela vous oblige à visiter soigneusement toutes les régions et, à moins de disposer d'une mémoire d'éléphant, il est conseillé d'établir une carte des lieux avec l'emplacement de tous les sorts indispensables à l'accomplissement de votre mission.

Il y a des sorts de défense qui peuvent vous rendre invisible, vous doter d'une armure ou provoquer la fuite de vos adversaires. D'autres, vous permettent de tuer vos ennemis en créant un mur de flammes, en lançant des rayons mortels ou bien de détruire toute vie dans la région où vous vous trouvez. D'autres encore sont indispensables pour franchir certains passages, comme celui avec lequel vous créez de la lumière pour traverser les cavernes obscures ou la téléportation qui, seule, vous permet d'atteindre le dernier étage de la tour. Mais il y a également quelques sorts dont on ignore l'utilité. A vous de les découvrir.

Un autre pouvoir très important vous permet de matérialiser des créatures élémentaires qui vous aideront dans votre quête. Le Golem, le Craken et le Phenix vous serviront de gardes du corps. Attention, leur efficacité est fonction du type de terrain sur lequel ils évoluent. Le Phenix, par exemple, est un élément de feu. Aussi, il perd rapidement ses forces au contact de l'eau. Ces créatures peuvent être contrôlées par l'ordinateur, selon votre choix entre trois commandes différentes. Mais le contrôle peut être également exercé par un deuxième joueur, ce qui rend la partie encore plus passionnante. Si vous avez l'occasion de jouer à deux, n'hésitez pas, cela en vaut la peine.

Contrairement à ce qui se passe avec *Gauntlet*, le second joueur n'a ici qu'un rôle d'appoint. Cela ne

retire rien à l'intérêt, et un bon travail d'équipe se révèle très efficace.

Les décors sont variés, il y a une grande quantité de monstres différents très bien dessinés. Les couleurs sont parfaitement bien utilisées et la bande sonore est de qualité. Et puis, surtout, le scrolling multidirectionnel est superbe. C'est une réalisation irréprochable au service d'un jeu passionnant.

*Druid II* offre un parfait dosage entre l'action et la réflexion : les combats sont nombreux et intéres-



Le druide va devoir utiliser ses pouvoirs.



Monstres ou gardes du corps, ne pas confondre.



Les rencontres insolites dans le désert.

sants. L'essentiel repose dans la recherche des sorts et dans leur utilisation. Il vous faudra du temps et bien des efforts pour en venir à bout, mais cela en vaut la peine.

C'est un programme qui tient la distance et dont on ne se lasse pas rapidement. Un must de l'arcade/aventure. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

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



Évitez les approches à très basse altitude.



Séquence de maintenance et réarmement.

# Wings of Fury

APPLE II et II GS

Revivez les trépidantes émotions des casse-cou de la Deuxième Guerre mondiale. A bord de votre Hellcat, tous les coups sont permis et que le meilleur gagne ! A vos joysticks et banzaï !

**Broderbund. Concepteur, programmeur et graphiste : Steve Waldo.**

Les 8 bits ne sont pas condamnés : les programmeurs les connaissent sur le bout des doigts au point que certains logiciels qui leur sont destinés sont techniquement mieux réalisés que sur les 16 bits. Broderbund démontre, avec *Wings of Fury*, qu'il est encore possible de faire un jeu sur *Apple II* qui trouve une place parmi les meilleures productions du moment. L'action a pour cadre l'océan Pacifique pendant la Deuxième Guerre mondiale. La marine US entame un bras de fer décisif avec l'armée japonaise. Un des atouts majeurs des Américains est leur équipement en porte-avions avec les F6F Hellcats : des avions extrêmement fiables, robustes et multifonctionnels. Vous êtes une de ces têtes brûlées qui ont fait la gloire de l'aviation US. Pilote émérite, les missions les plus dangereuses vous sont attribuées. En effet, elles sont si périlleuses qu'il est préférable de commencer par le plus accessible des six niveaux, celui d'Ensigne (Ensign), le plus difficile



# Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



DISPONIBLE POUR :

ATARI ST, AMIGA, IBM PC et Compatible,

\*COMMODORE 64,

AMSTRAD, SPECTRUM

## HEROES OF THE LANCE

ARCADE ACTION

**HEROES OF THE LANCE** est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.

Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers qui ont tous, bien sûr, des qualités et des talents variés, vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth. Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.

Dans les grottes qu'ils parcourent, les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à anéantir des êtres surnaturels, à résister aux terribles attaques d'araignées géantes et d'une multitude de créatures aussi redoutables les unes que les autres. Mais en comparaison avec ce qui les attend ensuite, toutes ces épreuves ne sont qu'un jeu d'enfant... Les disques en platine que vous devez retrouver sont placés sous la surveillance de Khisanth, un authentique dragon noir. Et il n'existe qu'un seul moyen pour venir à bout de ce monstre tout puissant... trouver la clé qui détruira Khisanth ou vous hanterez à jamais le royaume de Krynn.



Distribué par UBI SOFT  
- 1, voie Félix-Éboué -  
94021 CRÉTEIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00





Une manœuvre délicate et dangereuse : l'attaque aux roquettes d'un porte-avions ennemi !

correspondant au grade de Capitaine. Selon les objectifs à détruire, le Hellcat peut être armé de quinze roquettes, trente bombes ou une torpille. En outre, trois mitrailleuses sont logées dans chaque aile pour les attaques au sol et les combats aériens. Trois de ces redoutables coucoucs vous sont attribués pour l'ensemble des missions. Toutefois, un Hellcat supplémentaire vous est octroyé lorsque vous montez en grade. Le Hellcat doit régulièrement rallier le porte-avions pour se ravitailler en fuel et en munitions (sauf celles des mitrailleuses).

Au début de chaque mission, un « panneau-briefing » vous précise le nombre et la nature des objectifs à atteindre : îles et/ou porte-avions. Ces missions sont de difficulté croissante de par le nombre des objectifs et le type d'armement utilisé par l'ennemi. Au niveau Ensign, le Hellcat n'a qu'une île pauvrement armée (des mitrailleuses) à se mettre sous la dent. Les porte-avions et îles équipés de DCA apparaissent plus tard. Ces dernières abritent des appareils de chasse japonais, alors prudence ! Le système de jeu déroute un peu le joueur au début, les graphismes sont en 2D avec un scrolling horizontal. L'avion est toujours vu de profil sauf quand il effectue un virage. A haute altitude (mode HA), l'écran affiche une vue générale de la région que survole le Hellcat : l'intégralité de l'île ou du porte-avions est donc visible ce qui permet aisément d'évaluer les forces ennemies en présence. Pour la basse altitude (mode BA), pratique pour les attaques au sol, le programme effectue un zoom sur votre chasseur et le paysage qu'il survole à la verticale. Une mission commence invariablement sur le porte-avions : des hommes, sur la piste, vous indiquent la direction que doit prendre l'appareil pour décoller. Joystick poussé à fond, l'avion prend de la vitesse et décolle. Bien qu'un peu délicate cette phase est rapidement maîtrisée. La vitesse ascensionnelle du Hellcat est excellente, profitez-en pour passer en mode HA afin de repérer l'objectif et éviter les tirs de DCA ou de mitrailleuses. L'attaque d'une île requiert l'usage de bombes que vous lar-



La DCA japonaise est agressive et tenace.



Le vol d'observation en mode « Haute Altitude ».



Un atterrissage réussi est toujours un exploit.

guer sur les postes de combats et les bâtiments. Piquez ensuite pour achever, à la mitrailleuse, les fuyards qui tentent de remplacer les mitrailleurs tués. Votre première attaque terminée, il faut revenir au porte-avions pour le ravitaillement ou pour la réparation des avaries éventuelles. Vous constaterez, à vos dépens, que l'atterrissage est l'opération la plus délicate du jeu. Pour réussir la manœuvre, fiez-vous à la vision frontale qu'offre un petit écran situé sur le panneau de contrôle. De la méthode et surtout un sang-froid olympien sont indispensables pour poser le Hellcat. En premier lieu, votre appareil doit aborder le porte-avions par la droite de l'écran, les manœuvres d'approche sont obligatoirement contrôlées à l'aide du petit écran à vision frontale (vous êtes en BA). Puis vous vous posez en douceur et manœuvrez de façon à ce qu'il accroche un des quatre câbles de freinage placés sur le point. La



Tir de roquettes sur un point stratégique.

parfaite maîtrise de l'atterrissage est indispensable pour assurer la présence quasi permanente d'un avion dans les airs car l'ennemi peut fort bien passer à l'offensive si vous ne maintenez pas une certaine pression. Le gros danger pour les porte-avions vient des japonais armés de torpilles. Les autres chasseurs ennemis s'en prennent à votre Hellcat : inutile de refuser le combat, ils vous collent bien au train si vous tentez de fuir. La victoire dans un combat aérien revient toujours aux as du virage serré. Les porte-avions, extrêmement bien défendus par une DCA et des chasseurs, sont vos plus rudes adversaires. Les attaques en piqué avec des lance-roquettes et de torpilles en viennent à bout. Wings of Fury est un jeu à la fois enthousiasmant et captivant. Il suffit d'observer quelques détails pour constater le professionnalisme et le souci de réalisme des programmeurs. Le tangage du porte-avions, les crashes, les impacts des balles, les gerbes d'eau provoquées par un appareil en aquaplaning, bref, tous ces petits détails qui rendent un jeu encore plus convaincant sont au rendez-vous. Fidèle à sa réputation, Broderbund prolonge avec succès sa liste de logiciels de qualité, basés sur le jeu d'arcade intelligent. Les graphismes sont excellents pour un Apple II : quant à l'animation, elle est d'une fluidité remarquable. Une seule lacune, inhérente aux capacités de l'Apple : la pauvreté des bruitages. Bref, voilà un logiciel qui rejoint les hits Apple. (Disquette.) Dany Boolauck

Type	action
Intéret	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Réalisme	★
Prix	D



LA GUERRE DU 21<sup>eme</sup> SIECLE: APACHE GUNSHIP

# GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

ENFIN SORTI  
SUR AMSTRAD CPC.  
K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC  
AMSTRAD CPC  
C64  
ATARI

# MICRO PROSE

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



# Le micro vu à la télé...



# 3990<sup>FTTC\*</sup>

réussite comprise

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



## Ordinateur 6128 Amstrad :

3 990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

*\* Prix public généralement constaté*

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

**Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !**



# + la télé vue sur le micro!

# 1290<sup>FTTC\*</sup>

plaisir compris



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

## 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-maniaques, tous à vos postes !**

# AMSTRAD

**La Qualité. L'innovation en plus**

Je désire recevoir une documentation sur la Station 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 BB,2.TI

n°57





# ROLLING SOFTS

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



## Leatherneck

Amiga, disquette Microdeal

Voici la conversion sur Amiga du dernier programme du génial Steve Back (voir Tilt Parade N° 56). C'est un jeu d'action dans la lignée de *Commando*. Il vous fait affronter des armées entières. Comme cela est souvent le cas pour les programmes de Back, l'action, rapide et violente, présente un niveau de difficulté assez élevé. Il faut des nerfs d'acier pour survivre plus d'une minute lors des premières parties. Ensuite, les choses s'arrangent un peu car les attaques ennemies se déroulent toujours de la même façon. On finit par trouver des astu-

ces et par reconnaître les passages dans lesquels il faut se frayer un chemin à la grenade.

Ce programme a été conçu pour être joué à plusieurs simultanément, ce qui offre des parties passionnantes avec des chances plus égales. On est impatient de disposer de l'interface permettant de jouer à quatre simultanément. Cette version est identique à celle sur ST et bénéficie d'une excellente réalisation. Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 16

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

## Zoom

Amiga, disquette Discovery  
Software International

Zoom s'ouvre comme une comédie musicale : des petits globules jaunes chaussés de godillots noirs et gantés de blanc dansent mieux que Fred Astaire sur des musiques encore inouïes pour Amiga. Si Zoom sert de carte de visite à Discovery Software International, cette société saura s'imposer. L'essentiel : Zoom est un jeu d'action



original, bien réalisé, courant sur cinquante niveaux, avec dix degrés de difficulté. Vous dirigez un globule jaune le long du quadrillage de plates-formes suspendues dans l'espace. Chaque fois que la bestiole a fait le tour complet d'un carré, celui-ci change de couleur. Choisir astucieusement son trajet permet de colorier plusieurs éléments à la fois, ce qui accélère l'indispensable badigeonnage de l'ensemble de la plate-forme. Élémentaire, si des limaces vertes, une bouche vorace, quelques fraises, bonbons et autres babioles, ainsi que d'imprévisibles trous dans la surface ne viennent mettre un terme prématuré à votre entreprise.

Zoom réclame beaucoup d'attention, des poignets (et un joystick) solides et un zeste d'intelligence tactique... Séduisant et original, le jeu tiendra-t-il la distance en cas





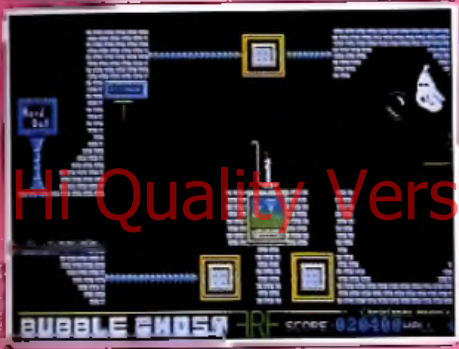
à usage prolongé ? Ni casse-briques, ni *Pac Man*, ni *Tétris*, ni *Boulder Dash*, *Zoom* mérite de s'imposer. Denis Schérer

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

## Bubble Ghost

Amiga, disquette Ere Informatique

Les éditeurs français convertissent actuellement leurs meilleurs titres sur Amiga. Voici donc *Bubble Ghost*, un programme développé sur ST. Le jeu est simple et original : vous contrôlez un sympathique fantôme qui souffle sur une bulle pour lui faire traverser de nombreux tableaux. Des objets gênent sa progression et peuvent même faire éclater la bulle. Si les premiers niveaux se traversent assez aisément, les choses se compliquent par la suite et demandent beaucoup d'adresse et de réflexion.



Cette version est identique à celle du ST, les éditeurs préférant se simplifier la vie plutôt que d'utiliser les possibilités propres à l'Amiga. C'est dommage mais les possesseurs d'un Amiga se réjouiront quand même de l'arrivée de ce bon jeu d'action. Alain Huyghues-Lacour

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



### Version Apple II GS

L'adaptation au GS de *Bubble Ghost* est un chef-d'œuvre. C'est-à-dire que là, Ere Informatique ne s'est pas contenté de produire une pâle copie de la version originale, il l'a améliorée. La gestion du petit fantôme a été enrichie. Celui-ci est commandé dans ses rotations par les deux flèches du clavier, et le bouton unique de la souris le fait souffler. Il n'y a plus ici la gestion, si peu pratique, par les deux boutons de la souris de la version originelle ST. De plus, il est pos-

sible de jouer à deux et l'on peut accéder à n'importe quelle salle pour s'entraîner à la franchir, sans avoir à refaire tout le jeu. *Bubble Ghost GS* est donc une très bonne adaptation de ce petit jeu sympathique. François Hermelin

Type : arcade  
Intérêt : 17  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : C

## Skate Crazy

### Spectrum, cassette Gremlin

Les amateurs de patins à roulettes et de jeux d'action vont se régaler. Avec des amis, vous avez aménagé un parcours dans un parking désaffecté. Vous devez le réussir dans un temps imparti, tout en effectuant le plus possible de cascades. Tout au long du circuit, il faudra passer des portes, sauter des obstacles et utiliser des tremplins, tout en essayant de renverser des bidons pour multiplier les primes.





# ROLLING SOFTS

Huile, verre, sable, nids-de-poule, trous, doivent être évités car ils occasionnent des désagréments variés (perte de vitesse, dérapage ou même mort). Si vous percutez un obstacle, votre compteur de fatigue s'en ressent. Ménagez-le donc car l'épreuve s'arrête si vous êtes exténué.

À la fin du parcours, les quatre juges notent vos performances en fonction de la vitesse, du respect du parcours et surtout de la qualité et de la variété des cascades. Ce sont eux qui décident du passage à l'épreuve suivante. Si vous êtes reçu, vous pouvez soit entamer un nouveau parcours plus difficile, soit participer aux championnats. Dans le premier cas, de nouvelles difficultés vous attendent : haies, voitures télécommandées, barrières, ballons de football, pneus roulants. Trampolines et chariots servent ici à de nouvelles cascades.

Si vous optez pour le championnat, les choses sont encore plus difficiles, tant pour les parcours que pour la manière de guider votre concurrent. Le graphisme est fin et

varié, l'animation exceptionnelle pour cette machine. Tout y est réuni : rapidité, fluidité, réponse parfaite aux sollicitations de la manette et scrolling multidirectionnel exemplaire. En version 128 K, une agréable musique présente le jeu. Les bruitages en cours d'action sont plus limités. Une excellente simulation, variée à souhait.

Jacques Harbonn

Type : patins à roulettes  
Intérêt : 16  
Graphisme : ★ ★ ★ ★  
Animation : ★ ★ ★ ★ ★  
Bruitage : ★ ★ ★  
Prix : B



## Version C 64

Cette version n'a rien à envier à la version Spectrum. Elle garde le même intérêt ludique, le tout accompagné d'une impeccable réalisation technique. Les graphismes sont beaux, on peut apprécier tout particulièrement le soin apporté au petit skater (casquette, lunettes, tenue colorée). Les animations sont fluides et reproduisent avec réalisme vos évolutions. Les bruitages rendent parfaitement compte des changements de trajectoire ou chutes (crissement des roues). Un bon jeu qui ravive le genre.

Eric Cabéria

Type : action  
Intérêt : 14  
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★  
Animation : ★ ★ ★ ★ ★  
Bruitage : ★ ★ ★ ★  
Prix : A

## Street Fighter

Atari ST, disquette Go

En voyant le nom du logiciel, on s'attend à des combats de rues entre loubards ou hooligans. On ne découvre en fait qu'un soft de kung-fu. Un de plus. Vous devez combattre trois représentants de quatre pays : le Japon, les Etats-Unis, la Grande-Bretagne et la Chine. Les principaux coups de kung-fu sont disponibles, par exemple, le balayage ou le coup de pied retourné. Comme on pouvait s'y attendre, les adversaires deviennent plus coriaces après les premiers combats. Un exemple : votre troisième adversaire japonais est un redoutable ninja. Il est non seulement capable de lancer des shurikens mais également de s'évaporer pour réapparaître quelques



secondes plus tard ! Les victoires obtenues sur les représentants d'un pays vous permettent d'affronter ceux du pays suivant. Dans l'ensemble, ce logiciel est bien réalisé. On note une bonne qualité des graphismes et de l'animation. Un bon point pour la grande taille des personnages et le confort de jeu. Ça fera plaisir aux amateurs du genre. Prévu pour CPC, Amiga, C64, Spectrum.

Dany Boolauck

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





## Buggy Boy

**Spectrum, cassette Elite**

Vous allez piloter un buggy sur l'une des cinq pistes semées d'obstacles les plus divers. Grâce aux petites pierres, votre véhicule roulera allègrement sur deux roues, ce qui s'avère très utile dans les passages particulièrement étroits, mais gare aux coups de volant un peu brusques qui le feraient retomber sur ses quatre roues. Cette adaptation sur *Spectrum* (voir *Tilt 55*) est excellente. Les graphismes sont fins et variés et l'animation tout à fait correcte pour cette machine, sans, bien entendu, valoir celle de



la version ST. Le buggy se conduit bien et répond instantanément à toutes vos sollicitations.

La version 128K bénéficie du chargement simultané des cinq pistes en mémoire et d'une agréable musique (sur plusieurs voies) qui présente les différentes étapes du jeu. En revanche, les bruitages de la course sont nettement plus restreints. Un très bon jeu de pilotage, varié et difficile à souhait.

Jacques Harbonn

**Type : course de buggy**

**Intérêt : 15**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : B**

### Version Amiga

Une adaptation de ce célèbre « coin-up » est maintenant disponible sur *Amiga* pour le plus grand plaisir des Amigamaniacs. Loin d'être une simple course de vitesse, *Buggy Boy* vous propose ici des parcours parsemés d'obstacles, de portes et de fanions. Les passages entre les portes augmentent votre score ou votre capital temps. L'attrait de la course vient surtout de la chasse aux fanions. En effet, vous devez, tout au long du parcours, récupérer des fanions de cou-



leur selon un ordre préalable. Dextérité et sens de l'anticipation sont nécessaires pour obtenir un bon score et pour terminer le parcours avant le temps imparti pour chaque épreuve. La version *Amiga* présente quelques différences par rapport à celle du *ST* : l'animation y est plus rapide et les bruitages plus étoffés. Un très bon jeu. (Disquette)

Dany Boolauck

**Type : action**

**Intérêt : 17**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : C**

## Side Arms

**Atari ST, deux disquettes GO !**

*Side Arms* est un pur logiciel d'action. Il n'exhibe aucune originalité apparente. Mais *Side Arms* pourra vous voler des heures entières. La réussite de l'adaptation sur *ST* est évidente.

Le son très (trop) classique, s'efface devant une animation sans défauts et des graphismes corrects. La facilité du maniement de la souris est exceptionnelle. Un appui sur le bouton gauche, le personnage tire vers la gauche, un appui sur le bouton droite et il tire vers la droite. Il est loisible d'aller récupérer les « Pow » qui donnent des armes même quand les ennemis sont très proches, l'aller-retour prend le temps d'un clin d'œil...

La réalisation d'ensemble respecte l'esprit de celui des machines d'arcade. Quant aux défauts, ils se résument à un seul : le manque d'originalité. En effet, un lent scrolling fait défiler un décor de ville, de montagnes, de grottes, tandis que des adversaires



variés attaquent (essentiellement de l'avant).

Vous tirez des projectiles dont le nombre et la qualité varient selon les symboles ramassés en cours de jeu... *Side Arms* est incontestablement un bon jeu d'action, mais il ne se distingue pas décisivement des autres programmes d'action sérieusement réalisés. (Notice — parfaitement inutile — en français.)

Denis Schérer

**Type : action**

**Intérêt : 13**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

**Bruitage : ★★★**

**Prix : B**

## Platoon

**Atari ST, disquette Ocean**

On attendait avec impatience l'arrivée sur seize bits de ce programme qui est l'un des meilleurs jeux d'action de l'année (voir *Tilt Parade* n° 53). Les versions *C64* et *Amstrad* sont vraiment réussies et bénéficient d'excellents graphismes. Hélas, on ne peut pas en dire autant de la version *ST* qui est loin d'utiliser les possibilités de cette machine. Les graphismes sont honnêtes, mais on pouvait raisonnablement espérer mieux.

Plus grave encore, l'action n'est plus aussi



passionnante que dans les précédentes versions. Le contrôle du personnage a beaucoup perdu en souplesse et, surtout, les ennemis tirent sur vous bien avant de rentrer sur l'écran.

L'esquive devient très aléatoire. On perd ainsi de nombreuses vies, ce qui est particulièrement frustrant. Cela semble prouver que la réussite d'un jeu tient à peu de choses et qu'il suffit de quelques maladresses dans la programmation pour que la magie ne fonctionne plus. Cette adaptation est bâclée et donnerait presque envie d'abandonner son *ST* pour revenir aux huit bits. Un programme décevant.

Alain Huyghues-Lacour

**Type : action**

**Intérêt : 10**

**Graphisme : ★★★**

**Animation : ★★★**

**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : C**

### Version PC

Cette version présente des graphismes agréables ainsi qu'une animation satisfaisante. L'action reste prenante et le niveau de difficulté est bien moins élevé que dans la version précédente.

En tenant compte des capacités ludiques





# ROLLING SOFTS

de cette machine. *Platoon* a été mieux adapté sur PC que sur ST. Un bon jeu d'action. A.H.L.

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

## Sky Blaster

Amiga, disquette Reline

*Sky Blaster* met en place un décor 3D relativement uniforme. Il s'agit d'un relief de plaines et montagnes qui cache au cockpit de votre appareil les bases ennemies. Pas simulateur pour un sou, ce soft tire son intérêt du combat 3D qu'il met en place. Avec un bruitage simple mais convaincant, l'hélicoptère s'élançe vers le nord pour rejoindre une base signalée sur la carte. De son côté, le radar pointe chaque adversaire : tank, avion ou hélicoptère, l'ennemi surgit de partout avec la rapidité de l'éclair. Pour veiller à la survie de sa base et détruire en même temps celles de ses ennemis, le pilote profitera du mode deux joueurs : un joystick pour le pilotage, l'autre pour l'orientation des missiles. *Sky Blaster* souffre finalement de quelques défauts majeurs.



Il est tout d'abord difficile de suivre avec régularité l'évolution des dommages subis par l'hélicoptère ou la base (impossible de prédire le game over).

Ensuite, la réponse de votre engin aux mouvements du joystick est trop lente pour que l'on puisse aisément prendre l'ennemi en chasse. Enfin, et ce malgré le radar et la carte, l'indication du cap suivi par l'appareil n'est pas assez précise. Autant de faits regrettables qui annihilent les possibilités stratégiques de ce soft d'action.

Olivier Hautefeuille

Type : action / combat 3D  
Intérêt : 12  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : B

## Staff

Atari ST, disquette Ere International

Ce titre se compose en fait de deux programmes assemblés de manière un peu artificielle comme phases successives d'un même jeu, mais pouvant se pratiquer indépendamment. Le but est de récupérer les ROM de l'Atari au cœur d'une base soviétique ! Dans la première partie, vous prenez les commandes d'un chasseur, le X-29. Cet avion se contrôle de manière très particulière, à la fois au joystick et à la souris. Le joystick permet de faire varier la hauteur de l'avion et de le déplacer latéralement et la souris de tirer avec des canons fixes, mobiles, ou des missiles.

Certaines fonctions se contrôlent au clavier (turbo, vitesse). Cette gestion est vraiment peu pratique. Vous allez ainsi survoler les lignes ennemies en évitant les obstacles au sol et les missiles.

Les graphismes sont corrects et bien colorés mais le

pavage est vu du dessus. L'animation est agréable.

La présentation s'accompagne d'un excellent bruitage digitalisé d'hélicoptère (sur une vue d'avion !) mais les bruitages d'action sont plus classiques et sans musique d'accompagnement.

Dans la seconde partie, vous vous retrouvez dans une série de galeries (style *Miner 2049*) et devez récupérer les différents outils qui traînent. Les graphismes sont quelconques, les sprites trop petits et la



mise en couleur ternie au possible. En revanche de bons bruitages digitalisés accompagnent le jeu. Un logiciel assez moyen.

Jacques Harbonn

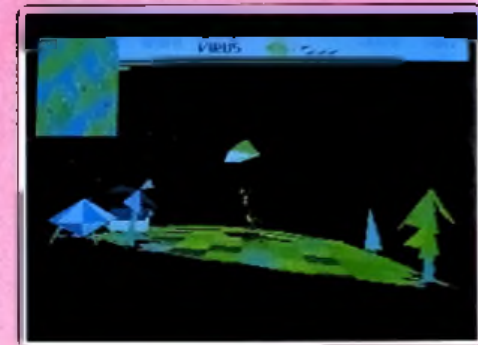
Type : action  
Intérêt : 11  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : B

## Virus

Atari ST, disquette Firebird

*Virus* est une référence sur les ordinateurs *Archimède* (microprocesseur 32 bits à architecture RISC). Son adaptation est incontestablement une réussite technique sur ST. Comme pour la version *Archimède* (voir la rubrique *Tilt Parade* du n° 56), il s'agit pour vous, aux commandes d'un vaisseau spatial à décollage vertical, de détruire des appareils ennemis qui tentent d'annihiler toute vie sur terre en y dispersant des virus.

Le gros intérêt du jeu tient surtout dans sa remarquable réalisation : il utilise une interface graphique à base de « trois dimensions » par facettes. Ce mode de visualisation permet de rendre compte des moindres irrégularités topographiques (vallées, bords de mer, habitations) avec un scrolling multidirectionnel en temps réel.





Le tour donne aux graphismes et animations des caractéristiques de plus en plus proches des gros simulateurs de vol de l'aviation civile.

Par rapport à la version *Archimède*, on peut noter que celle pour ST ne dispose que de seize couleurs (contre 256 pour l'*Archimède*) et que l'animation est un tantinet plus lente.

L'adaptation sur ST ne pourra que combler les amateurs de jeux d'action rapides et riches en innovations. On regrette seulement le titre du jeu qui en inquiétera plus d'un, en ces temps troublés. Eric Cabéria

Type : action

Intérêt : 16

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

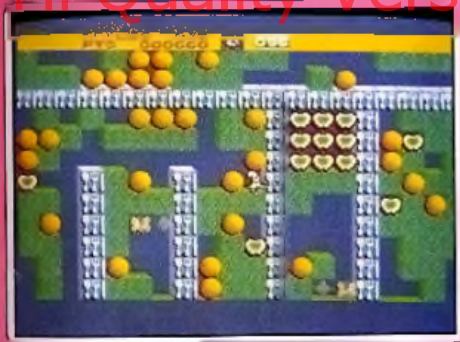
Bruitage : ★★★★★

Prix : C

## Rockford

Amiga, disquette Melbourne House

Rockford, le célèbre héros de *Boulderdash*, est de retour dans de nouvelles aventures. Ici, il s'agit de ramasser des pièces d'or dans cinq séries de tableaux en prenant garde aux chutes de rochers ainsi qu'aux créatures dangereuses qui vous guettent. Cette nouvelle version est plus orientée sur l'adresse et la précision que sur la réflexion.



même si certains tableaux posent quelques problèmes de stratégie.

Comme *Roadwar* et *Xenon*, ce programme a été développé sur un Amiga pour les salles d'arcade. Néanmoins, les graphismes, bien qu'agréables, sont loin de pouvoir rivaliser avec ceux de ses prédécesseurs. Il faut reconnaître que cette version est meilleure que celle sur Atari ST. Il y a des éléments supplémentaires dans certains tableaux et d'autres sont même complètement différents.

Mais la principale amélioration repose dans le scrolling fluide, alors que celui du ST était très saccadé. Un bon programme qui n'atteint pas la qualité d'*Emeral Mine*, qui reste le meilleur *Boulderdash* sur Amiga.

Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 14

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

## Hercules

Spectrum, cassette Gremlin

Vous incarnez Hercules dans la réalisation de ses douze travaux. Ne vous attendez cependant pas à douze jeux d'action différents. Il ne s'agit ici que d'un jeu de combat uniforme.

A l'aide de votre massue, vous vous battez contre une série de squelettes armés d'épées. Pour que les coups portés à l'adversaire soient efficaces, il faut amener ce dernier au-dessus d'un serpent qui parcourt sans cesse le bas de l'écran. Celui-ci voit d'ailleurs sa taille varier en fonction du combat : petit si vous avez l'avantage et grand dans le cas contraire.

Contrairement aux autres jeux de combat, les travaux successifs ne sont pas acquis automatiquement par victoire en combat mais sont autonomes. Ils apparaissent en effet pendant la bataille et il faudra les toucher pour les entreposer dans la jarre. Une araignée malveillante tentera d'ailleurs de s'en approprier.

Une fois les douze travaux amassés, vous devrez encore combattre le minotaure et ses cornes redoutables.

Les graphismes sont de qualité et l'animation correcte mais un peu lente. Une bonne musique sur plusieurs voies accompagne le jeu en 128K mais malheureusement les bruitages des coups sont un peu trop rusti-



ques. Un bon petit jeu de combat assez facile.

Jacques Harbonn

Type : combat

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## Version C 64

Peu de différences entre la version C 64 et



la version Spectrum. Côté scénario et mise en place, seul le décompte des points de vie a changé graphiquement. *Hercules* est bien réalisé sur C 64.

L'action est intéressante, même si le combat manque à mon goût de précision quant à la portée des coups. Difficile de voir en effet si les attaques portent ou non, sans suivre d'un œil attentif les points de vie de chaque guerrier.

Olivier Hautefeuille

Type : action combat

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## Metropolis

Atari ST, disquette Paradox

Le scénario est classique : la ville est envahie, ses rues sont toutes parcourues par les engins ennemis. Votre module part à la découverte de cet univers, arrose l'ennemi de missiles, collecte bombes et carburant. Le décor de l'aventure est plaisant. En vue aérienne, les rues sont variées et suffisamment vastes pour vous permettre d'évoluer avec stratégie.

L'intérêt du jeu réside essentiellement dans le maniement du vaisseau. Multidirectionnel mais soumis à une inertie délirante, l'engin rebondit sur les parois, s'élance dans des glissades dangereuses. Il faut



alors affronter chaque écran avec prudence, le doigt sur la gâchette du joystick. Chaque retour dans un tableau fait apparaître les adversaires précédemment détruits.

De nombreux rayons et bases de tir sont indestructibles. Il faudra donc, en de telles circonstances, utiliser les bombes collectées dans les galeries.

Animé avec souplesse, ce très classique jeu d'action ne séduira peut-être pas tous les « arcade men »... La difficulté que l'on éprouve à manœuvrer le vaisseau brise la continuité de la partie lorsque l'on manque d'expérience. *Metropolis* mérite pourtant que l'on s'accroche...

Un soft classique, simple mais efficace.

Olivier Hautefeuille

Type : action

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



# ROLLING SOFTS

## Arcticfox

**Amstrad CPC, cassette Electronic Arts**

Tout comme la version C 64 (*Tilt 54*), le tank CPC souffre de quelques défauts : le jeu est trop lent, l'animation assez saccadée et le



bruitage trop réduit (seuls les tirs et explosions sont audibles). Pour un soft essentiellement ludique (il ne s'agit pas d'une simulation...), ce contexte visuel et sonore ne suffit pas toujours à motiver le joueur à long terme. Il reste alors la stratégie des combats et la qualité relative des graphismes 3D pour intéresser les plus passionnés.

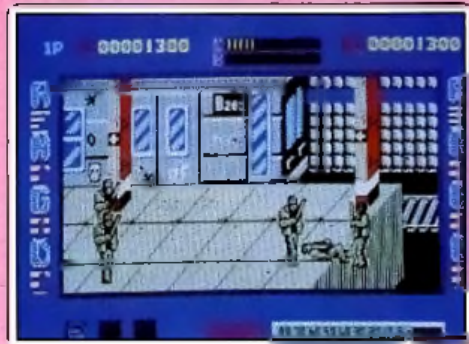
Olivier Hautefeuille

**Type :** action/stratégie  
**Intérêt :** 11  
**Graphisme :** ★★  
**Animation :** ★★  
**Bruitage :** ★★  
**Prix :** B

## Renegade

**TO et MO**

*Renegade* est un jeu d'arcade éblouissant. *Renegade* est un programme excellent et rapide sur C 64, sur CPC et sur Spectrum. *Renegade* sur Thomson affiche des graphismes pauvres et une animation défailante. Les programmeurs peuvent arguer des faiblesses de la machine. On regrette quand



même de ne pas bénéficier des seize couleurs disponibles sur les TO. Et que l'animation perde en célérité pourrait se comprendre. Mais le premier combat de ce logiciel violent a pour cadre le quai d'une station de métro. Dans les autres versions, vous pouvez pousser vos adversaires sur le ballast, en bout de quai.

Ici, rien de tel. Les combats se poursuivent, suspendus en l'air, alors que le quai a fini depuis plus d'un mètre. Fil, qui est respon-

sable de l'adaptation, aurait dû faire remarquer cette bogue aux programmeurs. Encore eût-il fallu tester trente secondes l'adaptation avant de démarrer la duplication. Dès lors *Renegade* reste jouable, mais les bagarres contre les bandes de loubards incroyablement agressifs perdent presque tout ce qui faisait leur intérêt. Certes vous évoluez entre des tableaux variés et le succès exigera courage et ténacité.

Mais on garde l'impression que tous les efforts n'ont pas été déployés pour tirer parti des capacités de la machine (TO8, TO9 ou TO9+). Peut-être les possesseurs de Thomson qui disposent de peu de bons programmes d'action ne méritent-ils pas que les programmeurs se décarcassent pour leur offrir des merveilles ? Fil ou Info-grammes ont parfois su montrer moins de mépris pour ces joueurs. Dommage !

Denis Schérer

**Type :** combat  
**Intérêt :** 9  
**Graphisme :** ★★  
**Animation :** ★★  
**Bruitage :** -  
**Prix :** B



## Target Renegade

**C 64, disquette Imagine**

Après l'excellent *Renegade*, voici un nouveau programme de combat qui vous permet d'affronter de nouveaux gangs. Vous voilà reparti dans les bas-fonds new-yorkais pour venger la mort de votre frère assassiné par l'ignoble M. Big. Avant de combattre celui-ci, vous devez traverser cinq zones différentes de la ville en affrontant motards, gangsters, skinheads et femmes de petite vertu. Ne soyez pas galants avec elles, elles en profiteraient pour vous abattre d'un coup de genou dans... où ça fait mal.

Ce programme de combat urbain est encore plus réussi que le précédent. Les graphismes, superbes, ont été nettement améliorés et l'animation est toujours aussi fluide. Et puis, dans cette version, tous les coups sont accessibles au joystick, ce qui est très appréciable. Un jeu difficile mais varié et passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

**Type :** combat  
**Intérêt :** 15  
**Graphisme :** ★★★★★  
**Animation :** ★★★★★  
**Bruitage :** ★★★★★  
**Prix :** B

## Dive Bomber

**Atari ST, disquette US Gold**

L'habit ne fait pas le moine, serait-on tenté de dire après avoir joué avec ce programme. En effet, malgré une réputation de simulateur, une présentation de simulateur,



une odeur de simulateur, ce logiciel ne peut être considéré comme un authentique simulateur de vol (voir notre dossier dans ce numéro en page 68).

Son approche semble surtout être ludique (les phases de combat et le comportement de l'avion, un Grumman Avenger, manquent totalement de réalisme). Cela est vraiment dommage car certaines idées sont intéressantes (images et sons digitalisés de Hitler et de Churchill).

Le programme garde cet aspect ludique qui satisfera les amateurs de jeux d'action.

A noter : ce logiciel est commercialisé en Europe sous le nom de *Night Raider*.  
Eric Cabéria

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

## Dark Castle

**C 64, disquette Mirrorsoft**



Ce programme soulève une polémique. Bien noté sur *Macintosh* et *Amiga* (15 et 16 dans *Tilt 41* et 51), ramené à 10 sur *Amiga* et *ST* dans le dossier « Epouvante » du numéro 55, *Dark Castle* nous arrive aujourd'hui sur *PC* et *C 64*... Rappelons brièvement le scénario de cette partie d'action/échelle : un chevalier va parcourir les quatorze niveaux d'un château pour y découvrir et tuer son adversaire. Votre terrain de manœuvre se résume en une com-



bième suite de décors encombrés d'escaliers, de cordes, de rats et chauves-souris. Une chpse est sûre, il est très difficile de venir à bout de cet enfer rempli de bêtes peu aimables.

Le principal grief reconnu à *Dark Castle* dans le dossier précité concerne d'une part le maniement du joueur, d'autre part la mauvaise gestion disquette du programme. Le premier point me semble discutable : s'il faut évidemment passer un certain temps à comprendre et à maîtriser les commandes joystick ou clavier, l'expérience permet bien vite de jouer sans retenue. La gestion disquette reste quant à elle très pénible : elle oblige, sur toutes les versions, à changer sans cesse de disque pour relancer la partie (pas moins de trois sur ST, deux sur PC et deux faces sur C64). Un fait ennuyeux qui n'a pourtant pas freiné mon ardeur !

Mais la divergence profonde des notes entre les TH 51 et 55 tient peut-être à l'essentiel du programme : l'ambiance de la partie.

*Dark Castle* m'a séduit pour la variété de ses décors, l'originalité de son combat (peu de softs, en effet, permettent de tirer dans toutes les directions), la bonne humeur de ses monstres et surtout la complexité de sa stratégie.

Il ne s'agit pas d'un soft d'arcade, tout juste d'un programme plus stratégique et technique que bon nombre de ses confrères du même genre.

Sur *Commodore 64*, les bruitages sont de bonne facture (la musique, en particulier est superbe). Le graphisme est convaincant.

Olivier Hautefeuille

**Type :** action/échelle

**Intérêt :** 15

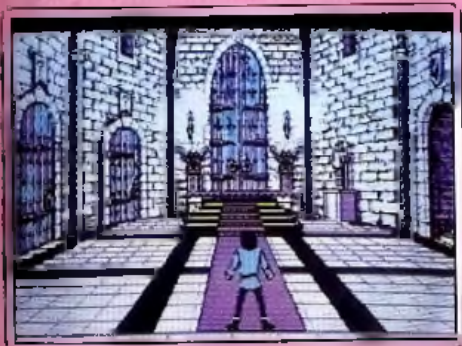
**Graphisme :** ★★★★★

**Animation :** ★★★

**Bruitage :** ★★★★★

**Prix :** B

### Version PC



La version PC souffre bien sûr des possibilités graphiques réduites par rapport aux ST/Amiga, surtout en mode CGA. Les configurations EGA et Hercules améliorent grandement cet état de fait. O.H.

**Type :** action/échelle

**Intérêt :** 15

**Graphisme :** ★★★★★

**Animation :** ★★★

**Bruitage :** ★★

**Prix :** C

## Defender of the Crown

**Apple II GS, disquette  
Mindscape**

Sonnez hautbois, résonnez trompettes ! La version GS tant attendue de *Defender of the Crown* est enfin arrivée. Son scénario n'est plus à présenter : aventure médiévale, comportant une dose importante de stratégie, il vous propose de conquérir la couronne d'Angleterre. Vous devez vous emparer des terres et châteaux de seigneurs, notamment ceux des Normands. Mois après mois (chaque mois représentant un tour de jeu), il vous faut arriver à vos fins grâce aux raids menés de nuit dans les châteaux voisins et aux tournois qui peuvent accroître vos terres et donc vos gains. Les revenus acquis ainsi vous servent à constituer une armée. Votre argent vous est également très utile pour payer les services d'espions qui vous renseigneront sur les activités de vos adversaires. Robin des Bois viendra également à votre secours si vous lui en faites la demande, mais pas plus de trois fois au cours de la partie.

Qu'apporte de nouveau cette version de *Defender of the Crown*, la dernière en date ?

En fait, peu de choses par rapport à la version ST. Les graphismes sont toujours aussi beaux, même si l'on attendait mieux, notamment dans le choix des couleurs qui restent aussi

contrastées que dans la version ST (alors que le GS choisit ses couleurs parmi 4096 et non 512). Par rapport à la version Amiga, la présentation a été un peu changée (beaucoup plus d'informations apparaissent sur l'écran principal).

La sonorisation est aussi bonne que sur la version Amiga mais elle est loin de tirer parti de toutes les capacités du GS. La difficulté a été encore corsée par rapport aux autres versions existantes tant dans les combats à l'épée, dans le maniement de la catapulte que par le fait qu'après chacune des actions,

les autres seigneurs agissent, les uns après les autres, vous obligeant à changer vos plans constamment.

Même si sa renommée tient plus à la beauté de ses graphismes et à son atmosphère médiévale qu'à son intérêt, *Defender of the Crown* est un classique à posséder.

François Hermelin

**Type :** aventure/stratégie

**Intérêt :** 17

**Graphisme :** ★★★★★

**Animation :** ★★★★★

**Bruitage :** ★★★★★

**Prix :** D





# ROLLING SOFTS



## Shackled

**Spectrum, cassette Data East**

Vos amis ont été faits prisonniers dans les cellules d'un donjon aux multiples niveaux (100 au total). A vous de les en délivrer. Mais les gardes et les monstres veillent. Fort heureusement, votre arme vous en débarrassera. Chaque fois que vous délivrez un ami, vous vous appropriez son arme personnelle spéciale. Vous avez intérêt à éviter de rester au même niveau trop longtemps car dans ce cas un monsieur invincible vient s'approprier votre énergie. Ce jeu de style *Gauntlet* est assez bien réalisé. Les niveaux sont vus du dessus mais les ombrages donnent l'illusion du relief. Les décors sont assez variés et bien dessinés, ainsi d'ailleurs que les personnages et les monstres. L'animation de ces derniers est correcte et le scrolling assez fluide. En revanche, on regrette le peu de variété des monstres. Une agréable petite musique présente le jeu mais les bruitages en cours d'action sont un peu restreints.

Jacques Harbonn

Type : aventure / action

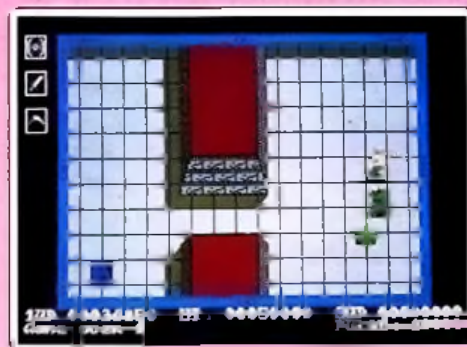
Intérêt : 12

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



**Version ST, disquette US Gold**

Contrairement à la version *Spectrum*, *Shackled ST* a certainement été terminé un vendredi en fin de journée par un programmeur trop pressé de rentrer chez lui. Inutile de revenir sur le prétexte de ce jeu : concentrons-nous sur ses qualités propres. Dès le chargement, on se trouve en présence d'un dessin qui serait refusé dans notre rubrique « Les graphistes du mois » et augure mal de la suite... Du reste, celle-ci ne déçoit pas : graphismes d'époque

*Apple II*, scrollings multidirectionnels à la *ZX 81* mais en plus saccadés, bande sonore lancinante. Bref, un jeu de plus, un de trop et qui n'est certainement pas digne de la renommée d'*US Gold* ! Acidric Briztou

Type : action

Intérêt : 0

Graphisme : ★

Animation : ★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

**Version CPC**

Contrairement à mes attentes, la version *Amstrad* de *Shackled* est assez réussie. Ce n'est pas un chef-d'œuvre, mais comparé à la version *ST*, c'est le Pérou ou Byzance, au choix.



Trop simples à mon goût les graphismes sont relativement plaisants malgré le nombre de couleurs restreint que propose le *CPC* en mode écran 1. L'animation se distingue par une célérité suffisante et le scrolling multidirectionnel est pratiquement dépourvu d'à-coups. De même, la bande sonore est une véritable réussite compte tenu de la machine sur laquelle fonctionne ce programme.

En conclusion, on peut estimer que la version *Amstrad* de *Shackled* est bien supérieure à son homologue sur *Atari ST* mais que ce n'est tout de même pas la panacée dans ce domaine... A. B.

Type : action

Intérêt : 10

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

**Version C 64**

Ici Acidric Briztou — Stop — Voici le compte rendu du test de la version *Commodore 64* de *Shackled* — Stop — Cette dernière est encore pire que l'adaptation *ST* — Stop — Il fallait le faire — Stop — Et pourtant : graphismes bâclés, scrollings trop lents, animation tout juste correcte sont au programme — Stop — Seule la bande son est au niveau du *Commodore 64* — Stop — Un programme à éviter — Fin — A. B.

Type : action

Intérêt : 0

Graphisme : ★★

Animation : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



**Pas d'accord**

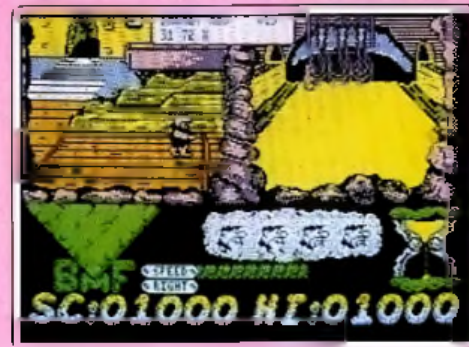
Il est vrai que ce programme souffre d'une réalisation indigne du *ST*, mais de là à dire qu'il n'offre aucun intérêt, c'est une autre histoire. Pour moi, c'est un honnête jeu d'action, dans la lignée de *Gauntlet* et sans être un chef-d'œuvre, il est assez agréable à jouer. Cela nous amène à une vieille controverse qui m'oppose à mon acide camarade. Pour lui, un programme mal réalisé est nul, tandis que pour moi, le plus important c'est l'intérêt de jeu. Les deux points de vue sont défendables, qu'en pensez-vous ? Alain Huyghues-Lacour

## Flintstones

**Amstrad CPC, cassette Grand Slam**

Si vous pensez que la vie était facile à l'âge de pierre, ce logiciel qui met en scène la famille Pierrafeu vous fera changer d'avis. En effet, le pauvre Barney doit repeindre les murs de sa caverne s'il veut avoir le droit d'aller jouer au bowling après. Ce n'est pas une chose facile car à défaut de pinceau, il se sert d'un écureuil et sa fille ne cesse de faire des graffiti sur les murs qu'il vient de terminer. Les épisodes suivants consistent en une variante de *Moon Patrol*, un bowling, et un jeu de plates-formes.

Le point fort de ce programme repose dans



la qualité de ses graphismes, très fidèles à ceux de la série télévisée. Le jeu est sympathique mais n'offre pas toujours un très grand intérêt. De très nombreuses touches d'humour viennent combler cette lacune. Alain Huyghues-Lacour

Type : action

Intérêt : 11

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



L'ARME ABSOLUE...

STAR BUY

LE DÉFI  
DES HÉROS  
DU FUTUR  
100% Addictive

# INTELLIAT



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Photos d'écran ATARI ST



Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc  
Commodore Cassette et Disc  
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles

Distribué par



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

**No.1**

## Go For Gold..It's Totally

PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Bairo Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC



# ROLLING SOFTS

## Version Amiga

Cette version, qui est identique à celle du ST, présente de très bons graphismes qui apportent beaucoup à ce jeu. L'action s'accompagne d'une bande sonore de qualité. A.H.-L.



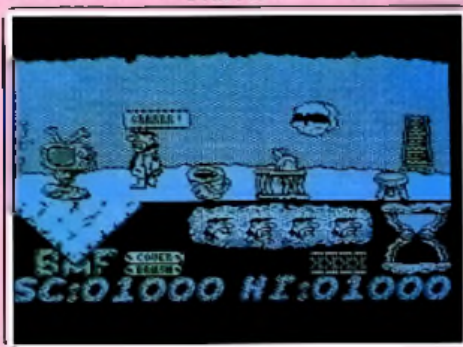
Type : action  
Intérêt : 12  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C



## Version C 64

Cette version, très proche de celle de l'Amstrad, présente les mêmes qualités et défauts que celle-ci. Les graphismes sont aussi réussis mais ils sont moins colorés sur cette machine. A.H.-L.

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



## Version Spectrum

Les graphismes sont, ici aussi, soignés pour un agréable programme d'action. Les fans de la série télévisée retrouveront avec plaisir la famille Pierrafeu au grand complet. A.H.-L.

Type : action

Intérêt : 11

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## Quadralian

Atari ST, disquette Logotron

Au XXI<sup>e</sup> siècle, les hommes ont résolu leurs problèmes d'énergie en construisant d'énormes centrales nucléaires en orbite autour de la Terre. Tout fonctionnait à merveille jusqu'à ce que les Quadralian, une race extra-terrestre, arrivent et s'emparent de la plus grande de ces stations. Vous êtes envoyé sur place avec pour mission de remettre la centrale en état de marche et de détruire les intrus. L'essentiel repose sur la réflexion et la stratégie. Vous pouvez choisir deux droïds, en fonction de leurs caractéristiques, parmi les six qui sont disponibles, et cela est déterminant pour la réussite de votre mission. Chaque salle pose des problèmes particu-



liers qu'il vous faut résoudre. Pour vous aider, vous avez accès à des consoles qui vous donnent des informations. Lorsque vous avez terminé un secteur vous obtenez un code. Il vous permet d'accéder au niveau suivant, encore plus difficile.

Quadralian mêle habilement action et réflexion. Mais il n'est pas simple d'accès et demande pas mal d'efforts avant de parvenir à assimiler le principe du jeu. Cassette original, il satisfera les amateurs du genre mais risque de rebuter les autres.

Alain Huyghues-Lacour

Type : stratégie / action

Intérêt : 13

Graphisme : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : C

## Solomon's Key

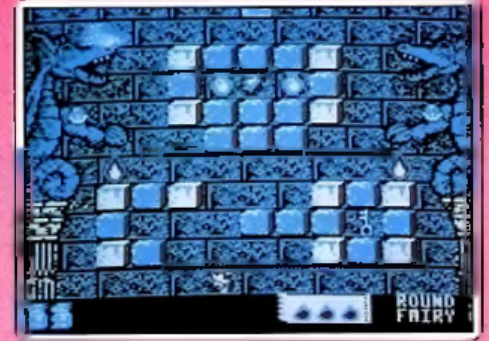
Compatibles PC, disquette  
US Gold

Muni d'une baguette magique, votre personnage arpente un labyrinthe vertical composé de briques enchevêtrées. D'un geste, il supprime une brique ; d'un autre, il construit un escalier afin d'accéder à la clef puis à la porte de sortie du tableau...

Le principe rappelle à la fois Boulder Dash et les classiques jeux d'échelle. Chaque

écran de jeu possède sa propre logique. Il faut éviter le contact mortel de quelques monstres, précipiter ces derniers dans le vide en détruisant la brique sous laquelle ils se tiennent, etc.

Solomon's Key mise avant tout sur la stra-



tégie et la logique, ce qui convient parfaitement à cette version PC. Les contextes graphique et sonore sont moins convaincants ici que ceux des versions déjà connues de Tilt (CPC et C64 : Tilt 49, ST : Tilt 51). La partie est finalement difficile à souhait. Un bon soft d'action/réflexion.

Olivier Hautefeuille

Type : action / réflexion

Intérêt : 14

Graphisme : ★★★

Animation : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : B

## Tetris

Apple II GS, disquette Mirrorsoft

Tetris est un jeu de réflexion qui a l'originalité — entre autres — d'avoir été écrit par des programmeurs soviétiques. Des assemblages de petits cubes colorés tombent du haut de l'écran. Durant leur chute, le joueur peut les déplacer de droite à gauche, les faire tourner autour de leur axe ou accélérer leur descente afin de les positionner comme il l'entend. Le but est de réaliser une ligne de cubes qui disparaît alors. Si la ligne est discontinue, elle demeure en place. Les cubes continuent alors de tomber et s'accumulent jusqu'à atteindre le haut de l'écran. C'est le « Game Over ».



Le principe est donc fort simple. Le jeu l'est moins, d'autant plus qu'au fur et à mesure que le temps passe, la vitesse de chute des cubes augmente. Il est en outre possible de choisir des niveaux de difficulté supérieure ou des handicaps. Certaines informations sont disponibles : le nombre de pièces tom-



**LA GUERRE**  
**L'EMPIRE**  
**CONTRE-ATTAQUE**  
**DES ETOILES**

Que la force soit avec vous et pour toujours!

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



Distribué par



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

DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST,  
AMSTRAD CPC ET AMIGA

\* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC (dès la sortie du produit)



# ROLLING SOFTS

bées, la représentation du prochain cube qui arrivera, le nom de l'endroit représenté sur l'image qui entoure le rectangle contenant le jeu proprement dit, etc.

Faisant appel à la réflexion plus qu'à l'animation ou aux graphismes, *Tetris* a été adapté sur de nombreuses machines. La version GS est très proche de l'original. Contrairement aux adaptations des autres 16 bits, elle est bien réalisée même si les puristes préfèrent la version initiale ! Les quelques modifications concernent, par exemple, la disparition de chaque ligne constituée : elle disparaît en laissant la place progressivement aux cubes du dessus sans qu'il y ait d'à-coups. D'autre part, le fond n'est plus noir mais blanc et les couleurs des cubes beaucoup plus lumineuses. L'adaptation de ce casse-tête sur le GS est une réussite. Il est à conseiller aux amateurs de jeux de réflexion.

François Hermelin

Type : réflexion  
Intérêt : 17  
Graphisme : ★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★  
Prix : C



## Pinball Wizard

Amiga, disquette Kingsoft

Kingsoft nous offre ici une excellente simulation de flipper. Rien de particulièrement nouveau, mais l'ensemble est efficace. Tous les ingrédients sont au rendez-vous : la balle se déplace de manière très réaliste et les flippers répondent très bien.

Le point fort de ce programme repose sur l'utilisation des grandes capacités sonores de l'Amiga. Les bruitages fabuleux sont identiques à ceux utilisés sur les nouveaux flippers et donnent une autre dimension au jeu. Un logiciel d'un réalisme exceptionnel.

Alain Huyghues-Lacour

Type : flipper  
Intérêt : 13  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C

## Arkanoid II

Spectrum, cassette Imagine

La suite de ce fabuleux casse-briques est désormais disponible sur Spectrum. Au premier abord, on ne remarque pas de différence si ce n'est bien entendu dans la

forme des tabeaux. En fait, cette nouvelle version apporte son lot d'innovations intéressantes. En effet, les capsules de bonus se sont multipliées. Outre les — maintenant classiques — aimants, balles multiples (au nombre de trois ou cinq), ralentisseur, élargisseur de raquette, tir, vie supplémentaire

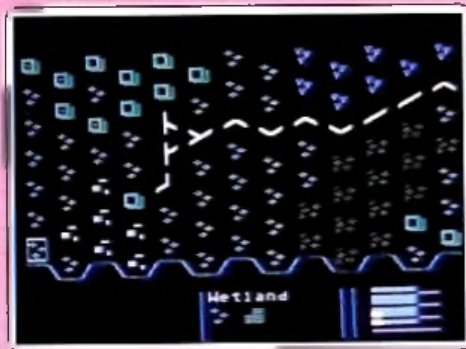


et passage direct au niveau supérieur, on trouve ici des capsules qui raccourcissent la raquette, des elfes fantômes où la raquette laisse une trace fugitive derrière elle mais sur laquelle la balle peut rebondir, etc. En outre, les briques elles-mêmes se sont diversifiées.

La réalisation est excellente. Les graphismes sont sans surprise et l'animation remarquable. La raquette réagit immédiatement aux sollicitations et tous les éléments bougent de manière très fluide. De plus, on n'observe aucun ralentissement notable lorsque les éléments en mouvement se multiplient. Par contre, l'adoption de la couleur du fond comme couleur courante pour la raquette et la balle les rend peu discernables sur les couleurs claires. La version 128K dispose de bruitages très réussis. Une bonne musique sur plusieurs canaux se fait entendre à la présentation et surtout à la fin du jeu. *Arkanoid* était déjà un excellent soit, sa suite réussit à être encore meilleure.

Jacques Harbonn

Type : casse-briques  
Intérêt : 17  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : B



## Halls of Montezuma

C 64, disquette Electronic Arts

Ce programme est un wargame de qualité réalisé par SSG, une firme australienne. Six

scénarios mettent en scène des batailles historiques livrées par le corps des Marines des Etats-Unis depuis un peu plus d'un siècle.

La première bataille proposée est la conquête de Mexico en 1874 et les suivantes ont lieu lors des deux guerres mondiales avant de passer à la guerre de Corée pour terminer par l'offensive vietcong du Têt, au Viêt-nam. Vous avez donc le choix entre des batailles très différentes et de plus, vous avez la possibilité de modifier les scénarios. Ce programme très riche bénéficie d'une notice très complète. Hélas, tout est rédigé en anglais, comme c'est souvent le cas pour les wargames. D'autre part, un dépliant présente six cartes correspondant aux différentes batailles. Ce qui s'avère fort utile.

Ce programme très soigné s'adresse toutefois aux joueurs confirmés.

Alain Huyghues-Lacour

Type : wargame  
Intérêt : 14  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : —  
Bruitage : —  
Prix : C



## PT 109

Macintosh, disquette Spectrum Holobyte

Vellette mythique pour les Américains, la PT 109 a été pendant la Seconde Guerre mondiale l'un des instruments de la reconquête de bien des atolls du Pacifique Sud. Rapide, relativement légère et surtout fort bien armée, elle pouvait s'engager contre des bâtiments ennemis beaucoup plus lourds qu'elle et leur causer bien des problèmes grâce à ses torpilles et à ses roquettes. On comprend donc aisément que ce programme soit l'œuvre d'un éditeur américain. Le joueur incarne un capitaine de PT 109 ayant une mission à remplir dans des eaux infestées de navires japonais et de mines. Pas de panique : la vellette est étudiée pour ce type de situation. Multiples systèmes de visualisation (radar, sonar), de protection (rideau de fumée, moteurs à faible bruit) et équipage compétent sont à l'appel.

Mais le résultat est assez décevant d'un point de vue réalisation. Certes, on se laisse prendre au jeu grâce au réalisme des diverses commandes, aux graphismes et à la bande sonore de qualité. Mais par Touta-



# THE TRAIN

AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE - D'ACCORD.  
SE FAIRE PRENDRE - NON MERCI!



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



ATTACHEZ LE TRAIN  
SURVIVRE C'EST OBLIGÉ



CHACUN OUVRE SUR CHAQUE PONT ET A  
CHACUN INTERSECTION FAITES LE PLAIN DE  
CRACKON ET D'EAU INTERCEPTEZ LES  
PROGRAMMER VOTRE VOYAGE.

DISPONIBLE SUR:  
AMSTRAD DISQUETTE  
AMSTRAD CASSETTE

*En vente  
des à présent*



VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC

## ACCOLADE™



# ROLLING SOFTS

ris, que l'animation est lente ! De plus, les commandes possèdent une trop grande inertie et chaque option se traduit par des accès disque d'une lenteur incroyable, même pour un *Macintosh*. Autre reproche : il arrive que l'on soit en présence d'un écho radar alors qu'il n'y a pas un bâtiment aux alentours. Bref, une fois de plus, une bonne idée de scénario est gâchée par une réalisation médiocre ! (Notice anglaise.) Mathieu Brisou

Type : simulation  
Intérêt : 8  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : n.c.

## Sub-Battle Simulator

Atari ST, disquette Epyx

*Sub-Battle* vous met aux commandes d'un sous-marin allemand ou américain durant la Seconde Guerre mondiale. En début de jeu, le programme vous assigne une mis-



sion : attaque de convoi, pose de mines, débarquement de commandos, patrouilles. Il est possible d'enchaîner les missions jusqu'à la fin du conflit. L'écran de jeu comporte trois parties : l'une dédiée aux cadrans de contrôle (vitesse, direction, profondeur), une autre, aux commandes plus spécifiques (moteurs, périscope, torpilles). La dernière, suivant vos ordres, peut être une image sonar ou radar, une vue des environs depuis la tourelle, ou depuis le périscope, une carte géographique (cinq échelles possibles), ou enfin le descriptif de l'état du sous-marin.

L'action se déroule de façon réaliste : il faut successivement se rendre sur le lieu désigné (le pilote automatique peut se révéler utile), puis vous devez repérer et approcher l'ennemi, et lancer des torpilles. Suivant l'adversaire (convoi marchand escorté ou non, navire de ligne...), faire surface pour l'achever au canon ou essayer de se dérober aux tirs anti-sous-marins. Ne pas perdre de vue les niveaux d'oxygène et des batteries électriques...

De retour à la base, le commandement évalue la mission et peut vous en confier une autre. Prévoyez trente minutes par mission et plus de dix heures pour simuler le conflit entier. NB : la technologie évoluera. Malgré des cartes trop pauvres, *Sub-Battle* est

un jeu qui possède une réelle ambiance. Il est simple d'emploi, contient de nombreuses options. Il se joue à la souris ou au clavier. (Manuel en anglais.)

Olivier Rogé

Type : simulation  
Intérêt : 14  
Graphisme : ★★  
Accessibilité : ★★★  
Animation : ★  
Bruitage : ★  
Prix : C

## Karnov

C64, disquette Electric Dreams

Dans la Russie médiévale, un dragon s'est emparé d'un village. Il sème la terreur dans toute la région grâce à une armée de démons. Mais voilà que Karnov, le héros local, revient au pays pour chasser toutes ces créatures malfaisantes. Ce programme est la conversion sur micro d'un jeu d'arcade peu connu en France. Il est difficile de juger de la fidélité de cette adaptation sans avoir vu l'original, mais une chose est certaine : c'est un bon jeu. L'action est prenante. Karnov traverse des paysages variés en combattant les monstres les plus divers. Au cours de sa progression, il ramasse des équipements très utiles : les bottes le font courir plus vite et sauter plus haut, les armes l'aident à se battre et l'échelle lui permet d'atteindre des objets inaccessibles. Un monstre particulièrement redoutable doit être détruit à la fin de chaque secteur et Karnov n'en viendra à bout qu'en utilisant habilement un boomerang. Cette arme originale peut être utilisée à plusieurs reprises si on parvient à la récupérer entre deux tirs.

Ce bon jeu d'action est servi par une réalisation qui n'exploite pas les capacités de la machine. Les graphismes sont corrects, mais le scrolling horizontal est très saccadé. Si, techniquement, le programme n'est guère convaincant, cela ne retire rien à l'intérêt de jeu et on se laisse vite prendre par l'action.

C'est le type de jeu qui ne paye pas de mine mais auquel on revient sans cesse.

Alain Huyghues-Lacour

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



Version Amstrad CPC

Comme la précédente, cette version n'est guère impressionnante au niveau de la réalisation. Il s'agit, en fait, d'une simple transposition de la version originale développée sur *Spectrum*. Mais on n'a de cesse de découvrir les niveaux suivants. A.H.-L.

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



## Powerstyx

Amiga, disquette Coktel Vision

*Powerstyx* comprend une quinzaine de tableaux, quinze images que vous devez faire apparaître par morceaux en délimitant à l'aide de votre curseur des surfaces fermées qui s'emplissent aussitôt. Des objets animés, dont des ciseaux, des crânes, des crucifixes et un redoutable serpent in aux réactions imprévisibles, tentent de vous couper la route. La mort est certaine après trois contacts. D'autres objets plus sympathiques vous rapportent des points, du temps ou une vie supplémentaires. On accède au tableau suivant dès que l'image recouvre les trois quarts de l'écran, ou lorsqu'on rencontre une porte en chemin. La boucle de musique digitalisée qui se déroule en continu en se mêlant aux bruitages fait forte impression au début mais finit par lasser. Le jeu lui-même est attrayant et fort bien réalisé. (Notice en français.)

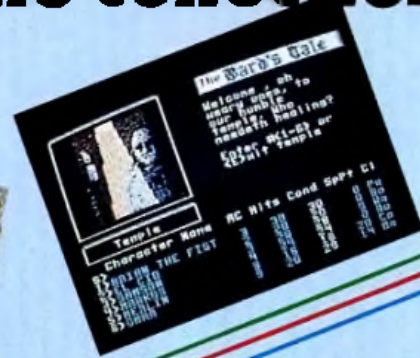
Jean-Philippe Delalandre

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



# Simulation... Stratégie... Suspens. Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable!

**THE BARD'S TALE.**  
"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."  
TILT.



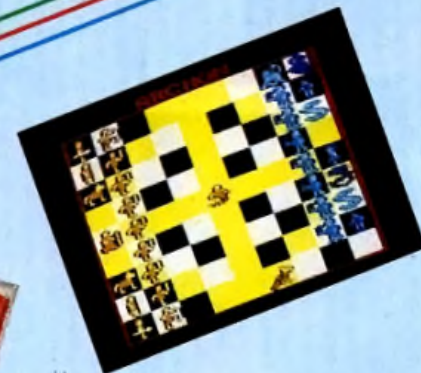
**PEGASUS.**  
"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."  
ARCADES.



**ARCTICFOX.**  
"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."  
TILT.



**THE ARCHON COLLECTION.**  
"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."  
TILT.



**UBI** DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT.



Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs. Commodore 64, Commodore Amiga, Atan ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465

EL. CTIR. N. C. ARTS™



# ROLLING SOFTS



## Grid Start II

**Amiga, disquette Anco**

Grid Start est l'un des meilleurs programmes de course automobile sortis cette année. En voici déjà une nouvelle version. Votre véhicule dispose de six vitesses et tout repose sur l'utilisation que vous en faites. Il n'est pas question de foncer sans discernement car, dès le premier virage, votre véhicule irait s'écraser sur le bas-côté de la route. Il faut sans cesse rétrograder et repasser les vitesses. Tout va très vite, des réflexes d'enfer sont indispensables.

Les graphismes sont agréables bien qu'ils n'exploitent pas vraiment toutes les possibilités de l'Amiga. Mais l'animation fluide et rapide compense largement cela et les bruitages sont réalistes. Ce programme difficile mais passionnant ne diffère de la première version que par les parcours et les décors. C'est un logiciel indispensable, sauf si vous possédez déjà la première version. Une excellente simulation qui présente un très bon rapport qualité/prix.

Alain Huyghues-Lacour

**Type : course automobile**

**Intérêt : 16**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : B**



## Spinworld

**Amiga, disquette Coktel Vision**

Spinworld est un space invader ultra-classique acheté en RFA par Coktel Vision. Du côté des qualités, remarquons la simplicité sans pareille du mode d'emploi : il suffit de tirer. Le bruitage fatigüe vite, l'animation sans défauts et les graphismes ne méritent pas de reproches.

En revanche, dépasser le premier niveau (parmi sept annoncés) risque de vous pren-

dre du temps. A chaque vaisseau perdu, vous revenez au point de départ. Et les vagues d'assaut se représentent éternellement, de moins en moins fournies, jusqu'à la destruction du dernier vaisseau qui la compose. Alors seulement la vague suivante consent à afficher le graphisme de ses engins sur l'écran. Le tout donne une impression de lourdeur. Laisser filer intacts quelques engins constituerait une concession vénielle à l'improvisation, bien préfé- rable à l'insistance quasi administrative avec laquelle les assaillants exigent de se faire anéantir. (Notice en français.)

Denis Schérer

**Type : space invader**

**Intérêt : 12**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : B**

## Peter Beardsley's

**Amiga, disquette Grandslam**

Les jeux de football sur machines seize bits semblent aussi mauvais que rares. Celui-ci constitue à coup sûr l'ébauche d'un pro-



grès. Les graphismes sont beaux, colorés et fins, les bruitages et la musique ne sont pas en reste. On peut remarquer quelques effets réussis tels que l'apparition de l'arbitre en médaillon agrémentée d'un coup de sifflet plus vrai que nature. Cependant l'aspect esthétique ne saurait suffire pour en faire un bon logiciel. Les animations sont légèrement saccadées. Et surtout, la gestion des joueurs adverses est une franche faillite. Il arrive qu'un adversaire se mette à faire une danse de Saint-Guy tout en ayant le ballon au pied. Vous ne pouvez alors intervenir que si le joueur adverse se décide à avoir une progression normale.

Généralement dans les logiciels de foot, l'ordinateur choisit de vous attribuer le joueur le plus proche du ballon. Ici, il arrive souvent que votre joueur soit trop éloigné du cœur de l'action. D'un point de vue purement esthétique, ce programme est une réussite. Mais du point de vue de la gestion des joueurs, il laisse à désirer. Nous attendons toujours le foot idéal. Eric Cabéria

**Type : football**

**Intérêt : 11**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : C**



## Version ST

La version ST garde un environnement graphique de qualité. Mais elle souffre, comme l'Amiga, d'une mauvaise gestion des joueurs. Les bruitages sont un ton en dessous de la version Amiga. En particulier, la mélodie jazzy qui constitue le fond musical du programme perd beaucoup de son attrait. Un logiciel qui, s'il avait été plus soigné aurait pu être le meilleur programme de foot sur ST.

E.C.

**Type : football**

**Intérêt : 10**

**Graphisme : ★★★★★**

**Animation : ★★★★★**

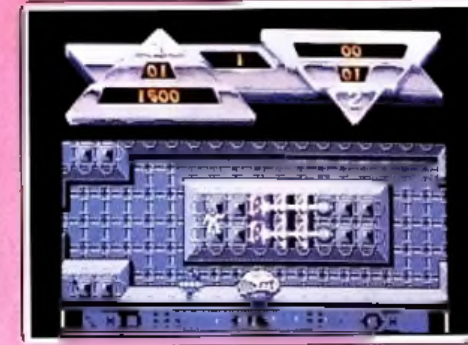
**Bruitage : ★★★★★**

**Prix : C**

## Return To Genesis

**Amiga, disquette Firebird**

Voici l'arrivée — attendue sur Amiga — de Return To Genesis, le superbe shoot-then-up dont la version ST a fait l'objet d'un Tim Parade dans le numéro 55. Cette version est strictement identique à la précédente, ce qui n'est pas surprenant car elles sont toutes deux l'œuvre du grand Steve Bach. Celui-ci est aussi à l'aise sur les deux machines et la qualité exceptionnelle de la réalisation est le point fort de ce programme. Après le scrolling vertical d'un



rapidité exceptionnelle de Goldrunner, voici un scrolling horizontal tout aussi impressionnant. La précision des commandes permet à votre vaisseau de foncer et de se retourner presque instantanément et de repartir dans l'autre sens à toute allure. Le jeu consiste à récupérer des savants sur différents mondes en allant tuer de nombreux ennemis. Seuls des réflexes très rapides vous permettent de vous tirer d'affaire. Ce jeu, très spectaculaire, offre des parties assez courtes, mais d'une grande intensité.



# FIRE

A N D

F O R G E T

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE  
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



**TITUS**

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92



# ROLLING SOFTS

C'est un programme difficile qui demande une grande concentration et des réflexes d'enfer. Cardiaques s'abstenir. Les amateurs de sensations fortes et d'action pure et dure seront comblés.

Alain Huyghues-Lacour

**Type :** shoot-them-up

**Intérêt :** 16

**Graphisme :** ★★★★★

**Animation :** ★★★★★

**Bruitage :** ★★★★★

**Prix :** C

## Football Manager II

**Amiga, disquette Addictive**

Kevin Toms frappe de nouveau. Il a fait un lifting à son unique programme (depuis 5 ans) en l'adaptant aux meilleures machines actuelles. Il y a apporté de nombreuses améliorations, surtout au niveau du graphisme des joueurs. Abandonnant le filon des jeux sportifs classiques, *Football Manager II* entreprend de vous mettre dans la peau d'un manager d'équipe de foot. Ce dernier a une approche économique autant que sportive. Vous devez acheter des joueurs en fonction de leurs performances dans le championnat national.

Des tableaux vous informent des scores des différentes équipes, de leur progression au sein du classement, et de la comptabilité de votre propre équipe (solde ou déficit après transaction sur un joueur). Des mat-



ches opposant votre équipe aux formations adverses viennent animer le logiciel (qui sans cela sombrerait dans la monotonie des chiffres).

Étant un manager vous n'avez aucun contrôle sur le jeu des footballeurs, vous ne pouvez que suivre en spectateur sur votre moniteur, les rebondissements du match. Les joueurs disposent d'une panoplie de coups assez variés. On remarque une option « ralenti » qui permet de revoir les actions marquantes (pas vraiment convaincant d'ailleurs). Hélas, les animations des joueurs ont quelque chose de naïf qui nuit au réalisme. Les bruitages ne sont guère mieux. Ce programme présente peut-être un intérêt pour son approche économique, mais il s'avère ennuyeux au bout de quelques minutes d'utilisation. On ne peut que regretter la passivité totale de l'utilisateur lors des phases de match de foot.

Eric Cabéria

**Type :** simulation foot/éco

**Intérêt :** 9

**Graphisme :** ★★★

**Animation :** ★★★

**Bruitage :** ★★★

**Prix :** C

## Version CPC, cassette Addictive

La version CPC n'a rien à envier aux versions 16 bits. Ce type de programme ne nécessite pas de grande vitesse de calcul. Les graphismes des versions ST et Amiga n'avaient rien d'exceptionnel, aussi n'ont-



ils pas un ascendant particulier sur ceux du CPC. Les animations des matches sont toujours aussi peu réalistes et les bruitages toujours aussi anémisés.

E.C.

**Type :** foot/éco

**Intérêt :** 9

**Graphisme :** ★★★

**Animation :** ★★★

**Bruitage :** ★★★

**Prix :** B



## Version ST, disquette Addictive

La version ST dispose de graphismes un ton en dessous de la version ST (sprites plus petits et un peu moins beaux). Les bruitages ne sont pas plus convaincants (un chuintement perpétuel en guise d'applaudissements). Le logiciel n'est guère plus enthousiasmant que la version Amiga. Si l'auteur l'avait agrémenté de quelques hooligans en furie, peut-être cela lui aurait-il donné une atmosphère moins froide et ennuyeuse.

E.C.

**Type :** foot/éco

**Intérêt :** 9

**Graphisme :** ★★★

**Animation :** ★★★

**Bruitage :** ★★★

**Prix :** C

## Fire and Forget

**Atari ST, disquette Titus**

De nombreux conflits ont éclaté à travers

le monde et vous avez été désigné pour ramener la paix... en détruisant les armées ennemies. Une approche originale du pacifisme ! Vous sélectionnez l'une des six régions du monde où règne la guerre puis vous partez à bord de *Thunder Master*, un véhicule rapide et lourdement armé. Vous roulez à toute allure sur la route en détruisant les mines, les bunkers et les tanks qui barrent le passage. Pas question de prendre votre temps car le carburant diminue très rapidement. Aussi, il faut rouler le plus



vite possible afin de refaire le plein, en récupérant les réservoirs qui se trouvent sur la route à intervalles réguliers.

*Fire and Forget* est un bon shoot-them-up, rapide et violent. L'animation 3D rappelle étrangement celle de *Crazy Cars*, le précédent programme de Titus. Mais la ressemblance s'arrête là car l'esprit du jeu est différent. De bons graphismes et une animation rapide font de ce programme un shoot-them-up réussi.

Les éditeurs français produisent enfin des jeux d'action et ils le font avec talent.

Alain Huyghues-Lacour

**Type :** shoot-them-up

**Intérêt :** 14

**Graphisme :** ★★★★★

**Animation :** ★★★★★

**Bruitage :** ★★★

**Prix :** C

## Version Amiga

La version Amiga est très réussie et présente des décors plus variés que ceux du ST ainsi que plus de nuances de couleurs. Un bon soft.

A.H.-L.

**Type :** shoot-them-up

**Intérêt :** 14

**Graphisme :** ★★★★★

**Animation :** ★★★★★

**Bruitage :** ★★★★★

**Prix :** C





# VOS VACANCES CONTINUENT

AVEC



**NOUVEAU!**



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



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



3 ans, déjà, 3 ans qu'il se battait pour la liberté. Combien d'années en perdrait-il encore, et si le Combat pouvait être le dernier.

L'avantage de Jade est d'aider à la création de jeux d'aventure sur disquette, c'est à dire 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



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. On vous laisse découvrir les autres!!

Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.

Votre futur beau-père... Mère... de vous... Tourchette... vous ne... sa fille (voici ses... physiques... championne... de lutte...

mac **DIGIT CENTER**  
Centre Commercial V2  
59650 VILLENEUVE D'ASCQ

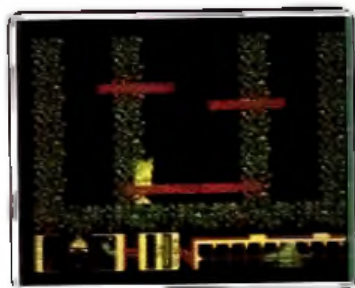
IRIS CONSEIL 27.68.00.00

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



# RAPIDO



## Arac and the Arachnidroid

Le come-back sur PC du Zébulon cracheur de filets qui lente de capter de nombreux insectes bizarres n'a pas de quoi déchaîner l'enthousiasme. L'animation reste correcte mais les quatre couleurs du mode CGA des PC vont bien mal à ce jeu à dominante graphique. (Disquette Prism Leisure Corporation pour PC. Notice en anglais.)

Jean-Philippe Delalandre

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



## Starting Charlie Chaplin

Autant la version PC (voir Tilt n° 55 p. 37) est agréable — bonne animation, finesse des graphismes — autant l'adaptation pour Amstrad est décevante. On ne retrouve plus la démarche typique de Charlot et certaines phases du jeu ont disparu. Manque de

profondeur et d'interactivité, un soft à éviter sur CPC! (Disquette US Gold pour CPC.)

Dany Boulouck

Type	simulation
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	B



## Starting Charlie Chaplin

Quoique bien réalisé étant donné les capacités de la machine, on retrouve ici les mêmes carences que dans l'adaptation sur CPC (par rapport à la version PC testée dans Tilt n° 55, p. 37). Le genre et le système de jeu du logiciel passent bien sur PC et pas du tout sur Spectrum.ommage, car l'idée de départ était originale! (K7 US Gold pour Spectrum.)

Dany Boulouck

Type	simulation
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

## Warship

Warship est un wargame de haut niveau dont le thème est l'affrontement entre Japonais et autres Alliés. Très complet, ce jeu propose quatre situations de combat. Il est également possible de créer son propre scénario. Ce jeu est, à l'image de Mech Bro-



cade, difficile d'accès même si son réalisme séduira les initiés. (Disquette SSI pour Atari XL/XE.)

Laurent Tournade

Type	wargame naval
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	C

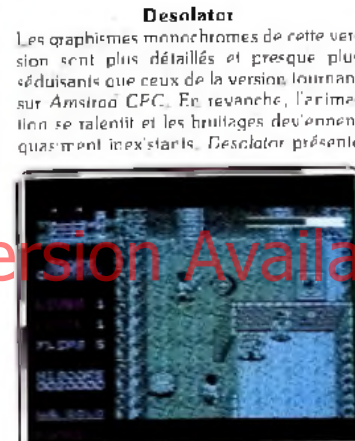


## Desolator

Il est difficile de dire si cette version de Desolator, adaptation du jeu d'arcade Halls of Kairos, est plus résolante que les autres : les graphismes sont ternes et confus, l'intérêt du jeu est des plus limités et seule l'animation et l'accompagnement musical semblent bénéficiés d'une légère amélioration. (Disquette US Gold pour C 64. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

Type	arcade
Intérêt	7
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



## Desolator

Les graphismes monochromes de cette version sont plus détaillés et presque plus séduisants que ceux de la version tournant sur Amstrad CPC. En revanche, l'animation se ralentit et les bruitages deviennent quasiment inexistant. Desolator présente

peu d'intérêt. (Disquette US Gold pour Spectrum. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

Type	arcade
Intérêt	7
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	—

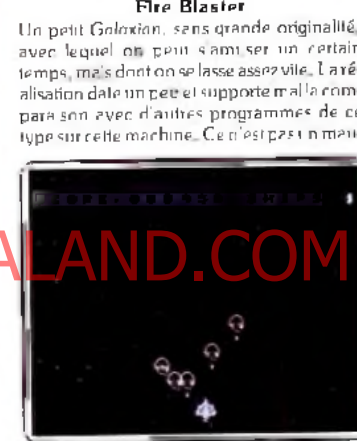


## Desolator

Cette adaptation de Halls of Kairos projette votre personnage dans un labyrinthe miné peuplé d'êtres hostiles contre lesquels il peut utiliser des objets trouvés. La représentation en trois dimensions ne sauve pas des graphismes assez pauvres, et l'intérêt du jeu s'éémousse rapidement. (Disquette US Gold pour Amstrad CPC. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

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



## Fire Blaster

Un petit Galaxian, sans grande originalité, avec lequel on peut s'amuser un certain temps, mais dont on se lasse assez vite. La réalisation date un peu et supporte mal la comparaison avec d'autres programmes de ce type sur cette machine. Ce n'est pas un mé-

vais shoot-them-up, mais on a souvent vu beaucoup mieux. (Disquette Prism Leisure pour Amiga.)

Alain-Huyghues-Lacour

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



## Bataille pour REA

Battlefield Germany, testé à la page 45 du numéro 42 de Tilt, nous revient aujourd'hui en une version française. Le logiciel conserve bien entendu toutes ses qualités : graphismes schématiques mais clairs et agréables, variété des paramètres de jeu. (Disquette PSS pour Amstrad CPC. Existe également pour C 64. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

Type	wargame
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	★
Prix	B



## Fury

Dans cette course de voitures armées sur circuit, tous les moyens sont bons pour gagner. Si le scénario se tient, la réalisation malheureusement ne suit pas. L'action se déroule sur une étroite bande centrale. Les graphismes sont quelconques et l'animation

trouvée. Les bruitages aussi sont médiocres. Un bien pauvre logiciel. (K7 Martech pour Spectrum.)

Jacques Harbonn

Type	course de voitures
Intérêt	6
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B

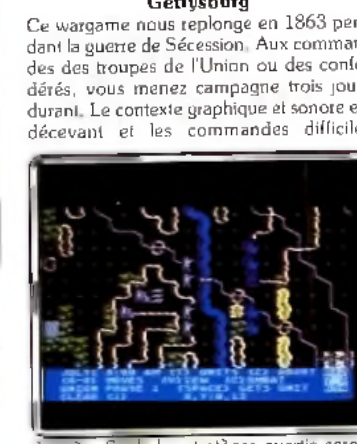


## Driller

Vous explorez le sol d'une planète lointaine, à la recherche de gisements de pétrole. Le rendu exceptionnel des perspectives dans un environnement 3D en surface plaine ne nuit pas à la qualité de l'animation. Légèrement meilleur en EGA qu'en CGA. (Disquette Incentive Software pour PC et compatibles. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

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



## Gettysburg

Ce wargame nous replonge en 1863 pendant la guerre de Sécession. Aux commandes des troupes de l'Union ou des confédérés, vous menez campagne trois jours durant. Le contexte graphique et sonore est décevant et les commandes difficiles

d'accès. Seuls les stratèges avisés seront séduits par ce jeu. (Disquette SSI pour Atari XL/XE.)

Laurent Tournade

Type	wargame
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	—
Bruitage	★
Prix	C

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM





LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON

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

# la passion!

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

POUR TOUT ACHAT D'UN MEGA ST LASER ATARI  
ELECTRON VOUS OFFRE UN 520 STF OU UNE  
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU UN MONITEUR  
COULEUR.

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA 2000 DISK DUR  
ELECTRON VOUS OFFRE UNE IMPRIMANTE  
MATRICIELLE.



*waah!*

OUVERT 7 Jours / 7  
365 Jours / An

POUR TOUTES COMMANDES OU DEMANDES DE CATALOGUE TELEPHONEZ AU :  
16 (1) 42 27 16 00

- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -



# RAPIDO



## Lazer Tag

Vous allez participer à une folle chasse à l'homme où le gibier, c'est vous ! Vous disposez heureusement d'une arme pour vous défendre contre les assaillants qui surgissent de toutes parts. Le graphisme — monochrome — est assez varié. Mais l'animation est lente et bâchée, et les bruitages de tir médiocres. (K7 Go pour Spectrum.)

Harbom  
**Type** \_\_\_\_\_ action  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 7  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ ★★  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★★  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

**Lazer Tag**  
 Une réalisation très moyenne pour un programme d'action qui fera haïr les amateurs du genre. Et c'est un véritable amateur — qui plus est bon public — qui vous dit ça. Il ne se passe pas grand chose et dès la première partie, on se demande ce qu'on



est venu faire dans cette galère. Quelle galère ! (Disquette Go pour Amstrad CPC.)  
 Alain-Huyghues-Larour  
**Type** \_\_\_\_\_ action  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 8  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ ★★  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★★  
**Prix** \_\_\_\_\_ B



## Garfield

La version CPC de ce soft est strictement identique à celle testée sur C 64 (Tit 53 p. 58). Personnages sympas (héros de la BD du même nom...), graphisme et animation, malheureusement sans surprise pour cette très classique aventure/action. La stratégie repose ici sur la collecte et l'utilisation d'indices. (Disquette The Edge pour CPC.)

Olivier Hauteleuille  
**Type** \_\_\_\_\_ action  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 10  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ ★★  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★★  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

**Every Second Counts**  
 Le principe du jeu de la version CPC est absolument identique à celui du C 64. De fait, lui aussi insipide voire « bébé ». Un pareil navet traduit le manque d'imagination et l'envie de faire, à tout prix, du profit sur le dos des consommateurs. Bref, Every



Second Counts est un logiciel que je vous conseille vivement d'éviter ! (Disquette Domark pour CPC.)  
 Dany Boolauck  
**Type** \_\_\_\_\_ simulation  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 9  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★★  
**Prix** \_\_\_\_\_ B



## Flashpoint

Deux quilles forment un champ de bataille sur lequel vous placez des carrés de couleur sous armes. Certaines configurations de carrés détruisent les unités ennemies. Ce programme trop complexe qui veut mêler action et réflexion échoue dans les deux domaines. (K7 en disquette El pour Thomson. MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO9+.)

Nolice en français.)  
 Jean-Philippe Delalande  
**Type** \_\_\_\_\_ action/stratégie  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 8  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ ★★  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

**The Guild of Thieves**  
 Engagé dans une troupe de voleurs, le moment est venu de faire vos preuves. Il y a quantité de lieux différents, agrémentés de superbes images. Avec The Pawn et Jinxter, c'est sans doute le jeu d'aventure le plus beau jamais édité sur Atari XL/XE.



Deux hics : les chargements et le manque de couleurs. (Deux Disquettes Rainbird pour Atari XL/XE.)  
 Laurent Tournade  
**Type** \_\_\_\_\_ aventure  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 18  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ —  
**Prix** \_\_\_\_\_ C



## Bard's Tale

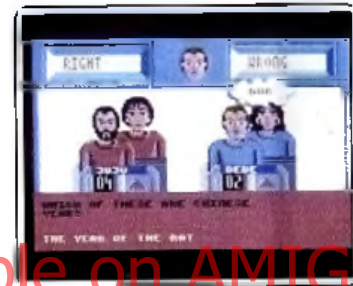
Les Amstradistes peuvent enfin affronter Mangar, le puissant sorcier de Skara Brae (voir Tit n° 54 p. 97). Cette adaptation rend assez bien l'atmosphère présente dans ce superbe jeu de rôle. Des graphismes moyens, une certaine lenteur de jeu et l'absence de son en gâchent un peu l'intérêt. (Un bon jeu malgré tout. (K7 Electronic Arts pour CPC.)

Dany Boolauck  
**Type** \_\_\_\_\_ rôle  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 15  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ —  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

**Bard's Tale**  
 Une bonne nouvelle : les possesseurs de Spectrum ne sont pas négligés par EA. Cette version est relativement identique à celle du CPC. Ici encore, nous retrouvons les indéniables qualités scénariques de Bard's Tale. Notons toutefois que cette ver-



sion est légèrement plus rapide que celle de l'Amstrad. Un must ! (K7 Electronic Arts pour Spectrum.)  
 Dany Boolauck  
**Type** \_\_\_\_\_ rôle  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 15  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ —  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

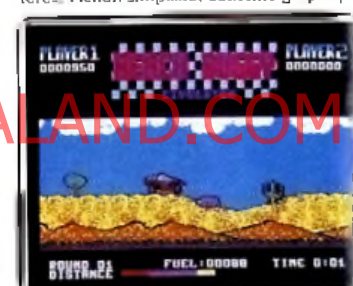


## Every Second Counts

Ce logiciel n'est rien d'autre que la simulation d'une émission télévisée de la BBC. Trois couples ou trois individus, au total, s'affrontent au cours d'un quiz. Le ou les vainqueurs de l'épreuve sont désigné(s) au bout de sept marches. Un jeu banal qui ne remplacera pas une bonne partie de Trivial Pursuit. (Disquette Domark pour C 64.)

Dany Boolauck  
**Type** \_\_\_\_\_ simulation  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 9  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★★  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

**Beach Buggy Simulator**  
 Reprise ancestrale d'un très vieux logiciel, cette « course » de buggy ne concerne que les amateurs de reliques... Votre engin roule sur un décor monotone, saute par-dessus les obstacles et tire sur des hélicoptères. Action simpliste, contexte graphique



et sonore minimum, autrement dit un tout petit programme. (K7 Firebird pour C 64.)  
 Olivier Hauteleuille  
**Type** \_\_\_\_\_ action  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 5  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ ★★  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ ★★  
**Prix** \_\_\_\_\_ A



## Jewels of Darkness

A l'exemple de Silicon Dreams, voici trois aventures qui, liées entre elles, n'en forment qu'une seule. Au menu : la libération d'elles emprisonnées, la lutte contre le démon Lord et enfin la quête de la fortune. Le dialogue est simple, mais les graphismes restent intéressants. Rainbird n'est à bannir à mieux. (Disquette Rainbird pour Atari XL/XE.)

Laurent Tournade  
**Type** \_\_\_\_\_ aventure  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 10  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ —  
**Prix** \_\_\_\_\_ B

**Silicon Dreams**  
 Rainbird propose ici trois jeux en un. Ils peuvent être joués indépendamment ou l'un après l'autre dans une suite logique. Vous devez sauver un vaisseau, échapper à vos ennemis pour enfin gravir les marches du pouvoir. Bien qu'agréable, cet ense-



ble propose des graphismes vraiment trop succulents. (Disquette Rainbird pour Atari XL/XE.)  
 Laurent Tournade  
**Type** \_\_\_\_\_ aventure  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ 11  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ ★★  
**Animation** \_\_\_\_\_ —  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ —  
**Prix** \_\_\_\_\_ B



# Beauté fatale.



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

*Tu sais ce qu'elle a dans la tête, mais qu'est-ce qu'elle a dans le sang ?*

Le sida ça ne se voit pas, ça ne prévient pas, mais ça peut s'éviter. Le tout, c'est d'être bien informé.

Alors, pour que cet été la première rencontre ne soit pas la dernière, contactez



**AJCS**  
L'ASSOCIATION  
JEUNES CONTRE LE SIDA

l'A.J.C.S. Là, on vous dira ce qu'il faut savoir pour commencer avec l'amour sans en finir avec la vie.

A.J.C.S. 6, rue Dante 75005 Paris  
Tél. : (1) 46 33 02 27.

## ÉVITER LE SIDA SANS ÉVITER L'AMOUR.



# Y a-t-il un pilote

Combats aériens, voltige ou liaisons par long-courrier...

Les simulateurs de vol sur micro-ordinateurs se diversifient, gagnent en réalisme mais butent sur les performances de machines qu'ils poussent dans leurs derniers retranchements. Pourtant, ils ne tarderont sans doute pas à s'introduire dans les aéroclubs comme instruments de formation bon marché.

Même les pilotes chevronnés se laissent séduire. Devenez Lindbergh, Blériot ou Saint-Exupéry grâce à ces drôles de programmes qui permettent de s'envoler sans voler !





# dans le journal ?

L'évolution des simulateurs de vol donne la mesure exacte des progrès des ordinateurs et des méthodes de programmation. Programmes complexes, ils doivent gérer en temps réel, de manière interactive, la production de l'environnement du pilote (paysage en trois dimensions, instruments de bord et, éventuellement, présence d'autres avions dans le même univers) ainsi que le traitement de ses ordres. Leur réalisme dépend donc étroitement de la puissance de calcul des machines et, sur micro-ordinateurs, les compromis sont inévitables. Certains programmes privilégient

le combat aérien au détriment du réalisme des commandes, ou sacrifient l'animation au profit de la précision du décor. Pour cerner au mieux la personnalité de chacun des seize simulateurs de ce dossier (parmi lesquels figurent quatre hélicoptères), nous avons distingué quatre phases : la préparation au vol (prise en main de l'appareil, choix des missions et des conditions de vol), le décollage, le vol et les missions, puis l'atterrissage.

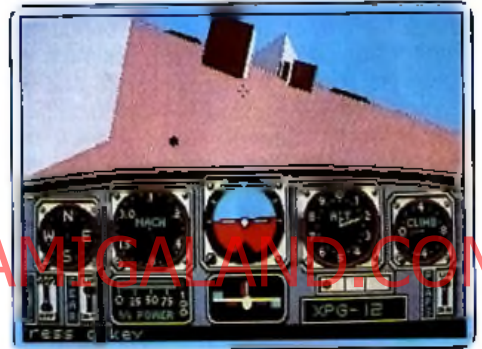
## La préparation au vol

**Flight Simulator II** (testé sur *Amiga*) reste encore le simulateur qui traduit le plus fidèlement les conditions réelles du vol (il suffit d'un coup d'œil sur un tableau de vol surchargé pour s'en convaincre). Sa prise en main exige un apprentissage assez fastidieux des rudiments de la navigation aérienne consignés dans un épais manuel en anglais. Armé de quelques notions de radio-navigation, il vous reste à choisir votre appareil (un petit Cessna ou un jet d'affaires à réaction), votre aire d'action, en enfournant dans l'ordinateur le « scenery disk » (disquette optionnelle permettant d'étendre le territoire survolé) approprié, puis à déterminer les conditions météorologiques du vol.

**Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator** (testé sur *PC*) offre un très complet menu d'options : vol simple, acrobatie, vol en formation ou mode instruction. La préparation de l'appareil se résume en fait à un choix de missions. Le pilote sélectionne son engin (Cessna, F-16, quatorze appareils au total) puis détermine la manœuvre qu'il souhaite travailler, la mémorisation éventuelle du vol, etc. Autant de manipulations

simples et clairement explicitées dans la notice en anglais. Le cockpit est identique pour tous les appareils. Très complet, il ressemble beaucoup à celui de *Flight Simulator II (FS II)*.

**Jet** (testé sur *Amiga*) vous place aux commandes d'un chasseur F-16 ou F-18, au choix, pour une simulation extrêmement diversifiée offrant trois niveaux de difficulté. Sans être aussi complet que celui de *Chuck Yeager's*, le tableau de bord de *Jet* comporte néanmoins les principaux instruments nécessaires au vol. **Missions en Rafale** (testé sur *Atari ST*) semble davantage des-



**Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator (PC) :** l'extrême maniabilité de l'avion permet toutes les audaces aux amateurs d'acrobaties.



**Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator (PC) :** le réalisme du tableau de bord et des commandes n'est pas sacrifié pour autant



**Flight Simulator II (Amiga) :** survol de Paris grâce au « Western European Tour » Scenery Disk. Notez le réalisme du tableau de bord.

tiné à l'enseignement des techniques de pilotage (à deux niveaux, amateur et professionnel) qu'au jeu. Le tableau de bord, complet, rassemble les instruments indispensables au vol : compas, horizon artificiel avec indicateur d'inclinaison, altimètre, indicateurs de vitesses horizontale et verticale, témoins de fuel et de poussée, de train d'atterrissage et carte.

**Sur F-18 Interceptor** (testé sur *Amiga*), la préparation de vol débute par une description de la mission (voir *Hit* dans ce numéro). Il s'agit, dans le cas qui nous intéresse, d'intercepter un appareil inconnu qui





**Jet (Amiga) :** Londres, enfin, après la traversée de la Manche, grâce au « Western European Tour » Scenery Disk.



**Jet (Amiga) :** moins complet que FS II (lair le tableau de bord), Jet est beaucoup plus ludique grâce à sa fluidité et sa rapidité d'animation.

vole l'espace aérien US. Vous avez pour consignes d'identifier l'avion (confirmation visuelle) et d'engager le combat uniquement en cas d'attaque de l'inconnu. La simplicité du tableau de bord s'apparente à celle de *Jet*.

**Acrojet** (testé sur *Amstrad CPC* et *Commodore 64*) laisse également le pilote définir ses conditions de vol. Le niveau de difficulté choisi se répercute sur les conditions météorologiques, la vitesse maximum de vol et les épreuves proposées. Le cockpit est particulièrement clair, le tableau de bord ne comporte que les instruments strictement nécessaires. Le nombre limité des touches de commandes au clavier favorise la rapidité de prise en main. Le décor extérieur est lui aussi très simple.

**Dive Bomber** (testé sur *Atari ST*) se singularise par l'originalité de sa phase de préparation au vol. De savoureux petits détails viennent donner à ce logiciel, qui vous fera retrouver les sensations d'un équipage de bombardier-torpilleur Grumman Avenger, une atmosphère très « Battle Britton ». Pour choisir votre mission, vous devez tirer à la courte paille (une main d'officier tenant quelques pailles apparaît à l'écran, il vous suffit alors d'en sélectionner une avec la souris). Ce choix effectué, vous vous retrouvez à l'intérieur de l'Avenger, sur le pont supérieur du porte-avions. Pour la petite histoire, il faut savoir que le Grumman Avenger nécessitait trois hommes d'équipage. Aussi le logiciel vous permet-il d'occuper alternativement trois postes différents : celui du pilote, du navigateur-opérateur radio, du tireur.

**Spitfire 40** (testé sur *Atari ST*) vous fait piloter l'avion de chasse le plus performant de la Seconde Guerre mondiale. Bien que ne disposant pas de la sophistication d'un logiciel comme *FS II*, on ne peut qu'apprécier sa relative simplicité de prise en main qui ne nuit pas trop au réalisme de la simulation. La préparation du vol a fait l'objet d'un certain soin.

C'est dans un cahier de vol dont les pages se tournent avec une animation très convaincante que vous trouvez les recommandations de vol et les coordonnées d'interception (cap, altitude, distance, nombre d'ennemis). Le tableau de bord du Spitfire est l'exacte reproduction de l'original (une photo vous en donnera confirmation).



**Dive Bomber (Atari ST) :** le tableau de bord et les commandes sont des plus fournis. Surveillez la richesse du mélange air-essence !

sion cassette, la phase de préparation se résume presque uniquement au lent chargement des deux cassettes. D'autant plus gênant que le programme doit être rechargé après chaque crash !

Très simple, le menu de jeu de **Strike Force Harrier** (testé sur *Amiga*) propose trois niveaux de difficulté pour le mode vol et le mode combat. Une option « practice » permet de lancer des offensives directes (l'ennemi apparaît devant le viseur, il n'y a plus qu'à tirer...). **Gunship** (testé sur *Atari ST*, bientôt disponible sur *Amstrad CPC*) est le meilleur simulateur de vol et de combat en hélicoptère disponible actuellement. La



**Dive Bomber (Atari ST) :** quelle que soit votre position, le navire se présente toujours de flanc ! Les graphismes ne sont pas en vraie 3D.

Avant de prendre les airs, **Falcon** (testé sur *PC*) vous laisse le soin de paramétrer dans une large mesure les conditions de votre mission de combat. Douze scénarios différents vous sont proposés. Le choix de votre grade (1<sup>er</sup> lieutenant, capitaine, major, lieutenant-colonel ou colonel) détermine la précision de vos tirs, l'efficacité des attaques de l'ennemi et le réalisme des réactions de votre F-16. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner le nombre de Migs pouvant apparaître simultanément à l'écran (quatre au maximum, au prix d'un ralentissement sensible de la vitesse d'exécution du programme), à choisir les armes que vous désirez embarquer et à vérifier dans l'épais manuel en anglais accompagnant le logiciel votre connaissance des fondements du pilotage.

**F-15 Strike Eagle** (testé sur *Atari ST*) ne brille pas par la richesse de son tableau de bord, presque exclusivement dédié à la gestion de l'armement de l'avion. Sept missions de combat sont proposées. Comme *F-15 Strike Eagle* (du même éditeur), **Project Stealth Fighter** (testé sur *C64*) vous enrôle de force dans l'armée américaine pour une douzaine de missions de reconnaissance ou de combat au-dessus de la Libye, du golfe Persique et de l'Europe centrale. Votre plan de vol vous est indiqué après ce choix, et votre objectif apparaît sur une carte de la zone concernée. Vous pouvez également sélectionner avant le décollage le niveau de conflit (guerre froide, guerre limitée ou guerre totale), la force de vos appareils et le niveau de réalisme des réactions de l'appareil. Vous pouvez en outre modifier à votre guise l'armement embarqué. En ver-

préparation du premier vol a trait essentiellement à la connaissance de votre mission. Une succession de superbes tableaux définit plusieurs types de jeu (difficulté, objectifs, conditions de vol, etc.). *Gunship* est l'un des rares simulateurs de combat à préciser avec autant de réalisme les cibles qu'il faudra détruire. L'ordinateur vous communique de même les conditions météo du vol, les armements nécessaires, la puissance ennemie, etc. Vous définissez enfin votre lot de missiles, obus ou leurres pour déclencher le décol-





lage. Il est ici obligatoire de noter sur papier toutes ces indications: c'est dire la richesse et la stratégie du programme.

Avant le vol, **Super Huey II** (testé sur Commodore 64) offre à son pilote un choix de missions d'entraînement, de combat ou de récupération de pilotes amis. Le cockpit de l'appareil n'est pas très agréable, et le tableau de bord manque de réalisme. La préparation au vol nécessite en outre une mémorisation des touches de commandes, relativement mal placées. La prise en main de **3D Helicopter Simulator** (testé sur compatible PC) est en revanche plus ardue. Les nombreuses touches de commandes sont difficiles à mémoriser et la préparation au vol comprend un choix complexe de missions que seule l'expérience vous permettra de sélectionner avec profit. Le tableau de bord de l'appareil est assez complet mais aurait sans doute gagné à être plus clairement dessiné.

**Tomahawk** (testé sur Apple II GS) vous met aux commandes d'un hélicoptère AH-64 Apache de Hughes. Un menu permet de choisir entre la mission d'entraînement et une des trois missions de combat, de sélectionner le niveau

de difficulté ainsi que les conditions atmosphériques du vol (nuil, jour, temps clair, nuages et turbulences...). Complet, le tableau de bord de l'appareil évoque celui d'un chasseur.

## Conclusion

En définitive, c'est *Flight Simulator II* qui sort vainqueur de cette première confrontation. Commandes et tableau de bord très complets, étendue du territoire survolé grâce aux « Scenery Disks », variété des conditions de vol confèrent à ce simulateur un réalisme inégalé, dont la contrepartie est une difficulté de prise en main accrue. Sur le plan du réalisme du tableau de bord et des commandes, *Chuck Yeager's* reste assez proche de *FS II*. Très loin derrière. *Jet* bénéficie néanmoins d'un grand choix de missions grâce à sa compatibilité avec les « Scenery Disks » de *FS II*. Avec les simu-



**F-18 Interceptor (Amiga):** ce programme très ludique brille par la qualité de son graphisme et de son animation. Ici, le décollage.



**Missions en Rafale (Atari ST):** les décors simplistes du programme ne sont pas à la hauteur des performances du ST.

lateurs de combat, la préparation se résume le plus souvent au choix des missions et à l'apprentissage des commandes actionnant les systèmes d'armements. La palme de l'originalité revient à *Dive Bomber* qui vous fait choisir votre mission en tirant à la courte paille, tandis que *Gunship* reste le leader des hélicoptères...

## Le décollage

La médiocre maniabilité au sol des avions de **Flight Simulator II** ne facilite pas leur alignement sur la bande centrale de la piste. La séquence des opérations à effectuer pour décoller traduit encore le réalisme du logiciel: blocage des freins, centrage des ailerons et des gouvernails, ouverture des gaz, desserrage des freins... La trajectoire de l'avion qui s'élance doit être maintenue à la force du poignet dans les limites de la piste. Lorsque la vitesse approche 60 nœuds, une action modérée sur le manche permet enfin à l'avion de s'élever.

Si le Cessna s'accommode fort bien d'un décollage hors piste, le Learjet exige quant à lui beaucoup de doigté dans le maniement du manche lors de cette phase délicate. **Chuck Yeager's Advanced Flight Si-**

mulator sur PC rivalise de réalisme avec *Flight Simulator II*, notamment lors du décollage. Mieux: l'avion se dirige plus facilement et ses commandes répondent mieux. On peut partir du hangar. Il suffit ensuite de rejoindre la piste et d'entamer la procédure normale de décollage. Les différentes vues (cockpit, tour de contrôle, suivi à distance, etc.) permettent d'apprécier les distances et l'attitude de l'appareil. Le F-16 de *Jet* décolle d'une piste au sol tandis que le F-18 prend son envol d'un porte-avions. Il est vraiment difficile ici de rater son envol. Il suffit de mettre les réacteurs à plein régime (avec post-combustion éventuellement), de libérer la catapulte sur le porte-avions et d'attendre quelques instants que la vitesse soit suffisante pour ensuite tirer sur le manche à balai et grimper à toute vitesse dans les cieux. N'oubliez pas cependant de rentrer le train d'atterrissage (un voyant d'alerte vous le signale de toute manière en cas d'oubli).

Dans **Missions en Rafale**, le décollage requiert un timing précis sans être vraiment difficile. Vous devrez mettre les moteurs à pleine poussée, attendre que la vitesse acquise soit suffisante et tirer sur le manche à balai pour décoller. Rentrez vite ensuite le train d'atterrissage et réduisez la poussée des réacteurs. En cas de crash, le programme vous en signale les raisons de manière claire (vitesse au sol trop importante, train sorti à trop grande vitesse). Une fois dans le cockpit de **F-18 Interceptor**, check-up et... scramble (décollage immédiat) car l'objet volant non identifié se dirige vers le porte-avions USS *Entreprise*! Moteurs à 100%! La piste défile rapidement, déclenchement de la post-combustion. A la vitesse de décollage (200 nœuds), un léger mouvement du manche et le Hornet s'élève. Un voyant signale que le train d'atterrissage n'est pas rentré... Voilà c'est fait. Le Hornet F-18 grimpe à une vitesse phénoménale.

L'avion d'**Acrojet** apparaît devant vous à la manière de l'ancien *Solo Flight*. Pour décoller, il suffit de pousser les gaz et de mettre les flaps (deux positions de flaps: 50 et 100%). Un écran radar permet de suivre l'avion sur la carte. De tous les simulateurs testés dans *Tilt*, **Dive Bomber** est celui qui détaille le plus la phase de décollage. Vous commencez par occuper le poste de navi- ▶



galeur doté d'un tableau de bord extrêmement complet dont on actionne les manettes avec la souris. Vous devez alors influencer sur différents paramètres tels que la richesse du mélange air-essence (afin d'atteindre les sur-régimes nécessaires pour décoller sur une très courte distance), le blocage des ailes (les ailes sont pliées en aire de rangement), le choix du réservoir d'alimentation. Mais le clou du programme tient surtout dans le démarrage des moteurs ; ils crachotent. L'avion tout entier est parcouru de violentes vibrations, les aiguilles du cadran bondissent, un ronronnement réaliste vous informe alors qu'il ne vous reste plus qu'à desserrer les freins pour bondir vers la nuit noire (il ne faut pas oublier d'éteindre la lampe de lecture du navigateur, pour ne pas aider la D.C.A. ennemie).

Le décollage lui-même dure très peu de temps en raison de la longueur de la piste et ne présente pas de difficulté particulière. Les ennuis commencent seulement quelques secondes après l'envol, pour peu qu'un mélange air-essence trop riche fasse caler le moteur. D'où l'importance du dosage avant le décollage ! **Spitfire 40** ne nécessite pas de démarrage du moteur, contrairement à *Dive Bomber*, et la simple pression d'une touche suffit à faire monter les tours. Il faut ensuite descendre les volets afin d'augmenter la portance de l'appareil et desserrer les freins. Aussitôt le Spitfire s'ébranle sur la piste. Cette dernière est bien visualisée au travers du cockpit et de la lunette de tir. L'animation du décollage est convaincante (les bandes du terrain et la tour de contrôle défilent avec souplesse). Par simple prise de vitesse et

avions. Le décollage court, à partir du porte-avions, à l'aide d'une catapulte, exige une technique particulière : préchauffage des turbines, ouverture des volets, mise des gaz au maximum, relâchement des freins, puis rétraction des volets une fois que l'avion a pris son envol. Dans tous les cas, le décollage se fait sans grosse difficulté.

Le Harrier de **Strike Force Harrier** est un appareil à décollage vertical. Ses réacteurs peuvent donc être positionnés selon trois angles : poussée verticale, horizontale ou orientée à 45°. Le décollage est de ce fait très aisé : il suffit de pousser les réacteurs pour prendre de l'altitude... Le tableau de bord de l'appareil est aussi simple que précis. La plupart des indications (vitesse, cap et altitude) s'impriment à travers la vitre du cockpit. Le réalisme de **Gunship** ne se dément pas au décollage. Après avoir lancé les moteurs, il faut engager les rotors et attendre que l'appareil ait pris de l'altitude avant de le faire légèrement piquer du nez. Il suffit ensuite de choisir son cap en faisant pivoter l'appareil sur lui-même, un « plus » par rapport à l'avion.

**Super Huey II** pousse encore plus loin le réalisme, puisqu'il faut tout à la fois contrôler la puissance des moteurs, le pas des pales et des rotors et l'inclinaison de l'appareil. Pour décoller, le pilote doit donc allumer les moteurs, les faire monter en puissance et attendre que la vitesse des rotors soit suffisante pour augmenter le pas des pales. La qualité du bruitage est appréciable lors de cette étape.

**3D Helicopter Simulator** décolle sans se faire prier, quoique cette opération soit légèrement plus complexe avec ce logiciel qu'avec *Gunship*. Le régime du moteur de l'appareil étant constant, il suffit pour prendre de l'altitude d'accroître le pas des rotors. **Tomahawk** ne fait pas exception à la facilité relative de décollage des hélicoptères testés dans ce dossier. À l'aide de la souris, il faut amener la manette des gaz dans sa position la plus haute afin de faire tourner turbines et rotors à leur vitesse maximum.

L'indicateur d'ascension doit également être placé en position haute. L'hélicoptère s'élève, et il est possible de l'immobiliser pour le placer en vol stationnaire en jouant sur le curseur d'ascension.

## Conclusion

Le décollage n'est qu'une simple formalité pour la plupart des logiciels, *F-15 Strike Eagle* ignore purement et simplement cette manœuvre, et il n'y a guère qu'avec le jet de *Flight Simulator II* qu'on puisse la rater ! *Chuck Yeager's* le suit de près dans le réalisme. Les autres programmes sont très (trop ?) tolérants et pardonnent facilement les erreurs.

*Dive Bomber* se distingue de nouveau par le soin apporté aux détails lors des opérations préliminaires et par le risque d'arrêt des moteurs auquel il expose le pilote.

## Le vol et les missions

En vol, **Flight Simulator II** se distingue des autres simulateurs par un respect rigoureux des conditions réelles de pilotage. En revanche, la maniabilité de l'appareil laisse à désirer. Trop imprécis, le pilotage à la souris est quasiment impraticable. Au joystick, les gouvernails ne reviennent pas en position centrale lorsqu'on relâche le manche, contrairement à *Jet* ou à... *Flight Simulator* sur PC ! Pour ne rien arranger, les commandes répondent à contretemps.

Il faut sans cesse compenser leur inertie par une anticipation des mouvements. Dans le pire des cas, l'avion se met à osciller de manière incontrôlable, situation difficilement rattrapable en raison de sa propension aux décrochages intempestifs. *FS II* ne pardonne aucune erreur et exige du pilote une vigilance de tous les instants.



**Spitfire 40 (Atari ST) : l'avion est sur la piste, prêt au décollage. Cette phase du vol est restituée de façon réaliste.**

par sa forte portance (les volets sont baissés) l'avion décolle et prend progressivement de la vitesse et de l'altitude.

**Falcon** ne se fait pas prier pour prendre son envol. L'avion est déjà sur la piste, orienté dans la bonne direction. Il suffit d'ouvrir les gaz de desserrer les freins pour qu'il commence à rouler. Sa trajectoire se maintient sans correction. Lorsque l'on sent que l'appareil a atteint sa vitesse d'envol, il suffit de tirer sur le manche, puis de rentrer le train d'atterrissage. Selon la mission choisie, le F-19 de **Project Stealth Fighter** décolle d'un aéroport ou d'un porte-



**Spitfire 40 (Atari ST) : fort bien dessiné, le tableau de bord du simulateur est l'exacte reproduction de l'original.**



**Acrojet (Amstrad CPC) : l'appareil ne décollera que si le pilote respecte la procédure normale. On regrettera le simplisme du graphisme.**

Le tableau est moins sombre en ce qui concerne les missions. À l'exception d'un très anecdotique scénario de combat aérien qui vous place aux commandes d'un coucou de la Première Guerre mondiale, elles sont toutes pacifiques et consistent à assurer des liaisons entre des aéroports. *Flight Simulator II* ne se contente pas, en effet, de simuler le comportement d'un avion : il représente également une portion de territoire réel avec ses grandes villes, ses réseaux fluviaux et routiers, ses principaux aéroports et leurs balises radio. *FS II* couvre à l'origine une partie du territoire



des USA mais peut recevoir des disquettes additionnelles — les fameux « Scenery Disks » — qui viennent élargir son horizon. Nous avons ainsi pu explorer une partie de l'Europe occidentale (nord de la France, sud de la Grande-Bretagne, de la RFA) à l'aide du « Western European Disk » désormais disponible en France. Toute la richesse du logiciel tient à cette particularité, également partagée par *Jet* (avec lequel les disquettes de scénario de *FS II* sont compatibles).

Il y a bien de longs temps morts au cours du vol, le Cessna rame un peu sur les longues distances, mais la sensation de liberté offerte par ce simulateur associée aux « Scenery Disks » reste inégalée.

**Chuck Yeager's** n'offre quant à lui aucune mission de combat aérien. Il s'agit au contraire de diverses épreuves d'acrobatie. La prise en main de ce simulateur passe par la sélection du mode « Flight instruction ». Comme pour le décollage, chaque figure acrobatique est ici détaillée. L'ordinateur indique en bas d'écran les manipulations essentielles (baisse de régime moteur, flaps, etc.).



**F-15 Strike Eagle (Atari ST) : décors, commandes et tableau de bord rivalisent de simplicité. On frise la catastrophe aérienne.**

Vient le temps de la compétition. *Chuck Yeager's* nous offre ici de superbes épreuves : il faut tantôt passer sous des arcades, tantôt slalomer entre d'imposants blocs. Plus tard, le pilote prend en chasse un concurrent, plonge le nez de son appareil dans la banderole que traîne l'autre pilote, réduit les gaz pour ne pas dépasser ce dernier et essaye d'anticiper toutes les facettes de l'ordinateur... Génial ! La beauté du graphisme 3D est surprenante. Plus encore, c'est la rapidité et la souplesse de son animation qui séduiront les amateurs de sensations fortes, notamment en version PC, ce qui n'est pas chose commune.

La maniabilité des avions de *Jet* est vraiment excellente, les capacités de poussée étant très supérieures au poids de l'avion. Aussi, vous pourrez réussir sans problème des chandelles, piqués, grands huit, loopings et autres figures aériennes qui vous seront de grande utilité dans la phase de combat. Les options sont assez diverses. Vous commencerez par suivre les indications du radar pour localiser les Mig-21 ou 23 et vous en rapprocher. Ceux-ci sont contrôlés soit par le pro-



gramme, soit par un ami si vous jouez en réseau. L'ordinateur se révèle un pilote expérimenté et agressif. Vous aurez donc intérêt à conserver en permanence sur l'écran une vue arrière. Le programme vous propose aussi une mission de destruction d'objectifs au sol. La mission combinée rassemble les deux types de mission et ne s'adresse de fait qu'aux pilotes expérimentés. En outre, comme les « Scenery Disks » de *Flight Simulator II* sont entièrement compatibles avec *Jet*, nous avons pu effectuer des vols de reconnaissance en Europe occidentale, au-dessus de la Grande-Bretagne, de la France et de la RFA comme dans *FS II*. Les paysages sont strictement identiques, mais la rapidité et l'extrême maniabilité de l'appareil accroissent considérablement le plaisir de pilotage. Grâce aux « Scenery Disks », compléments indispensables de ce logiciel, *Jet* devient un simulateur réellement polyvalent qui ne décevra que les pilotes qui recherchent un réalisme extrême des commandes et conditions de vol. La réalisation de ce programme est splendide. Les vues 3D multiples et variées, l'animation fluide et rapide, les bruitages bien rendus (variation de régime des réacteurs, tirs de mitrailleuse, de missiles ou des batteries

anti-aériennes, bruit des roues touchant la piste à l'atterrissage). Tout est présent pour vous mettre dans l'ambiance, même s'il existe quelques invraisemblances.

En vol, l'avion de **Missions en Rafale** est maniable et réagit bien. Il dispose d'un retour automatique des commandes à zéro qui oblige à maintenir la manette de jeu en position pour réussir certaines figures. De plus, son moteur ne possède pas la puissance nécessaire pour maintenir une chandelle prolongée.

Il faudra en tenir compte si vous aviez pris l'habitude du pilotage avec des avions comme le F-18. Vous devez maintenir votre avion dans la trajectoire matérialisée sur la carte. Mais il n'y a aucune possibilité de changement de temps, ou de vol de nuit, car l'avion ne possède pas les éléments de vol aux instruments.

Pour les combats, vous vous retrouverez directement en vol. La carte vous signale les différents avions ennemis à proximité. Vous les apercevrez d'ailleurs rapidement de votre cockpit. Vous ne disposez que de votre mitrailleuse. Ils ne sont heureusement pas trop difficiles à atteindre et leurs attaques s'évitent assez facilement. Ce logiciel constitue une bonne simulation proche de la réalité. En revanche, les décors sont inexistantes et les bruitages quasi absents. À réserver donc aux mordus de pilotage et non aux amateurs de jeux d'action.



# DOSSIER

Au dernier message radio, l'appareil inconnu que **F-18 Interceptor** doit prendre en chasse a été localisé au « heading » 300 (orientation donnée par le compas). Radar branché, système de brouillage électronique et ordinateur de visée enclenchés, le F-18 grimpe à 20 000 pieds. Un point apparaît sur l'écran du radar. L'ordinateur de bord débite des renseignements : Mig 29, 15 000 pieds, 415 nœuds, heading 020. Soudain, les radars du F-18 détectent l'approche d'un missile guidé par la chaleur de ses réacteurs. Largage de leurres thermiques pour neutraliser le missile, looping... Le voilà à 12 heures (droit devant). L'ordinateur de bord est verrouillé sur lui, le F-18 balance deux missiles air-air téléguidés. Quelques secondes plus tard, une explosion... L'avion ennemi vrille avec, derrière lui, une longue écharpe de fumée. Le pilote s'est éjecté, les rampants pourront le recueillir afin de l'interroger. Une mission mouvementée qui bénéficie du réalisme du bruitage, des images et des réactions de ce simulateur de combat exemplaire.

**Acrojet** propose dix épreuves d'acrobatie — loopings, slalom, etc. — toutes très bien détaillées dans la notice. Face à la grande maniabilité de l'appareil, la souplesse de l'animation et la qualité des bruitages (identiques pour les deux versions CPC et C64). Cette mission est étonnamment ludique. Le terrain de manœuvre est cependant assez réduit, tout comme la durée des missions. Le jeu débouchera sur un championnat multi-épreuve entre quatre joueurs distincts. La phase de vol de **Dive Bomber** ne tient pas les promesses des préparatifs : le réalisme n'est plus de mise, le tableau de

ceci afin de larguer la torpille meurtrière. Cette phase d'attaque ne brille pas non plus par son réalisme (le Bismarck se présente systématiquement de profil, ce qui à la longue devient monotone). Le largage de la torpille et l'éventuelle destruction du cuirassé ennemi sont, il faut l'avouer, empreints d'une certaine naïveté (bruitage anémié, message laconique pour constater l'échec ou la réussite). Comme **F-18 Interceptor**, mais par des moyens radicalement différents, **Dive Bomber** sait par ailleurs communiquer au pilote une certaine sensation de vitesse. L'animation est ici facilitée par une représentation extrêmement simplifiée du paysage. L'avion volant en pleine nuit, le programme se contente de gérer le déplacement des quelques points brillants symbolisant l'eau ou les étoiles, sans se livrer à une véritable synthèse d'images en trois dimensions.

**Spitfire 40** est agréable à piloter. L'avion réagit avec réalisme et la moindre commande (sortie des trains d'atterrissage ou des volets, par exemple) se répercute sur son comportement. Les montées en chandelle provoquent des décrochages et des chutes en vrille qui ne souffrent aucune critique. Votre avion vous permet toutes sortes d'évolutions (looping, vol plané). L'animation et l'écoulement du paysage sont eux aussi très réalistes. L'inertie de l'avion (sans

être exagérée) constitue une donnée fondamentale et indispensable aux phases d'interception. Les combats demandent une grande part de stratégie afin de surprendre l'ennemi et de se retrouver dans son dos (vous disposez d'un rétroviseur pour voir les attaques arrières). Ce programme est globalement de bonne qualité, on regrette cependant un relatif manque de finition au niveau du bruitage (un grésillement fait office de bruit de moteur). D'autre part, une visualisation de l'ensemble des combats aériens aurait sensiblement amélioré la qualité du logiciel. Ces griefs mis à part, **Spitfire 40** s'avère être un bon simulateur avec d'excellents accents ludiques (interceptions), ce qui ne gâche rien.



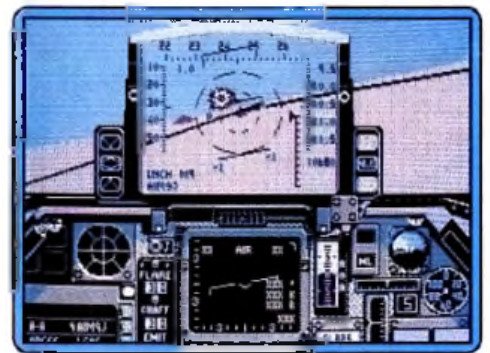
**Falcon (PC) :** une simulation de combat aérien complète qui ne sacrifie pas trop le pilotage. Choix des armes avant le décollage.

bord du pilote s'avère fantaisiste (ça n'est pas celui de l'Avenger) autant que la conduite de l'avion. On note en effet un manque total d'inertie de l'appareil. Il faut cependant mettre au crédit du logiciel, l'aspect réellement ludique des combats aériens, bien que ces derniers manquent complètement de réalisme (les combats ne réclament aucune stratégie mais du simple tir à vue).

Pour détruire le Bismarck, objectif principal de la mission, il faut s'en rapprocher suffisamment avant de se mettre en piqué.



**Project Stealth Fighter (Commodore 64) :** un simulateur beaucoup plus attrayant que F-15 Strike Eagle du même éditeur.



**Falcon (PC) :** tableau de bord complet et bien dessiné, contribuant au réalisme du programme. Paysage peu détaillé.

Simulateur de combat plus que simulateur de vol, **Falcon** néglige quelque peu les détails du paysage et le réalisme du pilotage. Inévitable compromis imposé par les limites actuelles des micro-ordinateurs ! L'environnement graphique du vol souffre de la pauvreté du mode CGA des PC et compatibles. A vitesse maximum, post-combustion en service, on a toujours l'impression de faire du sur-place. Sur **Macintosh**, le résultat est nettement meilleur, les graphismes gagnent en finesse et en précision. L'impression subjective de





géographique concernée vous aide à vous orienter dans un espace aérien où les missiles et les avions de l'ennemi ne tardent jamais à se manifester. Sur *Amstrad CPC*, cette simulation est franchement déprimante. Sur *Atari ST*, elle n'est qu'enrêueuse.

Le F-19 de **Project Stealth Fighter** est un avion à faible signature radar. La tactique de vol en découle : il s'agit avant tout de déjouer les systèmes de détection de l'ennemi en volant à basse altitude et en attaquant au dernier moment. Les réactions de l'avion sont rapides, le bruitage est beaucoup plus réaliste que les graphismes, de nombreux instruments de bord vous aident à déceler la présence d'avions ennemis. Un résultat global incontestablement supérieur à celui de *F-15 Strike Eagle*.

Le pilote de **Strike Force Harrier** observe la carte placée en bas de l'écran. Les cibles y apparaissent, de même que le tracé de la trajectoire du Harrier. Une fois enclenchés en position horizontale, les réacteurs de votre appareil offrent une très grande souplesse de vol. Pirouette, looping, l'animation précise du décor confère au soft un réalisme très ludique. Il s'agit tout d'abord

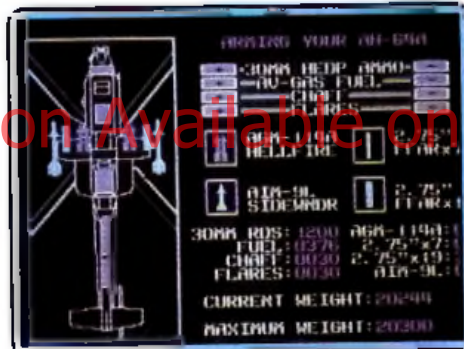
saire. Pour celle mission de nuit, le radar infrarouge signale très vite la présence adverse. Localisation et visualisation 3D de la cible, choix au clavier de l'arme adéquate, une ou deux explosions et l'affaire est dans le sac !

*Gunship* possède un atout certain : il mêle le réalisme du pilotage à l'aspect ludique du tir sur cible et du maniement joystick. La version *ST* propose une animation plus souple et un contexte de jeu de très bonne qualité. Le *PC* souffre toujours de son contexte sonore. La version *C64* est étonnante, très proche en vérité du soft *ST*.

**Super Huey II** est également un simulateur de combat aérien. Après le décollage, le pilote appelle sa base par radio pour connaître la position de l'ennemi. Il définit ensuite la trajectoire, bloque le module d'« auto direction » selon le cap voulu et cumule au mieux les trois facteurs de vol que sont l'inclinaison de l'hélico, la puissance et le pas des rotors. La route est longue, le paysage un peu monotone mais qu'importe... L'ennemi apparaît bientôt devant vous. Sélection des missiles, cadrage dans le viseur et tir, le score grimpe à tous les coups ! Le pilotage per-



**Strike Force Harrier (Amiga) :** superbes effets 3D, coloration judicieuse du paysage. Des qualités rares en simulation de combat.



**Gunship (Atari ST) :** l'écran de sélection des armes est agrémenté d'un schéma de l'appareil. *Gunship* soigne les détails !



**Gunship (Atari ST) :** paysages agréables offrant des points de repère pour la navigation à vue. Commandes complètes et animation fluide.

vitesse reste le principal écueil sur lequel butent les simulateurs de vol. L'aire d'action est relativement limitée et *Falcon*, comme bien d'autres simulateurs, peut légitimement jalouser l'extraordinaire rayon d'action de *Jet* ou de *Flight Simulator II*. Les Migs, sommairement représentés, ne tardent pas à apparaître dans un ciel trop serein, *Falcon* peut alors donner sa mesure, celle d'un avion de combat aux réactions rapides, muni d'un armement sophistiqué et d'utiles instruments de détection, néanmoins entaché de quelques incohérences. Simulateur de combat aérien assez rudimentaire, **F-15 Strike Eagle** vous largue tout de go dans les airs en vous dispensant des phases de décollage et d'atterrissage. Les missions, qui s'inscrivent sans nuance dans le cadre de la politique militaire des USA, vous conduisent à bombarder des objectifs (en Libye, au Viêt-nam, dans le golfe Persique, etc.). Les graphismes simplistes du logiciel qui présentent un sol quadrillé, sans relief, dépourvu de repère, sont loin de rappeler les paysages que vous êtes sensés survoler. Seule la carte de l'aire

de bombarder les installations au sol. Une mire verticale permet de viser au plus juste et ce, quel que soit le niveau de difficulté choisi. L'effet 3D du paysage et des engins ennemis est superbe. L'appareil slalome entre les montagnes, vole en rase-mottes pour éviter les radars et se trouve bientôt face à face avec un avion adverse qu'il pulvérise d'un missile. La mission profite ici de très beaux effets graphiques. Outre les explosions, les changements d'altitude et les traversées de nuages tantôt grisent le ciel, tantôt laissent apparaître les contours de quelques vallées. L'ambiance de la partie est passionnante...

Le pilotage de **Gunship** est souple. Il suffit de jongler entre l'orientation des pales du rotors (qui détermine la force de la grimpe) et l'inclinaison avant/arrière de l'appareil. Un maniement délicat mais très agréable lorsqu'on le maîtrise... En ce qui concerne la stratégie, le pilote sélectionne la carte pour repérer par exemple le point géographique 07-05, position de son premier objectif. Le rapport qu'il a consulté lui permet d'éviter certains axes tenus par l'adver-

met de tourner autour de l'adversaire de façon très réaliste. Il manque à *Super Huey II* un décor plus « travaillé » pour le porter au top niveau des simulateurs de combat en hélicoptère...

**3D Helicoptere Simulator** propose des missions d'entraînement et de combat. Le pilote va comme toujours tenir compte de l'inclinaison de l'appareil et de l'angle des pales des rotors pour atteindre un vol constant. Très bien gérée, cette dualité est complexe mais captivante.

L'appareil s'é lance devant vous (on a sélectionné la vue « suivie »), tourne autour d'une pyramide et remet le cap sur la piste d'atterrissage. Il est possible d'orienter la vision du pilote selon tous les caps : pratique si l'on ne perd pas le nord en pleine bataille ! Quand sonne l'heure du combat, vous partez à la recherche de l'hélico ennemi. Contrôler simultanément le cap, l'altitude de l'appareil et le tir tient du miracle. La complexité du décor 3D semble de plus retarder l'animation. Face à la rapidité de réponse des commandes, il est particulièrement difficile de tuer l'ennemi et de rejoindre



dre la base. Un combat pour les acharnés ! *3D Helicopter Simulator* est une simulation à part entière. Moins ludique que *Gunship* mais plus réaliste, elle aurait mérité une animation plus précise et une meilleure gestion des touches de commandes. A signaler que deux appareils peuvent jouer l'un contre l'autre par liaison modem de deux PC.



**Super Huey II (Commodore 64) : un simulateur de combat aérien attrayant auquel ne manquent que des graphismes de qualité.**



**3D Helicopter Simulator (PC) : le mode graphique EGA donne à cette simulation de combat aérien des décors plaisants.**



**3D Helicopter Simulator (PC) : si le réalisme du pilotage de l'hélicoptère est satisfaisant, la qualité d'animation dépend du PC utilisé.**



**Tomahawk (Apple IIGS) : complet et attrayant, ce simulateur d'hélicoptère de combat présente les éléments du décor en 3D filaire.**



**Tomahawk** propose quatre missions : un vol d'entraînement, la défense d'un territoire en cours d'invasion, la défense d'un territoire déjà entièrement occupé par l'ennemi ou l'assistance aux forces alliées bloquées sur un front. En vol stationnaire, il suffit au pilote de faire un tour d'horizon tout en braquant son radar pour repérer l'ennemi. Une fois le contact, visuel ou radar, établi, l'Apache indique quelle est la cible (char, station-radar...) et la distance qui la sépare de lui.

Le canon automatique de 30 mm transforme l'hélicoptère en un redoutable « chasseur de chars ». Les roquettes, placées sous deux pods de chaque côté de l'appareil, donnent une puissance de feu plus importante mais exigent de tenir la cible dans le collimateur durant quelques secondes. Le pilote n'en possède que 48. Il détient également 8 missiles hellfire à longue portée, guidés par laser qui permettent de « verrouiller » une cible puis de ne plus se soucier du missile qui se dirige dessus automatiquement (type Fire-And-Forget). Le pilotage de l'hélicoptère n'est guère difficile mais n'en demande pas moins un entraînement avant les premières missions de combat. Pour se déplacer, il suffit de pousser le joystick vers l'avant (ou l'arrière) ce qui doit faire piquer du nez à l'appareil. Suivant l'angle et donc la poussée, il se

déplace plus ou moins rapidement. Au bout de quelques secondes, l'autostabilisateur redresse automatiquement le nez de l'appareil. *Tomahawk* représente le paysage 3D sous forme de fil de fer. Cette technique permet des animations rapides et détaillées. C'est un simulateur d'hélicoptère agréable à piloter, techniquement et graphiquement réussi. On peut regretter que les missions soient un peu trop semblables et le paysage un peu monotone.

## Conclusion

Contre toute attente, *Flight Simulator II* perd sa suprématie en vol. Les réactions de l'avion sont lentes et difficiles à maîtriser et, si les graphismes sont bons, l'animation manque de fluidité. Beaucoup plus maniable, rapide et contrôlable, *Jet* permet en revanche d'apprécier pleinement toute la richesse des « Scenery Disks », principal atout de ces deux logiciels. *Chuck Yeager's* bénéficie d'une maniabilité exceptionnelle et d'une fluidité d'animation exemplaire compte tenu de la machine, qualités qui conviennent parfaitement à sa vocation. En vol, *Dive Bomber* n'est pas à la hauteur des phases précédentes : absence de graphisme en trois dimensions (le cuirassé à détruire se présente toujours de profil !) et de véritable pilotage, conception très proche des jeux d'arcade... *F-18 Interceptor*



donne en revanche toute sa mesure en vol, où la beauté des graphismes, la fluidité de l'animation et les réactions de l'appareil font merveille.

Dans l'escadron des simulateurs de ce dossier, c'est celui qui offre le plus grand plaisir de pilotage et donne les plus fortes impressions. Parmi les hélicoptères, *Guns-hip* fait là encore preuve de sa supériorité.

## L'atterrissage

On s'en doute, ce sont encore les avions de **Flight Simulator II** qui sont les plus difficiles à poser sans encombre sur une piste. L'enchaînement des manœuvres doit être scrupuleusement respecté. L'alignement de l'avion face à la piste et la recherche d'un angle et d'une vitesse d'approche appropriés constituent les plus grandes difficultés de l'atterrissage, la moindre erreur étant sanctionnée par un crash. **Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator** privilégie avant tout le vol, et les phases acrobatiques du jeu n'incluent que rarement le décollage et l'atterrissage. En mode « Flight instruction », il est heureusement possible d'approcher la piste. L'atterrissage n'est en fait pas très complexe. Pas de crash en

perspective, le réalisme du jeu est très certainement ailleurs !

Avec **Jet** également, l'atterrissage est très simple, que ce soit sur une piste au sol ou sur le porte-avions. Il suffit de s'aligner, de réduire la poussée à 30 % et de sortir le train d'atterrissage. La descente doit être progressive mais des variations importantes sont tolérées. Même le pilote débutant y parviendra rapidement. **Missions en Rafale** ne pose guère de problèmes lors de cette phase délicate. Il suffit de descendre régulièrement, de sortir le train et de couper les moteurs en vue de la piste, de réduire l'altitude de manière douce et de freiner pour arrêter l'avion avant la fin de la piste. Là encore, en cas de problème, le briefting vous fournit une explication claire de vos erreurs.

Avec **F-18 Interceptor** aussi, l'atterrissage est un jeu d'enfant. Il suffit de réduire sa vitesse à environ 170 nœuds, de descendre à 2 000 pieds (à une distance de cinq kilomètres), d'affiner sa position par rapport à la piste et de stabiliser l'avion. Il faut ensuite sortir le train, ce qui réduit encore la vitesse. Le Hornet se cabre légèrement, les roues crissent au contact du sol. L'avion ralentit fortement sous l'effet des rétro-réacteurs puis s'arrête définitivement grâce à l'action des freins. Très réaliste. Toutes

les missions d'**Acrojet** comportent un atterrissage. Cette délicate phase du vol est détaillée dans la notice. Son réalisme (action des volets, approche de la piste...) est mis en valeur par la vision « extérieure » que l'on a de l'avion. Passionnant, ludique et très pédagogique.

Dans **Dive Bomber**, l'appontage nécessite l'exécution de quelques petites manœuvres : prendre le bon cap, sortir les trains d'atterrissage et l'accroche-câble à l'arrière de l'avion (le système de freinage le plus couramment utilisé sur les porte-avions d' alors). L'appontage ne pose pas de problèmes particuliers (il suffit d'avoir le bon cap, l'altitude correcte et une bonne vitesse d'approche). Au niveau graphique, l'approche du porte-avions donne un résultat satisfaisant ; on peut seulement regretter le manque de finition de la phase d'appontage (pas de bruitage particulier ni d'explosion en cas d'échec, seulement un message laconique). Les parties les plus réalistes de ce programme sont donc les phases de décollage et d'appontage. Le vol à proprement parler et les phases d'attaque n'ont pour l'essentiel qu'un intérêt ludique.

**Spittfire 40** est fidèle, lors de l'atterrissage, au réalisme qui inspire l'ensemble de la simulation. C'est sans conteste la partie de la mission la plus difficile à mener à bien. ▶

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# 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.



Photos Atari ST

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

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

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

**CARRAZ**  
 EDITIONS

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél 78 94 021



Comme dans la réalité, il faut abaisser les volets, sortir le train et réduire sa vitesse tout en évitant les décrochages. La difficulté de l'atterrissage dans **Falcon** dépend du grade du pilote. Un premier lieutenant peut se permettre d'atterrir sur l'aile sans se « crasher ». Le grade de colonel exige en revanche beaucoup plus de rigueur dans l'approche. Une des pistes de **Falcon** permet un atterrissage aux instruments (ILS, c'est-à-dire Instrument Landing System). Et si d'aventure, vous êtes touchés avant de vous poser, il ne vous reste plus qu'un recours : le siège éjectable.

Dans **Project Stealth Fighter**, l'ennemi vous laisse rarement le loisir de vous poser en douceur. L'atterrissage sur le porte-avions exige expérience et précision, la piste étant très courte. Dans tous les cas, cela reste avec ce logiciel une opération délicate. Trois techniques d'atterrissage différentes sont proposées dans la notice de **Strike Force Harrier**. Mais dans tous les cas, le plus délicat consiste à évaluer le milieu de la piste pour un atterrissage vertical. On retrouve ici les mêmes manœuvres que celles du vol en hélico, à savoir stabilisation rigoureuse de l'appareil et baisse des gaz très progressive. Ce soft profite donc d'un excellent contexte graphique et sonore mais il semble plus pauvre

en stratégie (les combats se suivent et se ressemblent). Très ludique en tout cas.

Avec **Gunship**, la difficulté de l'atterrissage dépend du niveau de jeu. Le programme permet en effet d'éviter tout risque de crash par un simple choix sur le menu de départ. Dans le cas contraire, le plus intéressant bien sûr, l'atterrissage reste bien moins délicat que celui d'un avion. De la souplesse dans l'aplanissement des pales du rotor et une bonne stabilisation de l'appareil suffisent à compléter la mission. De retour près de la base, le réalisme de **Super Huey II** ne pose aucun problème d'atterrissage. Les commandes sont très précises et le fait qu'il soit possible de jouer tout à la fois sur la puissance et les pales permet de poser l'appareil dans les pires conditions météo. Là encore, seule la pauvreté du décor porte préjudice à l'ambiance de la partie.

L'atterrissage est, en revanche, plus délicat avec **3D Helicopter Simulator**. Pour réussir cette dernière phase de jeu, vous immobilisez l'appareil et réglez le pas des rotors de façon à mettre en place une vitesse de descente aussi lente que possible. Pour peu que le vent souffle ou que le pilote perde son sang-froid, c'est le crash ! Dans **Tomahawk**, les atterrissages sont nécessaires pour assurer les ravitaille-

ments en carburant et en munitions. Les manœuvres à effectuer sont sensiblement les mêmes qu'au décollage, mais il vaut mieux consulter la carte avant de vous poser : si vous atterrissez par mégarde en terrain ennemi, vous serez capturé !

## Conclusion

L'atterrissage est la phase la plus délicate, aussi bien pour les pilotes que pour les simulateurs qui manifestent souvent quelques faiblesses en cette occasion (incohérence de l'animation, manque de points de repère au sol, etc.) *Flight Simulator II* ne tolère aucune erreur et vous offre, avec ses « Scenery Disks », un choix abondant d'aéroports correspondant à la réalité. Avec *Jet*, l'atterrissage sur les mêmes pistes devient presque superflu tant il est aisé. En phase d'apprentissage, *Chuck Yeager's* apporte une aide appréciable en décrivant pas à pas l'enchaînement des opérations d'approche. Moins réalistes que ce dernier, les autres programmes respectent cependant les procédures usuelles. Seul *F-15 Strike Eagle* ignore cette phase.

Dossier réalisé par Dany Bollauck, Eric Cabéria, Jean-Philippe Delalandre, Jacques Harbann, Olivier Hautefeuille, François Hermelin.

## Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	COMPATIBILITÉ	GENRE	T. DE BORD COMMANDES	RÉACTIONS DE L'APPAREIL	PAYSAGE DÉCOR	VARIÉTÉ MISSIONS	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
ACROJET	Microprose	Amstrad CPC, C 64	K7	Apple II, PC, Atari XL/XE	Acrobaties	***	****	**	**	15	B	41
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR	Electronic Arts	PC	Disk	C 64	Acrobaties	*****	*****	****	****	18	C	46, 52
DIVE BOMBER	US Gold	Atari ST	Disk	—	Combat	*****	****	**	**	12	C	57 (R. Soft)
FALCON	Spectrum Holobyte	PC	Disk	Macintosh	Combat	****	***	**	****	12	B	56
F-15 STRIKE EAGLE	Microprose	Atari ST	Disk	CPC, PC, Atari XL	Combat	**	***	**	***	10	B	49, 40
F-16 INTERCEPTOR	Electronic Arts	Amiga	Disk	—	Combat	***	*****	*****	*****	17	C	57 (Hit)
FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	Amiga	Disk	PC, ST, C 64	Vol	*****	***	*****	*****	18	C	43, 40
JET	Sublogic	Amiga	Disk	PC, ST	Vol Combat	***	*****	*****	*****	18	C	54, 40
MISSIONS EN RAFALE	Fil	Atari ST	Disk	Thomson	Combat	****	***	**	***	12	B	50, 40
PROJECT STEALTH FIGHTER	Microprose	C 64	Disk	Prévu sur PC et CPC	Combat	****	****	***	*****	15	B	52
SPITFIRE 40	Mirrorsoft	Atari ST	Disk	C 64, Amstrad CPC	Combat	*****	*****	****	***	14	C	55, 40
STRIKE FORCE HARRIER	Mirrorsoft	Amiga	Disk	C 64	Combat	****	****	*****	***	15	C	55
GUNSHIP	Microprose	Atari ST	Disk	PC, Spectrum, C 64, CPC à venir	Combat	****	****	****	*****	18	D	54, 51, 50, 42
SUPER HUEY II	US Gold	C 64	Disk	—	Combat	**	***	**	****	14	B	42
3D HELICOPTER SIMULATOR	Sierra on Line	PC	Disk	—	Combat	**	***	***	****	14	D	—
TOMAHAWK	Datasoft	Apple II GS	Disk	Spectrum PCW	Combat	***	****	***	****	16	D	40, 47

AVIONS

HELICOPTÈRES







# CREATION



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# Handy dis-moi oui!

Handy Scanner ressemble à une grosse souris. Elle se déplace sur un document et le reproduit en niveaux de gris sur le moniteur. Premier choc : cette opération magique se déroule en temps réel, c'est-à-dire que l'image du document s'affiche à l'instant même où la souris-scanner se promène sur l'original. Ce simple appareil d'aspect anodin n'est, somme toute, qu'un outil à numériser des images. Mais avec un peu d'astuce et d'application, il ouvre des possibilités jusqu'ici réservées aux possesseurs de scanners coûteux. Deuxième choc : les résultats obtenus sont de bonne qualité. Or, au prix de 3 500 F, il est le seul scanner disponible même s'il ne prétend pas être le nec plus ultra. En soi, le Handy Scanner n'est pas une nouveauté puisqu'il fonctionne depuis plus d'un an avec les compatibles PC par l'intermédiaire d'une carte. Que les possesseurs d'Atari ST et d'Amiga sachent que les versions pour ces

machines sont désormais disponibles en France. En fait, quand on parle de scanner, il faut distinguer trois éléments : le système de digitalisation, ici c'est la souris ; le boîtier d'interface reliant le système à l'unité centrale de l'ordinateur ; enfin, le logiciel de pilotage adapté spécifiquement. Compte tenu des différents types de sorties sur les machines, il est impératif de fabriquer une interface adaptée à chaque machine. Il en va de même pour ce qui concerne le logiciel. Le seul élément invariant reste la partie scanner.

## VERSION ATARI ST

Disons-le tout net : la version ST est globalement une réussite, entachée de quelques problèmes d'installation sur le disque dur. En effet, le soft refuse de fonctionner dès lors que l'on allume le disque dur. Le problème provient d'un conflit entre le programme Painter et Gdos.

Le remède consiste donc à supprimer (ou renommer) le dossier Auto du disque. Ça marche sans problème sur un 520 ST ou un 1040 ST munis de simples lecteurs de disquettes. Hormis ce désagrément, les images numérisées tirent avantage du mode graphique haute résolution 640 x 400, ce qui implique l'usage du moniteur monochrome adéquat. Mais, avant d'explorer les capacités de Handy, arrêtons-nous un moment sur le principe de digitalisation. Il est tout à fait possible de numériser une image à la main sans recourir aux ordinateurs. Par exemple, si vous avez la jambe dans le plâtre et que les mots croisés vous lassent, prenez une feuille, une règle, un stylo et une photo quelconque. Tracez sur la photo, puis sur la feuille vierge, un quadrillage aussi serré que possible. Le but de la manœuvre est de décomposer le document en une mosaïque dont chaque pièce



Une souris magique ?  
 Un rasoir digital ? Non,  
 un numériseur d'image.  
 Il est petit, tient dans  
 la main et digitalise  
 toutes les surfaces.  
 Handy préfère les  
 petites aux grandes  
 photos et s'accommode  
 fort bien de la couleur.  
 Vous avez un PC, un  
 Amiga, un ST ? Voici  
 le scanner le moins cher  
 de la galaxie. Epatez  
 votre entourage et  
 passez pour un grand  
 maître du graphisme.  
 Car vos images auront  
 un cachet réaliste si  
 vous les retravaillez  
 avec un soft de dessin.  
 Jetez vos feuilles de  
 calque et vivez la  
 numérisation. Nous  
 avons testé Handy sur  
 les trois machines et les  
 résultats ont été à  
 la hauteur de nos  
 espérances, qui sont  
 immenses !

correspond à une petite portion d'image. C'est ici que les choses se compliquent puisqu'il faut évaluer le niveau de gris des pavés de la mosaïque. Pour cela, on décrète arbitrairement que si le pavé est sombre, on considérera qu'il est noir. S'il est plutôt clair, il deviendra blanc. Ainsi, en pointant toutes les pièces à la suite, on reporte sur la feuille de dessin quadrillée des valeurs blanches ou noires. Le cas limite est celui du pavé gris moyen. Doit-on le traduire par du blanc ou par du noir ? Le mieux est d'alterner les deux valeurs. Au final, on obtient une magnifique « digit » monochrome à la force du poignet. Bref, c'est beau mais fastidieux. Arrive Handy Scanner, honorable périphérique libérant l'homme des basses besognes manuelles. Il se charge de quadriller et d'évaluer. Le branchement de l'appareil ne présente aucune difficulté. La souris scanner se connecte à l'interface, laquelle s'insère dans le

port cartouche du ST (ou de l'Amiga).

La disquette fournie avec l'appareil contient quatre programmes dont le plus important s'appelle *Painter*. Il permet de définir des paramètres de digitalisation, de piloter le scanner et de retravailler graphiquement l'image obtenue.

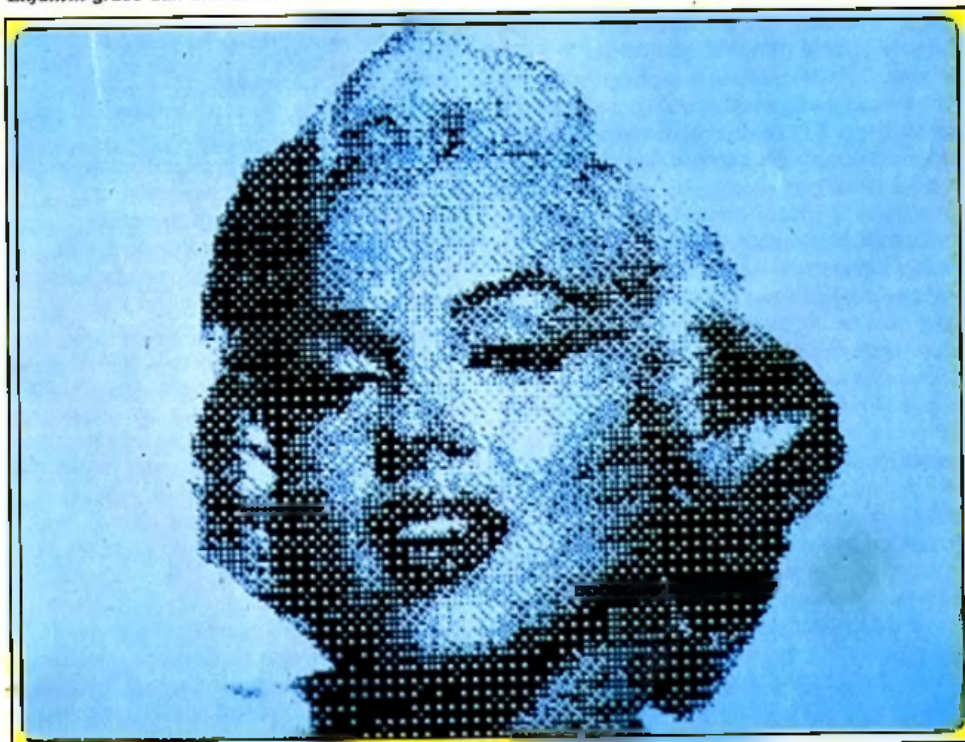
Les programmes *FromDegas* et *ToDegas* assurent la conversion des formats d'images au format .PI3 de *Degas Elite*, le logiciel de dessin pour ST qu'il devient inutile de présenter. Le fait de pouvoir utiliser *Degas Elite* est une vraie aubaine. En effet, le module graphique de *Painter* laisse à désirer et, pour lignoler les détails, il est conseillé de travailler sous *Degas*. Le dernier programme, *Démo*, digitalise en mode continu. On balade le scanner et le résultat est directement visible sur le moniteur. *Démo* est utile pour effectuer les réglages de contraste et le choix des trames. Car le scanner est pourvu d'une molette placée sur le côté de la souris. Elle sert de variateur d'intensité et la bonne position assure un bon contraste de l'image qui dépend du type de document à numériser. Selon qu'il s'agit d'une photo couleur ou monochrome, que l'image est foncée ou

claire ou encore qu'elle comporte beaucoup de détails, il faut modifier le réglage. En la matière, il n'y a pas de recette, le tâtonnement pilométrique est roi. A côté de la molette figure un taquet de sélection à quatre positions. Attention, il n'est présent que sur le Handy Scanner 3. Il existe deux modèles, numérotés 2 et 3, respectivement aux prix de 3 000 F et 3 500 F. Autre distinction : une plaque transparente sur la face supérieure de Handy 3 permet de voir à travers la souris la partie du document « scanné ». C'est pratique pour ajuster à peu près le tir. Il n'empêche que la méthode de digitalisation au moyen d'une souris n'excelle pas dans la précision. Le côté positif tient à la grande liberté de manœuvre puisqu'il est envisageable de scanner les murs, le plafond, sa chemise, etc., chose rigoureusement impossible avec un scanner à plat.

Le rayon d'action est proportionnel à la longueur du câble reliant la souris à l'interface. Des effets cocasses s'obtiennent en déplaçant la souris dans tous les sens : personne n'est obligé de scanner droit. Pour revenir au sélecteur, chacune des positions détermine des trames de gris. En choisissant la position 4, le scan (la numérisation) s'effectue uniquement en points noirs et blancs. L'image générée ne comporte que deux tons, certes, mais la définition est maximum. Par exemple, il faut choisir cette position pour numériser des dessins au trait, style BD. En revanche, les photos passent mal parce qu'elles comportent des nuances de couleurs, des dégradés et des ombres. Dans ce cas, il est préférable de perdre en définition afin de gagner en niveaux de gris. Un point de l'image d'origine est représenté par un nombre croissant de pixels sur l'écran en fonction des modes choisis. Faisons de la place sur le bureau et posons dessus une belle photo d'une moto 750 cc. La main droite est posée sur Handy.



Le programme *Painter* pilote le scanner. Enfantin grâce aux menus déroulants.



Chère Marilyn, te voilà complètement tramée. Et nous avons osé te transférer sous *Degas* !





Seriez-vous capable de dessiner Marilyn à main levée en une paire de secondes? Moi non, Handy oui.

Premier constat : la taille de la photo doit s'adapter à la taille de la souris qui ne dépasse pas 64 millimètres. Les posters sont proscrits. En gros, la dimension du scan est légèrement supérieure à celle d'un paquet de cigarettes.

Le scan commence une fois que la souris est correctement positionnée sur le document. Une pression sur le bouton de marche allume une L.E.D. rouge. On fait alors glisser lentement la souris le long de la photo en observant l'écran. Le scan s'arrête lorsque tout l'écran est balayé ou, plus exactement, lorsque la 400<sup>e</sup> ligne est atteinte.

La mémoire de l'ordinateur contient à présent une copie de l'original. On la sauve sur disquette comme n'importe quel fichier.

Le format .PIC est spécifique au programme Painter mais il est possible de le convertir au format Degas à l'aide du programme ToDegas. La conversion est assez longue (environ une minute) et, en plus, il faut indiquer au programme le chemin complet jusqu'au fichier. Il aurait été plus pratique d'utiliser les fenêtres Gem. Gageons que la prochaine version corrigera cette faiblesse.

Pour ceux qui ne possèdent pas Degas Elite, la seule façon de retoucher l'image digitalisée est d'utiliser les fonctions graphiques de Painter. Elles sont nombreuses mais pas toutes performantes.

En activant la loupe, la portion de l'écran est bien agrandie mais le grossissement est fixe et, surtout, on ne sait pas sur quelle partie de l'image est posée la loupe. Le menu d'icônes de sélection se situe sur la partie gauche de l'écran. Il permet de choisir des fonctions de dessin tels que cercles, rectangles vides ou pleins, lignes, polygones, aérographe, etc.

La fonction arc, pas souvent présente dans les softs de graphisme, mérite le détour. On place une ligne puis on fixe un point en dehors. Il sert à déformer la ligne pour créer une courbe



Le même modèle avec une trame différente. L'artiste se permet toutes les audaces.

parfaite. Il s'agit cependant d'une option théorique puisque des essais successifs se sont soldés par un échec. D'autres options sont a priori intéressantes mais leur mise en œuvre pose des problèmes. Notamment les inversions géométriques (horizontales, verticales) sur une portion de l'image. Il faut d'abord définir la partie à inverser puis choisir 'inverser'. Mais, si l'on souhaite inverser tout le dessin, il est nécessaire de passer en mode pleine page. Or, dans ce mode, un petit carré s'inscrit en haut à gauche et sert à revenir à la page de menu. Ce qui implique que l'on ne peut pas sélectionner réellement toute l'image à cause de ce maudit carré. Painter n'est pas un programme complètement achevé : de temps en temps, la souris disparaît et le Reset s'impose. Si l'on se contente de digitaliser puis de sauvegarder les images, Handy Scanner donne entière satisfaction. Dernière doléance : espérons qu'une prochaine version inclura la possibilité de travailler en moyenne résolution (640 x 200 points) voire en basse (320 x 200). Car ceux qui ne disposent que d'un moniteur couleur sont pénalisés : c'est fâââcheux.

Ivan Roux

## VERSION AMIGA

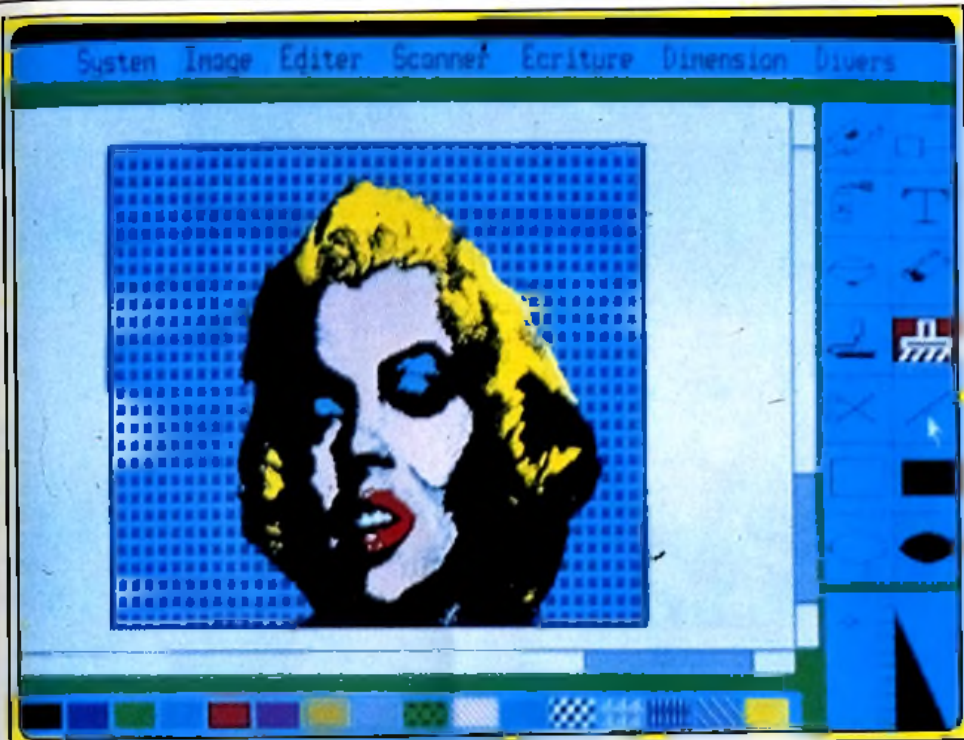
Premier point important concernant l'Amiga : le pauvre ne dispose — pour le moment, nous a-t-on dit chez Cameron — que du Handy Scanner type II. Celui-ci transforme les images en un grand nombre de points noirs ou blancs, un peu comme un dessin à l'encre. Le type III se base sur une échelle de 16 tons de gris allant du blanc au noir. Il attribue ensuite à chaque point de l'image l'un des tons de gris. Cela donne une image plus lissée, plus consistante, en un mot plus réaliste. Amiga, pour une fois, doit se contenter de deux couleurs. Considérant sans doute que les utilisateurs d'Amiga étaient plus portés à la programmation que les autres, les concepteurs du logiciel d'accompagnement, Handy Painter, ne leur ont pas facilité la tâche. Avant de pouvoir faire quoi que ce soit, il leur faudra recopier leur disquette de Workbench, la renommer puis effectuer une série d'opérations de recopie avec la disquette originale de Handy Painter. Sans se tromper, le tout prend de une demi-heure à une heure. Après tout, ce n'est qu'un peu de temps perdu. Mais tout cela est diablement peu convivial!

Le logiciel donne le choix entre plusieurs définitions à l'écran, ce qui permet, selon les cas, d'avoir des reproductions entières ou partielles. Pour le mode de fonctionnement, Handy Painter est presque identique à sa version ST et souffre des mêmes défauts. Les images sont enregistrées sous format PIC ou IFF. Formats acceptés par la majorité des programmes graphiques pour Amiga. Il est donc préférable, quand on en a la possibilité, de les importer sous un tel logiciel pour les retravailler.

## VERSION PC

Sur PC, Handy Scanner est multi-usage. A l'origine, il n'était accompagné que d'un seul logiciel, dénommé Grafik. Assez limité, il ne faisait pas honneur à son nom. Il permettait bien de stocker, rappeler et imprimer les images qui provenaient du scanner, mais sa seule action sur les images elles-mêmes était la possibilité de les agrandir ou de les rétrécir. Ce premier logiciel a vite été supplanté par un programme plus élaboré qui permet, à l'affichage de l'image, de lui faire subir toutes les transformations et améliorations que permet un logiciel de dessin : redessin, gommage, rajout de trame, déplacement, etc. L'imagination débridée des commerciaux lui a donné le nom de Handy Painter. Il ressemble étrangement et fonctionne de la même manière que PC Paintbrush. Les images ainsi recréées peuvent être stockées. Leurs noms prennent une extension en .PCX (la même que PC Paint), ce qui garantit sa possible réutilisation dans un certain nombre d'autres logiciels (graphisme ou PAO, par exemple). Notez que Handy Painter diffère — dans le bon sens — des versions ST et Amiga. La loupe, par exemple, est beaucoup plus facile à manier. Il n'est cependant pas parfait : il est recommandé de sauvegarder souvent car on a constaté quelques plantages inexplicables. Dernier point important : bien que les images apparaissent toujours en noir et blanc, Handy Scanner fonctionne avec des moniteurs CGA, Hercules et EGA.





Fait avec Handy Scanner. Retouché avec Handy Painter. Inspiré par Andy Warhol.

## Handy Reader

Avec un nom de barre au chocolat, ce soft est une application astucieuse du scanner : transcrire n'importe quel texte et le récupérer en fichier de caractères.

Dernier logiciel en date, *Handy Reader* est, beaucoup plus original : il a pour fonction de transformer en caractères ASCII les caractères graphiques transmis à l'écran par le Handy Scanner. Ouais, j'en vois quelques-uns qui se grattent l'occiput d'un air effaré. J'explique : les lettres de l'alphabet représentent un son. Chacun sait qu'il en existe 26. En réalité, il y en a beaucoup plus si l'on compte les majuscules et les minuscules, les signes de ponctuation et les lettres spécifiques de certaines langues. En français, nous avons besoin du « ç » et des lettres accentuées. Malgré la diversité des langues et de leur orthographe, on s'est accordé pour attribuer un code informatique à chaque lettre de l'alphabet. Ce code, emprunté aux Américains, est le fameux code ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Cette codification n'est pas innocente. Elle est d'une importance primordiale pour le stockage des textes. Lorsque l'on tape un « A » sur le clavier, c'est un « A » qui s'inscrit à l'écran. Dans sa mémoire, l'ordinateur n'enregistre pas la forme de la lettre, mais uniquement son code, en l'occurrence le code ASCII : 65. C'est une procédure automatique qui fait que le code 65 se transforme en « A » à l'écran. Un texte ainsi sauvegardé prend moins de place et peut aisément être transféré d'un logiciel à un autre. Passons maintenant du signifié au signifiant ou, plus prosaïquement, du sens à la forme.

La lettre « A » se prononce toujours « A », mais elle peut prendre toutes sortes de formes, du gothique à l'italique. Cette versatilité de la forme des lettres n'est pas un problème pour passer du code ASCII à l'impression. Si l'imprimante dispose de plusieurs jeux de caractères, il suffit de lui indiquer le style choisi. L'opération inverse est plus délicate. L'image transmise à l'écran par le Handy Scanner est un dessin de lettre. Le logiciel qui va permettre de transformer ce dessin en code reconnaissable doit donc considérer chaque dessin de lettre, le comparer avec sa bibliothèque de lettres et, enfin, proposer la solution la plus probable. Or, comme on vient de le voir, il existe de nombreuses formes de lettres différentes. *Handy Reader* devrait donc posséder autant de bibliothèques que de types de lettres. Ce n'est pas le cas, vous vous en doutez bien. Il n'en possède que quatre, deux courantes (Times et Helvetica) et deux d'ordre général, pour les textes imprimés et les textes dactylographiés. Mais *Handy Reader* est capable de traduire n'importe quel texte en ASCII. Il est en effet capable d'apprendre. Il suffit de lui montrer une série de lettres et il pourra toujours les reconnaître par la suite, pour autant que vous ayez sauvegardé cet apprentissage dans une nouvelle bibliothèque de lettres. Dans la pratique, c'est loin d'être parfait. Le fonctionnement « manuel » du Handy Scanner provoque des déviations, des

distorsions ou des tassements de lignes qui laissent perplexe le logiciel. Suivre une règle n'est pas toujours très praticable. Dans le meilleur des cas, il subsiste toujours quelques erreurs ici ou là, un c pris pour un o ou un l pris pour un I. Le taux de reconnaissance n'est jamais de 100 %. Si l'apprentissage a bien été fait, le taux tourne entre 95 et 98 %, c'est-à-dire qu'il y a une erreur pour chaque paquet de 20 à 50 lettres. Un éditeur de texte incorporé à *Handy Reader* permet de les corriger avant de sauvegarder en ASCII. La taille des caractères joue aussi un rôle important. *Handy Reader* reconnaît sans peine les grosses lettres, mais éprouve quelques difficultés avec les petites. Les caractères de Tilt (corps 9) sont acceptés sans trop de problèmes, mais ceux du journal *Le Monde*, par exemple, plus petits et plus écrasés, provoquent des confusions et des erreurs multiples.

Le texte ainsi sauvegardé souffre d'un dernier handicap : chaque saut de ligne est considéré comme un saut de paragraphe. Le texte conserve donc la même forme, tirets de césure compris. Il faut éliminer tous les sauts de paragraphe pour les remplacer par des blancs si l'on veut le retravailler avec un traitement de texte ou une PAO.



*Handy Reader* en action. Il lit le texte graphique et le transforme en caractères.

Malgré ces quelques faiblesses, *Handy Reader* est une bonne affaire, surtout quand on considère son prix.

Le moindre logiciel de reconnaissance de caractères coûte un minimum de 30 000 F (hors taxe !).

Comme il faut y ajouter le prix d'un scanner (au moins 12 000 F), on se rend compte qu'à 3 000 F, *Handy Scanner* et *Handy Reader* sont vraiment sans concurrence.

Jean-Loup Renault.

### LES PRIX

Il existe deux types de *Handy Scanner*, le type II et le type III. Le type II ne fait que du noir et blanc. Le type III digitalise en 16 tons de gris. Ils sont toujours accompagnés du logiciel *Handy Painter* et les possesseurs de PC se voient offrir *Handy Reader* en sus. Le tout pour 3 000 F avec le type II et 3 500 F avec le type III. L'Amiga ne peut utiliser pour l'instant qu'un type II. Ceux qui posséderaient déjà un *Handy Scanner* et qui voudraient acquérir *Handy Painter* ou *Handy Reader*, peuvent s'offrir les deux en un seul paquet pour 1 000 F.

J.-L. R.





Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

## Bard's tale II ★

**AMIGA**

Une autre formidable épopée attend les valeureux aventuriers de Skara Brae. Le danger est plus grand, Lagoth ne vous laissera aucun répit. Ses sbires n'ont qu'une consigne : mettre un terme à vos agissements par tous les moyens !

**Electronic Arts. Conception : Micheal Cranford ; scénario : Micheal Cranford, Brian Fargo.**

Pas de repos pour les braves. Après avoir vaincu Mangar dans *Bard's Tale I* (voir Tilt n° 54 page 97), un mage nommé Saradon vient vous demander de l'aide. Eh oui, le Mal frappe toujours au moment le plus inattendu ! Le danger ne menace plus seulement la quiétude d'une ville mais celle de tout le royaume ! Aux dires de Saradon, Mangar n'est qu'un enfant de chœur à côté de cette terrible menace. Tout commence avec la création de la « Destiny Wand » (Sceptre du Destin) par Turin, le puissant Archmage de Krontor. Ce dernier est à l'origine des 700 ans de paix du royaume.

Hélas, il y a peu de temps de cela, des mercenaires de Lestradae, le royaume voisin, ont volé le talisman pour le compte d'un vil Archmage : Lagoth Zanta. Toujours selon les renseignements que pos-

sède Saradon, la Destiny Wand a été brisée en sept morceaux par Lagoth. Les fragments ont été cachés dans sept labyrinthes. Vous avez pour mission de constituer une équipe d'aventuriers afin de récupérer les fragments, de reforgez le sceptre et de vaincre Lagoth.

La création des personnages est identique à celle de *Bard's Tale I* (BTI). Vous sélectionnez une race (humain, elf, gnome, etc.) et le programme quantifie les attributs de votre futur personnage. Soyez très patient et ne prenez que les personnages aux attributs très élevés. Ceux qu'il faut surveiller : la force, l'intelligence et la dextérité. Onze professions sont disponibles, mais neuf seulement sont accessibles aux joueurs débutants. Certaines professions ne sont praticables que par des hommes de magie



**Le Dust Dragon, un monstre au souffle mortel.**

ayant de l'expérience. Par exemple, on devient Mage à condition d'être un Sorcier de niveau 5. Mais pour devenir Sorcier, il faut atteindre le cinquième niveau de Magicien ou d'Illusionniste !

Tout ceci aurait l'air très compliqué sans l'excellente documentation. La nouveauté par rapport à BTI est l'Archmage qui devient une profession à part entière avec ses propres sorts magiques. Côté puissance magique, on retrouve la grande majorité des sorts de BTI, de nouveaux sorts très puissants viennent compléter la panoplie des magiciens. Les professions non magiques comme le Paladin, le Barde, le Moine, etc., sont disponibles aussi. Les vétérans de *Bard's Tale I* peuvent transférer définitivement leurs personnages favoris et même changer leurs





Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Your foes seem endless, their tales unknown. You face 1 Wight (20'), and 1 Dust dragon (30').

Will your stalwart band choose to Fight, Advance or Run?

CHARACTER	AC	HIT	PTS	SPL	PTS	CL
1 Salamander	L1	93	76	0	0	Mn
2 Salamander	L1	POIS	77	0	0	Mn
3 BARD	-6	195	149	0	0	Ba
4 GANDALF	-5	265	257	386	386	Ar
5 CONJURER	-5	279	233	320	274	Ar
6 ARCH	-5	283	252	318	294	Ar
7 MAGE	-5	267	238	306	286	Ar

Le terrible wight, plus monstrueux que celui de Bard's Tale I. L'animation est si criante de vérité qu'on en a la chair de poule!

noms. Cette dernière option laisse le champ libre à maintes manipulations! Par exemple, à partir de deux Archemages de BTI, on peut se fabriquer une armée d'Archemages en les renommant.

De la même façon, le petit luté qui a confié tout son or à un personnage de BTI, se retrouve à la tête d'une fortune colossale en utilisant le même stratagème. Finies les fins de mois difficiles dans *Bard's Tale II*! La constitution d'un groupe de sept (maximum) aventuriers est une phase cruciale. Prenez au moins quatre Magiciens, des Archemages de préférence, et un Barde. L'innovation majeure vient de l'invocation des monstres qui peuvent se joindre au groupe. Le programme en accepte jusqu'à six. Autrement dit, un groupe peut comporter un seul Archemage de votre création et les six monstres qu'il aura invoqué! Les monstres du groupe peuvent transporter des objets, être ressuscités, soignés et même sauvegardés. Ceux qui sont sauvegardés peuvent même être renommés, et donc multipliés! Bien entendu, certains monstres rencontrés ici et là vous proposent de vous joindre au groupe. Attention, certains types sont indispensables pour survivre aux donjons spéciaux.

La partie s'annonce rude et longue... si longue que le programme autorise la sauvegarde n'importe où, sauf dans les donjons. Vaste et complexe, le jeu a été conçu pour ne laisser aucune chance aux aventuriers ayant un niveau inférieur à 12. Aussi les débutants doivent-ils sécuriser le donjon de Tangra-



# S.O.S. HITS



L'Archmage, le plus puissant des magiciens.

mayne, considéré comme facile. Tangramayne n'est qu'une des six villes qui constituent le monde de *Bard's Tale II*. A l'intérieur de chaque ville, on retrouve un Review Board (utile pour les passages de niveaux), une armurerie, des Temples (pour les blessés et les morts), Roscoe (le pourvoyeur d'énergie magique) et des Tavernes (pour les renseignements et la glotte du Barde!). En revanche, la banque et les casinos sont des nouveautés (toujours par rapport à *BTI*). La banque est pratique car elle possède des comptoirs à travers tout le royaume. Les casinos sont moins recommandables et... hasardeux, c'est le moins qu'on puisse dire! Sachez que vingt-cinq niveaux de donjons sont à

désigne, ce n'est que de cette façon que vous saurez vous diriger dans cet immense territoire. Les combats sont identiques à ceux de *BTI*, avec un nouveau paramètre: la distance. Celle du contact direct est de 10 pieds (environ 3 mètres), les monstres à cette distance peuvent atteindre les quatre premiers aventuriers. Ils sont plus puissants et plus variés que ceux de *BTI*. Certains d'entre eux sont capables de tuer d'un seul souffle tous vos personnages de niveau 13! Il y a de quoi vous occuper pendant quelques mois! Pour conclure, disons que *Bard's Tale II* garde les avantages de *BTI* avec, en plus, des innovations et des aménagements qui donnent au jeu la dimension d'un jeu de rôle de qualité exceptionnelle. Les graphismes, irréprochables comme à l'accoutumée, ont été retravaillés et seule l'image du moine est identique à celle de *BTI*. L'animation des personnages est impressionnante. Le zombie et ses lambeaux de chair pourrie qui tombent est répugnant à souhait! Peu de sons, à part les chants du Barde, ceux des temples et des guildes d'aventuriers. C'est un domaine qui brille encore trop par son absence... (Disquette) Dany Boolauck

Type \_\_\_\_\_ aventure  
Intérêt \_\_\_\_\_ 18  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## Version C 64

Déjà testée (voir *Tilt* n° 53, page 89), cette version pêche par sa lenteur mais reste cependant jouable. Graphismes, bruitages et animation sont très satisfaisants pour un huit bits. Mais quand on voit les programmes d'excellente qualité, sur le plan technique, réalisés sur un C 64, on pouvait s'attendre à mieux pour *Bard's Tale*. Un must malgré tout. D.B.

## Version Apple II

*Bard's Tale II*, version Apple, est la toute première apparition de ce jeu de rôle. Cette version est une réussite sur le plan graphique pour cette machine. On y trouve une bonne fluidité de l'animation et des



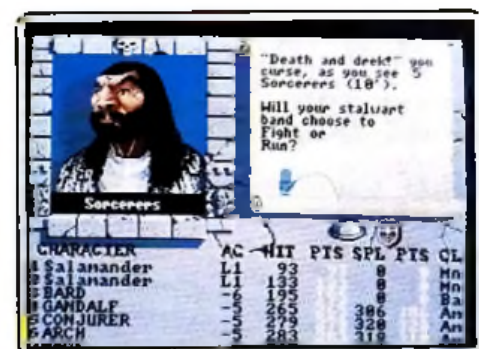
Certains monstres peuvent vous aider!

laine fainéantise des concepteurs qui après avoir fait un coup de maître se contentent de ressortir leur logiciel à intervalles réguliers en y adjoignant un numéro d'ordre (sensé évoquer la nouveauté). En réalité, seul le scénario a réellement été remanié. *Bard's Tale II* n'apporte aucune nouveauté particulière par rapport au précédent chapitre, alors que le marché du logiciel, lui, évolue avec des produits prodigieux tels que *Dungeon Master*. Les volets succédant à un programme à succès doivent être novateurs autant du point de vue du scénario que de la réalisation technique. C'est le seul moyen de garder tout son attrait à un produit, sur un marché où l'obsolescence est rapide. Eric Cabéria.



Le Lizard Man hante les villes.

visiter pour gagner. Chaque donjon possède un « Snare Death » où le jeu se déroule en temps réel, vous avez un temps limité pour sécuriser ce donjon sinon c'est l'éradication pure et simple. Les puzzles et pièges ne diffèrent pas de ceux de *BTI*: bouches magiques, zones anti-magiques, télétransporteurs, zones noires, rien ne manque. Par où commencer? Si vous n'avez pas bien lu la documentation, vous avez une chance de vous rattraper en allant souder un tavernier. Son premier conseil est important: « allez visiter le Sage ». Ce dernier donne de précieuses informations en échange de pièces d'or. Allez le revoir après avoir visité le donjon qu'il vous

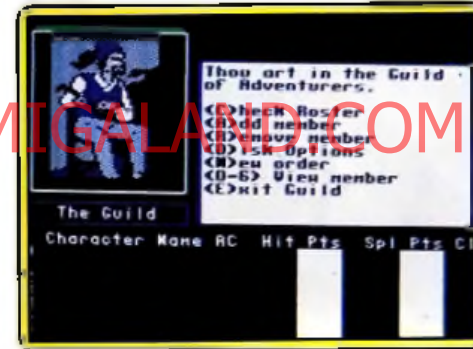


Des graphismes d'une qualité exceptionnelle.

couleurs de bonne qualité. C'est la plus vieille version certes, mais elle possède toutes les possibilités de jeu des autres. Seul le son reste un problème épineux pour cette machine. D.B.

## Points de vue

Ce logiciel est incontestablement bien réalisé. Ses graphismes ont fait l'objet de soins particuliers. L'environnement sonore reste lui aussi de bonne qualité. Cependant on ne peut qu'être étonné de la ressemblance et donc de l'absence d'innovation par rapport au premier volet! Il ne s'agit pas de mettre en cause la qualité du programme, mais une cer-

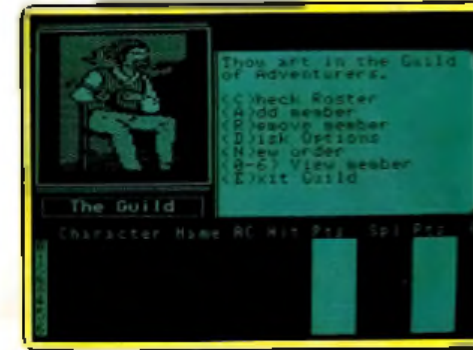


Lent mais très jouable (C 64).

Les concepteurs de ce soft ont réussi un coup de maître: développer la complexité de l'aventure sans perdre de vue sa maniabilité et son aspect ludique. Cette quête est bien plus étoffée que sa consœur, tant au niveau du scénario que du terrain de manœuvre. On y retrouve le passionnant mode de déplacement de l'équipe (vision 3D du paysage). Ce soft ne possède à mon sens que quelques défauts: l'ensemble du jeu, hors des lieux importants, manque de bruitage et du même coup d'ambiance. Dommage également qu'il ne soit pas possible de visualiser les icônes « objets ». Un excellent programme par ailleurs! Olivier Hautefeuille.



Le plus dégoûtant de tous: le Zombie.



Son point faible: le son (Apple II).





Une séquence cruciale de ce superbe polar interactif. Suspense et mystère y forment un cocktail détonant ! Défendez-vous ! Ils veulent votre peau !

# Corruption ★

ATARI ST

Un voyage dans les quartiers huppés du monde boursier. Derek Rogers va découvrir le véritable visage de ce milieu au-dessus de tout soupçon ! Les pots-de-vin, le meurtre, la drogue, une machination qu'il faudra enrayer, se trouvent dans Corruption !

## Rainbird. Conception : Magnetic Scrolls

Sacré Derek Rogers ! Il a toujours eu un certain don pour se mettre dans des situations inconfortables... et le mot est faible. Tout commence par son accord pour un partenariat avec David Rogers dans une société de placements boursiers (broking firm). L'appât du gain et son goût du luxe sont sans doute à l'origine de cette décision précipitée. Dès son arrivée sur son nouveau lieu de travail, il constate, avec un certain malaise, le comportement bizarre de David et des employés de Rogers and Rogers à son égard. Tout d'abord, David et Bill, l'avocat de la compagnie, restent très évasifs sur les activités de la société. Drôle de façon de traiter un partenaire ! Pire, on lui interdit l'accès au téléphone ! Ne parlons pas de ses deux secrétaires, Theresa et Margaret, qui semblent avoir reçu des consignes précises à son sujet : elles le surveillent ! Petit à petit, Derek découvre les mécanismes d'une horrible machination destinée à lui faire porter le chapeau des méfaits perpétrés par David. Derek, le personnage que vous aidez, doit tenter d'enrayer cette conspiration et, dans un deuxième temps, de se venger. Le scénario est si bien ficelé qu'on saisit très rapidement l'esprit du jeu et la meilleure façon de l'aborder ainsi que le mode de « pensée » de l'analyste de syntaxe. Conséquence immédiate : l'atmosphère de mystère et de suspense, typique des bons polars, se dégage du jeu dès les premières minutes

et ne vous quitte plus ! La partie s'annonce ardue d'autant plus que la documentation n'apporte que peu d'indices. L'aventure commence à 9 h au bureau (l'heure est un élément important). Après quelques tentatives infructueuses, on remarque que les personnages agissent toujours de la même façon à certaines heures de la journée. Par ailleurs, le programme possède une commande (Follow) qui permet de filer un personnage. La déduction est évidente : filature de tous les personnages dans un premier temps et établissement d'un emploi du temps de chacun. Élémentaire, mon cher lecteur ! Ceci fait, l'exploration et la récolte d'objets et d'informations deviennent possibles. A noter que le programme évalue constamment la qualité des renseignements que vous possédez. Il fait la différence entre une lettre lue ou non lue (idem pour une conversation). Par exemple, Derek réussit à mettre la main sur un objet important : une cassette audio. Le programme n'en tient compte que si elle a été écoutée. Pour progresser efficacement, élaborer une stratégie basée sur un emploi du temps minuté des principaux personnages. Tenez compte du fait que chacune de vos actions ajoute une minute (temps du jeu) à l'horloge. Il vous faut trouver toutes les fausses preuves, fabriquées par David et Bill, avant midi (environ). Sinon, Derek est arrêté pour utilisation



Gerry, un petit truand qui peut vous être utile.



Le Monaco, un lieu qui mérite votre attention.



Miss Margaret, votre secrétaire (Amiga).

illicite de renseignements privilégiés (ex : achat d'actions, pour son compte, par un commissionnaire bénéficiant d'informations confidentielles). On retrouve avec plaisir le puissant analyseur de syntaxe de Magnetic Scrolls. Il accepte les commandes multiples et les abréviations. Ici, il faut trouver l'action-clé au lieu du traditionnel (et archaïque) mot-clé. Un bon point pour l'option (touche esc) qui rappelle la dernière commande. En outre, le programme réagit presque toujours d'une façon logique ou vraisemblable aux ordres du joueur. Le professionnalisme de Magnetic Scrolls ne s'arrête pas là. Les indices du jeu, par exemple, sont souvent « coulés » dans des descriptions. Tout cela procure au joueur un confort de jeu qui rend le « terrain » très propice à la création d'une ambiance. Dire que l'analyseur de syntaxe est parfait serait un mensonge éhonté ! J'y ai décelé un bug de taille ! A un moment du jeu, vous pénétrez dans une voiture. La mauvaise surprise survient quand il s'agit d'en sortir. Les commandes « get out of bmw », « leave car » n'ont rien donné. Je suis finalement sorti de ce mauvais pas et de la voiture en tapant « Enter car » !! Les graphismes, quant à eux, sont vraiment superbes, ils collent davantage à l'intrigue (normal, c'est un polar) que dans les précédentes aventures. Disons, pour conclure, que *Corruption* possède le scénario le plus passionnant et sans doute le meilleur.





**La version PC est très réussie. Elle se joue en mode Texte ou en mode graphique EGA**

leur de toute la collection Magnetic Scrolls. Un splendide logiciel. (Disquette) Dany Boolauck

Type \_\_\_\_\_ aventure  
Intérêt \_\_\_\_\_ 18  
Animation \_\_\_\_\_ -  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Langue \_\_\_\_\_ anglais  
Prix \_\_\_\_\_ C

## Version Amiga

C'est sans conteste la meilleure version. Les graphismes y sont plus fins et les couleurs moins criardes

que sur la version ST. En outre, le logiciel comporte une musique de présentation et une synthèse vocale. D.B.

Type \_\_\_\_\_ aventure  
Intérêt \_\_\_\_\_ 18  
Animation \_\_\_\_\_ -  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Langue \_\_\_\_\_ anglais  
Prix \_\_\_\_\_ C

## Version PC

Cette version peut être jouée soit en mode texte soit en mode graphique EGA. Ce dernier nécessite une installation sur deux disquettes. Pas d'environnement sonore comme sur la version ST. Les graphismes sont très réussis bien qu'ils n'atteignent pas la qualité des versions Amiga ou ST. Signalons également la lenteur d'affichage des images en mode graphique. D.B.

Type \_\_\_\_\_ aventure  
Intérêt \_\_\_\_\_ 18  
Animation \_\_\_\_\_ -  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ -  
Langue \_\_\_\_\_ anglais  
Prix \_\_\_\_\_ C

de jeu original soutient efficacement le déroulement de la quête. Une fenêtre vous montre le lieu où se trouve vos aventuriers. Une deuxième illustre chacune de vos actions! La troisième fenêtre affiche, au fur et à mesure, les endroits déjà explorés. Cliquez sur la fenêtre « plan » et vous obtenez une vision élargie des lieux connus. La partie supérieure de l'écran vous donne accès aux commandes indispensables à tout jeu d'aventure. Enfin, la partie inférieure est réservée au texte. Ainsi la souris vous décharge des commandes usuelles et répétitives et les commandes plus précises passent par le clavier. Un bon point pour la présence de certaines commandes telles que la touche « escape » qui vous ressort la dernière commande entrée (pratique quand



**Ce superbe jeu d'aventure, sur fond d'Héroïc Fantasy, est doté d'un système de jeu très original.**

on a fait une faute de frappe!); la touche « vocab » qui donne une liste des commandes utilisables; la touche « pops » qui annule la dernière commande entrée et enfin la touche « help » en cas de panne sèche d'idées. Un dernier conseil, l'utilisation de la commande « listen » évite souvent les quets-apens. Legend of the Sword n'échappe pas aux défauts inhérents à ce type de jeu d'aventure, c'est-à-dire le manque de vraisemblance, de logique dans certaines situations. Par exemple, un tapis (rug), fixé au plancher par un clou, cache une trappe. Les commandes logiques sont: « soulever le tapis ».

# Legend of the sword

## ATARI ST

*Un jeu d'aventure captivant qui vous mène aux confins du temps, dans un monde disparu: celui de l'Héroïc Fantasy! Votre groupe d'aventuriers doit partir à la recherche de l'épée et du bouclier magique afin de contrer le sorcier Suzar!*

**Rainbird. Conception et graphisme: Karl Buckingham; programmeur: Colin Mongardi**

Rien de vraiment marquant dans le scénario de ce jeu d'aventure: Suzar, un Mage démoniaque, transforme de braves guerriers en mutants et projette d'en faire une armée pour envahir le monde. Le roi Darius fait appel à un groupe d'aventuriers pour trouver une épée enchantée et un bouclier magique, seules armes capables de venir à bout de Suzar. Vous voilà donc leader d'un groupe composé de cinq aventuriers endurcis: Pagan, Belar, Daville, Cornilius et Borgalius. Ne vous faites pas d'illusions, vos cinq compagnons vous acceptent comme leader du groupe mais sont très individualistes et fortes têtes. On se rend très vite compte qu'il ne faut pas toujours s'attendre à une aide bénévole de leur part et encore moins à ce qu'ils obtempèrent à vos ordres. Un exemple édifiant: lors de certaines rencontres à l'issue desquelles des affrontements ont lieu, vous ne pouvez compter que sur vous-même! Vous voilà donc prévenu mais ne négligez pas pour autant vos hommes, ils possèdent tous des aptitudes qui vous seront utiles ultérieurement.

Au début du jeu, le Lady Juville mouille à l'ouest du Pays d'Anar pour débarquer votre équipe d'intrépides. Trois directions vous sont alors proposées pour mettre pied à terre. N'hésitez pas une seconde, quand un cas de figure de ce type se présente dans un jeu d'aventure, tentez une exploration dans cha-

que direction afin de rassembler un maximum d'éléments et d'indices. Ensuite reprenez si nécessaire, le jeu au début en prenant le parcours qui vous semble le plus prometteur. Anar est un pays à la végétation luxuriante et inquiétante infestée par des monstres dangereux et surtout par les humanoïdes à la solde de Suzar. Les indices et les rencontres intéressantes foisonnent également, il y en a même tellement qu'on ne sait plus par quelle piste commencer. La première valable passe par l'investigation du château fort (keep) situé à quelques kilomètres à l'est du point de départ de votre équipe. Deux points de passage obligatoires: la rencontre avec le Leprechaun (lutin) et Shuuka l'oiseau qui parle. Ils détiennent des informations vitales (selon eux!) pour la suite de la quête, informations qu'ils veulent bien communiquer en échange d'objets précis. Des cavernes ainsi qu'un arbre creux et des trous donnent accès à un réseau étendu de galeries et de pièces souterraines. On y rencontre des trolls belliqueux et des sphères magiques qui ne laissent passer que les détenteurs de mots de passe. Mais avant de vous aventurer dans ce labyrinthe, trouvez les armes disséminées sur la surface de Anar et armez vos compagnons.

Nous voici donc en présence d'un scénario très classique mais bien charpenté et prenant. Le système



**La recherche d'indices reste une tâche majeure.**



**La carte du Pays d'Anar s'avère très pratique pour les égarés!**



« le couper », « l'enrouler », « déchirer le tapis », etc. Rien à faire, il faut trouver la phrase-clé qui marche ! Ce qui est contestable, dans ce cas, c'est le choix de l'obstacle (le tapis) qui résiste à des hommes armés d'épées, de couteaux et de haches ! Chers programmeurs, de la vraisemblance s'il vous plaît ! Mis à part ce défaut décelable dans pratiquement tous les jeux d'aventures, *Legend of the Sword* est un jeu aux graphismes moyens qui a le mérite d'être très captivant malgré tout. La présence de vos compagnons et vos rapports avec eux donnent un ton particulier au jeu. Le scénario comporte des arborescences qui laissent une certaine initiative au joueur. L'utilisation du support graphique est ingé-

nieuse et accroît l'intérêt du jeu. Un mot sur la traduction de la notice : elle est lamentable ! Pour finir, signalons la bonne qualité de l'analyseur de syntaxe. Bref, voilà un soft qui, malgré quelques imperfections, procure des moments passionnants. (Disquette. Notice en français. Prévu pour Amiga, PC, C 64, Amstrad et Spectrum). Dany Boolauck

Type \_\_\_\_\_ aventure  
 Intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 Animation \_\_\_\_\_  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
 Bruitage \_\_\_\_\_  
 Langue \_\_\_\_\_ anglais  
 Prix \_\_\_\_\_ C



**Ménagez votre énergie, sinon c'est la mort !** che dans une fenêtre. Il faut les combattre un à un. Lors des combats, vous évoluez dans un paysage simplifié semé de trous à éviter. Vous devez vous abstenir de tout contact direct avec les monstres et tenter aussi de vous mettre hors de portée des sorts. C'est à l'aide de vos sorts d'attaque, dûment sélectionnés avant sur votre livre de sorts, que vous pourrez vous en débarrasser.

Chaque victoire vous donne un objet spécifique. Il vous suffit d'emporter cet objet dans la ville correspondante pour recevoir deux portions de nourriture. Une fois les six objets restitués, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au port pour accéder à la seconde partie. Les combats se passent ici sans exploration. Vous passez en revue l'ensemble des adversaires proposés (30) et sélectionnez celui qui vous apporte ce qui vous manque le plus. Après chaque victoire, vous êtes récompensé. Il peut s'agir d'un sort (à vous de voir si vous désirez le conserver ou non), d'une régénération totale de vos capacités dans un domaine, d'un animal familier qui vous dote de nouveaux pouvoirs (insensibilité à l'immobilisation pour le chat ; vision maximum pour la corneille ; protection contre la peur pour le rat ; impossibilité de trous de mémoire pour la grenouille) ou surtout d'un article. Il peut s'agir d'une baguette, d'une bague ou d'un poignard. Ils sont tous trois indispensables pour accéder au dernier niveau. Quand vous y serez parvenu, apprêtez-vous à affronter un à un les sept Mages de puissance croissante.

Avant de les rencontrer, explorez leur domaine, gardé par des monstres (44 en tout) nouveaux et variés tant par leur style que par leur puissance et leur type de combat. Après chaque victoire sur un Mage, vos attributs sont éventuellement augmentés pour au moins égaler ceux de votre prochain adversaire. Ce n'est qu'après avoir vaincu le maître des dragons que vous aurez réussi à vous hisser au sommet de la hiérarchie des Magiciens.

Les graphismes des paysages et surtout des monstres sont superbement représentés. Un détail amusant : votre personnage vieillit en changeant de niveau. Il réagit bien aux sollicitations de la manette. L'animation et le scrolling multidirectionnels sont assez fluides et rapides. Une bonne petite musique sur plusieurs voix présente chaque phase. En revanche, il n'existe aucun bruitage pendant le jeu lui-même mais cela n'a qu'une importance limitée dans ce type d'aventure. Un excellent jeu de rôle, basé surtout sur les combats et la magie. (Cassette.)

Jacques Harbott.

Type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
 Intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 Animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
 Bruitage \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
 Prix \_\_\_\_\_ B



Vous incarnez un magicien dont le but ultime est de devenir le maître des magiciens.

# Wizard Warz ★

## SPECTRUM

Un excellent jeu de rôle basé sur les combats et la magie. Ce logiciel donne aux fans du Spectrum une des trop rares occasions de plonger dans l'univers de Donjons et Dragons.

### GO

Les jeux de rôle sont plus que rares sur Spectrum. Pourtant, c'est avec ce micro que *Wizard Warz* va vous plonger dans l'univers de Donjons et Dragons. Vous incarnez un magicien quasi débutant qui ne possède que peu de pouvoir et de sorts. Votre but ultime est de devenir le maître des magiciens en battant les sept plus grands de ce monde. Votre personnage est caractérisé par ses aptitudes physiques, mentales et intellectuelles, dont le niveau est représenté par trois barres de couleur.

Cette énergie s'épuise lors des déplacements et du lancer des sorts. Si le niveau physique tombe à zéro, la mort frappe sans rémission votre héros. Mais vous pouvez renforcer chaque énergie en mangeant, gagnant un combat ou transférant de l'énergie d'un domaine à l'autre. Avant de commencer le jeu, vous devez sélectionner quatre sorts parmi ceux qui vous

sont proposés. Chacun d'eux est figuré par une petite icône qui s'inscrit sur une des pages du livre de sorts. Comme ce livre ne contient qu'un nombre restreint de pages, il vous faudra par la suite faire des choix et abandonner un sort au profit d'un autre plus performant.

Ces sorts sont au nombre de vingt-six, couvrant des domaines variés (attaque physique ou mentale, défense, capacités physiques supplémentaires comme le vol ou la téléportation), mais au début seuls certains d'entre eux sont accessibles. Choisissez bien car de cette sélection initiale dépend — en partie — la réussite future. Le jeu peut alors commencer. Vous guidez votre personnage à la manette de jeu et lui faites explorer le monde qui l'entoure. Vous allez rencontrer six monstres différents dont la représentation agrandie (très bien dessinée) s'affi-



# S.O.S AVENTURE

## Versailles Story

Versailles au temps du Roi-Soleil... De quoi rêver ! Mais pas avec ce logiciel

aventure / röllye : type  
11 : intérêt  
\*\*\* : graphisme  
- : animation  
- : dialogue  
\*\*\* : difficulté  
français : langue  
C : prix



Versailles Story adopte un rythme de promenade digestive pour nous faire visiter le parc du château. Le but ultime du jeu — acheter charges et effets pour se hisser au rang de courtisan et approcher le Roi-Soleil — sert de prétexte à la balade. Foin des morts violentes, du suspens insoutenable et des quêtes mystérieuses qui font les beaux jours de nombreux logiciels d'aventure : le scénario de Versailles Story fait alterner des rencontres « commerciales » et des questionnaires pulsant davantage leur inspiration dans les tests de logique que dans les livres d'histoire (à l'exception de l'épreuve initiale vous révélant, au terme d'un interrogatoire serré portant sur les habitudes de la cour, l'existence de deux endroits interdits et dangereux), sans toutefois parvenir à donner au jeu une profonde unité. Reste l'agrément d'une promenade à travers une vingtaine d'écrans colorés qui constituent l'essentiel de l'intérêt de la version ST et qui souffre sur PC de la pauvreté du mode graphique CGA (quatre couleurs en 320 x 200 pixels). Contrairement à ce qu'indique la pochette, Versailles Story présente en EGA les mêmes images qu'en CGA. (Disquette FIL pour compatibles PC.)  
Jean-Philippe Delalandre

## Crash Garrett

Un suicide, des espions nazis, un héros qui pilote, l'aventure est au bout du chemin !

aventure : type  
16 : intérêt  
\*\*\*\*\* : graphisme  
- : animation  
\*\*\* : bruitage  
C : prix

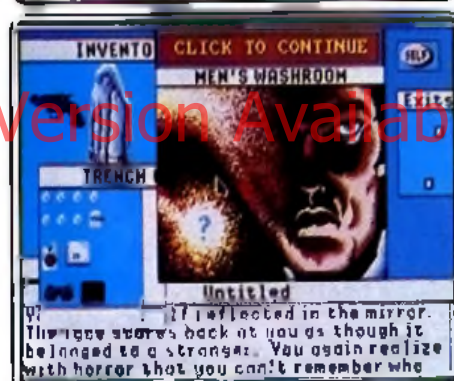


L'histoire se passe aux Etats-Unis, dans les années trente. Crash Garrett, qui travaille dans une petite compagnie aérienne, a accepté de transporter dans son avion une journaliste de Hollywood. Celle-ci enquête sur un mystérieux suicide. Pour le pilote, c'est le début d'une aventure fertile en rebondissements qui l'opposera à un gang d'espions nazis. Cette aventure bénéficie d'un traitement original, très proche de la BD, ce qui correspond parfaitement à l'esprit du scénario. Autre particularité de ce programme : vous regardez en spectateur le héros vivre sa vie de manière autonome. De temps à autre, il vous demande ce qu'il doit faire. A l'exception de la bande sonore, la version Amiga est identique à celle du ST et bénéficie de bons graphismes ainsi que d'une utilisation très vivante des fenêtres. Le traitement original de cette aventure fait qu'on s'y laisse prendre aisément. Grâce à cela, même les joueurs qui ne sont pas des inconditionnels du genre seront séduits par cet excellent programme, passé pratiquement inaperçu parce que sorti à l'origine en même temps que l'Arche du Capitaine Blood du même éditeur. (Disquette Ere Informatique pour Amiga.)  
Alain Huyghues-Lacour

## Déjà vu

Un monde étrange que celui où vous vous retrouvez. Graphismes superbes !

aventure : type  
17 : intérêt  
\*\*\*\*\* : graphisme  
- : animation  
\*\*\* : bruitage  
\*\*\* : difficulté  
anglais : langue  
D : prix



Icom/Mindscape a développé pour le GS ce désormais classique jeu d'aventure. Déjà vu n'est plus à présenter. Son scénario bien ficelé vous met dans la peau d'Ace, un amnésique qui doit découvrir qui il est et ce qu'il doit faire. Les fausses pistes, les pièges et les rencontres inamicales sont légion. Mis à part son scénario, le succès de ce logiciel est dû à la qualité de ses graphismes et de son interface utilisateur. Celle-ci est en fait une adaptation de l'interface Apple du Macintosh (sur lequel a été réalisée la première version du jeu). Déjà vu n'utilise presque pas les descriptions sous forme de texte des logiciels d'aventure classiques et le joueur n'a que peu recours au clavier. Les actions sont sélectionnées à partir d'un menu comportant des termes généraux tels que utiliser, prendre, agir... Les dessins sont réalistes et suffisamment précis pour que l'on reconnaisse les différents objets présents dans chaque lieu. Trois autres fenêtres indiquent les personnages, les issues d'une pièce et l'inventaire de ce que transporte Ace. Des sons digitalisés viennent agrémente le jeu. Une bonne aventure, bien réalisée et pratique mais... en anglais. (Disquette Mindscape pour Apple II GS.)  
François Hermelin

## Time and Magik

Trois aventures dans un monde fantastique et magique. En couleur ou en monochrome.

aventure : type  
15 : intérêt  
\*\*\*\*\* : graphisme  
- : animation  
- : bruitage  
\*\*\* : dialogue  
\*\*\* : difficulté  
anglais : langue  
C : prix



Les possesseurs d'Atari ST vont désormais pouvoir se plonger dans cette trilogie d'aventures fantastiques (voir Tilt n° 56). Ces trois aventures se jouent indépendamment mais se situent dans le même monde de magie. La version ST possède tous les atouts de son homologue sur Amiga : graphismes de qualité provenant de dessins ou de photos digitalisés, analyseur syntaxique pulsant qui autorise les actions multiples avec un vocabulaire étendu (ce qui facilite le dialogue), sauvegarde rapide en Ram-Disque. Cette version bénéficie pourtant de quelques perfectionnements supplémentaires. Tout d'abord, ce logiciel tourne aussi en monochrome avec les illustrations. La taille du texte peut être modifiée (bien pratique pour ceux qui utilisent une télévision, de moins bonne résolution). Il existe aussi un mode démonstration. De plus, les possesseurs de Knight Orc et Gnome Ranger (deux autres jeux d'aventure de Level 9) peuvent remplacer l'interpréteur de ces jeux par celui de Time and Magik, plus performant. Une excellente trilogie fantastique, aux descriptions très détaillées. Elle demande tout de même une bonne connaissance de l'anglais. (Disquette Level 9 pour Atari ST.)  
Jacques Harbonn

## Jinxter

Un bracelet magique serti d'amulettes contre les pouvoirs maléfiques d'une sorcière.

aventure : type  
16 : intérêt  
\*\* : graphisme  
- : animation  
- : bruitage  
\*\*\*\*\* : dialogue  
anglais : langue  
C : prix



En attendant Corruption de Magnetic Scrolls, les Mac-fans peuvent déjà pianoter sur leur clavier pour tenter de résoudre l'intrigue que leur propose Jinxter (voir Tilt n° 52, p. 94). Tout d'abord un bref rappel du scénario : le magicien Turani a créé un bracelet enchanté serti d'amulettes. Cet objet inonde le royaume d'Aquitania de son fluide porte-bonheur et rend les sorcières Vertes inoffensives. Ces dernières ne peuvent contrer l'influence du bracelet qu'à une condition : les amulettes doivent être séparées du bracelet. Jannedor, une sorcière verte, s'y emploie et parvient à ses fins grâce à la corruption de certains fonctionnaires. Vous avez pour mission de retrouver le bracelet, les amulettes et neutraliser les sorcières. La version Mac ne présente pas de différence notable par rapport aux versions ST et Amiga. Signalons tout de même que l'absence de couleurs rend les graphismes mornes et imprécis. Tout a déjà été dit sur l'excellente qualité du scénario et de l'analyseur syntaxique de ce jeu. Un regret, l'anglais de Jinxter est assez coriace ! Ce logiciel convient aux aventuriers bilingues. (Disquette Magnetic Scrolls pour Mac, disponible sur ST, Amiga.)  
Dany Boolauck



# J B G

## ELECTRONICS

163, av. du Maine

75014 Paris M<sup>tro</sup> Alésia

☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

NOUVEAUTES ET COMMANDES  
DE LOGICIELS ET DE MATERIEL

PAR: MINITEL AU 36 15  
CODE ACTO  
MOT CLE JBG

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi

CREDIT CREG  
immédiat

### LA MICRO AU SUD DE PARIS

ATARI 520 STF  
4 jeux d'arcades  
1 joystick

**3490 Frs**

ATARI 520 STF  
Moniteur Couleur  
640 x 200  
4 jeux d'arcades  
1 joystick

**4990 Frs**

ATARI 520 STF  
Moniteur Couleur  
STAR LC 10

**7380 Frs**

PROMOTION DISQUETTES  
3.5 p 11 Frs L'unité

ATARI 1040 STF  
Moniteur Mono HR SM 124  
Traitement de Texte  
10 Disquettes vierges  
1 Tapis de Souris

**5990 Frs**

\*\*\*\*\*  
**LOGICIELS**  
Toutes les nouveautés  
Importations U.S. et G.B.  
Sur ATARI ST et AMIGA  
Jeux et Bureautiques  
Téléphonez au :

45 41 44 54

Pour Disponibilité et prix

\*\*\*\*\*

ATARI 1040 STF (seul)	4490 f
Lect. CUMANA 720 K 3.5 P	1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	2090 f
Disque Dur SH 205	4990 f
ATARI 520 STF + SC 1425	5490 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2690 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1490 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2990 f
Lecteur Double Face Interne	1200 f
Lecteur DF extra plat	1490 f

ATARI 1040 STF  
Moniteur Couleur  
Traitement de Texte  
10 Disquettes vierges  
1 Tapis de Souris

**6990 Frs**

**AMIGA 500**

**4700 Frs**

**DISTRIBUTEUR NINTENDO**  
TOUS LES LOGICIELS DISPONIBLES

LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 F

LISTE SUR MINITEL :  
36 15 code ACTO mot clé JBG

ATARI MEGA ST2  
Moniteur Monochrome  
Haute Résolution  
SM 124.

**9 950 F.HT**

ATARI MEGA ST4  
Moniteur Monochrome  
Haute Résolution  
SM 124

**12 950 F.HT**

Imprimante LASER SLM 804 : 11 950 F.HT

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :  
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

TEL .....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

carte bleue



Date exp. Signature

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises
- Collectivités - Ecoles

Renseignements au :

**45 41 26 04**

7157





## Message in a bottle

### ALAIN

Pour Daniel (N° 55) : dans **Ultimo IV**, pour ne plus être seul, tape « REJOIN » dans une conversation. Attention, très peu de personnages se joignent à toi. (Note de Dany de la rédac : en effet, sept personnages au total se joindront à vous, un de chaque ville, hormis celle de votre profession.)

Pour l'anonyme d'Abidjan (N° 55) : dans **Phantaisie III**, pour changer de monde il faut que tu trouves le château de Chronos situé sur une île à l'est. En le fouillant tu trouveras deux couloirs en spirale conduisant, l'un à un tableau de contrôle où tu entres le code, et l'autre au téléporteur qu'il faut enclencher. Tu n'as plus qu'à sortir du château pour te trouver sur le plan de la lumière (ou des ténèbres).

### MORGOTH

Pour Fabrice (N° 55) : dans **The Last V8**, il te faut arriver en un temps limité à ta base. Je te conseille de prendre quelques raccourcis... Dans **Antiriad**, il te faut activer l'armure, aller chercher le déplaceur antigrav (tout à fait), revenir dans l'armure et chercher le reste. Pour **Impossible Mission**, il te faut reconstituer des puzzles que tu trouveras dans certaines machines et autres objets.

Pour Wilfried : dans **l'Aigle d'Or**, il te faut avoir le crucifix et dès que le fantôme lance un éclair, saute de manière à lui envoyer l'éclair. Quant à moi, dans **Gunship**, j'aimerais savoir à combien de points on devient Général. J'ai 105 000 points. Dans **Tai Pan**, comment changer de bateau quand on en possède plusieurs ? Comment jouer à **Ice Palace** sur C64/128 ?

### DIDIER THE WIZARD

Pour Daniel (N° 55), dans **Dungeon Master**, voici quelques sorts : LO-FUL-IR (boule de feu), LO-DES-EW (tue les fantômes), LO-DES-VEN (poi-

son), LO-ZO-VEN (bouteille de poison). Pour Peter l'Atarien (N° 56), dans **Dungeon Master**, si tu parles de la chambre avec une serrure en forme de gemme, tu peux l'ouvrir avec une « gemme bleue » mais ce n'est pas intéressant. La tête de démon ne sert à rien.

Quant à moi, je ne comprends plus rien aux « niveaux » ; D.B. de la rédaction dit que le Riddle Room se trouve au troisième niveau alors que pour y accéder, on y descend un escalier. J'aimerais savoir comment passer « Test your strength » ? Comment ouvrir la grille plus loin ? Au cinquième niveau (?), comment trouver la deuxième RA key ? Enfin, j'ai trouvé la « Skeleton key » qui m'a permis d'ouvrir le passage secret, en l'insérant dans la tête de mort gravée dans le mur. Où se trouve la clé qui correspond à la serrure « IR » située en bas de la série d'escaliers ?

### D.B. (RÉDACTION)

Pour Didier the wizard (N° 57) dans **Dungeon Master**, une erreur s'est glissée dans le texte du n° précédent. En fait, le « Riddle Room » se trouve au cinquième niveau (je considère la salle des miroirs comme le niveau 0). Tes questions concernant le couloir de « Test your strength » et la grille située plus loin sont liées (toujours au 5<sup>e</sup> niveau). Un ninja ou un guerrier (d'un bon niveau), placé en face du couloir, doit lancer une épée ou une hache. L'épée ou la hache traverse le couloir et tombe sur une dalle située juste derrière la grille. Résultat : la grille s'ouvre ! Inutile de tenter une traversée du couloir, fais le tour et passe par la grille. La deuxième RA key se trouve (si j'ai bonne mémoire) au 8<sup>e</sup> niveau. Pour la serrure IR, réfère-toi au message de Jean-Luc dans le présent numéro de Tilt.

### JEAN-LUC

Dans **Dungeon Master**, vous devez vous présenter au 6<sup>e</sup> niveau avec les trois « RA keys », la « Ruby key » et la « Master Key ». La première RA key ne pose pas de problème (2<sup>e</sup> niveau). La seconde RA key gît au 8<sup>e</sup> niveau, près des escaliers qui descendent au 9<sup>e</sup>. La troisième est plus difficile d'accès : au 11<sup>e</sup> niveau, passez deux fois sur la dalle (au bout du couloir) pour fermer les trappes invisibles. Dirigez-vous à droite. Appuyez sur le bouton situé dans la salle après la serrure de topaze. Revenez sur vos pas, prenez à gauche.

Au centre de l'immense pièce se trouve la « Topaze Key » (derrière l'unique porte dorée que vous avez ouverte en appuyant sur le bouton). Insérez cette clé dans la serrure adéquate. Faites tomber le chevalier dans une des trappes (moyen le plus effi-

cace et le plus rapide pour le tuer). Lancez un « YA IR », sautez dans la même trappe. Récupérez « l'Emerald Key » (que portait le chevalier). Les flammes (comme les flaques d'eau du 10<sup>e</sup> niveau et les fantômes) supportent mal les « DES EW ». Remontez et trouvez la serrure correspondant à la dernière clé. La « Ruby Key » repose au 10<sup>e</sup> niveau, après la tête de mort. Présentez la loupe (récupérée au 9<sup>e</sup>) devant l'œil, un passage s'ouvrira. La « Master Key » se situe à la fin du 11<sup>e</sup> niveau.

Remontez par le réseau secret que forment les têtes de mort. Trouvez le Firestaff, la KEY en forme de flèche. Deux boutons pour y accéder : un avant la salle où se trouve la RA key et la Turquoise Key, l'autre, dans le long couloir qui mène à l'immense salle). Descendez au 13<sup>e</sup> niveau, insérez la Key en forme de flèche dans la serrure surmontée du symbole « IR ». Tuez le dragon rouge (comptez une quinzaine de fireballs à la puissance maximale). La « Square Key » sous un tas de cendres ouvre l'unique porte. Avec un sort « ZO KATH RA » et le Firestaff, la Gemme du pouvoir s'offre à vous. Montez au 13<sup>e</sup>, détruisez les démons cracheurs de flammes (servez-vous de « L'EYE OF TIME » pour les immobiliser). Enfermez le sorcier Chaos dans des « Fluxcages » (option de combat du Firestaff), placez-vous dans un « Fluxcage » et faites « Fuse » plusieurs fois sur Chaos, le dénouement est proche.

### D.B. (RÉDACTION)

Pour compléter ce que dit Jean-Luc (N° 57), dans **Dungeon Master**, un wizard d'un bon niveau (expert) peut déceler les objets envoûtés. Il suffit de placer l'objet sur son œil. Ne prenez surtout pas les armures des chevaliers, ils sont envoûtés. Le combat contre Chaos doit avoir lieu de préférence dans la petite pièce du 13<sup>e</sup> niveau. Bloquez les deux issues avec des « fluxcages » avant de « fluxcager » Chaos lui-même. Sous toutes réserves, les pattes de lapins, les pendentifs, les « staffs » etc., ont une influence sur les attributs des personnages. Par exemple, le « snakestaff » a permis à Hissa mon guerrier de devenir rapidement un wizard. La « corbamite » est le plasma qui permet de dégager la Gemme du pouvoir.

### LAURENT

Coïncé depuis deux longs mois dans **Phalsberg** sur C64. Que faire avec la perdrix qui a volé l'anneau ? Faut-il s'en désintéresser ? Faut-il en faire quelque chose dans la forêt des Bacheniens ? Faut-il la suivre vers la mer ? Si oui, quelle mer ? Toutes réponses ou autres renseignements seront les bienvenus !

### MCL

Pour François (N° 56), dans **Aztec Tomb** sur C64, après avoir pris le diamant au-dessus de la statue et trouvé la fissure dans le mur, il ne te reste plus qu'à taper : « insert diamond ». Attention, tu dois posséder la torche allumée à ce moment-là, car il fait très noir.

### AMIGALOMAN

Dans **Bard's Tale** comment tuer le Golem de crystal de la Kyrelean's Tower ? Où trouver une crystal sword ? Dans **Fairy Tale**, comment sortir la princesse de la prison ? Pour **King of Chicago**, tout renseignement sera le bienvenu. Enfin, dans **Les Passagers du vent II**, comment ne pas rater l'oiseau au tir ou fusil ? Merci à tous les aventuriers qui me répondront.

### CYRIL SUR CPC 464

Dans **Kung-fu Master**, comment faut-il faire pour passer le 5<sup>e</sup> étage ? Dans **Deltap**, comment doit-on faire pour décoller ? Dans **Gliger** que doit-on faire pour passer du vélo à l'aile Delta ?

### SEABASE 64

J'ai concocté un petit programme qui, je pense, aidera de nombreux lecteurs. En effet, il permet d'avoir des vies infinies dans **Dragon's Lair** (Software Projects) pour les versions K7 non déplombées (inutile sur les versions pirates) sur C64.

Taper le programme suivant ; faire RUN et presser « play » pour charger le programme, vous avez une infinité de vies !

Le programme :

```
10 i = 49152
20 READ A : IF A = 256 THEN 30
21 T = T + A : POKE i, A : i = i + 1 : GOTO 20
30 IF T = 8477 THEN PRINT « OK » : SYS 49152
40 PRINT « ERREUR DANS LES DATAS » : END
49152 DATA 169.1.168.170.32.186.255.169
49160 DATA 0.32.189.255.32.213.255.162
49168 DATA 25.189.40.192.157.96.1.202
49176 DATA 16.247.162.6.189.66.192.157
49184 DATA 156.8.202.16.247.76.32.8
49192 DATA 120.162.2.189.119.1.157.245
49200 DATA 69.202.16.247.76.1.68.169
49208 DATA 165.141.229.15.76.0.12.76
49216 DATA 111.1.165.10.240.250.76.96
49224 DATA 1.256
```

Toujours sur C64, voici les codes pour



accéder à tous les tableaux de la version US de **Atien** : 27274 ; 20216 ; 1000A : 54433F:6106H

## FUN-TOM

Je suis bloqué dans **Masquerade** sur Apple II. Je suis devant la porte de Mr Topp. Que faut-il faire ? Dans **le Mur de Berlin**, comment entrer dans les bains turcs ? Comment acheter de la peinture chez l'antiquaire ? Comment passer le 4<sup>e</sup> tableau dans **les Goonies** ?

## PATRICK

Pour Thomson et peut-être les autres, dans **Le Temple de Quauhtli** : la gourde se remplit dans les chaudrons ou une source : 3.P.B.B.P. Elle se remplit d'un contrepoison efficace (2 doses). La torche enflammée tue les araignées sur le fil et les guêpes (insectes très nocifs dans ce jeu). La machette permet de tuer les indigènes, les Incas dans le temple, les araignées (lorsqu'elles pendent au bout d'un fil) et l'aigle, une fois transformé (après, une seule solution : le suicide). Le revolver est surtout contre les araignées et les serpents, alors ne gâchez pas vos munitions.

Le temple se situe en amont du fleuve ; pour l'atteindre, il faut descendre la rivière, traverser un village pour trouver une autre pirouette un peu plus haut sur le cours du fleuve. Il faut pénétrer dans les grottes pour trouver le temple et l'aigle d'or. Comment prendre les différents objets : aller chercher l'orchidée sacrée, la montrer si on vous demande « détiens-tu la beauté ? » ; puis, prendre le cristal (joyau de la forêt) ; aller chercher le fétiche dans la hutte qui se trouve près de la 2<sup>e</sup> cabane, le montrer si on vous demande : « Vénères-tu les ténèbres ? À moi : est-ce que l'aigle que l'on trouve est bien le bon ? Comment le prendre ? Y a-t-il un livre ? Où le trouver ? Que faire dans la salle où est dessinée une superbe étoile sur le sol ?

Dans **Entropie**, l'ordinateur permet de comprendre le langage des objets. Le sablier vous redonne le pouvoir lorsqu'il est dans la même salle qu'un œil. Pour gagner, il faut faire ce que vous demandent les objets. Ex : « J'aime l'équilibre », lui dire : « je suis l'équilibre ». Dans **Sortilèges**, il faut parcourir toutes les salles et avoir pris les neuf parchemins pour gagner. On peut aussi prendre les neuf fioles.

Dans **Iznogoud**, il faut flatter Haroun et Poussah, le sorcier qui se trouve le plus souvent à l'extérieur du palais (fiole remplie d'un liquide rouge). Dilat Larat (lampe), le bourreau (clé), la servante noire (une femme), la plante de gouche dans la salle avec un tapis et des cactus à droite (babouche). Il faut se mettre en colère pour déplacer les colonnes qui sont à l'extérieur et Dilat

Larat vous suit (souvent ennuyeux). Il faut donner : une médaille de chance à la servante noire (assiette fumante), une femme à Haroun et Poussah (médaille de la chance), la fiole remplie à Haroun et Poussah (on se retrouve transformé en chèvre). Il faut menacer : les gardes s'ils vous prennent des objets, le cul-de-jatte (médaille de chance). Il ne faut pas donner des objets au sorcier, la babouche au cul-de-jatte, la lampe au colf, piquer une colère ou menacer un garde sans raison, menacer le bourreau plus de dix fois pendant la même partie.

Dans **Bob Morane, Chevalerie I**, il faut faire un plan du château pour mieux s'y retrouver, prendre ce qui se trouve dans les sacs et les armoires ainsi que dans les coffrets. Vous pouvez éloigner les gardes (gris) des portes qu'ils surveillent jalousement en leur offrant de l'or. Le but du jeu est de trouver le Saint-Suaire (un drap). Ne tuez ni les gardes (gris), ni les Templiers (capes rouges et croix blanches).

## TOCMEN 1 SUR CPC 6128

Pour Mathieu (N° 55), le code pour **Game Over II** est 10218. Pour Nic (N° 55), pour descendre les motards du niveau 2, tu n'as qu'à appuyer sur les deux touches du curseur correspondant. Ex : pour le motard sur la gauche, appuie sur les touches fléchées « gauche » et « bas ». Maintenant, si tu veux des pokes pour ce jeu superbe, demande-le moi ! J'ai ce qu'il te faut. En attendant, voici des pokes pour **Ikari Warriors** :

```
10 SYMBOL AFTER 256 : MODE 0 :
FOR i = 0 TO 15 : READ x : INK i.x :
NEXT : BORDER 2
20 MEMORY & 1AEF : LOAD
« IKARI, n°1 » : CALL & 6000
30 LOAD « IKARI, n°2 »
40 POKE & 6EAB, & 6 : Nbre de vie
(1 & 13).
50 POKE & 6ED5, & 99 : Nbre de
grenades au départ.
70 POKE & 1F5A, & 0 : Récupérer
99 balles ou grenades à chaque fois.
80 POKE & 693A, & 99 : Nbre de
grenades après avoir perdu une vie.
90 POKE & 6914, & 0 : POKE &
6915, & 0 : POKE & 6916, & 0 :
IKARI immortel.
100 CALL & FFDO.
110 DATA 13.6.3.15.16.0.1.2.14.
26.24.9.12.21.22.19.
```

Quant à moi, qui m'aidera pour la 2<sup>e</sup> partie de **Game Over** ?

## FRÉDÉRIC ET DAVID (APPLE II)

Help ! J'en appelle à tous les aventuriers solitaires afin de m'éclairer dans **Masquerade** : une fois arrivé dans le « metal tunnel » comment démarrer

l'ascenseur ? Dans **Barbarian** (Palace Software) comment vaincre l'immonde Drax ? Pour **Summer Games I**, comment pariquer le saut à la perche ? Dans **Boulder Dash**, comment réussir les tableaux à partir du niveau N ? Pour **Moebius**, quiconque éclairera ma lanterne m'évitera de longues nuits d'insomnie ! (Comment vaincre Warlord, aller dans le désert ?...) Enfin pour **Pirate** (Microprose), où se trouve la fille du gouverneur ? Pour M de Montpellier (N° 55) dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, il suffit pour trouver la clé de se rendre au palais du gouverneur puis de taper : neutralise sentinelle, entre, arrête dictateur, fouille dictateur. Tu trouveras ainsi la clé pour ouvrir le coffre-fort. Pour se déplacer en hélico, tape : monte hélico (tu trouveras une carte) puis atterrir.

## LAURENT

Y aurait-il un pilote confirmé d'**After Burner** (sur Sega) qui puisse me dire comment éviter, à coup sûr, les missiles envoyés par la seconde base ennemie (fin du stage 12) ? Je précise qu'il est, à ce stade du jeu, impossible de faire des tonneaux. Merci d'avance.

## PIERRE LE CÉPÉCIEN

Voici quelques pokes pour le CPC 6128 :

```
Bombjack
10 MEMORY 5999
20 LOAD « BJC0DE.BIN », 6000
30 POKE & 19FD, 0
40 DATA 23279.65.23280.32.
23281.82.23282. 65.23283.86.
23284.69.23285.32
50 FOR K = 1 TO 7
60 READ PO.N
70 POKE PO.N
80 NEXT : MODE 0 : CALL 6000
1942
10 OPENOUT « 9 » : MEMORY & 257
20 LOAD « 1942 », & 258
30 POKE & 251C, 0 : CALL & 89B3
Arkanoid
10 MODE 0 : BORDERO : FOR i = 0
TO 15 : READ a : INK i, a : NEXT 20
A$ = « 3AFF24CDOEBCDD210
0251100C0010040FD2AFD24FD6
E00FD6601A7ED52201AFD6E03F
D7E0212130B2D20FAFD23FD23
FD23FD2378B120DD180CDD7E0
01213DD230B78B120CFC9 » :
MEMORY & 24FC : FOR i = 1 TO
LEN (A$)STEP 2 : POKE & A500 +
(I/2), VAL (« & » + MIND$ (A$,i,2) :
NEXT
25 MODE 1 : PRINT « Vies infimies
(O/N) ? » : WHILE a$ <> « 0 » AND a$
« n » : a$ = INKEY$ : WEND : IF a$
= « 0 » THEN cc = 1
26 MODE 0
30 LOAD « ARKANOID.ECR », &
24FD : CALL & A505
40 IF cc = 1 THEN LOAD « ARKA-
LOAD » : CALL & 8A000 ELSE RUN
```

« ARKANOID.BIN  
50 DATA 0.26.1.2.11.1.3.6.15.24.  
10.0.0.1.1.9.0.

Je voudrais recevoir des pokes pour **Jet Set Willy 2**, **Yie ar Kung Fu**, **Green Beret**, **Kung Fu Masters**. Comment tuer l'espèce de singe dans **Kung Fu Masters** ?

## LE BARBARE

Pour Firestone (N° 53) : Dans **Infiltrator**, quand l'avion te demande ton identification, tu as le choix entre deux réponses : « Infiltrator » ou « Overlord ». Le premier signifie que tu dévoiles la mission, et si l'avion fait partie de la base, il te laissera partir (les avions alternent à chaque fois). Tu peux rentrer le message en tapant « S ». Pour moi : pourrait-on me donner des pokes (C64 disk) pour **Thundercat**, **Rimrunner**, **Rastan**, **Pre-dator**, **Mask 1, 2 et 3** ?

## SPECTRUMINUS

À l'aide ! Dans **Platoon**, je reste avec les Vietcongs dans le premier tableau. Comment en sortir ? Dans **Infiltrator**, je n'y pige rien ainsi que pour **Fighter Pilot**. Dans **Rambo**, comment faire pour délivrer les prisonniers après avoir pris l'hélicoptère ? MAY DAY !

## D.B. (RÉDACTION)

Je réponds, une fois pour toutes, à tous les passionnés de jeux de rôles et possesseurs d'un Amiga. Oui, **Dungeon Master** sort cet automne (en principe) sur votre ordinateur chéri.

## JAMESON

Pour Stéphane (N° 54), dans **Shadowgate**, fais agir la boule de cristal sur le lac. Comment et où trouves-tu le spectre ? Dans **The Pawn**, que faire pour se débarrasser du Snowman ? Que faire pour casser le « paper wall » de la salle au papier peint ? Dans **Jinxter**, que faire avec le taureau une fois que tu l'as berné avec la nappe rouge ? Que peut-on tirer du jardinier de **Xam** ? Dans **Phantaisie III**, où se trouve le « Hall of Giants » ? Merci d'avance.

## ALEXANDRE THOMSON-MAN

Pour Jeremy (N° 41), dans **Vampire**, si tu veux libérer la fille, il faut lui donner la rose que l'on trouve sur les toits du château. Mais avant, il faut détruire le tombeau du prince des Ténèbres avec le pieu (ça ressemble à un gros stylo rouge). Pour Catherine (N° 44) : dans **Les Passagers du Vent II**, après avoir pris l'arme de Aouan à sa deuxième apparition, clique deux fois sur Isa dans la partie personnage. Elle va dire : « OHH !... Aouan ». Va alors dans la partie graphique et clique sur la main gauche d'Isa, elle tuera le lion. Pour Stéphane (N° 51), toujours dans ▶



# S.O.S AVENTURE

**Les Passagers du Vent II**, il faut que Jasmin, que tu rencontres au deuxième épisode, vienne avec toi. Au sixième épisode, il faut appuyer sur Montguere (portée graphique) et le faire parler. Ensuite, Jasmin doit dire : « je ne sais pas... ». « J'accepte votre proposition Madame. » La lettre doit être mouillée. Tu devrais arriver sans trop de problèmes au septième épisode. Attention ! Il faut répondre correctement aux cinq énigmes du sage pour la fin du jeu !

Pour l'Atariste fou (N° 53), dans **Astérix chez Rahazade**, il faut cliquer en haut à droite sur le ciel étoilé. Petit indice, tu es obligé de revenir, au moins une fois, au village. N'épuise pas le jokir...

Pour Caroline (N° 56), dans **l'Aigle d'Or**, le livre se trouve derrière les fantômes. Il faut entrer dans le cachot (c'est la pièce avant l'aigle d'or) et tomber dedans. N'oublie pas les cordes ! Pour Patzolo (N° 49) : dans **Héritage II**, on ne peut pas se saisir d'un chandelier. Par contre, il faut prendre la forche que l'on trouve dans la buanderie. Pour y accéder, tu dois voir l'homme qui te fait tomber avec une canne. Prends-la et appuie sur le bouton jaune, les oreilles se relèveront. Dans **Sortilèges**, tu dois ouvrir neuf parchemins et jeter le dernier dans le chaudron. Prends le talisman qui apparaît et sors du temple. Pour jeter un parchemin, mets-toi sur le chaudron et tourne sur toi-même. Dans **Bactron**, il faut romasser ou toucher les cubes jaunes dans un certain ordre. Dans **Entrople**, il faut mettre quatre éléments différents dans un sanctuaire. À moi maintenant ! Dans **Meurtres sur l'Atlantique**, j'ai répondu correctement à toutes les énigmes. L'ascenseur s'est bloqué, j'ai entré le code mais je ne trouve pas le lingot d'or ni le professeur qui est supposé être dans les soutes. Aidez-moi ! Dans **Les Cavernes de Thenché**, que faire avec les triangles jaunes ?

**BERTRAND ATARISTE**  
Pour John (N° 55), dans **Bard's Tale II**, les « Three in sequence » sont Earth, Compassed et Fountain. Un « portal » s'ouvrira à trois cases au nord et te permettra d'accéder au quatrième niveau. Le « Snare » est au cinquième niveau. Pour Daniel (N° 55) : dans **Uninvited**, va dans le débarras du premier étage et prends la boîte « No Ghosts ». Ouvre-la et « actionne » la boîte sur le fantôme. À mon tour : dans **Bard's Tale II**, au cinquième niveau de Dargoth, une bouche magique demande les dix devinettes. Je connais les deux premiers (Water, Lie). Quelle est la réponse à la troisième devinette (For thee, you see, cannot be free). Par ail-

leurs, quelle est la réponse à la « mouth » du « Maze of Dread » (What is the value of rote actions ?).

## PIERRE EL PERDIDO

Pour Shrewsbury (N° 54) : dans **King's Quest II**, on ne peut donner à la goule qu'un objet précieux de sept points, elle n'accepte rien d'autre. Voici un truc. Dans **Sinbad** (Amiga), pour reprendre le jeu après la perte d'une vie dans un combat, double-clique rapidement sur la cellule de fermeture de l'écran (en haut à gauche) avant que le dessin du combat ne s'agrandisse. Vous reviendrez à l'endroit où le combat a eu lieu, comme si rien ne s'était passé !

Mes questions : dans **King's Quest II**, comment entrer dans le château et éviter les fantômes ? Dans **King's Quest III**, comment trouver des poils de chat ? Dans **Fairy Tale**, à quoi sert le cygne d'or trouvé sur l'île (Swan Island) ? À quoi sert l'os trouvé dans « l'Hemsath's Tomb » ? Comment trouver Azal, la cité invisible ? Merci d'avance.

## D.B. (RÉDACTION)

Pour Pierre El Perdido (N° 57), dans **King's Quest III**, la capture du chat noir résoud ton problème de pilosité ! Dans **Fairy Tale**, le cygne d'or est un superbe moyen de transport aérien ! Il n'obéit qu'au possesseur du lasso d'or. L'os trouvé dans « l'Hemsath's Tomb » doit être remis à la Mort. Tu peux la rencontrer, à minuit, dans la crypte du cimetière (il faut une clé pour y entrer). Trouve le mendiant au sud du désert, reste à ses côtés et tu verras Azal ! (Aux alentours de midi.)

## WASP DU FPC

Pour Arnaud (N° 55), dans **Mindshadow**, le revolver se trouve à la banque. Le caissier te le donnera lorsque tu lui auras dit le code. Ce code se trouve grâce à un parchemin de la chambre 202. Tu sors de l'hôtel et tu vas dans la montagne.

Pour Fabrice (N° 55) : dans **Marche à l'ombre**, le but du jeu est de reconstituer la mobylette afin d'aller au concert de Renaud. Tu trouveras les pièces en te promenant et en cassant la figure aux voyous. N'oublie pas non plus d'acheter les places. Je possède un C128 mais je pense que ma version ne doit pas différer de la tienne. Pour l'Anonyme (N° 54), dans **Borrowed Time**, je t'offre de l'aide. Une fois que tu as coupé le câble, va au café et tape : « Talk men about Lebock » ; « Show gun » (2 fois) : w.w.n.w.n.open door, drop glass, get matches, get candle, light matches, light candle, burn twine, w, look, can, move stove (là, tu te brûleras les mains), e.s.s.e.s.s.s.w.w.n.yes, look desk, get bandages, wear bandages,

listen men, s.e.e.n.n.w.n, open door, w, get all, e.s.s.w.w.w.n, say Hiyo, n, untie man, talk wainwright, talk shuman, look, look, e.e.e.s.w.n, hit door, untie woman, drop matches, get bookmark, drop wallet, get tube, s.s.e.n.w.w.n, show gun, drop check, drop report, get cans, get gloves, show gloves, show claimstub, show receipt, show tube, show cans, get all, s.e.e.e.s.s.e.e, open box 999, take poem, look poem, w.w.s.s.s, enter 6316, get shovel, n, dig, drop key, get suitcase, n.w.w.w, hide trash, look trash, take bone, give bone, e.e.e.n.n.n, drop shovel, n, say tinplayer, lock door, look fireplace, get scrap of paper, drop shovel, e, get candlestick, hit Rocco with it, e.e, drop it, open suitcase, get folder, s.s.e, arrest farnham, n, show scrap of paper, show suitcase, show folder, show report (solution sur la version ST). Pour Romuald (N° 52), dans **1789**, je ne peux te donner qu'une partie de la solution :

Regarder fiacre, lire parchemin, dormir, lire graffiti, prendre clé, regarder banquette, lire plan, dormir, regarder veste, prendre veste, prendre louis, e.e.s.e, écouter mendiant, n, écouter noble, o, attendre (répéter jusqu'au moins 20 heures), n, o, n, n, e, e, n, e, s, prendre pelle, n, o, s, o, o, s, s, e, e, s, e, prendre chapelet, s, sonner cloche, descendre, o, o, n, prendre épée, o, o, s, creuser, prendre collier, n, e, n, o, n, n, n, prendre flûte, e, ouvrir cofret avec clé, jouer flûte, donner chapelet, prendre rivière de diamants, o, s, s, cacher rivière sous bonnet, e, s, attendre, prendre carosse, july, s, attendre, n, n, prendre uniforme, s, s, mettre uniforme, n, n, o, n, regarder tapisserie, prendre papier, s, o, n, o, o, regarder glace (trois fois), renouer lacets, e, e, ouvrir tiroir, remuer commode, prendre papier, regarder papier, s, regarder niche, attendre, regarder niche, o, o, s, regarder orange, monter oranger, prendre corde, n, e, monter escalier, n, o, n, monter baldaquin, prendre trésor, mettre corde, n, e, descendre, s, e, s, o, o, n, écouter jardinier, s, écouter jardinier, n, o, monter statue, prendre bague, descendre, o, s, prendre foie, o, n, e, e, e, e, s, o, prendre bourse, e, n, o, o, n, regarder cheval, donner foie au cheval, monter cheval, paris, n, e, e, n, e, attendre, n, o, n, n, n, e, e, n, e, s, prendre sacoche, mettre habit, n, o, s, o, o, s, s, s, e, e, s, e, sonner cloche, descendre, o, n, o, o, s, o, s, regarder navires, prendre diligence...

À moi : que faut-il faire dans **Voyager** ? Idem dans **Blueberry** ? Dans **Hercules**, comment tuer le Minotaure ? Je ne comprends rien dans **Mindfighter**. Dans **Skate Crazy**, comment se qualifier ?

## FRANCK L'ATARIEN DUNGEON MASTERMAN

Pour Daniel (N° 55) dans **Dungeon Master** : pour ouvrir la porte où il y a marqué « none shall pass » : il suffit d'être au minimum apprenti guerrier et de fropper la porte avec une hache ou une épée. Utilise la fonction « chop », c'est la même chose pour l'autre porte et pour toutes celles qui sont exclusivement faites en bois.

Dans **Hunt for the Red October** et **Iznogoud** tous renseignements seraient les bienvenus. Dans **Les Passagers du Vent II** comment passer la fin du 1<sup>er</sup> épisode (c'est éternuant). Dans **Dungeon Master** : comment libérer (ou 14<sup>e</sup> niveau) la Gemme du pouvoir, je possède le Firestaff. Mais je n'arrive pas à passer la porte avec des branches orange et un triangle orange au milieu, j'ai mis la gemme orange sur le milieu mais rien ne se passe.

## DANY (RÉDACTION)

Pour Franck, l'atarien dungeon masterman (N° 57), dans **Dungeon master** : ce que tu crois être une porte n'en est pas une ! Le triangle orange au milieu des branches de la même couleur est la Gemme ! Pour la sortir de là, il faut placer de la « corbamil » (on en trouve dans le donjon ou par le sort « Zorkathra ») sur le triangle orange, puis placer le Firestaff sur la Gemme. Le Firestaff devient alors l'arme qu'il te faut pour vaincre Chaos (voir le message de Jean-Luc dans le Tilt n° 57). Bon Dungeon !

## Merci aux aventuriers pour les plans et solutions complètes :

Mirentchu Etcheto de Bayonne ; Philippe Puech de Març-en-Baroeul ; Laurent Simon de St Paul de Varax ; François Sanchez, Laurent Maduraud, Sébastien Pille de Puteaux et Nicolas Thierry-Mieg de Le Mesnil Saint Denis.

## 36-15 TILT SOS

Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le **36.15**, tapez **TILT** puis **SOS** et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.

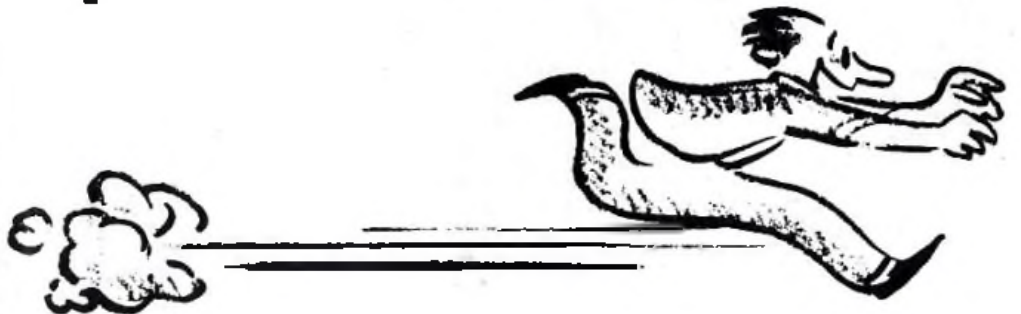


# ATTENTION

**LE 14  
SEPTEMBRE 1988  
LE PREMIER NUMERO  
DE TILT BIS  
ARRIVE!!!**

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**Complément indispensable de TILT,  
il vous propose toute l'actualité micro  
et deux grands dossiers:  
les nouveaux softs américains et un  
point complet sur les moniteurs.**



**Ne manquez pas ce premier numéro de TILT BIS - 22F chez votre marchand de journaux.**



### AMSTRAD

GOLD SILVER BRONZE  
23 EFFLUVES 149/199F  
SPORTIVES EPYX  
LEADERBOARD "PAR 3"  
+LEADER BOARD 145/169F  
+LEADERBOARD TOURNAMENT  
+WORLD CLASS LEADERBOARD  
KARATE ACES 115/175F  
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE  
+UCHIMATA+THE WAY TIGER  
+VENGER+SAMOURAI TRILOGY  
+THE WAY OF EXPLODING FIST  
ELITE 6 PACK N°3 95/145F  
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO  
RACER+PAPERBOY+GHOST/GOB  
BLIN 5+TUER NEST PAS JOUER  
ARCADE ACTION 115/185F  
+BARBARIAN+RENEGADE  
+SUPERSPRINT+RAMPAGE  
+INTERNATIONAL KARATE 2  
GEANTS D'ARCADE 115/195F  
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES  
+RYGAR+GAUNTLET DUNGEON  
AMST GOLD HIT 3 115/195F  
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY  
+WORLD LEADERBOARD+BRAVESTAR  
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA  
LES GREMLINS 115/165F  
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3  
+BASIL DEFLECTIVE+DEFLEKTOR  
+JACK THE NIPPER 2  
COLL KONAMI 115F/185F  
+JACKAL+SHAOLIN ROAD  
+NEMESIS+JAILBREAK+YE AR  
KUNG FU 2+GREEN BERET+YE AR  
KUNG FU 1+HYPERSPORT  
+PING PONG+MIKIE  
TOP TEN COLLECT. 99/145F  
+SABOTEUR1+4+SABOTEUR2+SIG  
MA7+CRITMASS+AIRWOLF+THA  
NATOS+DEEP STRIKE+COMBAT  
LYNX+BOMB JACK2+TURBO  
LES TRESORS USG 99/195F  
+GAUNTLET+LEADERBOARD  
+INFILTRAT+METRO CROSS  
+ACE OF ACES  
BEST OF ELITE 2 95/145F  
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS  
+RATTLE SHIPS+BOMB JACK2  
ALBUM EPYX 99/189F  
+WINT. GAMES+WORLD GAMES  
+SUPER CYCLE+IMPOS MISSION  
OCEANSTAR HIT 2 99/145F  
+ARMY MOVES+MUTANTS  
+HEAD OVER HEELS+COBRA  
+WIZZBALL+TANK  
IMAGINE ARC. HITS 99/145F  
+ARKANOID+CAME OVER+MAO  
MAX+LEGEND OF KAGE  
+SEAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2  
AT BUM DIGITAL 99/145F  
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT  
+TIT RACER+NIGHT GUNNER  
ELITE 6 PACK N°2 95/145F  
+BATTY+ACE+INTL KARATE  
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER  
GAME SET MATCH 129/179F  
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEB  
ALL+PING PONG+FOOT  
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL  
+SUPERTEST DECATILION  
OCEANSTAR HIT 95/145F  
+TOP GUN+SHORI CIRCUIT  
+GAL VAN+KNIGHT RIDER  
+STREET HAWK+MIAMI VICT  
PACK #1 N°2 139/189F  
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION  
CAUL DRON2+SORSEFY  
HIT PACK 2 95/145F  
+SCOOBY DOO-FIGHTING  
WARRIOR+ANTIRAD+COMMAND  
80 JET SET WILLY+1942  
AT BUM DISQUES 165/195F  
+ZOMBIEHERNIE+ASPHALJ  
+MANHATTAN LIGHT+MGE  
ALBUM LORICHEL 95/145F  
+5 AXB+SAR+MCT+AVD+TOR

### NOUVEAUTES

ALTERN WORLD GAMES 95/145F  
ALIEN SYNDROME 95/139F  
APOCALYPSE 95/145F  
APOCALYPSE NOW ND/195F  
ARTURUS 95/135F  
ARTICHOX 149/199F  
BARBARIAN(PSYNO) 95/139F  
BARBARIAN 2 89/139F  
BARD'S TALK 145/195F  
BLACK AMP 89/195F  
BOBO 145/195F  
CARRIER COMMAND 145/195F  
CORPORATION 95/145F  
CYBERNOID 2 95/135F  
DALEY'S THOMPSON  
OLYMP CHALLENGE 95/139F  
DREAM WARRIOR 95/139F  
EXULT 145/195F  
GARY L. HOT SHOT 95/135F  
GARY L. SUP SKILL 95/145F  
GIGN OP. JUPITER 145/195F  
HOPPING MAD 99/139F

## 300 LOGICIELS A GAGNER III

En septembre, branchez vous sur  
3615 MICROMANIA et vous pourrez  
gagner un des 10 logiciels offerts  
chaque jour en répondant à  
une question concernant les Jeux.  
3615 MICROMANIA  
FRAIS DE PORT GRATUITS.

### NOUVEAUTES (suite)

HURLEMENTS 115F/175F  
INDIAN MISSION ND/159F  
IRON HORSE 99/149F  
L'EMPIRE CONTRE... 99/149F  
1943 95/145F  
NETHERWORLD 95/139F  
NIMITZ 99/159F  
OVERLANDER 95/145F  
PSYCHOPIGS 95/139F  
RASTAN 89/145F  
RIMRUNNER 89/145F  
ROAD BLASTERS 89/139F  
ROADWARS 95/139F  
ROY OF THE ROVERS 95/139F  
SALAMANDER 89/139F  
SKY HUNTER 135/175F  
SOLDIER OF LIGHT 89/139F  
SUPERSPORTS 95/139F  
TERRORPODS 95/139F  
T-WREKS 95/145F  
THE GAMES WINTER 95/145F  
THE GREAT GIANTS 95/139F  
THE LAST NINJA 2 125/145F  
THE VINDICATOR 89/139F  
TROLL 89/139F  
20000 LIEUES SS MERS ND/169F

### HIT PARADE

ARKANOID:REVENGE 89/145F  
BAD CAT 95/145F  
BEYOND THE ICE PAL. 95/145F  
BIONIC COMMANDOS 95/139F  
BLOOD BROTHERS 95/145F  
BUBBLE BOBBI E 95/145F  
CALIFORNIA GAMES 95/145F  
CHARLIE CHAPLIN 95/145F  
COMBAT SCHOOL 89/145F  
CONSPIRATION 145/185F  
CRASH GARET ND/195F  
ENLIGHT. DRUID2 95/145F  
GARRIELE 139/175F  
GUADALCANAL 95/145F  
GAUNTLET 2 95/145F  
GRYZOR 89/145F  
GUNSHIP 195/245F  
GUNSMOKE 95/145F  
HERCULE 95/145F  
IKARI WARRIOR 95/145F  
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F  
JINKS 95/145F  
KARNOV 95/145F  
LA CHOSE GROU EMBUR 115/175F  
L'ANGE DE CRISTAL 145/199F  
L'ANNEAU DE ZENGARA 115/189F  
LA PANIERE ROSE 99/149F  
L'ARCHIEU CAPT BLOOD 119/199F  
LES PRIVES ND/195F  
MATCH 3 129/175F  
MAKRAIDER 89/139F  
MATCHDAY 2 89/145F  
MICKEY MOUSE 95/145F  
NIGEL MANSELL 95/145F  
NIGHT RAIDER 95/145F  
OUT RUN 95/145F  
PHM PEGASUS 149/195F  
PEUR SUR AMYVILLE 139/169F  
PLATOON 89/145F  
PREDATOR 89/145F  
ROLLING THUNDER 95/145F  
SCRABBLE DL LUXE ND/225F  
SKATE CRAZY 85/139F  
SPACE RACER 139/189F  
STREET SPORTS BASK 95/145F  
SINEL FIGHTER 95/145F  
TARGET RENEGADE 89/145F  
THE DARK SIDE 95/139F  
THE HURY 95/139F  
THE HUNT RED OCTOB. 145/195F  
VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F  
VENOM STRIKES BACK 95/145F  
VIKEN 89/139F

BOB WINNER 129/169F  
BUGGY BOY 95/145F  
CRAZY CARS 129/159F  
FLYING SHARK K 99/145F  
F15 STRIKE EAGLE 99/145F  
GARFIELD 95/139F  
GEE BEE AIR RALLY 95/145F  
GOTHIK 95/145F  
LA GLOIRE DES ETOI. 99/149F  
MONOPOLY 175/245F  
PROHIBITION 129/195F  
QUIN ND/145F  
SCRABBLE FR 175/225F  
SPY TRILOGY 95/145F  
SUPER HANG ON 95/145F  
SUPERSKI 145/195F

THE FLINSTONES 89/139F  
THUNDERCATS 89/145F  
TRIVIAL PURSUIT 175/229F  
TRIVIAL PURSUIT JUN. 125/245F  
WESTERN GAMES 129/145F

### THOMSON CD

LES ATHLETES 145/185F  
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY  
+DIFULX DU STADE 1+2  
ALBUM LORICHEL 145/195F  
45 AXB+SAPIENS  
+MGT+AIG F DOR  
MALETTE JEUX FIL. 245/245F  
+GAME OVER+FAMILIE  
+ARKANOID+SORCERY  
AT BUM THOMPSON 245/295F  
+GREEN BERET+SUPPER TENNIS  
+MONOPOLY+RUINWAY  
LORICHEL HIT 1 155/185F  
+PILLESAR2+YETHA EMINATOR  
THOMPSON HITS 175/225F  
+KRACK OUT+REACH HEAD  
+THE WAY OF THE TIGER  
LORICHEL HIT 2 155/185F  
+HARRY MAC GUIGAN BOXING  
+HACKER+SPIN DIZZY

### NOUVEAUTES C.D

ARKANOID 145F  
AVENGER 145F  
ASTERIX CHEZ RAHAZ ND/215F  
BILLY 2 135/195F  
BOB WINNER 149/195F  
BOBO 145/195F  
ENDURO RACER 145/195F  
F15 STRIKE EAGLE 145/195F  
GIGN OP. JUPITER 149/199F  
GREEN BERET 149F  
GD PRIX 500 CC 169F  
HMS COBRA 285/295F  
JUNGLE HERO 145F  
LA MARQUE JAUNE 249F  
MACH3 129/199F  
MONOPOLY NE 75F  
PROHIBITION 135F  
RENEGADE 145/195F  
ROAD KILLER 145F  
SI AP FIGHT 145F  
SILENT SERVICE 145/195F  
SCRABBLE 175F  
SPACE RACER 145/195F  
SPORT DIFE 145/195F  
SUPERSKI 169/199F  
TOP GUN 145F  
TOUT SIMS 145/195F  
20000 LIEUES SS MERS 185F  
VAMPIRE 169F  
VOL SOLO 145F  
WIZZBALL 145/195F  
YE AR KUNG FU 2 95F  
ZOMBI 125/185F

### SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD 109F  
Manette Speed King 109F  
Manette Pro 5000 129F  
Cheetah mach 1 129F  
Amstrad  
4 Disquettes avec boiter 99F  
ST Amiga  
10 Disquettes 3.5 DF,DD 119F  
PC  
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F  
Manette KONIX 195F  
Manette KONIX+Carte 295F

### SPECTRUM

GOLD SILVER BRONZE 145F  
ELITE 6 PACK N°3 95F  
ARCADE ACTION 119F  
LES GREMLINS 139F  
LA COLLECTION KONAMI 119F  
TOP TEN COLLECTION 99F  
GRANTS D'ARCADE 119F  
LES TRESORS USG 115F  
ALBUM LEWSON 95F  
BEST OF ELITE 2 95F  
HIT PACK 2 95F  
GAME SET AND MATCH 129F  
HIT PACK 1 95F  
THEY SOLD A MILLION 1 95F  
THEY SOLD A MILLION 2 95F  
AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR  
LE CATALOGUE MICROMANIA

### COMMODORE 64

GOLD SILVER BRONZE  
23 EFFLUVES 149/199F  
SPORTIVES EPYX  
LEADERBOARD "PAR 4" 145/175F  
LEADERBOARD LEADERBOARD  
TOURNAMENT WORLD CLASS  
LEADERBOARD LEADERBOARD  
EXERCITIVE  
KARATE ACES 119/179F  
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE  
+UCHIMATA+WAY OF TIGER  
+VENGER+SAMOURAI TRILOGY  
+THE WAY OF EXPLODING FIST  
ELITE 6 PACK N°3 99/145F  
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO  
RACER+GHOST GOBB+TLFR  
NEST PAS JOUER+PAPERBOY  
ARCADE ACTION 119/189F  
+BARBARIAN+RENEGADE  
+SUPERSPRINT+RAMPAGE  
+INTERNATIONAL KARATE 2  
GEANTS D'ARCADE 119/195F  
+ROAD RUNNER+INDIANA  
JONE+RYGAR+GAUNTLET DFFP  
LES GREMLINS 119/169F  
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3  
+BASIL DEFLECTIVE+DEFLEKTOR  
+JACK THE NIPPER 2  
COLL KONAMI 119F/189F  
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+YE AR  
KUNG FU 2+YE AR KUNG FU  
+NEMESIS+JAILBREAK+PING  
PONG+HYPERSPORT+GRF  
TOP TEN COLL. 99/145F  
+SABOTEUR1+4+SABOTEUR2+SIG  
MA7+CRITMASS+AIRWOLF+THA  
NATOS+DEEP STRIKE+COMBAT  
LYNX+BOMB JACK2+TURBO  
LES TRESORS USG 115/195F  
+GAUNTLET+LEADERBOARD  
+INFILTRATOR+METRO CROSS  
+ACE OF ACES  
BEST OF ELITE N°2 95/145F  
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS  
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2  
GAME SET MATCH 129/179F  
+TENNIS+HYPERSPORT+PING  
PONG+COLL KONAMI GOLF+AS  
PHM PEGASUS+BOXING+POOL+SLIPER  
DECATILION  
ALBUM EPYX 99/145F  
+SUMMER GAME+BREAKDANCE  
+FIT STOP 2+IMPOS MISSION  
HIT PACK 2 99/145F  
+1942+SCOOBY DOO+ANTIRAD  
+COMMANDO 86+JET SET WILLY  
+FIGHTING WARRIOR

### NOUVEAUTES

ARTURUS 95/145F  
BARBARIAN (PSYNO) 95/145F  
BARBARIAN 2 95/139F  
CARRIER COMMAND 145/195F  
CYBERNOID 2 95/145F  
DALEY'S THOMPSON 95/145F  
DREAM WARRIOR 95/145F  
FEBELON 95/145F  
GARY L. HOT SHOT 95/135F  
GARY L. HOT SHOT 95/135F  
HOPPING MAD 95/125F  
L'EMPIRE CONTRE... 95/145F  
4 3 4 OFF ROAD RAC. 95/145F  
1943 95/145F  
NETHERWORLD 95/125F  
NIGEL MANSELL 99/159F  
NIMITZ 99/159F  
OVERLANDER 95/125F  
PANIXORA 95/145F  
PSYCHOPIGS 95/145F  
ROCKET RANGER 109/169F  
ROY OF THE ROVERS 95/145F  
SALAMANDER 89/139F  
SOLDIER OF LIGHT 89/145F  
SUPERSPORTS 95/145F  
TERRORPODS 95/145F  
T-WREKS 95/145F  
THE DARK SIDE 95/145F  
THE LAST NINJA 2 125/145F  
THE VINDICATOR 99/149F

### BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSMANN  
64, Bd Hausmann  
"Espace Loisir sous sol"  
75008 PARIS  
Metro Havre Caumartin

### HIT PARADE

ALIEN SYNDROME 95/125F  
APOLLO 18 95/145F  
AIRBORNE RANGFR 145/195F  
ARKANOID 2 95/145F  
BAD CAT 95/145F  
BEDLAM 95/125F  
BEYOND THE ICE PAL. 95/125F  
BIONIC COMMANDO 95/145F  
BLOOD BROTHERS 95/145F  
BOB WINNER 135F  
CALIFORNIA GAMES 95/145F  
CARD SHARKS 95/145F  
CHUCK YEAGER 5 99/189F  
COMBAT SCHOOL 89/145F  
CORPORATION 95/145F  
DEFENDER OF CROWN 135/145F  
DESOT ATOR 95/145F  
FLYING SHARK 89/129F  
GEE BEE AIR RALLY 95/145F  
GUADALCANAL 95/145F  
GAUNTLET 2 95/145F  
GRYZOR 95/145F  
GUNSMOKE 95/145F  
GUNSHIP 145/195F  
HERCULE 95/145F  
IKARI WARRIORS 95/145F  
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F  
INFILTRATOR 2 95/145F  
JINKS 95/145F  
KARNOV 95/145F  
LA PANTHERE ROSE 95/145F  
LAZERTAG 95/145F  
MAGNETRON 89/139F  
MATCHDAY 2 95/145F  
MICAUDER 89/149F  
MICKEY MOUSE 95/145F  
NIGHT RAIDER 95/145F  
OUT RUN 95/145F  
PHM PEGASUS 99/145F  
PIRATES 145/195F  
POWER AT SEA ND/169F  
PLATOON 89/145F  
PREDATOR 95/145F  
ROAD BLASTERS 95/145F  
ROAD WARS 95/145F  
RASTAN 95/145F  
SHACKLED 95/145F  
SKATE CRAZY 89/145F  
SKY FOX 2 99/149F  
SAMOURAI WARRIOR 89/145F  
STREET FIGHTER 95/145F  
TEST DRIVE 99/149F  
THE TRAIN 99/149F  
YOUR DEFORCE 95/145F  
THE GAMES WINTER 95/145F  
THE GREAT GIANTS 95/145F  
TROLL 89/139F  
VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F  
VENOM STRIKES BACK 95/145F  
WIZARD WARZ 95/145F

### SEGA

MANETTE SPECIALE 145F  
LUNETTES 3D 290F  
AFTER BURNER 279F  
ACTION FIGHTER 195F  
ALFX KID/MIRACI E.W. 195F  
ALIEN SYNDROME 195F  
ASURO WARRIOR 195F  
BANK PANIC 149F  
BLACK BELT 195F  
CHALLENGER 195F  
COMBATT RESCUE 199F  
ENDURO RACER 195F  
FIE FIGHTER 149F  
FANTASY ZONE 195F  
FANTASY ZONE 2 199F  
GANGSTER TOWN 149F  
GHOSTHOUSE 195F  
GLOBAL DEFENSE 195F  
GREAT BASKETBALL 195F  
GREAT GOLF 149F  
MISSILE DEFENSE 3D 249F  
MY HERO 149F  
NINJA 195F  
OUT RUN 249F  
POT WRESTLING 145F  
QUARTEL 195F  
RESCUE MISSION 219F  
ROCKY 249F  
S.D.L. 195F  
SECRET COMMAND 195F  
SHOOTING GALLERY 195F  
SPACE HARRIER 249F  
SPY VS SPY 149F  
SUPER TENNIS 149F  
TEDDY BOY 149F  
TRANSBOT 149F  
WONDERBOY 195F  
WORLD GRAND PRIX 195F  
WORLD SOCCER 195F  
ZAXXON 3D 249F  
ZILION 2 195F

OUVERT DE 8H A 20H  
DU LUNDI AU SAMEDI







# SESAME

## TAQUIN

Une super production en GFA Basic pour Atari ST : Vous devez replacer les lettres de l'alphabet ou des dessins dans l'ordre. En cas de difficulté, le programme trouve la solution.

Initialisation:

D\$(40),X%(10),Y%(40) tableaux de mémorisation des coups aléatoires.

Pt\$(5,5) tableau du taquin

Lecture des DATA

On lit les data jusqu'à A\$="fin".

Rg=inp(2) : attend l'appui d'une touche et stocke son code ASCII.

Procédure DEBUT1:

initialisation des variables.

Page présentation.

Affichage aléatoire et déplacement des coordonnées initiales.

Procédure DEBUT:

La boîte d'alerte 1 demande si vous voulez jouer ou créer le taquin.

Suivant la réponse, la procédure DESSINER est activée ou on continue en séquence.

Choix du niveau et mélange du taquin.

L'auteur a choisi une méthode qui mérite d'être développée: il

mémorise tous les coups joués aléatoirement par l'ordinateur, puis ceux du joueur. Quand vous demandez la solution, la procédure reproduit les coups mémorisés en sens inverse. Facile ?

Procédure DEBUT DU JEU:

Elle gère les touches du clavier et déplace les pièces du Taquin.

Procédure DESSINER:

Affichage des décors et des fonctions possibles.

Test des coordonnées de la souris (sauvegarde, chargement).

Test du bouton pour remplir ou dessiner.

### IMPORTANT

Le signe ¶ qui termine les lignes du listing indique qu'il faut taper sur la touche RETURN. Tant que vous n'avez pas atteint ce signe, vous devez continuer de taper sur la même ligne.

```

***** INITIALISATION ¶
Dim D$(40),X%(40),Y%(40) ¶
Dim Pt$(5,5) ¶
***** REGLES ? ¶
Alert 0,"Voulez-vous les règles ?
",0,"OUI|NON",Rg ¶
Data "          TAQUIN" ¶
Data 0,0,0 ¶
Data Le but du jeu est de mettre
les cases ¶
Data d'une plaquette dans l'ordre.
¶
Data Avec ce programme vous pouvez
soit ¶
Data -Jouer avec un dessin ¶
Data -Jouer avec des lettres. ¶
Data 0,Vous dirigez les plaquettes
avec les ¶
Data "touche 8,6,2, et 4 du pavé
numerique. ¶
Data "Si vous trouvez la
solution,tapez <5> ¶
Data si vous ne réussissez pas
taper <H> ¶
Data et l'ordinateur trouvera la
solution ¶
Data devant vos yeux éblouis... ¶

Data 0,"Le dessin,il vous faut le
dessiner, ¶
Data vous pourrez le sauver et le
recharger ¶
Data par la suite. ¶
Data 0,          BONITAQUINERIE...
¶
Data fin ¶
If Rg=1 ¶
Repeat ¶
Read A$ ¶
If A$="0" ¶
Print ¶
Else ¶
If A$<>"fin" ¶
For I=1 To Len(A$) ¶
Q$=Mid$(A$,I,1) ¶
Print Q$; ¶
If Q$<>" " ¶
Sound 1,0,8 ¶
Wav256*15+9,1,8,1474
¶
For Tps=1 To 1000 ¶
Next Tps ¶
Else ¶
For Tps=1 To 1500 ¶
Next Tps ¶

Endif ¶
Next I ¶
Print " " ¶
Endif ¶
Endif ¶
Until A$="fin" ¶
Sound 1,0,0 ¶
Wave 1,0 ¶
Rg=inp(2) ¶
Endif ¶
Debut1: ¶
*****PRESENTATION ¶
Fil=0 ¶
Col=1 ¶
Niv=200 ¶
R$="" ¶
S$="" ¶
B$="" ¶
K=0 ¶
Defill 12 ¶
Pbox 0,0,320,200 ¶
Color 1 ¶
Graphmode 2 ¶
Defext 4,8,0,26 ¶
Text 107,50,"TAQUIN" ¶
Defext 7,9,0,26 ¶
Text 109,52,"TAQUIN" ¶

```



```

Restore Dat ¶
Dat: ¶
Data p,a,r," " ,S,t,e,p,h,a,n,"
",S,e,m,i,r,a,t," " ,1,9,8,8,0,e,t,"
",s,o,n," ,A,T,A,R,I,0 ¶
Data p,o,u,r," " ,l,e,s,"
",l,e,c,t,e,u,r,s," " ,d,e,"
",T,I,L,T,0 ¶
Nbf=0 ¶
Repeat ¶
Exit If Fill=1 ¶
Inc Nbf ¶
Sound 1,8,0 ¶
Wave 256+8,1,8,1474 ¶
l=0 ¶
While D$(l)<>"0" ¶
  Inc l ¶
  Read D$(l) ¶
Wend ¶
Dec l ¶
Deftext 3,0,0,5 ¶
Graphmode 3 ¶
T=0 ¶
Repeat ¶
Exit If Fill=1 ¶
Inc T ¶
Exit If Inkey$<>" " ¶
Repeat ¶
  X%(T)=Rnd*320 ¶
Until X%(T)/5=Int(X%(T)/5) And
X%(T)<>0 ¶
Repeat ¶
  Y%(T)=Rnd*200 ¶
Until Y%(T)/5=Int(Y%(T)/5) And
Y%(T)<>0 ¶

Text X%(T),Y%(T),D$(T) ¶
Until T=1 ¶
T=0 ¶
Wave 0,0 ¶
Sound 0,0 ¶
Do ¶
Exit If Fill=1 ¶
If Inkey$<>" " ¶
  Fill=1 ¶
Endif ¶
St=0 ¶
T=0 ¶
Repeat ¶
Exit If Fill=1 ¶
Inc T ¶
If Inkey$<>" " ¶
  Fill=1 ¶
Endif ¶
Deftext 4 ¶
Text X%(T),Y%(T),D$(T) ¶
If X%(T)<>T*10+40 ¶
X%(T)=X%(T)+Sgn((T*10+40)-X%(T))*5
¶
St=1 ¶
Sound 1,15,#X%(T) ¶
Wave 1,1,8 ¶
Endif ¶
If Y%(T)<>80+Nbf*20 ¶
Y%(T)=Y%(T)+Sgn(80+Nbf*20-Y%(T))*5
¶
St=1 ¶
Sound 1,15,#Y%(T) ¶
Wave 1,1,8 ¶
Endif ¶
Deftext 4 ¶

Text X%(T),Y%(T),D$(T) ¶
Until T=1 ¶
Exit If St=0 ¶
Loop ¶
Graphmode 2 ¶
J=0 ¶
Repeat ¶
If Inkey$<>" " ¶
  Fill=1 ¶
Endif ¶
For T=1 To l ¶
If Inkey$<>" " ¶
  Fill=1 ¶
Endif ¶
Deftext 4 ¶
Text X%(T),Y%(T),D$(T) ¶
Deftext 7 ¶
Text X%(T)+2,Y%(T)+2,D$(T) ¶
Sound 1,15,T Mod 12,T Mod 8 ¶
Wave 1,1,10,0,2 ¶
Next T ¶
Inc J ¶
Until J=3 ¶
If Inkey$<>" " ¶
  Fill=1 ¶
Endif ¶
Sound 1,0 ¶
Wave 1,0 ¶
Sound 1,0,8 ¶
Wave 256*15+9,1,8,1474 ¶
Until Nbf=3 ¶
***** OPTIONS ¶
Debut: ¶
Alert 0,"Votre choix

```

High Quality Version Available on AMIGALAND.COM

<h3 style="margin: 0;">OCCASION</h3> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">LECTEURS</th> <th style="text-align: left;">T.T.C.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Disquettes 1541 .....</td> <td>1000,00 F</td> </tr> <tr> <td>Imprimantes .....</td> <td>- NC -</td> </tr> <tr> <td>Disquettes 1571 .....</td> <td>1500,00 F</td> </tr> <tr> <td>Disquettes DD1 .....</td> <td>1100,00 F</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">UNITÉS CENTRALES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Commodore 64 .....</td> <td>1000,00 F</td> </tr> <tr> <td>Commodore 128 .....</td> <td>1500,00 F</td> </tr> <tr> <td>Commodore 128D .....</td> <td>2600,00 F</td> </tr> <tr> <td>CPC 464 Monochrome .....</td> <td>1200,00 F</td> </tr> <tr> <td>CPC 6128 Couleur ...</td> <td>3100,00 F</td> </tr> <tr> <td>PC Divers .....</td> <td>- NC -</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">MONITEURS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Moniteurs couleur ....</td> <td>1500,00 F</td> </tr> <tr> <td>Moniteur Monochrome</td> <td>600,00 F</td> </tr> </tbody> </table>	LECTEURS	T.T.C.	Disquettes 1541 .....	1000,00 F	Imprimantes .....	- NC -	Disquettes 1571 .....	1500,00 F	Disquettes DD1 .....	1100,00 F	UNITÉS CENTRALES		Commodore 64 .....	1000,00 F	Commodore 128 .....	1500,00 F	Commodore 128D .....	2600,00 F	CPC 464 Monochrome .....	1200,00 F	CPC 6128 Couleur ...	3100,00 F	PC Divers .....	- NC -	MONITEURS		Moniteurs couleur ....	1500,00 F	Moniteur Monochrome	600,00 F	<p style="font-size: small;">68, Rue du Chemin Vert 75011 PARIS  <small>avec Canon Victor Trinitron</small>  <i>Un Professionnel au service du particulier...</i></p> <p style="font-size: x-large; font-weight: bold;">48.05.95.27</p> <p style="font-size: small;">24h / 24h </p> <h2 style="margin: 10px 0;">OPÉRATION RENTRÉE 88</h2> <p style="font-style: italic; font-weight: bold;">N'attendez pas les foules et les ruptures de stock</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th>Disquette</th> <th>par 10</th> <th>par 50</th> <th>par 100</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5" 1/4 dfdd</td> <td>4,00 F</td> <td>3,50 F</td> <td>3,00 F</td> </tr> <tr> <td>3" 1/2 dfdd</td> <td>9,95 F</td> <td>9,50 F</td> <td>9,00 F</td> </tr> <tr> <td>3" dfdd</td> <td>16,90 F</td> <td>16,50 F</td> <td>16,00 F</td> </tr> </tbody> </table> <p style="font-weight: bold; text-align: center;">SUPER PROMO PC OCCASION à partir de 3000,00 F</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">Rubans pour tous types Imprimantes -NC-</p>	Disquette	par 10	par 50	par 100	5" 1/4 dfdd	4,00 F	3,50 F	3,00 F	3" 1/2 dfdd	9,95 F	9,50 F	9,00 F	3" dfdd	16,90 F	16,50 F	16,00 F	<h3 style="margin: 0;">DEPANNAGE</h3> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">MARQUE</th> <th style="text-align: left;">TYPE</th> <th style="text-align: left;">T.T.C.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Commodore</td> <td>C64/C1541</td> <td>350,00 F</td> </tr> <tr> <td>Commodore</td> <td>C128/C1517</td> <td>390,00 F</td> </tr> <tr> <td>Commodore</td> <td>C128D/SX64</td> <td>450,00 F</td> </tr> <tr> <td>Commodore</td> <td>AMIGA 500</td> <td>550,00 F</td> </tr> <tr> <td>AMSTRAD</td> <td>CPC 464</td> <td>350,00 F</td> </tr> <tr> <td>AMSTRAD</td> <td>CPC 6128</td> <td>390,00 F</td> </tr> <tr> <td>AMSTRAD</td> <td>DD1/FD1</td> <td>360,00 F</td> </tr> <tr> <td>ATARI</td> <td>520 STF</td> <td>415,00 F</td> </tr> <tr> <td>ATARI</td> <td>1040 STF</td> <td>475,00 F</td> </tr> <tr> <td>MONITEUR</td> <td>COULEUR</td> <td>400,00 F</td> </tr> <tr> <td></td> <td>MONO</td> <td>350,00 F</td> </tr> </tbody> </table>	MARQUE	TYPE	T.T.C.	Commodore	C64/C1541	350,00 F	Commodore	C128/C1517	390,00 F	Commodore	C128D/SX64	450,00 F	Commodore	AMIGA 500	550,00 F	AMSTRAD	CPC 464	350,00 F	AMSTRAD	CPC 6128	390,00 F	AMSTRAD	DD1/FD1	360,00 F	ATARI	520 STF	415,00 F	ATARI	1040 STF	475,00 F	MONITEUR	COULEUR	400,00 F		MONO	350,00 F
LECTEURS	T.T.C.																																																																																			
Disquettes 1541 .....	1000,00 F																																																																																			
Imprimantes .....	- NC -																																																																																			
Disquettes 1571 .....	1500,00 F																																																																																			
Disquettes DD1 .....	1100,00 F																																																																																			
UNITÉS CENTRALES																																																																																				
Commodore 64 .....	1000,00 F																																																																																			
Commodore 128 .....	1500,00 F																																																																																			
Commodore 128D .....	2600,00 F																																																																																			
CPC 464 Monochrome .....	1200,00 F																																																																																			
CPC 6128 Couleur ...	3100,00 F																																																																																			
PC Divers .....	- NC -																																																																																			
MONITEURS																																																																																				
Moniteurs couleur ....	1500,00 F																																																																																			
Moniteur Monochrome	600,00 F																																																																																			
Disquette	par 10	par 50	par 100																																																																																	
5" 1/4 dfdd	4,00 F	3,50 F	3,00 F																																																																																	
3" 1/2 dfdd	9,95 F	9,50 F	9,00 F																																																																																	
3" dfdd	16,90 F	16,50 F	16,00 F																																																																																	
MARQUE	TYPE	T.T.C.																																																																																		
Commodore	C64/C1541	350,00 F																																																																																		
Commodore	C128/C1517	390,00 F																																																																																		
Commodore	C128D/SX64	450,00 F																																																																																		
Commodore	AMIGA 500	550,00 F																																																																																		
AMSTRAD	CPC 464	350,00 F																																																																																		
AMSTRAD	CPC 6128	390,00 F																																																																																		
AMSTRAD	DD1/FD1	360,00 F																																																																																		
ATARI	520 STF	415,00 F																																																																																		
ATARI	1040 STF	475,00 F																																																																																		
MONITEUR	COULEUR	400,00 F																																																																																		
	MONO	350,00 F																																																																																		
MATÉRIEL GARANTI 1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE	REPRISE IMMÉDIATE DE VOTRE MICRO 50 % DE SA VALEUR POUR TOUT ACHAT.	REPARATION GARANTIE 1 MOIS DELAIS MAXIMUM 8 JOURS																																																																																		



# SESAME

```

...",0,"JOUER|DESSINER",Var ¶
If Var=1 ¶
    Sound 1,0,8 ¶
    Wave 256*1+9,1,8,474 ¶
    Alert 0,"Vous préférez taquiner
...",0,"DESSIN|LETTRES",Var2 ¶
If Var2=2 ¶
    Cls ¶
    Deftext 1,1,0,16 ¶
    For I=1 To 5 ¶
        For J=1 To 5 ¶
            Text
J*16-14,I*16,Chr$(K+65) ¶
            Get
I*16-16,J*16-16,I*16,J*16,Pt$(I,J)
¶
            K=K+1 ¶
            Next J ¶
        Next I ¶
        Sound 1,0 ¶
        Wave 1,0 ¶
        @Dessiner ¶
    Endif ¶
If Var2=1 ¶
    Cls ¶
    Sound 1,0 ¶
    Wave 1,0 ¶
    @Dessiner ¶
Endif ¶
If Var=2 ¶
    Cls ¶
    Sound 1,0 ¶
    Wave 1,0 ¶
    @Dessiner ¶
Endif ¶
For I=1 To 5 ¶
    For J=1 To 5 ¶
        Get
I*16-16,J*16-16,I*16,J*16,Pt$(I,J)
¶
        Next J ¶
    Next I ¶
Repeat ¶
    Print At(3,12);"Niveau (1-300) ?
"; ¶
    Input "",Niv ¶
    Print At(3,12);"
"; ¶
Until Niv<301 And Niv>0 ¶
' ***** PAGE DE JEU ¶
Cls ¶
Color 0 ¶
Deffill 1 ¶
Pbox 0,0,16,16 ¶
Get 50,50,66,66,W$ ¶

```

```

Pt$(5,5)=W$ ¶
Cls ¶
Deffill 3 ¶
Color 1 ¶
Pbox 0,0,320,200 ¶
Box 0,0,319,199 ¶
Deffill 1 ¶
Pbox 30,15,310,170 ¶
Color 0 ¶
Box 115,49,197,131 ¶
Graphmode 2 ¶
Deftext 4,8,0,26 ¶
Text 35,40,"TAQUIN" ¶
Deftext 7,9,0,26 ¶
Text 37,42,"TAQUIN" ¶
Deftext 14,0,0,4 ¶
Text 150,42,"par Stephan Semirat" ¶
K=64 ¶
For I=1 To 5 ¶
    For J=1 To 5 ¶
        @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
        @Affiche(I+6,J,Pt$(I,J)) ¶
    Next J ¶
Next I ¶
I=5 ¶
J=5 ¶
For T=1 To 5 ¶
    For Tt=1 To 5 ¶
        S$=S$+Pt$(T,Tt) ¶
    Next Tt ¶
Next T ¶
*****MELANGEDU
TAQUIN ¶
For A=1 To Niv ¶
    Repeat ¶
        B=Int(Rnd*8)+1 ¶
        Until B=8 Or B=6 Or B=2 Or B=4 ¶
        Hp$=Pt$(I,J) ¶
        If B=4 And I<>5 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I+1,J) ¶
            Pt$(I+1,J)=Hp$ ¶
            I=I+1 ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        If B=6 And I<>1 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I-1,J) ¶
            Pt$(I-1,J)=Hp$ ¶
            I=I-1 ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        If B=2 And J<>1 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I,J-1) ¶
            Pt$(I,J-1)=Hp$ ¶
            J=J-1 ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        If B=8 And J<>5 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I,J+1) ¶
            Pt$(I,J+1)=Hp$ ¶
            J=J+1 ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        @Affichage ¶
        ' ***** DEBUT DU JEU ¶
        Fin=0 ¶
        Do ¶
            Repeat ¶
                A$=Inkey$ ¶
                Until A$>" " ¶
            Do ¶
                Exit If A$<>"2" And A$<>"6" And
A$<>"4" And A$<>"5" And A$<>"8" And
$<>"h" ¶
                Hp$=Pt$(I,J) ¶
                If A$="2" And J<>1 ¶
                    Pt$(I,J)=Pt$(I,J-1) ¶
                    @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
                    Pt$(I,J-1)=Hp$ ¶
                    J=J-1 ¶
                    @Affiche(I,J,W$) ¶
                    Flg=1 ¶
                Endif ¶
                If A$="6" And I<>1 ¶
                    Pt$(I,J)=Pt$(I-1,J) ¶
                    @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
                    Pt$(I-1,J)=Hp$ ¶
                    I=I-1 ¶
                    @Affiche(I,J,W$) ¶
                    Flg=1 ¶
                Endif ¶
                If A$="4" And I<>5 ¶
                    Pt$(I,J)=Pt$(I+1,J) ¶
                    @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
                    Pt$(I+1,J)=Hp$ ¶
                    I=I+1 ¶
                    @Affiche(I,J,W$) ¶
                    Flg=1 ¶
                Endif ¶
                If A$<>"h" And A$<>"5" And

```

```

If B=8 And J<>5 ¶
    Pt$(I,J)=Pt$(I,J+1) ¶
    Pt$(I,J+1)=Hp$ ¶
    J=J+1 ¶
    Flg=1 ¶
Endif ¶
If Flg=1 ¶
    Flg=0 ¶
    R$=R$+Str$(B) ¶
Endif ¶
Next A ¶
@Affichage ¶
' ***** DEBUT DU JEU ¶
Fin=0 ¶
Do ¶
    Repeat ¶
        A$=Inkey$ ¶
        Until A$>" " ¶
    Do ¶
        Exit If A$<>"2" And A$<>"6" And
A$<>"4" And A$<>"5" And A$<>"8" And
$<>"h" ¶
        Hp$=Pt$(I,J) ¶
        If A$="2" And J<>1 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I,J-1) ¶
            @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
            Pt$(I,J-1)=Hp$ ¶
            J=J-1 ¶
            @Affiche(I,J,W$) ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        If A$="6" And I<>1 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I-1,J) ¶
            @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
            Pt$(I-1,J)=Hp$ ¶
            I=I-1 ¶
            @Affiche(I,J,W$) ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        If A$="4" And I<>5 ¶
            Pt$(I,J)=Pt$(I+1,J) ¶
            @Affiche(I,J,Pt$(I,J)) ¶
            Pt$(I+1,J)=Hp$ ¶
            I=I+1 ¶
            @Affiche(I,J,W$) ¶
            Flg=1 ¶
        Endif ¶
        If A$<>"h" And A$<>"5" And

```

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



Flg=1 ¶  
 R\$=R\$+A\$ ¶  
 Flg=0 ¶  
 Sound 1,8,0 ¶  
 Wave 31\*256+9,1,15,1574 ¶  
 Endif ¶  
 If A\$="h" ¶  
 @Solution ¶  
 Endif ¶  
 \*\*\*\*\* GAGNE ? ¶  
 If A\$="5" ¶  
 For T=1 To 5 ¶  
 For Tt=1 To 5 ¶  
 B\$=B\$+Pt\$(T,Tt) ¶  
 Next Tt ¶  
 Next T ¶  
 If B\$=S\$ ¶  
 Deftext 2,0,0,9 ¶  
 Text 80,150,"Bravo,Bravo"  
 !!" ¶  
 Fin=1 ¶  
 Inkk=Inp(2) ¶  
 Deffill 1 ¶  
 Pbox 80,134,280,160 ¶  
 Else ¶  
 Deftext 2,0,0,9 ¶  
 Text 80,150,"C'est pas fin"  
 !!" ¶  
 Fin=0 ¶  
 B\$="" ¶  
 Inkk=Inp(2) ¶  
 Deffill 1 ¶  
 Pbox 80,134,280,160 ¶  
 Endif ¶  
 Endif ¶  
 Exit If Fin=0 ¶  
 If Fin=1 ¶  
 Alert  
 0,"Encore..." ,0,"OUI|NON",Aa ¶  
 If Aa=1 ¶  
 Goto Debut1 ¶  
 Endif ¶  
 End ¶  
 Endif ¶  
 A\$="" ¶  
 Loop ¶  
 Loop ¶  
 End ¶  
 \*\*\*\*\* LES ROUTINES ¶  
 Procedure Affiche(Xx,Yy,Txt\$) ¶  
 Pl100+Xx\*16,50+Yy\*16-16,Txt\$,3  
 ¶  
 Return ¶  
 Procedure Affichage ¶  
 For T=1 To 5 ¶  
 For Tt=1 To 5 ¶

OUVERT DU LUNDI AU



**BOUTIQUE MICRO**  
**42, RUE LAMARTINE**  
**75009 PARIS**  
**Tél:48.78.11.65**  
*Véritable spécialiste de*  
**L'AMIGA depuis 2 ANS**

SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

**MAD C'EST L'AMIGA**

**SYSTEMES**

Métros: CADET  
 NOTRE DAME  
 DE LORETTE

A500 (UNITE CENTRALE 512K0+3 1/2+SOIRIS)	???????
A500C (A500+MONITEUR COULEUR A1084)	
A2000 (UNITE CENTRALE: RAM 1MEGA + 3 1/2 + SOURIS)	11590 FRANCS
A2000/SM (A2000 + MONITEUR COULEUR A1084)	14790 FRANCS
A2002+ (A2002 + A2052 2MEGAS INTERNE + MONITEUR HAUTE PERSISTANCE A2080)	21490 FRANCS
SEAGATE 43MEGAS + CARTE CONTROL	7000 FRANCS
A2080: Moniteur Haute persistence	4490 FRANCS

**MONTAGE SUR PLACE DE TOUTE  
 CONFIGURATION SELON LES BESOINS ET TEST  
 DE BON FONCTIONNEMENT**

**MAD C'EST ENCORE L'AMIGA**

SAV SUR  
 PLACE 7 JOURS  
 MAXI

**PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS**

A1010 3 1/2 EXT	A2010 3 1/2 INTER	A501 512K A500	A2052 7MEGS A2000	KIT PC 5 1/4	A2050+ST506 CARTE + 70MEGS	EXCLUSIVE CARTE SCSI A2040	A570 A2030 VIDEO PAL
2090	1 640	1095	3540	5600	6150	2100	198 899

**PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES**

LECTEUR GOLEM 3 1/2 DF	GENLOCK PAL/ SECAM FR	FILTRE ELECTR DG88	CODEUR SATELLIT PAL	STATIF ROHEN 2 REFL.	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	3490,00	2490,00	2620,00	1839,00	899,00
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET HP JET ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1250 97AIG N/B	EMULAT FLAM MITELE	EMULAT MINTEL ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00

**MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA**

DISKETTES 3 1/2  
 A PARTIR DE  
 110 F. (10 DF 110)

**SOFTS DES NOUVEAUTES DE CHAQUE SEMAINE**

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAIN II 700	DELUXE MUSIC 700	FIRE AND FORGET* 319
DVIDEO LE 700	SONIX 690	THREE STOOGES 360
DIGIPAIN 630	Dr.T's (KCS) 2119	BILGGY BOY 265
PHOTON PAINT 940	AUDIO MASTER NC	INTERCEPTOR 269
VIDEOSCAPE 1540	LANDSCAPE UTIL	MARRIE MADNES 199
CAO 3D 1490	LATTICE 4.0 1940	CHESSMASTER 2000 194
SCULPT 3D 899	KINDWORDS 950	FERRARI FORMULA 261
ANIMATE 3D 1450	MARAUDER II 379	SLH BATTI E 295
BUTCHER 339	PACK BUREAU 2990	BARD S'IALEJH 370
DIGIVIEW 3.0 1905	DATAMAT 495	FIGHT SIMUL A 299
PAGEFLIPPER 630	SUPERBASE PRO 2490	PANDORA* 216
TVTEXT 850	MAXIPLAN NC	SCENARIO EUROPE 219
PROVIDFO 2500	PRO PAGE 3690	GR AIR RALLYE 350
VIDEO TIT FR 1000	TEXTCRAFT 4 300	ALT REALITY 310
THE DIRECTOR 679	VIZAWRITE 1490	BUBBLE BOBLE 702

**MAD C'EST FOU !!!**

ROSTICK A  
 PARTIR DE 70 F

**MAD ET LE SERVICE - CHARTE MAD'CARD: 150 Diskettes**

**FREEMWARE ET SHAREWARE en duplication gratuite au magasin.**  
 -Assistance **HOTLINE** ou la solution rapide à tous les petits problèmes  
 d'utilisation par téléphone.  
 -Des tarifs préférentiels et des remises aux adhérents **MAD'CARD**  
 -L'OFFRE "7 JOURS DE DROIT A L'ERREUR"  
 -Adhésion gratuite au service **MAD'CARD**.

TOUTES LES  
 SOLUTIONS

BON A RETOURNER A MAD 42, RUE  
 LAMARTINE-75009 PARIS  
 NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_

CREDIT Y COMPRIS  
 PAIEMENT EN 3 FOIS

**PROMO**

A501(512k) +  
 LECTEUR  
 A1010  
**2490 F.**

Envoyez moi ma MAD'CARD: ci-joint  
 une photo et 2 timbres à 2,30F  
 Envoyez moi par retour votre catalogue  
 ainsi que votre tarif général.

**EDUCAMIGA**  
 AMIGA 2000 +  
 A1084 + KIT PC  
**12990 F.**  
 RESERVE E.N

MOIS  
 D'IN  
 AUG  
 RATION  
 PRIX  
 D  
 DEFI  
 PAR  
 M  
 INI  
 TEL  
 4  
 5  
 0  
 7  
 8  
 5  
 0  
 3

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



# SESAME

```

@Affiche(Tt,T,Pt$(Tt,T)) ¶
Next Tt ¶
Next T ¶
Return ¶
Procedure Solution ¶
For R=1 To Len(R$) ¶
  If R<2 ¶
    Deftext 6,0,0,9 ¶
    Text 80,150,"Patientez..." ¶
  Endif ¶
  R1$=Mid$(R$,R,1) ¶
  R2$=Mid$(R$,R+1,1) ¶
  If (R1$="4" And R2$="6") Or
(R1$="6" And R2$="4") ¶
R$=Mid$(R$,0,R-1)+Mid$(R$,R+2,Len(R
$)) ¶
  R=0 ¶
  Endif ¶
  If (R1$="8" And R2$="2") Or
(R1$="2" And R2$="8") ¶
R$=Mid$(R$,0,R-1)+Mid$(R$,R+2,Len(R
$)) ¶
  R=0 ¶
  Endif ¶
Next R ¶
Deffill 1 ¶
Pbox 80,134,280,150 ¶
Color 1 ¶
Line 0,170,50,170 ¶
If Len(R$)>170 ¶
  For R=171 To Len(R$) ¶
    If R<340 ¶
      Line 17,340-R,27,340-R ¶
    Endif ¶
  Next R ¶
Endif ¶
For R=1 To Len(R$) ¶
  If R<170 ¶
    Line 5,170-R,15,170-R ¶
  Endif ¶
Next R ¶
Print At(1,1) ¶
R2$=R$ ¶
For R=Len(R$) To 1 Step -1 ¶
  Rr$=Mid$(R$,R,1) ¶
  Color 3 ¶
  If R<170 ¶
    Line 5,170-R,15,170-R ¶
  Endif ¶
  If R>170 And R<340 ¶
    Line 17,340-R,27,340-R ¶
  Endif ¶
  B=Val(Rr$) ¶
  Sound 1,8,0 ¶

```

```

Wave 256*31+9,1,15,1574 ¶
For Tps=0 To 1000 ¶
Next Tps ¶
If B=6 And I<>5 ¶
  Pt$(I,J)=Pt$(I+1,J) ¶
  Pt$(I+1,J)=W$ ¶
  I=I+1 ¶
Endif ¶
If B=4 And I<>1 ¶
  Pt$(I,J)=Pt$(I-1,J) ¶
  Pt$(I-1,J)=W$ ¶
  I=I-1 ¶
Endif ¶
If B=8 And J<>1 ¶
  Pt$(I,J)=Pt$(I,J-1) ¶
  Pt$(I,J-1)=W$ ¶
  J=J-1 ¶
Endif ¶
If B=2 And J<>5 ¶
  Pt$(I,J)=Pt$(I,J+1) ¶
  Pt$(I,J+1)=W$ ¶
  J=J+1 ¶
Endif ¶
@Affichage ¶
Next R ¶
A$="5" ¶
Return ¶
Procedure Dessiner ¶
Plot 80,0 ¶
Draw To 80,80 To 0,80 To 0,0 To
80,0 ¶
Box 0,85,319,100 ¶
Deffill 1 ¶
Print At(19,2);"-      +" ¶
Pbox 160,0,200,20 ¶
Box 140,0,158,20 ¶
Box 202,0,220,20 ¶
Print At(22,5);"FIN" ¶
Box 160,25,200,45 ¶
Print At(22,8);"FICHIER" ¶
Box 160,50,230,70 ¶
If Var2<>2 ¶
  For E=1 To 5 ¶
    For F=1 To 5 ¶
      If Pt$(E,F)<>" " ¶
        Put
E*16-16,F*16-16,Pt$(E,F) ¶
      Endif ¶
    Next F ¶
  Next E ¶
Endif ¶
Print At(1,15) ¶
Print " BOUTON
GAUCHE.....POINT" ¶
Print " BOUTON

```

```

DROIT.....REEMPLIR" ¶
Print " LES
DELUX.....INITIALISE" ¶
Fid=0 ¶
Repeat ¶
  Do ¶
    X1=X ¶
    Y1=Y ¶
    Mouse X,Y,K ¶
    If K=1 ¶
      IIX>160AndX<230AndY>50
And Y<70 ¶
      Alert 0,"Vous
vouler...",0,"SAUVER|CHARGER",A¶
      If Aa=2 ¶
        Print At(3,12);"Nom du
fichier ?"; ¶
        Input "",Nom$ ¶
        If Nom$<>" " ¶
          Print
At(3,12);"Chargement en cours..."
¶
        Get 0,0,80,80,Ecr$ ¶
        Open "i",#1,Nom$ ¶
        Bget
#1,Varptr(Ecr$),3850 ¶
        Close #1 ¶
        Put 0,0,Ecr$ ¶
        Ecr$="" ¶
        For E=1 To 5 ¶
          For F=1 To 5 ¶
            Pt$(E,F)="" ¶
          Next F ¶
          Get
E*16-16,F*16-16,E*16,F*16,Pt$(E,F)
¶
          Next F ¶
        Next E ¶
      Endif ¶
      Print At(3,12);"
" ¶
    Endif ¶
  If Aa=1 ¶
    Print At(3,12);"Nom du
fichier ?"; ¶
    Input "",Nom$ ¶
    If Nom$<>" " ¶
      Print
At(3,12);"Sauvegarde en cours..."
¶
    Erase Pt$( ) ¶
    Get 0,0,80,80,Ecr$ ¶
    Open "o",#1,Nom$ ¶
    Bput
#1,Varptr(Ecr$),3850 ¶
    Close ¶

```







# SESAME

## LA CHENILLE

En Basic pour Amstrad CPC : la classique chenille qui s'allonge, s'allonge...  
Une option du menu permet de définir les touches utilisées pour le déplacement.

10-30 Redéfinition des caractères 1330-1530 Affichage de la chenille et affichage  
50-140 Choix du type de jeu aléatoire des obstacles  
150-360 Redéfinition des touches

1760-1810 Routine "Perdu"

### CHENILLE TRADITIONNELLE

370-440 Règle du jeu Le commentaire des 2 autres jeux n'est pas nécessaire  
460 DEFINT A-Z met toutes les variables entre l'auteur a simplement changé quelques paramètres tels  
A et Z en entier que : la longueur de la chenille ; absence d'obstacle dans  
540-550 Mise en tableaux des variables A et B le jeu "chenille pierre" remplacés par des chiffres qu'il  
faut manger avant qu'ils n'arrivent à zéro.  
Ces deux variables contiennent les coordonnées de position de la chenille

### CHENILLE ACCORDEON

560-640 Choix de la force de 1 à 8  
650-780 Choix des obstacles  
800-850 Affichage des obstacles  
860-890 Calcul du temps par rapport à la force  
entre deux déplacements de la chenille  
K=temps

### CHENILLE PIERRE

900-950 Affichage du décor  
1080-1220 Déplacement de la chenille  
1230-1290 Test coordonnées chenille  
1300-1320 Test si la chenille ne se mange pas ou si elle ne sort pas du terrain  
La seule grande modification par rapport aux deux autres jeux consiste à remplacer des obstacles par des chiffres qui se décrémentent chaque seconde. Il faut les manger avant qu'ils n'atteignent zéro.

```
10 SYMBOL AFTER 229
20 DATA 60,255,159,255,255,129,255,
126,126,254,159,255,255,135,254,126
,126,127,249,255,255,225,127,126,12
6,255,159,255,255,129,255,60,126,12
6,126,0,243,243,243,0,0,224,248,255
,255,248,224,0
30 FOR I=230 TO 295:READ A,B,C,D,E
,F,G,H:SYMBOL I,A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
50 MODE 1:CLEAR:INK 0,1:BORDER 1:IN
K 1,24:INK 3,6:INK 2,9:INK 4,1
60 PEN 3:LOCATE 15,1:PRINT "*** MEN
U ***":LOCATE 15,2:PRINT "-----"
70 PEN 2:LOCATE 3,6:PRINT "QUEL JEU
VOULEZ-VOUS?":LOCATE 3,7:PRINT "-----"
80 PEN 1:LOCATE 1,11:PRINT "1. CHEN
ILLE TRADITIONNELLE":LOCATE 5,12:PRI
NT "(qui s'allonge...et qui s'allong
e...)"
90 LOCATE 1,15:PRINT "2. CHENILLE A
GRANDISSANT SON TERRITOIRE":
100 LOCATE 1,19:PRINT "3. CHENILLE
QUI S'ALLONGE ET SE RETRECIT":
110 PEN 3:LOCATE 8,25:PRINT "---- FA
ITES VOTRE CHOIX ----":
120 CH#=UPPER$(INKEY$):IF CH#="" TH
EN 120
130 IF CH#="1" OR CH#="2" OR CH#="3
" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 150
140 GOTO 120
150 "*** REDEFINITION TOUCHES ***
160 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1
170 IF INKEY$<>" THEN 170
```

```
180 PEN 3:LOCATE 8,5:PRINT "REDEFIN
ITION DES TOUCHES :":LOCATE 8,6:PR
INT "-----"
190 PEN 1:FOR I=1 TO 4
200 IF I=1 THEN LOCATE 15,10:PRINT
"GAUCHE : ";
210 IF I=2 THEN LOCATE 15,12:PRINT
"DROITE : ";
220 IF I=3 THEN LOCATE 15,14:PRINT
"HAUT : ";
230 IF I=4 THEN LOCATE 15,16:PRINT
"BAS : ";
240 Z$=UPPER$(INKEY$):IF Z#="" THEN
240
250 PRINT CHR$(7);
260 IF I=1 THEN C1$=Z$
270 IF I=2 THEN C2$=Z$
280 IF I=3 THEN C3$=Z$
290 IF I=4 THEN C4$=Z$
300 PEN 2:PRINT Z$:PEN 1:NEXT
310 PEN 3:LOCATE 13,21:PRINT "ETES-
VOUS SUR?":LOCATE 13,22:PRINT "-----"
320 Z$=UPPER$(INKEY$):IF Z#="" THEN
320
330 PRINT CHR$(7);
340 IF Z#="O" THEN MODE 1:GOTO 370
350 IF Z#="N" THEN 160
360 GOTO 320
370 ON VAL(CH$) GOTO 380,2490,1940
380 LOCATE 6,1:PRINT "*** CHENILLE
TRADITIONNELLE ***":LOCATE 6,2:PRIN
T "-----"
390 PEN 2:LOCATE 3,6:PRINT "Regle :
```

```
:LOCATE 3,7:PRINT "-----";
400 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT "1. Dir
iger la chenille avec les touches "2
" redefinies.":LOCATE 1,12:PRINT "2
. La chenille ne doit pas se couper
, ni percuter les bords ou les (e
ventuels) obstacles.":
410 LOCATE 1,15:PRINT "3. Si la che
nille passe sur le petit bon homm
e, la valeur de celui-ci est ajou
tee au score.":
420 LOCATE 1,18:PRINT "4. Si la che
nille passe par une porte, sa t
ete ressortira à la porte opposee
et le score augmentera de 100 poin
ts.":
430 PEN 3:LOCATE 4,25:PRINT "---- PO
UR JOUER, PRESSEZ [ J ] ----":
440 IF INKEY$(45)=-1 THEN 440
450 "*** LISTING CHENILLE TRAD. ***
460 DEFINT A-Z
470 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:PEN 1
480 k=450
490 U1$=CHR$(206)+CHR$(206)+CHR$(20
6)
500 U2$=CHR$(206)
510 U3$=CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(14
3)
520 U4$=CHR$(143)
530 DIM a(1500)
540 DIM b(1500)
550 DIM a$(40,25)
560 CLS
570 BORDER 9
580 PEN 1
```







# SESAME

```
1720 LOCATE 36,2:PRINT *
1730 LOCATE 35,2:PRINT v;
1740 IF EN=1 THEN EN=0:RETURN
1750 GOTO 1600
1760 CLS
1770 SOUND 1,239,80,7:SOUND 2,190,8
0,7
1780 LOCATE 14,10:PRINT *** PERDU
***:
1790 LOCATE 12,14:PRINT *** SCORE
*:v;***:
1800 PEN 3:LOCATE 6,24:PRINT ---- R
ETOUR AU MENU : [ R ] ---:
1810 IF INKEY(50)=-1 THEN 1810 ELSE
MODE 1:RUN 50
1820 IF DEB=0 THEN 1870
1830 PEN 2:FOR=0:IF ORD=-1 THEN 185
0
1840 LOCATE 1,Y1:PRINT U4$:LOCATE
1,Y1+1:PRINT U4$:LOCATE 1,Y1+2:PRI
NT U4$:LOCATE 40,Y1:PRINT U4$:LOC
ATE 40,Y1+1:PRINT U4$:LOCATE 40,Y1
+2:PRINT U4$:GOTO 1860
1850 LOCATE X2,5:PRINT U3$:LOCATE
X2,25:PRINT U3$:
1860 PEN 3:ORDI=-ORDI:IF ORDI=1 THE
N RETURN
1870 PEN 2:ORD=-ORD:FOR=1
1880 IF ORD=1 THEN 1900
1890 DEB=1:X2=INT(RND*34+1)+2:LOCAT
E X2,5:PRINT U1$:LOCATE X2,25:PRIN
T U1$:PEN 3:RETURN
1900 DEB=1:Y1=INT(RND*15+1)+6:LOCAT
E 1,Y1:PRINT U2$:LOCATE 1,Y1+1:PRI
NT U2$:LOCATE 1,Y1+2:PRINT U2$:LO
CATE 40,Y1:PRINT U2$:LOCATE 40,Y1+
1:PRINT U2$:LOCATE 40,Y1+2:PRINT U
2$:PEN 3:RETURN
1910 *** FIN LISTING CHEN.TRAD. **
#
1920
1930
1940 ** CHEN. ALLONGE. RETRECIT. #
#
1950 LOCATE 9,1:PRINT "CHENILLE (el
astique...)":LOCATE 9,2:PRINT "----
"
1960 PEN 2:LOCATE 3,6:PRINT "Regle
":LOCATE 3,7:PRINT "-----":PEN
1
1970 LOCATE 1,10:PRINT "1. Cette ch
enille s'allonge tres vite mai
s se raccourcit egalement tres
vite selon la valeur du petit bon
homme (si elle lui a passe d
essus, evidemment...)"
1980 LOCATE 1,17:PRINT "2. Plus le
jeu avance et plus la che-
nille va vite alors attention !!!":
1990 PEN 3:LOCATE 4,25:PRINT "---- P
OUR JOUER, PRESSEZ [ J ] ---":
2000 IF INKEY(45)=-1 THEN 2000
2010 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:F=0:G=0:H=
0
2020 MODE 1:DEFINT A-Z
2030 BORDER 9:PEN 1:INK 3,6
2040 DIM F1(2000),F2(2000),A$(40,25
),C$(40,25)
2050 AQ=20:U=30:L=10:V=150:P=5:X=-1:
Y=0:A=20:B=12
2060 IF Z=0 THEN 2080
2070 FOR T=T+1 TO T+P
2080 V$=UPPER$(INKEY$)
2090 IF V$=C$ THEN Y=-1:X=0:AQ=4
2100 IF V$=C4$ THEN Y=1:X=0:AQ=1
2110 IF V$=C1$ THEN X=-1:Y=0:AQ=2
2120 IF V$=C2$ THEN X=1:Y=0:AQ=3
2130 A=A+X:B=B+Y
2140 IF A=0 OR A=41 OR B=0 OR B=26
THEN 2480
2150 IF Z=1 THEN 2180
2160 R=R+1:H=H+1:T=T+1:Q=Q+1
2170 IF T=2001 THEN PEN 3:LOCATE F1
(2000),F2(2000):PRINT "Q":PEN 1:T=1
2180 F1(T)=A:F2(T)=B
2190 IF T=R THEN 2220
2200 IF T=1 THEN 2220
2210 PEN 3:LOCATE F1(T-1),F2(T-1):P
RINT "Q":
2220 PEN 1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(22
9+AQ):
2230 IF A$(A,B)="" THEN 2460
2240 IF A=C AND B=D THEN U=U-1:L=L-
2:V=V-37:K=K+1:S=0:C=0:D=0:GOTO 239
0
2250 A$(A,B)=""
2260 FOR G=1 TO V:NEXT G
2270 IF Z=1 THEN NEXT T:Z=0:T=T-1:P
=5
2280 IF H=L THEN H=0:Z=1:GOTO 2070
2290 IF R=0 THEN 2320
2300 IF R=2001 THEN R=1
2310 LOCATE F1(R),F2(R):PRINT " ":
A$(F1(R),F2(R))=""
2320 IF T=R THEN T=0:R=0
```

```
2330 IF Q=U AND S=1 THEN P=INT(RND*
10+1)+10:Q=0:S=0:LOCATE C,D:PRINT "
":C=0:D=0:Z=1:GOTO 2070
2340 IF Q=30 THEN Q=0:GOSUB 2360
2350 GOTO 2060
2360 C=INT(RND*40+1):D=INT(RND*24+1
)
2370 IF A$(C,D)="" THEN 2360
2380 C$(C,D)="S":PEN 1:LOCATE C,D:P
RINT CHR$(249):S=1:PEN 1:RETURN
2390 IF L<=2 THEN L=2
2400 IF V<=0 THEN V=1
2410 IF U<=15 THEN U=15
2420 Z=0:R=R-1:FF=INT(RND*86+1)+14:
FOR I=1 TO FF
2430 R=R+1:IF R>T THEN 2250
2440 LOCATE F1(R),F2(R):PRINT " ":
A$(F1(R),F2(R))=""
2450 NEXT I:R=R+1:GOTO 2250
2460 CLS: BORDER 9
2470 LOCATE 16,9:PRINT "SCORE: ";K:
LOCATE 14,13:PRINT "*** PERDU ***":
PEN 3:LOCATE 6,24:PRINT "---- RETOUR
AU MENU : [ R ] ---"
2480 IF INKEY(50)=-1 THEN 2480 ELSE
MODE 1:RUN 50
2490 ** CHENILLE PIERRES **
2500 LOCATE 8,1:PRINT "LA CHENILLE
ET LES BRIQUES":LOCATE 8,2:PRINT "
"
2510 PEN 2:LOCATE 3,4:PRINT "Regle
":LOCATE 3,5:PRINT "-----":
2520 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT "1. Cho
isir le niveau de difficulte :
lagit sur la vitesse de la chenil
le et celle du compte a rebours
"
2530 LOCATE 1,11:PRINT "2. Pour gag
ner, la chenille doit detruire tou
tes les briques bordant son champ."
2540 LOCATE 1,14:PRINT "3. La cheni
lle devra en meme temps faire att
ention aux chiffres qui baissent
regulierement. Pour eviter de per
dre, elle devra leur passer deuss
s avant que l'un deux n'arrive
a zero."
2550 LOCATE 1,20:PRINT "4. Attentio
n a la brique piegee qui vous fer
a perdre une vie. Heureusement,
tous les 100 points, vous en rega
gnez une !!!":
2560 PEN 3:LOCATE 4,25:PRINT "---- P
OUR JOUER, PRESSEZ [ J ] ---":
2570 IF INKEY(45)=-1 THEN 2570
2580 MODE 1: BORDER 0:INK 0,0
2590 DIM C$(40,24):BR=250
2600 PEN 3:LOCATE 13,2:PRINT "----
":PEN 1:PRINT "CHENILLE ":PEN 3:PRI
NT "----":LOCATE 13,3:PRINT "-----
"
2610 PEN 1:LOCATE 3,7:PRINT "QUEL N
IVEAU ?":PEN 3:LOCATE 3,8:PRINT "----
"
2620 PEN 1:LOCATE 8,11:PRINT "1) T
RES FACILE":LOCATE 8,13:PRINT "2)
FACILE":LOCATE 8,15:PRINT "3) DIFF
ICILE":LOCATE 8,17:PRINT "4) TRES
DIFFICILE":LOCATE 8,19:PRINT "5) I
MPOSSIBLE"
2630 V$=INKEY$:IF V$="" THEN 2630
2640 PRINT CHR$(7)
2650 IF V$="1" THEN COM=11:Z=200:W=
35:V=30:FORCE=1:GOTO 2710
2660 IF V$="2" THEN COM=18:Z=150:W=
20:V=23:FORCE=2:GOTO 2710
2670 IF V$="3" THEN COM=25:Z=50:W=1
0:V=16:FORCE=3:GOTO 2710
2680 IF V$="4" THEN COM=31:Z=0:W=8:
V=10:FORCE=4:GOTO 2710
2690 IF V$="5" THEN COM=34:Z=0:W=3:
V=7:FORCE=5:GOTO 2710
2700 GOTO 2630
2710 NIV=VAL(V$):CLS:WINDOW #1,1,40
,3,25:WINDOW #2,15,25,10,17
2720 PEN 1:LOCATE 3,2:PRINT "FORCE
":NIV:LOCATE 16,2:PRINT "ESSAI :
5":LOCATE 29,2:PRINT "PTS : 0":
2730 NO=0:ESSAI=5:PTS=0
2740 Q=0:CH1=0
2750 INK 2,0:PLOT 15,15:DRAW 15,399
2,7:PLOT 15,15:DRAW 625,15:PLOT 625
,15:DRAW 625,399:PLOT 15,352:DRAW 6
25,352:PLOT 15,399:DRAW 625,399:PLOT
208,352:DRAW 208,399:PLOT 424,352:
DRAW 424,399:INK 2,18
2760 IF GH=1 THEN RETURN
2770 DIM A$(40,24),B$(40,24),E(40),
E1(40)
2780 FOR I=4 TO 23
2790 FOR J=2 TO 39
2800 IF I>6 AND J>5 AND J<36 THEN 2
830
2810 IF C$(J,I)="" THEN 2830
2820 PEN 3:LOCATE J,1:PRINT CHR$(23
```

```
4):C$(J,I)=""
2830 NEXT J
2840 NEXT I
2850 IF K3=1 THEN 2900
2860 AA=INT(RND*3+1)
2870 IF AA=1 THEN C1=INT(RND*4+1)+1
:C2=INT(RND*20+1)+3
2880 IF AA=2 THEN C1=INT(RND*38+1)+
1:C2=INT(RND*3+1)+3
2890 IF AA=3 THEN C1=INT(RND*4+1)+3
5:C2=INT(RND*20+1)+3
2900 FOR I=39 TO V STEP -1
2910 Q=Q+1:E(Q)=I:E1(Q)=24:A$(I,24)
=""
2920 IF I=V THEN PEN 1:LOCATE I,24:
PRINT CHR$(231):GOTO 2940
2930 PEN 2:LOCATE I,24:PRINT "O":N
EXT I
2940 B1=57:B2=57:B3=57
2950 FOR H=1 TO 3
2960 T1=INT(RND*30+1)+5:T2=INT(RND*
18+1)+6
2970 IF A$(T1,T2)="" OR B$(T1,T2)=""
OR B$(T1,T2)="" THEN 2960
2980 B$(T1,T2)="" :H1(H)=T1:M2(H)=T
2:PEN 1:LOCATE H1(H),M2(H):PRINT "9
"
2990 NEXT H
3000 A=I:B=24
3010 KX=0:R1=0:R2=0:X=-1:Y=0:P=2
3020 NO=0
3030 C=A:D=B
3040 G$=UPPER$(INKEY$)
3050 IF KK=0 THEN 3080
3060 FOR L=1 TO 10:G$=UPPER$(INKEY$
):G$=V1$:NEXT
3070 IF KK=1 THEN KK=0
3080 IF G$=C3$ THEN Y=-1:X=0:P=4
3090 IF G$=C4$ THEN Y=1:X=0:P=1
3100 IF G$=C1$ THEN X=-1:Y=0:P=2
3110 IF G$=C2$ THEN X=1:Y=0:P=3
3120 A=A+X:B=B+Y
3130 R1=R1+1:R2=R2+1
3140 IF R1=COM THEN R1=1:R2=1
3150 LOCATE E(R1),E1(R2):PRINT " ":
A$(E(R1),E1(R2))=""
3160 E(R1)=A:E1(R2)=B
3170 PEN 2:LOCATE C,D:PRINT "O":
3180 PEN 1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(22
9+P):
3190 IF B=3 OR B=25 OR A=1 OR A=40
THEN 3440
3200 IF A$(A,B)="" THEN 3440
3210 A$(A,B)=""
3220 IF B$(A,B)="" THEN B$(A,B)=""
:ENV 1,20,-2,1:SOUND 4,50,23,7,1:G
OSUB 3340
3230 IF C$(A,B)="" THEN C$(A,B)=""
:BR=BR-1
3240 IF BR=0 THEN 3430
3250 IF A3=1 THEN 3270
3260 IF A=C1 AND B=C2 THEN A3=1:XX=
1:ENV 1,30,0,1,127,-1,15:SOUND 129,
0,240,15,1,0,10:GOTO 3460
3270 FOR G=1 TO Z:NEXT G
3280 CH1=CH1+1:IF CH1=W THEN CH1=0:
GOSUB 3300
3290 GOTO 3030
3300 B1=B1-1:B2=B2-1:B3=B3-1
3310 PEN 1:LOCATE H1(1),M2(1):PRINT
CHR$(B1):LOCATE H1(2),M2(2):PRINT
CHR$(B2):LOCATE H1(3),M2(3):PRINT
CHR$(B3):
3320 IF VAL(CHR$(B1))=0 OR VAL(CHR$
(B2))=0 OR VAL(CHR$(B3))=0 THEN 344
0
3330 RETURN
3340 X1=INT(RND*30+1)+5:X2=INT(RND*
18+1)+6
3350 IF A$(X1,X2)="" OR B$(X1,X2)=""
OR B$(X1,X2)="" THEN 3340
3360 B$(X1,X2)="" :PEN 1
3370 IF A=M1(1) AND B=M2(1) THEN PT
S=PTS+VAL(CHR$(B1)):SC=SC+VAL(CHR$(
B1)):LOCATE 34,2:PRINT PTS:B1=57:M
1(1)=X1:M2(1)=X2:LOCATE X1,X2:PRINT
"9":
3380 IF A=M1(2) AND B=M2(2) THEN PT
S=PTS+VAL(CHR$(B2)):SC=SC+VAL(CHR$(
B2)):LOCATE 34,2:PRINT PTS:B2=57:H
1(2)=X1:M2(2)=X2:LOCATE X1,X2:PRINT
"9":
3390 IF A=M1(3) AND B=M2(3) THEN PT
S=PTS+VAL(CHR$(B3)):SC=SC+VAL(CHR$(
B3)):LOCATE 34,2:PRINT PTS:B3=57:H
1(3)=X1:M2(3)=X2:LOCATE X1,X2:PRINT
"9":
3400 IF FORCE=3 OR FORCE=4 OR FORCE
=5 THEN CH1=0
3410 IF SC=100 THEN SC=SC-100:ESSA
I=ESSAI+1:PEN 1:LOCATE 23,2:PRINT E
SSAI:FOR I=200 TO 50 STEP -50:SOUN
D 4,1,5,7:NEXT:FOR I=50 TO 200 STEP
50:SOUND 4,1,5,7:NEXT
3420 RETURN
3430 DI:GH=1:CLS #1:INK 2,0:GOSUB 2
```



```

750: PEN 1: LOCATE 15, 10: PRINT "-- GA
GNE --": PEN 3: LOCATE 15, 11: PRINT "
*****": FOR J=250 TO 8 STEP -
10: SOUND 4, 1, 5, 6: NEXT J: GOTO 3520
3440 XX=1: SOUND 1, 478, 70, 6
3450 SOUND 2, 402, 70, 6
3460 KK=1: K3=1
3470 FOR J=1 TO 1000: NEXT J
3480 ESSAI=ESSAI-1: IF ESSAI=0 THEN
3500
3490 PEN 1: LOCATE 23, 2: PRINT ESSAI:
CLS #1: INK 2, 0: ERASE A: ERASE B: E
RASE B: ERASE E1: GOTO 2740
3500 DI: FOR I=1 TO 26: SOUND 4, I*125
, 10, 7: NEXT I
3510 PEN 1: LOCATE 24, 2: PRINT "O": C
LS #1: INK 2, 0: GH=1: GOSUB 2750: LOCAT
E 15, 10: PRINT "-- PERDU --": PEN 3:
LOCATE 15, 11: PRINT "*****":
3520 PEN 3: LOCATE 6, 24: PRINT "---- R
ETOUR AU MENU : [ R ] ----"
3530 IF INKEY(50)=-1 THEN 3530 ELSE
MODE 1: RUN 50

```

## 36-15 TILT RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide.  
Passez vos  
annonces sur  
Minitel.

## LABYMAN

Écrit en GW Basic pour compatibles PC.  
Un labyrinthe en 3 dimensions. A chaque nouvelle partie,  
vous êtes perdu dans un autre univers bordé de murs.

- |        |   |           |  |
|--------|---|-----------|--|
| 10-20  | Initialisation des variables.                     | 500-1110  | Générateur aléatoire de labyrinthe.    |
| 30-70  | Présentation du jeu et musique.                   | 1120-1280 | Affichage du labyrinthe vue de dessus. |
| 80-480 | Routines d'affichage du labyrinthe en fil de fer. | 1300-1750 | Le jeu.                                |
|        |   | 1770-1850 | Données de la musique.                 |

```

10: RANDOMIZE TIMER: DEFINT A-Z
20 DIM M(32, 32), W(400)
30 SCREEN 0, 0, 0: KEY OFF: WIDTH 40: COLOR 2
, 0, 0: CLS: LOCATE 22, 12: COLOR 0, 4: PRINT " (
C) Pirasoft 1988 ": LOCATE 1, 1: COLOR 2, 0
40 PRINT: PRINT TAB(14); "Renan JEGOUZO": P
RINT: PRINT: PRINT TAB(16); "Prsente": LOCA
TE 13, 16: COLOR 15: PRINT "LABY-MAN": IF IN
KEY$<>" " THEN 40 ELSE CC=0: DC=1: TM=1: GOS
UB 1760
50 IF PLAY(0)>1 THEN 70 ELSE TM=TM+1: IF
TM>10 THEN TM=1
60 DN TM GOSUB 1760, 1770, 1780, 1790, 1800,
1810, 1820, 1830, 1840, 1850
70 A$=INKEY$: IF A$=CHR$(27) THEN END ELS

```

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS**  
89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

## AMIGA

### MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) 6 990 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 8 950 F
- IMPRIMANTE MPS 1250 1 990 F
- SOURIS 270 F

### Logiciels

- |                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| • BUGGY BOY 259 F             | • OBUTERATOR 235 F        |
| • CRASH GARRET 389 F          | • SENTINEL 230 F          |
| • DEFENDER OF THE CROWN 280 F | • SPACE RANGER 110 F      |
| • EXPLORA 370 F               | • THE THREE STOOGES 295 F |
| • FLIGHT SIMULATOR 2 375 F    | • TETRIS 190 F            |
| • INTERCEPTOR 280 F           | • VAMPIRE EMPIRE 210 F    |
| • KARATE KID 2 230 F          |                           |
| • MARBLE MADNESS 190 F        |                           |
| • MANOIR DE MORTEVIELLE 199 F |                           |

### Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 695 F
- SCULPT 3 D 900 F
- PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxipain, Superbase, Prowlie): 2 990 F

ET AUSSI plus de 300 TITRES MSX et MSX2 disponibles :  
CATALOGUE GRATUIT SUR simple appel au 43.42.18.54

## SEGA®

- CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu  
au choix : F16 Fighter ou Teddy Boy : 990 F
- PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir : 449 F
- LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 549 F
- CONTROL STICK (manette) 159 F
- KONIX SPEEDKING (manette) 149 F

- |                       |                   |                       |
|-----------------------|-------------------|-----------------------|
| CARTOUCHES<br>A 169 F | ALIEN SYNDROME    | WONDER BOY            |
| F 16 FIGHTER          | WORLD GRAND PRIX  | WORLD SOCCER          |
| MY HERO               | ASTRO WARRIOR/PIT | ZILLION               |
| TEDDY BOY             | POT               |                       |
| GHOST HOUSE           | BLACK BELT        | CARTOUCHES<br>A 269 F |
| TRANSBOT              | CHOPLIFER         | FANTASY ZONE II       |
| SUPER TENNIS          | ENDURO RACER      | MISSILE DEFENSE 3 D   |
| SPY VS SPY            | FANTASY ZONE      | OUT RUN               |
| BANK PANIC            | GANGSTER TOWN     | ROCKY                 |
| GLOBAL DEFENSE        | GREAT FOOTBALL    | SPACE HARRIER         |
|                       | GREAT BASKETBALL  | ZAXXON 3 D            |
|                       | GREAT GOLF        |                       |
| CARTOUCHES<br>A 219 F | PRO WRESTLING     |                       |
| ACTION FIGHTER        | QUARTET           |                       |
| ALEX KIDD IN          | SECRET COMMAND    | AFTER BURNER 349 F    |
| MIRACLE               | SHOOTING GALLERY  |                       |
|                       | THE NINJA         |                       |

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

### Bon de commande

à recopier et 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 A L'ORDRE DE J S I



# SESAME

```
E IF A$="" THEN SO ELSE BEEP
80 NI=1:SC=0
90 NM=0:CC=2
100 GOTO 490
110 N=2:A=H:B=V:FF=2*(F-1)
120 LINE(9,1)-(MX+7,MY-1),0,BF
130 Z=M(A,B)*FF
140 IF INT(Z/16) MOD 2=0 THEN 170
150 RL=-1:GOSUB 430
160 GOTO 200
170 W=M(A+S,B-R)*FF
180 IF INT(W/128) MOD 2=0 THEN 200
190 RL=-1:GOSUB 380
200 IF INT(Z/64) MOD 2=0 THEN 230
210 RL=1:GOSUB 430
220 GOTO 260
230 W=M(A-S,B+R)*FF
240 IF INT(W/128) MOD 2=0 THEN 260
250 RL=1:GOSUB 380
260 IF INT(Z/128) MOD 2=1 THEN 300
270 N=N+1:IF N>8 THEN 310
280 A=A+R:B=B+S:IF B<2 THEN 310
290 GOTO 130
300 GOSUB 320
310 RETURN
320 PSET(8+VX+DX(N),YU(N)),CC
330 LINE-(8+VX+DX(N),YD(N)),CC
340 LINE-(8+VX-DX(N),YD(N)),CC
350 LINE-(8+VX-DX(N),YU(N)),CC
360 LINE-(8+VX+DX(N),YU(N)),CC
370 RETURN
380 PSET(8+VX+RL*DX(N-1),YU(N)),CC
390 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YU(N)),CC
400 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YD(N)),CC
410 LINE-(8+VX+RL*DX(N-1),YD(N)),CC
420 RETURN
430 PSET(8+VX+RL*DX(N-1),YU(N-1)),CC
440 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YU(N)),CC
450 LINE-(8+VX+RL*DX(N),YD(N)),CC
460 LINE-(8+VX+RL*DX(N-1),YD(N-1)),CC
470 IF N>2 THEN LINE-(8+VX+RL*DX(N-1),YU(N-1)),CC
480 RETURN
490 '===< GENERATION LABYRINTHE >===
500 SCREEN 1,0,0:CLS:COLOR 0,0:PRINT
- La touche ? vous permet d'Avancer":PRINT:PRINT
- Les touches ";CHR$(27);" et ";CHR$(26):PRINT
vous font faire un demi-tour"
510 PRINT:PRINT
- La Touche SPACE vous permet de voir le Labyrinthe du dessus..."
520 LOCATE 13,15:PRINT"Niveau";NI:LINE(109,94)-(180,105),2,8
530 V=NI+7:H=INT(V*1.6666)
540 N=H*V-1:H=H+1:V=V+1:D=1
550 FOR J=1 TO V+1:M(1,J)=4:M(H+1,J)=1:NEXT
560 MX=160:MY=96:VX=MX/2:VY=MY/2:X=VX
570 FOR J=1 TO 8:DX(J)=X:YU(J)=INT(VY-X*VY/VX):YD(J)=INT(VY+X*(MY-VY)/VX):X=INT(X*7/10):NEXT
580 FOR I=2 TO H:M(I,V+1)=8:M(I,1)=2
590 FOR J=2 TO V:M(I,J)=15:NEXT:NEXT
600 R=INT(H/2+1):S=INT(V/2+1):M(R,S)=15
610 LOCATE 15,10:PRINT"Patientez une peu...":LOCATE 18,8:PRINT"Generation du Labyrinthe":SOUND 200,S
620 FOR IW=1 TO N
630 I=0
640 IF M(R-1,S)<15 THEN 660
650 I=I+1:C(I)=1
660 IF M(R,S-1)<15 THEN 680
670 I=I+1:C(I)=2
680 IF M(R+1,S)<15 THEN 700
690 I=I+1:C(I)=3
700 IF M(R,S+1)<15 THEN 720
710 I=I+1:C(I)=4
720 IF I=0 THEN 910
730 IF I<>1 THEN I=INT(RND*I)+1
740 ON C(I) GOTO 750,790,830,870
750 M(R,S)=M(R,S)-INT(M(R,S)) MOD 2
760 R=R-1
770 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/4) MOD 2)*4
780 GOTO 1020
790 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/8) MOD 2)*8
800 S=S-1
810 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/2) MOD 2)*2
820 GOTO 1020
830 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/4) MOD 2)*4
840 R=R+1
850 M(R,S)=M(R,S)-INT(M(R,S)) MOD 2
860 GOTO 1020
870 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/2) MOD 2)*2
880 S=S+1
890 M(R,S)=M(R,S)-(INT(M(R,S)/8) MOD 2)*8
900 GOTO 1020
910 IF D=-1 THEN 950
920 IF R<>H THEN 990
930 IF S<>V THEN 980
940 R=2:S=2:GOTO 1000
950 IF R<>2 THEN 990
960 IF S<>V THEN 980
970 R=H:S=2:GOTO 1000
980 S=S+1:D=-D:GOTO 1000
990 R=R+D
1000 IF M(R,S)=15 THEN 910
1010 GOTO 630
1020 NEXT
1030 MH=H:MV=V
1040 I=INT(RND(1)*(MH-1))+2
1050 M(I,1)=0
1060 M(I,2)=M(I,2)-(INT(M(I,2)/8) MOD 2)*8
1070 H=INT(RND*(MH-1))+2
1080 H1=H:V1=V
1090 SOUND 250,S
1100 LOCATE 22,10:PRINT"Labyrinthe Terminé":SOUND 1000,S
1110 CLS:LOCATE 22,9:PRINT"Energie":LINE
```

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



# a les prix

## UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

- A 500** 512 Ko RAM + lecteur 3 1/2 + souris **4725 F**
- A 500 C** A500 + moniteur couleur 1084 **7490 F**
- A 2000** 1 Mo RAM + lecteur 3 1/2 + souris **11590 F**
- A 2000 C** A 2000 + moniteur couleur 1084 **14790 F**

## PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Genlocker vidéo comp. ext.	
3 1/2 interne A 2010	1690 F	GST 30	3390 F
3 1/2 externe A 1010	2090 F	Genlocker + encoder ext.	
5 1/4 ext. + affichage	2190 F	GST 1000	14900 F
3 1/2 ext + affichage	1790 F	Encoder PAL EPAL	2590 F
MONITEURS		Interface vidéo comp.	
Monochrome HR A 2024	NC	PAL A 2032	790 F
Couleur HR 1084	2990 F	Caméra HV 720	3350 F
Couleur HR		Objectif SCHNEIDER	950 F
remian. A 2080	4490 F	Zoom COSMICAR	4450 F
Couleur multi synchro	6990 F	Statif ROCHER	1800 F
EXTENSIONS		Tablette Easy/500	
512 Ko interne A 501	1095 F	Tablette Easy/2000	5390 F
2 Mo externe	4990 F	Graphscope II	1000 F
1.5 Mo int. sans mémoire	2100 F	Table graph. CRP A4	4490 F
2 Mo interne A 2052	3600 F	Table graph. CRP A3	8490 F
DISQUES DURS		Table trac. A4 ANGALIS	
20 Mo externe + cont.		Table trac. A3 ANGALIS	NC
AMIGA A 500	6990 F	Scanner CANON A4	11560 F
20 Mo interne + cont.		Scanner CANON A3	15120 F
PC A 2092/PC 5080	6150 F	Souris	270 F
20 Mo interne + cont.		Crayon optique	NC
AMIGA A 2092/A 2090	6150 F	TÉLÉMATIQUE	
ÉMULATEURS		Modem DTL 3000	6400 F
PC X1 + lecteur 5 1/4		Modem DATAPHON	
A 2088 D	5600 F	S 21 23 D	3990 F
PC AT + lecteur 3 1/2		Émulateur ARCHOS	1190 F
A 2086 D	NC	Émulateur FLAMITEL	1490 F
GRAPHIQUE/VIDÉO		Émulateur GIGA	990 F
Digiview	1990 F	SON	
Frame grabber N/B	8890 F	Interface Midi	520 F
Frame grabber couleur	9350 F	Perfect sound	990 F
Filtre électronique	2690 F	Pro Midi studio	1590 F
Genlocker vidéo comp. int		Sound sampler	990 F
A 2300	NC	Visual Aural	2490 F
IMPRIMANTES		AMSTRAD	
CITIZEN		DMP 3160	2290 F
120 D	1850 F	DMP 4000	3995 F
LSP 10	2790 F	LQ 3500	3990 F
MSP 15	4590 F	EPSON	
STAR		LC 10	2690 F
LC 10	2490 F	LC 10 couleur	2950 F
LC 24 10	4990 F	LC 24 10	4990 F

# AMIGA

## a les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat\*, acceptons les cartes Aurora et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale\*\*
- le service spécial collectivité.

Alla Danièle : (1) 43 57 48 20

\* sous réserve d'acceptation du dossier \*\* de plus de 4 000 F



## 3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

# LE DÉFI!

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

\*sauf laser \*\*de plus de 5 000 F.

# AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République  
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE  
Tél. : 91 42 50 42

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

# 10%

de produit en plus  
sauf promos

# a le choix

## LES LOGICIELS

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

GRAPHIQUE/VIDÉO		Textcraft	790 F
Aegis Animator	950 F	VIP Professional	1400 F
Aegis Draw +	1899 F	Vizawrite	1490 F
Aegis Impact	1699 F	JEUX	
Aegis Video Title	1400 F	Unis	NC
Animale 3D	1299 F	Barbarians	195 F
Butcher	339 F	Arkanoid	235 F
CAO 3D	1490 F	Arkanoid II	230 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F	Ferrari F1	250 F
DeLuxe Print	900 F	Jenne d'Arc	280 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F	Explora	350 F
Digipaint	580 F	Fairy Tale	320 F
Dynam'CAD	1100 F	Copane	240 F
Grobbit	299 F	Xenon	200 F
Page Flipper	400 F	Zoom	220 F
Painter Paint	740 F	Superski	230 F
Printer'style +	500 F	Tanglewood	220 F
PRO Vidéo	600 F	Sub Battle	289 F
Sculpt 3D	899 F	King of Chicago	260 F
Silver	1700 F	Buggy Boy	230 F
TV Show	770 F	Destroyer	250 F
Vidéoscope 3D	1549 F	Ice Hockey	220 F
LANGAGES		Pandora	240 F
Aztec C Comp.	2000 F	Bionic Commando	240 F
Climate	370 F	Desolator	240 F
Latice C 4.0	1790 F	Ganison	240 F
Macro Assembleur	679 F	Space Recor	220 F
MCC Pascal	670 F	Chess M 2000	260 F
True Basic	1184 F	Bermuda Project	285 F
MUSIQUE		Iron Lord	320 F
Aegis AudioMaster	590 F	Macadam Bumper	286 F
Aegis Sonix	790 F	Parts of Call	260 F
DeLuxe Music	800 F	Roadblaster	285 F
Dr T'S	1990 F	The Three Stages	295 F
Dynamic Drum	450 F	Paladin	320 F
Future Sound	2000 F	Pow	295 F
Instant Music	293 F	Bomb Buster	NC
Music Studio	399 F	Ganymed	NC
Synthia	950 F	Space Harrier	NC
X Music	950 F	Giana Sister	240 F
BUREAUTIQUE		Tsp Hong On	NC
DB Mon	1439 F	Enduro Racer	NC
Page Setter Fr	1690 F	Ikari Warriors	NC
Professional Page	3690 F	Vixen	230 F
ProWrite	1120 F	Cerrier Command	290 F
Scitble	750 F	California Games	290 F
Superbase Pro	1490 F		

## LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Language Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	ROMkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	40 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

# AMIE LE PRO.

# a les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

**7490 F** + GRATUIT :  
1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE :**  
3 SUPER JEUX SURPRISE OU
- **PACK UTILITAIRE :**  
DELUXE PAINT + DELUXE PRINT OU
- **PACK BUREAUTIQUE :**  
SUPERBASE + TEXTCRAFT

WELLDONITE

T 1 57

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

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

TÉL. : \_\_\_\_\_

MON ORDINATEUR : \_\_\_\_\_

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : \_\_\_\_\_

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

CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION \_\_\_\_\_

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

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

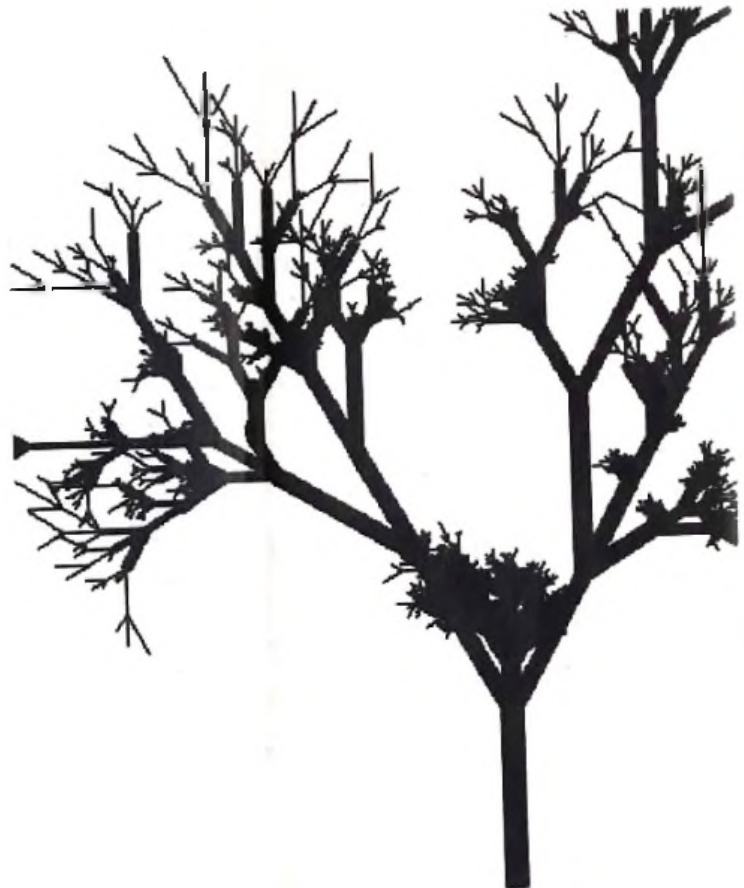


# SESAME

```

(128,168)-(233,178),2,B:FOR I=129 TO 232
:LINE(I,169)-(I,177),1:SOUND I*5,.1:NEXT
:GOTO 1300
1120 HZ=INT(MX/MH):VZ=INT(MY/MV)
1130 LINE(0,0)-(MX+8,MY+8),0,BF
1140 PSET(1+HZ,1+VZ)
1150 HZ=INT(MX/MH):VZ=INT(MY/MV)
1160 LINE-(1+HZ,MV*VZ+1),CC
1170 FOR J=1 TO MV:FOR I=2 TO MH
1180 N=M(I,J):X=I*HZ+1:Y=J*VZ+1
1190 IF INT(N/2) MOD 2=0 THEN 1220
1200 PSET(X,Y),CC
1210 LINE-(X-HZ,Y),CC
1220 IF INT(N/4) MOD 2=0 THEN 1250
1230 PSET(X,Y),CC
1240 LINE-(X,Y-VZ),CC
1250 NEXT:NEXT
1260 X=H*HZ-1:Y=V*VZ-1
1270 LINE(X+2-3/8*HZ,Y+2-3/8*VZ)-(X+1-5/
8*HZ,Y+1-5/8*VZ),1,BF
1280 LINE(X+1-HZ/2,Y+1-VZ/2)-(X+1-HZ/2+(
(F=4)-(F=2))*HZ/3,Y+1-VZ/2+((F=1)-(F=3)
*VZ/3),1
1290 RETURN
1300 FOR X=1 TO MH:FOR Y=1 TO MV
1310 M(X,Y)=M(X,Y)+M(X,Y)*16
1320 NEXT:NEXT
1330 F=INT(RND*4)+1
1340 ON F GOTO 1350,1360,1370,1380
1350 R=0:S=-1:GOTO 1390
1360 R=1:S=0:GOTO 1390
1370 R=0:S=1:GOTO 1390
1380 R=-1:S=0
1390 GOSUB 110
1400 IF INKEY$<>" THEN 1400
1410 LINE(8,0)-(MX+8,MY),CC,B
1420 RR=206-NM:IF RR<1 THEN 1730
1430 LINE(231,177)-(129+RR/2,169),0,BF
1440 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1440
1450 IF RIGHT$(A$,1)=CHR$(75) THEN 1500
1460 IF RIGHT$(A$,1)=CHR$(77) THEN 1520
1470 IF RIGHT$(A$,1)=CHR$(72) THEN SOUND
100,2:GOTO 1580
1480 IF A$=CHR$(32) THEN NM=NM+10:GOTO 1
680
1490 BEEP:GOTO 1410
1500 F=F-1:IF F<1 THEN F=4
1510 GOTO 1530
1520 F=F+1:IF F>4 THEN F=1
1530 ON F GOTO 1540,1550,1560,1570
1540 R=0:S=-1:GOTO 1660
1550 R=1:S=0:GOTO 1660
1560 R=0:S=1:GOTO 1660
1570 R=-1:S=0:GOTO 1660
1580 Z=M(H,V)
1590 T=2*2^(F-1):T=INT(T/128) MOD 2
1600 IF T=0 THEN 1620
1610 NM=NM+S:SOUND 2000,3:GOTO 1410
1620 NM=NM+1
1630 IF NM<400 THEN W(NM)=F
1640 H=H+R:V=V+S
1650 IF V<2 THEN 1700
1660 GOSUB 110
1670 GOTO 1410
1680 GOSUB 1120
1690 FOR I=1 TO 200:Z=COS(S):NEXT:LINE(0
,0)-(MX+10,MY+10),0,BF:GOTO 1390
1700 LINE(0,0)-(320,150),0,BF:LOCATE 5,8
:PRINT"BRAVO !!!"
1710 LOCATE 10,5:PRINT"SCORE ";SC:FOR I=
RR TO 0 STEP -2:LINE(I/2+129,169)-(I/2+1
29,177),0:SOUND I*2+1000,.1:LOCATE 10,10
:SC=SC+2:PRINT SC:Z=COS(S):NEXT
1720 FOR I=1 TO 1000:Z=COS(S):NEXT:NI=NI
+1:GOTO 90
1730 CO=1:T=0:LOCATE 16,15:PRINT"SCORE";
SC:IF INKEY$<>" THEN 1730
1740 T=T+1:IF T/100=INT(T/100) THEN CO=C
O XOR 1:IF CO=1 THEN LOCATE 5,26:PRINT"G
AME OVER" ELSE LOCATE 5,26:PRINT"
"
1750 IF T>1500 THEN 30 ELSE IF T>300 AND
INKEY$<>" THEN 80 ELSE 1740
1760 PLAY "MBT140L801EA.A16AB02C.C16C":R
ETURN
1770 PLAY "01AG.G16GEG4P8E":RETURN
1780 PLAY "A.A16AB02C.C16CE":RETURN
1790 PLAY "E.E16ECE4P8E":RETURN
1800 PLAY "EAAAAEEEEEDCO1A":RETURN
1810 PLAY "P4GF.F16FF02CC":RETURN
1820 PLAY "P2CC01AAGAP1":RETURN
1830 PLAY "CC4.D1P2EE4.C00BA2":RETURN
1840 PLAY "01P4GF.F16FF02CC":RETURN
1850 PLAY "P2CC01AAGAP1":RETURN

```



Arbre récursif programmé en GFA Basic



# a les prix

# ATARI ST

# a le choix

COMMANDEZ PAR TELEPHONE: 43 57 96 89

## a les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
  - un SAV compétent et intégré
  - facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat\*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
  - la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale\*\*
  - le service spécial collectivité.
- Alla Danièle : (1) 43 57 48 20
- \* sous réserve d'acceptation du dossier \*\* de plus de 4000 F

## ACCESSOIRES

<b>MANETTES</b>		Manieur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	<b>RANGEMENT</b>	
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
<b>PROTECTION (hauteur)</b>		50 disk 5" 1/4	90 F
toile plastique)		100 disk 3" 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disk 5" 1/4	125 F

## CONSOMMABLES

DISQUETTES <b>3" 1/2 SFDD</b> PAR 10 = 89 F PAR 100 = <b>850 F</b>	DISQUETTES <b>3" 1/2 DFDD</b> PAR 10 = 100 F PAR 100 = <b>900 F</b>
DISQUETTES <b>3" DFDD</b> PAR 10 = 190 F PAR 100 = <b>1800 F</b>	DISQUETTES <b>5" 1/4 DFDD</b> PAR 10 = 40 F PAR 100 = <b>350 F</b>

## LES LOGICIELS

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

<b>COMPTABILITE</b>		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguec	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
<b>GESTION DE FICHIERS</b>		<b>PAO</b>	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
<b>TABLEUR</b>		<b>EDUCATIFS</b>	
K Spread	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcamat 2	875 F	Bac maths 1 <sup>er</sup> term	226 F
VIP Professionnel	2050 F	Bac maths (B) 1 <sup>er</sup> term	226 F
<b>TRAITEMENT DE TEXTE</b>		Bac maths (C, E) 1 <sup>er</sup> term	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1 <sup>er</sup> term	226 F
Sigman II	1475 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
Rédacteur	480 F	Ballece outre Rhin	213 F
<b>UTILITAIRES</b>		Basse des maths 5 <sup>e</sup>	221 F
PC Ditto	760 F	Enigme à Madrid	213 F
Twist	368 F	Enigme à Munich	213 F
K Switch 2	295 F	Fonctions et complexes	260 F
<b>MUSIQUE</b>		Géométrie	260 F
Creator	2475 F	La traceur	260 F
EZ Track	640 F	Maths 2 à 6	260 F
Music Cons. sel	249 F	Objectif Europe ou France	213 F
Music studio	315 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
<b>LANGAGES</b>		Rody Musica	175 F
GFA Basic 3.0	725 F	<b>JEUX</b>	
Interpréteur C	325 F	Jeanne d'Arc	245 F
Latlice	990 F	Buggy boy	213 F
Profimat	485 F	Thundercats	220 F
<b>GRAPHIQUE / VIDEO</b>		Jel	399 F
Film Director	590 F	Skull	245 F
Art Director	490 F	Overlander	220 F
Quantum Point	275 F	Akeroid II	195 F
Cyber Studio	850 F	Mickey Mouse	220 F
Aegis Animator	565 F	Lords of Conquest	250 F
Spectrum 512	650 F	Disetra	250 F
GFA Artist	495 F		
Degas Elite	220 F		

## LES LIVRES

Bien débiter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débiter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peaks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

### UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

## PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

<b>LECTEURS</b>		Object 1 SCHNEIDER	950 F
3"1/2 externe SF 314	1790 F	Zoom COSMICAR	4450 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F	Statit ROHEN	1800 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F	Handy Scanner 2 gris	3990 F
<b>MONITEURS</b>		Handy Scanner 16 gris	NC
Monochrome SM 124	1490 F	<b>GRAPHIQUE</b>	
Couleur Sc 1425	2490 F	Scanner CANON A4	11560 F
Monochrome A3	NC	Scanner CANON A3	15120 F
Multisynchrone basse et haute résolution	6990 F	Table graph. ERP A4	4490 F
<b>EXTENSIONS</b>		Table graph. ERP A3	8490 F
512 Ko pour 520 STF	990 F	Table trac. ANGALIS A4	11990 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	Table trac. ANGALIS A3	NC
<b>DISQUES DURS</b>		<b>INTERFACES</b>	
20 Mo externe SH 205	4490 F	16 sorties logiques	500 F
20 Mo interne SUPRA	NC	4 sorties analogiques	700 F
50 Mo externe LEADMAN	NC	8 entrées 8 sorties lag.	550 F
<b>ÉMULATEURS</b>		4 sorties relais	650 F
MAC ALACIA	2490 F	1 entrée / sortie analog.	550 F
PC PC-DITTO	790 F	Free boot	350 F
<b>VIDEO</b>		Inverseur mono couleur	250 F
Digitaliseur REALISER	1790 F	Interface 4 joueurs	79 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F	<b>SON</b>	
Genlocker vidéo GST 30	3490 F	ST Replay	690 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F	Pro sound designer	790 F
Codeur PAL	2600 F	<b>TÉLÉMATIQUE</b>	
Filtre électronique	NC	Modem	1990 F
Caméra 720	3350 F	Emulcom	750 F

## IMPRIMANTES

<b>CITIZEN</b>		<b>AMSTRAD</b>	
120 D	1850 F	DMP 3160	2290 F
LSP 10	2790 F	DMP 4000	3395 F
MSP 15	4590 F	LQ 3500	3990 F
<b>STAR</b>		<b>EPSON</b>	
LC 10	2490 F	LX 800	2690 F
LC 10 couleur	2950 F	LQ 500	3790 F
LC 24 10	4990 F		

# a les promos



## TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

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

**5990 F**

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

**7990 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 111

**3615 amie**

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

**EXCLUSIF : LE DÉFI!**

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

\*sauf laser \*\*de plus de 5000 F.

**AMIE LE PRO.**

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République  
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE  
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampan 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 82 05  
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

**10% de produit en plus**  
saut promos



# SESAME

## PUZZLE

En GFA Basic pour Atari ST.

Le tableau comporte des cases qui forment une croix épaisse.

Le but est de placer une à une les couleurs sélectionnées par le programme sans que deux couleurs identiques se touchent.

Voici le détail de quelques instructions de GFA Basic utilisées  
**Hidem** désactive la souris, **Showm** effectue l'opération inverse.

**Defmouse Var** : définit la forme du curseur à l'écran. **Var** prend les valeurs de 0 à 7. A chacun des nombres correspond une image du curseur. Par exemple, si **Var=3**, le curseur devient une main avec un index pointé. Par défaut, **Var** est égal à 0 : le curseur est une flèche.

**Mouse X,Y,K** : renvoie les positions **X** et **Y**, respectivement les numéros de ligne et de colonne. La valeur de **K** indique l'état des boutons.

**K=0** : aucun bouton pressé.

**K=1** : bouton gauche appuyé.

**K=2** : bouton droite appuyé.

**K=3** : les deux sont actionnés.

**Point(X,Y)** : est une fonction qui retourne la couleur du pixel se trouvant à la **Xième** ligne et à la **Yième** colonne. Exemple :

**C%=Point(0,0)** signifie que nous voulons connaître la couleur du pixel situé tout en haut à gauche de l'écran. Cette valeur, comprise entre 0 et 15, est placée dans la variable **C%**.

**Hidem** ¶

**Restore Grille** ¶

**For P%=0 To 25** ¶

**Read A%** ¶

**Read O%** ¶

**Box A%,O%-5,A%+40,O%+20** ¶

**Next P%** ¶

**Grille:** ¶

**Data**

40,22,100,47,140,47,180,47,60,72,10

0,72,140,72,180,72,220,72,20,97,60,

97,100,97,140,97,180,97,220,97,260,9

7 ¶

**Data**

0,122,100,122,140,122,180,122,220,1

22,100,147,140,147,180,147,140,172,

10,20 ¶

**Defill 8,1,1** ¶

**Fill 0,0** ¶

**J2!=True** ¶

**J3!=True** ¶

**J4!=True** ¶

**J1!=True** ¶

**Defmouse 3** ¶

**Dim C%(8)** ¶

**Gosub Init** ¶

**Showm** ¶

**Do** ¶

**Mouse X,Y,K** ¶

**If K=1** ¶

**Gosub Remplir** ¶

**Endif** ¶

**If K=2** ¶

**Deftext 2,0,0,26** ¶

**Text 10,50,"ILVOUSEN RESTAIT"**

  ¶

**Text 130,100,26-B%** ¶

**Text 90,150,"A PLACER"** ¶

**U=lnp(2)** ¶

**If U=187** ¶

**Run** ¶

**Endif** ¶

**Edit** ¶

**Endif** ¶

**Loop** ¶

**Procedure Remplir** ¶

**If J1!** ¶

**If X>140 And X<180 And Y>22 And**

**Y<47** ¶

**Fill X,Y** ¶

**Gosub Init** ¶

**J1!=False** ¶

**Endif** ¶

**Endif** ¶

**If J2!** ¶

**If X>20 And X<60 And Y>97 And**

**Y<122** ¶

**Fill X,Y** ¶

**Gosub Init** ¶

**J2!=False** ¶

**Endif** ¶

**Endif** ¶

**If J3!** ¶

**If X>260 And X<300 And Y>97 And**

**Y<122** ¶

**Fill X,Y** ¶

**Gosub Init** ¶

**J3!=False** ¶

**Endif** ¶

**Endif** ¶

**If J4!** ¶

**If X>140 And X<180 And Y>172**

**And Y<197** ¶

**Fill X,Y** ¶

**Gosub Init** ¶

**J4!=False** ¶

**Endif** ¶

**Endif** ¶

**R1=True** ¶

**Rmp!=True** ¶

**C%(0)=Point(X,Y)** ¶

**C%(1)=Point(X-40,Y-25)** ¶

**C%(2)=Point(X+40,Y-25)** ¶

**C%(3)=Point(X-40,Y+25)** ¶

**C%(4)=Point(X+40,Y+25)** ¶

**C%(5)=Point(X,Y-25)** ¶

**C%(6)=Point(X-40,Y)** ¶

**C%(7)=Point(X+40,Y)** ¶

**C%(8)=Point(X,Y+25)** ¶

**If C%(0)=0** ¶

**For P%=1 To 8** ¶

**If C%(P%)=Vc%** ¶

**Rmp!=False** ¶

**Endif** ¶

**Next P%** ¶

**Else** ¶

**Rmp!=False** ¶

**Endif** ¶

**If Not Rmp!** ¶

**R1=False** ¶

**Endif** ¶

**Rmp!=False** ¶

**For P%=5 To 8** ¶

**If C%(P%)<>0 And C%(P%)<>8** ¶

**Rmp!=True** ¶

**Endif** ¶

**Next P%** ¶

**If Rmp! And R1** ¶

**Fill X,Y** ¶

**Gosub Init** ¶

**Endif** ¶

**Return** ¶

**Procedure Init** ¶

**Inc B%** ¶

**R%=Int(Random(5)+2)** ¶

**Defill R%,1,1** ¶

**Fill 49,21** ¶

**Vc%=Point(49,21)** ¶

**Return** ¶

Hi Quality Version Available on AMIGAPAND.COM



# les prix

## UNITÉS CENTRALES

CPC 464	lecteur K7 moniteur monochrome	1990 F
CPC 464 C	lecteur K7 moniteur couleur	2990 F
CPC 6128	lecteur disk moniteur monochrome	2990 F
CPC 6128 C	lecteur disk moniteur couleur	3990 F

## PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

<b>LECTEURS</b>				
Cassette	290 F	Synthétiseur musical 980 F		
Disquette ODI	1990 F	Clavier musical 1350 F		
Disquette FDI	1590 F	Digital drum 370 F		
<b>EXTENSIONS</b>				
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F	<b>TELEMATIQUE</b>		
256 Ko RAM	950 F	Modem DTL 2000 1590 F		
256 Ko Silcar disk	990 F	Modem DTL 2000 + 1990 F		
<b>GRAPHIQUE</b>				
Tablette graphoscope II	990 F	Émulateur minitel KENTEL 390 F		
Crayon optique DART 464	350 F	<b>INTERFACES</b>		
Crayon optique DART 6128	690 F	RS 232	590 F	
Souris AMX	690 F	Adaptateur MPI	590 F	
<b>VIDÉO</b>			Adaptateur MP2	490 F
Digitaliseur VIDI	990 F	Multiface 2	570 F	
Tuner télé	1390 F	<b>CÂBLES</b>		
Tuner télé avec télécom	1690 F	Péritel	150 F	
Scanner DART	790 F	Centronics	150 F	
<b>AUDIO</b>			Magnéto	70 F
Synthétiseur vocal	540 F	Doubleur joyst ck	100 F	
		Rollange 464	130 F	
		Rollange 6128	160 F	

## IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F	CITIZEN 120 D	1850 F
----------	--------	---------------	--------

## LOGICIELS

<b>UTILITAIRES</b>				
Autoformation Assembleur	195/295 F	Maths CM	200/250 F	
Calculmat	/390 F	Ortho CM	170/200 F	
Doms	/395 F	Sciences naturelles	195/195 F	
Datamat	/390 F	<b>JEUX</b>		
La Solution	/790 F	Street Fighter	99/149 F	
Superprint	/250 F	Sky Hunter	95/155 F	
Textomat	/390 F	Conspiration	109/169 F	
<b>ÉDUCATIFS</b>			Karte Ace	105/155 F
Énigme à Madrid	/213 F	Ardifax	109/169 F	
Énigme à Munich	/213 F	Bard's Tale	109/169 F	
Équations	150/200 F	Ikarri Warriors	95/155 F	
Espace et solitude	170/200 F	Bad Cat	105/145 F	
Exam	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F	
Français CM	170/200 F	Skale Crazy	99/149 F	
Français sons		Cebro	119/169 F	
CP/M	170/200 F	Match 3	119/169 F	
Géométrie	170/200 F	Unitrax	96/149 F	
Le monde	/197 F	Terramex	95/155 F	
Maths 2 <sup>e</sup> cycle	200/250 F	Bedlam	96/149 F	
Maths 2 <sup>e</sup> cycle II	170/200 F	Nebulus	92/139 F	
Maths 3	170/200 F	Arcade Action	115/185 F	
Maths 4	170/200 F	Arkanoid II	99/149 F	
Maths 5	170/200 F	Gabrielle	/179 F	
Maths 4/5	170/200 F	EXIT	/179 F	
Maths 6	170/200 F	Navhateur	155/195 F	
Maths CE	170/200 F	MegaApocalypse	92/139 F	
		Geo 3ee Air Rally	109/159 F	

## LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur de disquette	149 F
Bien débuter CPC 6128	99 F	Programmes et applications éducatifs	179 F
Grand livre du Basic	149 F	Trucs et astuces	149 F
Livre du CP/M Plus	149 F		
Livre du langage machine	129 F		

# COMMODORE ← AMSTRAD

## les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt au crédit CREG immédiat\*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale\*\*
- le service spécial collectivité.

Allo Danièle : (1) 43 57 48 20

\* sous réserve d'acceptation du dossier \*\* de plus de 4 000 F



## 3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

## les occasions

### RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.

Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions : 2, rue Rompon 75011 PARIS. (1) 43 57 82 05.

# AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République  
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE  
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rompon 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 82 05  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

**10%**  
de produit en plus  
sans promos

# le choix

## UNITÉS CENTRALES

C 64 N	nouveau modèle + Géos	1450 F
C 64	ancien modèle	PROMO 800 F
C 128 D	+ Jane	3990 F

## PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

<b>LECTEURS</b>		
Cassette 1530	250 F	Souris 128 1351 590 F
Disquette SF 1541	1650 F	Tablette graphoscope II 990 F
Disquette DE 1571	2490 F	Crayon optique 410 F
Disquette SF 1570	1200 F	<b>AUDIO</b>
<b>MONITEURS</b>		
Monochrome vidéo + son	1000 F	Interface Midi 365 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Synthétiseur vocal 480 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	TECHNI MUS C 850 F
<b>EXTENSIONS</b>		
256 Ko pour C 64	1764 990 F	<b>TELEMATIQUE</b>
256 Ko pour C 128	1700 490 F	Modem DIGITELEC DTL 1590 F
512 Ko pour C 128	1750 1190 F	Modem DIGITELEC DTL 390 F
<b>VIDÉO</b>		
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	<b>INTERFACES</b>
Convertisseur PAL RVB	350 F	Centronics 890 F
Tuner télé	1350 F	IEEE 1590 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	RS 232 650 F
<b>GRAPHIQUE</b>		
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Power Carriage 450 F
		Action replay IV 425 F
		Superpic 425 F

## IMPRIMANTES

MPS 801	PROMO 600 F	MPS 1250	2090 F
---------	-------------	----------	--------

## LOGICIELS

<b>UTILITAIRES</b>			
Basic 64	/350 F	Textomat	/350 F
Basic 128	/450 F	Tool	/350 F
Chk Pascal	200 F	Virgule Séniors 64/128	/750 F
Datamat	350 F	<b>ÉDUCATIFS</b>	
Easy Script	/100 F	Algèbre Laid II	/190 F
Extra Tool	/200 F	Anglais I à IV	/190 F
Géocalc	/350 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géodex	/350 F	Maître mots	/190 F
Géofile	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Géopublish	/495 F	Orthographe I à IV	/190 F
Géos	/420 F	<b>JEUX</b>	
Géos Fontpack I	/250 F	American Civil War	/259 F
Géospell	/250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Dark Castle	/195 F
Heartland	89/149 F	Bard's Tale III	/309 F
Oxford Pascal	150/250 F	Palton Vs Rammel	/259 F
Pascal 64	/350 F	6 Pole III	115/185 F
Profimat	/350 F	Schte Creasy	105/159 F
SuperPair	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	Ikarri Warriors	95/155 F
Swift 128	/450 F	IO	93 / 145 F

## LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Lançage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

# AMIE LE PRO.

## les promos

AMSTRAD  
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5380 F



4890 F

## les promos

COMMODORE  
C 64 + LECTEUR 1570 3300 F



2490 F



# INDEX

**Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 57 et à paraître dans le n° 57 bis (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.**

## CRÉATION

N° 57, p. 80

Handy Painter (Atari ST, Amiga, PC)  
Handy Reader (Atari ST, Amiga, PC)

N° 57 bis

Cyber Studio (Atari ST)  
Sampler Vocal (PC)  
Ultrason (CPC)

## DOSSIER

N° 57, p. 68 à 78

Acrojet (CPC, C 64)  
Chuck Yeager's advanced flight simulator (PC)  
Dive Bomber (Atari ST)  
Falcon (PC)  
F-15 Strike Eagle (Atari ST)  
F-18 Interceptor (Amiga)  
Flight Simulator II (Amiga)  
Gunship (Atari ST)  
Jet (Amiga)  
Missions en Rafale (Atari ST)  
Project Stealth Fighter (C 64)  
Spitfire 40 (Atari ST)  
Strike Force Harrier (Amiga)  
Super Huey II (C 64)  
Tomahawk (Apple II GS)  
3 D Helicopter Simulator (PC)

N° 57 bis

Les nouveaux softs américains

## HITS

N° 57

Alien Mind (Apple II GS) : p. 34  
Boho (Amiga) : p. 30  
Enlightment (Druid II) (Amiga) : p. 36  
F-18 Interceptor (Amiga) : p. 28  
Pandora (Atari ST, Amiga, C 64) : p. 32  
Sarcophaser (Amiga) : p. 31  
Wings of Fury (Apple II) : p. 38

N° 57 bis

Alien Syndrom (C 64, Sega, Atari ST)  
Bank Buster (Amiga, Atari ST)  
Bionic Commando (C 64, CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga)  
Flight Simulator III (PC)  
Mickey Mousse (C 64, CPC, Atari ST)  
Operation Jupiter (Atari ST)  
Shinobi (Sega)

## KID'S SCHOOL

N° 57, p. 24

Bosse des maths (La)  
J'additionne et je multiplie -  
J'apprends l'heure  
Réussir - Orthographe CE

## RAPIDO

N° 57, p. 64 et 66

Arac and the arachnidroid (PC)  
Bard's tale (CPC, Spectrum)  
Bataille pour RFA (CPC)  
Beach Buggy Simulator (C 64)  
Desolator (C 64, CPC, Spectrum)  
Driller (PC)  
Every Second Counts (C 64, CPC)  
Fire Blaster (Amiga)  
Flash Point (Thomson)  
Fury (Spectrum)

Garfield (CPC)  
Gettysburg (Atari XL/XE)  
Guild of Thieves (The) (Atari ST)  
Jewels of Darkness (Atari ST)  
Lazer Tag (Spectrum, CPC)  
Silicon Dreams (Atari ST)  
Starring Charlie Chaplin (CPC, Spectrum)  
Warship (Atari ST)

## ROLLING SOFTS

N° 57

Arcticfox (CPC) : p. 50  
Arkanoid II (Spectrum) : p. 56  
Bubble Ghost (Amiga, Apple II GS) : p. 45  
Buggy Boy (Spectrum, Amiga) : p. 47  
Dark Castle (C 64, PC) : p. 50  
Defender of The Crown (Apple II GS) : p. 51  
Dive Bomber (Atari ST) : p. 50  
Fire and forget (Atari ST, Amiga) : p. 62  
Flintstones (The) (CPC, Amiga, C 64, Spectrum) : p. 52  
Football Manager 2 (Amiga, Atari ST, CPC) : p. 62  
Grid Start 2 (Amiga) : p. 60  
Halls of Montezuma (C 64) : p. 56  
Hercules (Spectrum, C 64) : p. 49  
Karnov (C 64, CPC) : p. 58  
Leatherneck (Amiga) : p. 44  
Metropolis (Atari ST) : p. 49  
Peter Beardsley's (Atari ST, Amiga) : p. 60  
Pinball Wizard (Amiga) : p. 56  
Platoon (Atari ST, PC) : p. 47  
Powersix (Amiga) : p. 56  
PT 109 (Macintosh) : p. 56  
Quadralian (Atari ST) : p. 54  
Renegade (IO, MO) : p. 50  
Return to Genesis (Amiga) : p. 60  
Rockford (Amiga) : p. 49  
Shackled (Spectrum, C 64, CPC, Atari ST) : p. 52  
Side Arms (Atari ST) : p. 47  
Skate Crazy (Spectrum, C 64) : p. 45  
Sky Blaster (Amiga) : p. 48  
Solomon's Key (PC) : p. 54  
Spinworld (Amiga) : p. 60  
Staff (Atari ST) : p. 48  
Street Fighter (Atari ST) : p. 46  
Sub Battle Simulator (Atari ST) : p. 58  
Target Renegade (C 64) : p. 50  
Tetris (Apple II GS) : p. 54  
Virus (Atari ST) : p. 48  
Zoom (Amiga) : p. 44

N° 57 bis

4 x 4 off Road Racing (C 64)  
6 Pak Vol3 (Spectrum)  
Alternative World Games (Spectrum)  
Arkanoid II (Atari ST)  
Armageddon Man (The) (Atari ST)  
Bad Cat (CPC, C 64)  
Beyond the Ice Palace (Amiga)  
Blade Eagle (Sega)  
Captain America (Atari ST)  
Dream Warrior (C 64, CPC, PC)  
Géants de l'Arcade (Les) (Atari ST)  
Great Giana Sisters (Atari ST)  
Ikari Warriors (Amiga)  
Impossible Mission 2 (PC)  
Manhattan Dealers (Amiga)  
Palton vs Rommel (C 64)  
Penguin Land (Sega)  
Road Blasters (C 64)  
Rommel (C 64)  
Sentinel (The) (Amiga)  
Sidewinder (Atari ST)  
Skull (Atari ST)  
Starquake (PC, Atari ST)  
Street Fighter (C 64, CPC)

Teddy Boy (Sega)  
Thundercats (Amiga)  
Train Robbers (C 64)  
Vixen (C 64, PC)  
Wizball (Amiga)

## SOS BREF

N° 57, p. 90

Crash Garret (Amiga)  
Déjà Vu (Apple II GS)  
Jinxter (Macintosh)  
Time and Magik (Atari ST)  
Versailles Story (PC)

N° 57 bis

Bard's Tale III (C 64)  
Bermuda Project (Atari ST)  
Jinxter (CPC)

Phantasia II (Atari XL/XE)  
Willow (PC)

## SOS HITS

N° 57

Bard's Tale II (C 64, Apple II, Amiga) : p. 84  
Corruptinn (Atari ST, PC, Amiga) : p. 87  
Legend of the Sword (Atari ST) : p. 88  
Wizard Wars (Spectrum) : p. 89

N° 57 bis

Jeanne d'Arc (Amiga, Atari ST, PC)  
Manoir de Martevielle (Amiga)  
Pawn (The) (Atari XL/XL)  
Questron II (Amiga, Atari ST)  
Three Stooges (The) (Amiga, PC)

# PETITES ANNONCES



## AMSTRAD

Vends Amstrad 640, écran 40 cm, disques de 20 M, carte Xosmos 13 500 F. Erreur sur garantie. **Alain FRYDMAN**, Tél : 43 78 52 09 (après 20 h).

Vends Amstrad 6128 couleur + PC 5000 + scans AMX + 20 disquettes + 1 joystick + 120 quinzaines de magazines - Garantie - prix 9000 F. **A.M.D. SAIMON**, 2, rue de l'Annonciation, Paris, Tél : 45 27 13 95.

Vends Amstrad 6128 couleur signifiant joystick double fonction + 50 jeux + 20 disques + 120 quinzaines de magazines - Garantie jusqu'à décembre 88. **Patrick MAHUT**, 20, chemin de St-sever, Remolles, Tél : 67 86 67 18.

Vends Amstrad 464 mono + jeux + livres + joystick. Le tout 1 800 F. **Romain LEPIHIER**, 14, avenue René, 93190 Ivry-la-Gauche, Tél : 43 88 26 39.

Vends CPC 6128 couleur + joystick + 50 jeux + écran K7 + lecteur + 5 cassettes Logistad + livres, T.B.E. Prix à saisir. 4 000 F. **Olivier FODILLADE**, chemin Sainte-Catherine, villa l'Olive, 13170 Vitrolles, Tél : 62 89 40 54.

Vends K7 Amstrad CPC : Bribbar, Arkanoid, Commodore, comp. et jeux, Amymon, etc. Tout en un pack 450 F. **Jean A. de Brette**, **David LECAM**, 28, route de Tonn, 78280 Guyancourt, Tél : 30 43 16 50.

Urgent ! Vends CPC 464 (mono) + acceptateur pour le MF2 + nombreux jeux. Le tout T.B.E. 2 700 F à débattre. **Cyril DEBERT**, 4, rue des Robiers, Puteaux, 92600 Leches, Tél : 47 81 65 16.

Vends CPC 464 couleur + 2 joysticks + 100 jeux (Gyros, Arkanoid, Space Rover, ...) + 100 livres (jeux, etc.). Le tout T.B.E. 2 000 F. **Olivier LUDJERY**, 30, square de la Terté, 91070 Bénévoles, Tél : 64 87 54 42.

Vends Amra, CPC 6128 couleur + nombreux logiciels (Arkanoid, Newel) + cassettes + livres (inter T.B.E. 2 000 F. **Denis CASAL**, 8, résidence du Cornet, 93001 Saintes, Tél : 20 07 88 76 (après 18 h).

Vends CPC 6128 couleur + 46 jeux (Siam, Crôche, Log, etc.), garantie 1 an + joystick double + livres - 30 000 F + 25 disq. - pour 3 000 F à débattre. **Arnaud DELFIN-COURT**, 3, rue de l'Arche, 94440 Villecresne, Tél : 45 65 70 71.

Vends CPC 6128 mono + 60 disq. + 100 jeux. Le tout en très bon état. 2 000 F + échange logiciel sur Atari ST. **Luis Manuel PEREZ**, 4, impasse Chanot, 93200 Saint-Denis, Tél : 49 20 52 21.

Vends Amstrad 464 + DCL + imprimante + FD + 50 logiciels. Prix à débattre 4 500 F. **Ligier Léon POLLET**, 64, avenue Jean Jacques Rousseau, 78860 Houles, Tél : 39 14 83 10.

Logiciel pour CPC 464 couleur + écran 40 cm + K7 + 22 disq. (Arkanoid, etc.) + joystick + 120 quinzaines de magazines + 500 F à débattre. **Sylvain LECAM**, 12, rue de Mandrin, 93170 St-Mippolyte du Fort, Tél : 68 17 67 60.

CPC 6128 couleur + 80 disq., 4 500 F. **Fidel Commodore** : 28 + menu + livres + lecteur K7 + écran + 4 000 F + nombreux programmes. **Nicolas MORANT**, Les Hubles, route de St-Rémy, 97130 Saint-Pary, Tél : 75 40 40 21.

Vends CPC 6128 couleur + 25 cassettes + 2 joysticks + Speed King + Kempston pour E (CPC) + livres. Le tout en très bon état. **Sylvain BARRIOU**, 26, avenue Emile-Fruchart, 91210 Draveil, Tél : 65 42 72 17 (après 17 h).

Vends lecteur de disquettes avec pour les Amstrad : 900 F. **Raphaël BERNA**, 16, passage du Guin, 75012 Paris, Tél : 43 72 64 64 (après 18 h).

Vends CPC 464 couleur + menu livre + écran couleur DDV + 24 cassettes + livres de pratique. Le tout en très bon état. **Pierre-André Pierre CHAMPION**, 25, avenue Maréchal Foch, 97680 Roissy-en-France, Tél : 60 28 73 86 (après 18 h).

Vends CPC 664 couleur + 4 disquettes et nombreux jeux (Sky Fox, Millions, discology, ...) + nombreux livres + livres. Le tout 4 500 F. une affaire !. **Emmanuel BIRCH**, 2, impasse Isabelle de Lorraine, 93380 Faulquemont, Tél : 87 81 41 55.

Vends 6128 couleur + 61 disq., 3F années bon état et suivi garanti. Achéd à débattre 88. **Prix 2 400 F**. **Ligier Léon POLLET**, 64, avenue Jean Jacques Rousseau, 78860 Houles, Tél : 39 14 83 10.

Vends CPC 6128 couleur + lect. K7 + écran + SuperPaint + le Néocronisme + Word Cess Leathèque - Kram. **Coin Eng hit**. Le tout 2 000 F. **le disq.** **Romain PIERRE**, 1118, résidence des Femmes, rue Marcelin Berthelot, 92820 Puteaux.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + nombreux jeux + menu + utilisation. Le tout 2 000 F. **Denis CASAL**, 8, allée des Frères Wright, 92290 Chèvremy-Malabry, Tél : 46 32 16 03.

Amstrad 6128 mono + CMP 2000 + modèle 2 + 30 disq. + nombreux jeux et livres + livres pour le CPC. **Fidel Commodore** : Yann SCHMID, 11, l'Ourbe à Catherine, Fay Laun Nemois, 77167 Bagneux-sur-Seine, Tél : 64 28 14 84.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + oculaire joystick + jeux + utilisation. Le tout en très bon état. 1 000 F. **Bertrand BONNET**, BP 5130, 2 rue Maurice Perle, 93074 Meudon Cedex, Tél : 87 36 24 78.

Vends CPC 464 + nombreux jeux + lecteur pour les CPC + joystick + 500 F. Le tout en très bon état. **Dominique BIGNAL**, 31, rue Garbetta, 93330 Neuilly-sur-Marne, Tél : 43 68 64 88 (après 18 h 30).

Vends CPC 6128 couleur, écran 40 cm + DMF 2000 + Spectra



ner + AMSD - 300 XS 6 1/4 + 30 x 30 + boasses - tubes 1.50 K2 + magnéto + revues + revues Futurol décapé 10 000 F. A. DUCHE. **François DALMAS**, quartier St-François, Chemin des plâtriers, 93330 La Beauvette. Tél.: 94 90 41 74 (après 19 h).

Vends CPC 464 micro + lecteur de disquettes DD + étiquetteur + jeux informatiques et disquettes + Muzgo Image, le lot 1000 F. 500 F. A. DUCHE. **François TACHOIR**, 5, avenue de Neirandré, 93220 Gagny. Tél.: 43 50 58 51.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Laurent MARTIN**, 52, chemin du Beau, 18100 Vieussan.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Stéphane LOISS**, avenue des Glèzes, 74440 Taninges. Tél.: 50 34 73 00.

Vends pour Amstrad E128 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **André GOUX**, la Carrière, tour 2, allée A berio, 13108 Marseilles. Tél.: 91 73 27 22.

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Jean-Luc MESNIL**, la Luzerne, 50100 Cerisy-la-Foret. Tél.: 33 57 20 73.

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Patrice GILLET**, 20, rue Félix Merlon, 71200 La Croix. Tél.: 55 56 58 84 (h. v.).

Vends 528 ST avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Luc GAUDIN**, 41 quai, avenue de la Division Leclerc, 95170 Demi-La-Rive. Tél.: 39 64 26 25.

Vends 28 jeux K7 pour Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Christophe FRANCESCO**, 22, rue des Martyrs, 85740 Raussois. Tél.: 93 78 00 28 (heures repas).

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Luc GAUDIN**, 41 quai, avenue de la Division Leclerc, 95170 Demi-La-Rive. Tél.: 39 64 26 25.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Julien HARDY**, route de Paris, 13100 Mandolin. Tél.: 87 65 25 19.

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **José MURCHICO**, 5, rue de Plaisir, 93400 Saint-Denis. Tél.: 40 12 25 95.

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **M. VAUTHIERIN**, 150, rue de Cambrai, 50000 Lille. Tél.: 20 85 00 80.

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **François MIMONET**, 19, rue Nollet, 75017 Paris. Tél.: 45 22 52 55.

Vends Amstrad PC 1512 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Jean-Luc CHRETIEN**, 378, rue de l'Haupl, 78300 Croissy-sur-Seine. Tél.: 39 74 80 45.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Sylvain RIRALUIT**, 32, rue de Boix, 91600 Sevigny-sur-Orge.

Vends Amstrad PC 1640 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Philippe DUEVAUVILLIERS**, 4, rue F. Chopin, St Germain-en-Laye. Tél.: 30 81 54 12 (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Wilcoent BASSI**, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél.: 87 65 59 06.

Vends CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Frédéric VIRET**, 33, rue du 11 novembre, 68000 Saint-Priest. Tél.: 78 20 00 47.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Michael PILLET**, Intermarché de l'Espérance, 85230 Beauvois-sur-Mer. Tél.: 51 68 75 63.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Philippe WATELET**, 1 B, rue Elisée Reclus, 42240 Unieux. Tél.: 77 58 15 07 (heures des repas).

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **Julien HARDY**, route de Paris, 13100 Mandolin. Tél.: 87 65 25 19.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **José MURCHICO**, 5, rue de Plaisir, 93400 Saint-Denis. Tél.: 40 12 25 95.

Vends Amstrad CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F. **José MURCHICO**, 5, rue de Plaisir, 93400 Saint-Denis. Tél.: 40 12 25 95.

A venir, vendis CPC 464 avec étiquetteur + jeux + jeux vidéo + cassettes + 50 disquettes + revues + jeux + jeux vidéo + cassettes. Le lot 3 000 F.

# UNE OREILLE PARTOUT!...

**GARANTI 1 AN**

**PORTEE 5 KM!**

## MICRO-ESPION TX 2007

**225F PRIX SPECIAL**

**BON A DECOUPER CI-DESSOUS**

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 branchement, sans antenne extérieure, 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 facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !). Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARNVILLE CEDEx  
TEL 91 92 39 39 - TELEX 402 440 F PRAGMA

**SCANNER'S**  
REPLICATION MARSEILLE

Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :

MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé soit 240 F.

Ordonnance règlement par :

C.C.P.  Chèque bancaire  Mandat-lettre

Froides et en contre remboursement 225 F à régler en espèces

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

1 / 57 - 09

**Vous pouvez toujours commander les anciens numéros de Tilt pour compléter votre collection, en complétant le bon ci-dessous.**

**BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT**

**A retourner à Tilt,**  
**2, rue des Italiens,**  
**75440 Paris cedex 09**

**Je désire recevoir les numéros suivants :**

\_\_\_\_\_

Nombre de numéros

Somme totale

**Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :**

chèque  mandat  à l'ordre de **Tilt.**

**NOM :** \_\_\_\_\_

**Prénom :** \_\_\_\_\_

**Adresse :** \_\_\_\_\_

**Code postal :** \_\_\_\_\_

**Ville :** \_\_\_\_\_



# PETITES ANNONCES

5 K7 - joystick + revues + montage pour H.P. Crédits possible: 2 600 F. **Fabrice RONICZNY, 8, rue de l'Ornée du Bois, 91150 Montigny-Champigny. Tél.: 64.94.34.93.**

CPC 464 coul. + DC11 + crayon optique + bonne rangement + 30 livres de Basic et TMS + 1 joystick + nombreux jeux... Valeur: 12 000 F, vendu 9 500 F. **Bernard MARMO-NIER, 145, av. Pessennes, 69200 Vénissieux. Tél.: 78.75.98.28.**

Bonne occasion! Vds Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 - nbreux jeux et utilitaires l'itin de cart, joystick et livrés. Le tout à 4 700 F. **Stanislas HOUZET, 54, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél.: 45.83.43.42.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 45 disq. de logiciels + lecteur K7 + nombreux joysticks. Le tout pour seulement 3 500 F. **Samuel VALS, 14, rue Jules-Gaillard, 69000 Avignon. Tél.: 89.86.47.32.**

Vends jeux K7 originaux pour CPC 464. large choix. Prix: de 30 à 50 F l'un avec réduction pour achat groupé. Communiquer tel. en écrivant **Maryvonne MAUGER, 101, av. de la Cour de France, 91420 Morangis.**

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux - 4 livres de programmes + rallonge moniteur/clavier + 2 joysticks: 2 600 F. **Ambroise COITO, Tél.: 48.57.54.93.**

Amstrad CPC 6128 couleur joystick moniteur couleur + 30 jeux: 3 200 F. **Marina DRUENNE, 118, rue du Moulin-des-Frères, 75013 Paris. Tél.: 45.88.73.67.**

Vends CPC 6128 coul. + lect. K7 + housses + nbreux jeux (Out Run...) + revues + filtre écran. Cédé: 4 300 F, transport Semma inclus; 20 logiciels originaux gratuits. **Jean-Noël BERTHAUT, Hameau de Liocourt, Tél.: 55.70.24.37 (heures repas).**

Vends pour Amstrad 5 disq. originaux l'Évroux, Wizball... 70 F pièce + 5 disq. vierges 15 F pièce + 90 revues Amstrad, CPC... 5 F pièce ou le tout 500 F. **Demandeur Stéphane au 60 05 79 73 de 18 à 20 h sauf w.e.**

## APPLE

Vends Apple IIc moniteur IIc, lecteur intégré + souris + 23 jeux + valise de rangement. Etat neuf, 4 GDF. **Louis PONCET, 358, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél.: 91.77.55.48.**

Vends pour Apple II un lecteur de disquettes externe à 700 F, boîte de 100 disquettes, 80 F, Housings + Budget familial à 250 F - livres de 60 F à 130 F. **Eric DUANOUD, 100, Zbis, rue des 2 Frères, 93250 Villeneuve. Tél.: 48.54.00.88.**

Vends pour Apple 2: Marble Madness: 150 F, Spindizzy: 100 F, Champ, Sing Wrestling: 100 F, Game Master: 130 F, Extase: 200 F. Cause: Atari ST. **Raoul SIKER, St Charrier, 36400 LA CHATRE. Tél.: 54.31.00.95.**

Vends Apple II C + moniteur + 40 disquettes + souris + manette - 2 paddles + valise de transport + documents + câble Péritel: 5 000 F. **Michel TESSIER, 502 chemin de Six Fours à Notre Dame, 83500 la Seyne sur Mer. Tél.: 94.34.55.31.**

Vends jeux pour Apple (La Ché perdue: 100 F, La Java du privé: 50 F, Phantase III: 150 F, Red Warrior 100 F, Sileri service: 150 F) **Cyril PAILLARD, 19, rue des Digitales, 91760 Itteville. Tél.: 64.93.00.29.**

A vendre Apple II C + moniteur + souris + shdw 4 000 F, unité disk 3 500 F, Imagerie: 3 500 F ou l'ensemble pour 8 000 F. **François CHAUTRU, 148, rue Victor Hugo, 24000 Périgueux. Tél.: 53.09.00.52.**

Vends Apple II C 384 k + écran II C + support + souris + prise péritel + sac - boîte range + nbx logiciels + joystick neuf + livres. **Tbé Prix: 3 500 F, Eric TRANCHIO, 6, rue des Primevères, 14111 Louvigny. Tél.: 31.73.58.23.**

Double emploi vend Apple II C, moniteur II E + souris + joystick + sac docs + livres - nbx logiciels (Appleworks, Ultima III, IV - imports US). **Prix: 5 000 F, Olivier BARTHOLOT, 23, rue de Sauvèze le Cadereau, 38000 Nèmes. Tél.: 68.81.42.65.**

Vends pour Apple 2C original Flight Simulator 2 + manuals - cartes **Prix: 250 F, Cyril CORCOS, 2, rue Regnaud, 75013 Paris.**

Vds Apple 2E + cartes: Midi, 80 C - 64k, Parallel, Grappler, Couleur l'Ataxi, 2 drives + Control, Mockboard, rdx logs - rangement 500 disq. **T/Séparé: Nicolas REBEYROLLE, 34, rue de la Vialouze, 87006 Limoges. Tél.: 55.01.44.01.**

Vends Apple IIe + 2 joysticks + moniteur mono + cartes (280, 80 colonnes) + doosdisk + nbx nbx jeux et programmes (Mines docs 1: 4 000 F). **Damien PICARD, 30-32 rue de Villamette, 69300 Saint-Etienne. Tél.: 44.53.12.12.**

Vends Apple IIe + moniteur couleur - 2 lecteurs disk + 2 joysticks + boîte de rangement + nombreux jeux - carte 80 coi + docs. **Prix: 4 500 F, M. SAGLIMBÉNI, Tél.: 48.78.31.35.**

Vends Apple IIc, 128 ko, année 1986. Moniteur couleur - souris - sources + joystick - sac de transport + 40 jeux + 10 utilitaires (Appleworks, Epistote, Budget familial, VisiCalc, etc...). Le tout vendu à 1 000 F à débattre. **Lionel GUE-RIN, 34, rue Jean Jaurès, 38130 Echirolles. Tél.: 76.05.06.01 après 19 h.**

Vds Apple IIc, 128 Ko, année 86. Moniteur vert - souris

+ joystick + 20 jeux + utilitaires + nbres docs. Le tout coté 2 950 F. Vds séparation Budget Familial: 250 F. **Tél.: 78.09.06.01 après 19 h.**

## ATARI

Vends sélecteur de drive et de face électronique pour ST l'ipermet de booter en B et d'économiser 60 % des disquettes! 160 F. Joindre enveloppe timbrée pour informations. **Fabrice SIEBERT, 116, rue de Hirspsach, 67510 Memeringles-Putzelange. Tél.: 87.09.52.08 (vers 12 h)**

Vends pour 520 ST lot de Ram pour étendre votre 520 A, 1 Mega octet, prix: 420 F ou monte l'extension pour 600 F. Rhône uniquement. **Olivier DEWINNE, 139, rue Juliet-Cune, 69005 Lyon. Tél.: 78.34.92.95**

Vends 1040 STF coul. l'igérail + livres + log. + joy - tapis, prix: 6 500 F. Imp. Oké 92. l'Qualité pro: 1 800 F. **Modem Seccradia 1 800 F. Lecteur 3 P: 900 F. Gilbert THO-ROTZ, 19/21, rue L.-Rolland, 92120 Montreuil. Tél.: 46.54.40.45.**

Vends originaux pour ST Hacker 2: 60 F et ST Karaté: 60 F et collection ST Mag. du 6 au 17 cause vente de mon. **ST, Jean CHRISTOPHE, 60, rue Maurice Garet, 80000 Amiens. Tél.: 22.43.46.77 (après 19 h).**

Vends pour ST: Compil. Arcade Force: 200 F et Barbarian (of Psychos): 190 F, le tout en état excellent. (Echange possible) **Stéphane THULLIER, 8, rue Georges-Baspin, 59810 Lesquin. Tél.: 20.87.93.03.**

Vends pour Atari ST Barbarian l'Psychosis. **Atin SURTET, Genevilliers. Tél.: 47.98.30.14 partir de 19 h.**

Vends Atari 800 XL neuf avec drive 1050 et lecteur K7 + livres et une quarantaine de logiciels originaux en K7 et disq; + 3 500 F. **Pierre CHARLES, 1, rue Marceau, 09400 Carres. Tél.: 93.99.33.04.**

Vends Atari 520 STF, 1 b.é. + 3 joysticks + 60 jeux (Out Run, Buggy Boy, Rolling Thunder, Dungeon Master...). **Prix: 2 500 F. Nicolas ERESEU, 40, chemin de La Turbot, appartement 60, 31100 Toulouse. Tél.: 61.44.21.90.**

Vends 520 ST éléments séparés gonflé à 1 Mega + moni-teur mono - drive 720 K - drive 360 K, le tout révisé: 5 000 F. **Jean-Claude ROULIE, 131, rue des Bas, 92600 ASNIÈRES. Tél.: 47.99.22.60 (le week-end).**

Vends Atari 520 STF (l'jan. 87): 2 000 F + drive SF 364 (juin 87): 900 F - extension RAM 512 K: 500 F du lot coté 3 450 F. Répondre rapidement. **Nicolas BASAIGNE, 15, chemin de Berzet, 83122 Ceyral. Tél.: 33.61.67.80.**

Vds Atari 2600 VC2 - 8 jeux - 2 manettes: 790 F (Kobelix, Rivet Raid Tennis), jeune 520 STF cherche tous logiciels pour le mardi. Urgent! **André CYRIL, 10, chemin de Bas à l'Arauc, 80100 Abbeville. Tél.: 22.24.16.55.**

Vends lecteur K7 Atari XC 12 b.é. à 200 F. Vends aussi drive Atari 130 XE. **Lionel DURAN, allée des Pommeries Laue, 61250 Damigny. Tél.: 33.28.14.81.**

Vends cartouches Popoza de Parker pour Atari 2600, occasion 50 F - frs de port, neuf (encore sous plastique) 70 F. **Trais de port: Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél.: 39.51.45.74 (à partir de 19 h, sauf week-end).**

VDS 520 STF + nbx news + docs, revues, 1 carte sortie, le tout 3 000 F. Acheté drive 5 1/4 toute marque. Donne en + 2 joysticks - boîte **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 67860 Diebling. Tél.: 87.02.80.33 (week-end).**

Vds 130 XE Atari + drive 1050 + magnéto XC 12 + logiciels + livres + 2 500 F. Tablette tactile: 250 F, imprimante 1027: 1 000 F, imprimante 1029: 500 F. **Alexandre JOLIAN-DEAU, 3, rue Sraus-Montzigu, 28130 Yvermes-Neuville. Tél.: 37.32.34.98.**

Vends pour 520 ST Xenon, TNT, liquide originaux pour 800 XL 140-50 F pour K7 et 60-70 F pour disq. **J Jérôme SERAIS, 6, rue des Nocturnes, 14310 Villers Bozage.**

Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + 6 cartouches - 2 joysticks - 10 jeux K7 + 2 livres. Valeur 2 200 F vendu 1 300 F. Vends tablette tactile 300 F - jeux sur disq. **Houman GHAFORZADEH NOBAR, 8, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06220 Villeneuve Loubet. Tél.: 93.73.23.42.**

Vends 520 ST gonflé avec 1 drive 5 1/4 ICF + 1 mégal + 1 free boot et nbx jeux (Out Run, Buggy Boy, l'Arche du capitaine Blood, etc.). **Prix: 6 000 F, David PRIMAUX, 50, rue de la République, 93180 Montreuil. Tél.: 48.57.81.05.**

Vds 600 XL + 64 Ko + lect. K7 1010 - 60 jeux - joy + 3 livres excellent état, le tout 1 050 F seulement (vente esp. poss.). Recherche-mono. couleur pour ST. **Mari GULMI, 16, rue Emile Zola, 59147 Gondrecourt. Tél.: 20.32.34.52.**

Stip! Vends Atari 130 XE acheté en avril 87, très peu servi + joystick + 4 K7 vierges 1 1 livre: le tout 7 000 F. **Christian GOUDY, St-Pardoul, 17400 St-Jean-d'Angély. Tél.: 45.59.53.54 (après 20 h).**

Vds News très bas prix en SF pour Atari ST l'oblier, Xenon, Car, Command Leather, Gold 2, R to Genesis, Out Run, Space Rac Herier, etc. **J Jérôme BARNECHE, 7, boulevard Saintenac, 30000 Nîmes.**

Vends pour Atari XL/Xe, disq. (et K7) nbre super jeux + 40 utilitaires - 12 disq. de logiciels + manuels. Prix très bas. Ou échange contre imprim. **Ahmet CIFILIC, 18, rue**

Eugène-Cotton, 44800 St-Herblain. Tél.: 40.05.14.01 (après 19 h).

Alfaise l'Vds 520 STF, anc. Romms drive Sony DF int - mon SC 1425 - nbx log. - boîte - joyst. - mag. Le tout 4 200 F, Turner TV, ST, CPC, 800 F. **Pascal FOLQUER, 93, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél.: 45.79.92.04.**

Vends Atari 620 STF + 2 000 F. Drive Cumana 3, 5 P double face: 1 100 F. Nbx Tit, St Meg, 1 ST 1 + de 40 pour 250 F. Le tout en très bon état. Vends pour Atari ST: Explora 250 F; Dungeon Master 160 F; les deux pour 350 F. Cause venue de mon. 520 STF, liquide nbx autres softs. **Serge MONTEY, 15, chemin de la Grange, 69800 Chassieu. Tél.: 78.90.66.56**

Vends logiciels pour Atari XL l'Spy VS Spy 3, Tuer n'est pas jouer, Leader Board, Jewels of Darkness) - revues: Tigra, Pokéby 8 F. **Franch FLAMBART, chez M Pessin Rott, la Bijuda Saint-Gilles, 50180 Agneau. Tél.: 33.67.78.68.**

Vds 800 XL - drive 1050 + impr. courrier 1027 + imprim. graph. 1027 + tablette tacté + livres + nbx log dont originaux. Excellent état pour 3 500 F. **Bertrand AUGÉ, 1, chemin des Essarts, 95330 Damont. Tél.: 39.31.12.33.**

Cause double emploi vend Atari 520 STF double face sous garantie: 2 300 F - disquettes joystick. Cherche imprimante Mac. **Jean-Jacques AUSTERVEIL, 36, rue des Artistes, 75014 Paris. Tél.: 43.22.19.56 (après 19 h).**

Vends Atari 130 XE + joystick + K7 vierges. Le tout en t.b.é. 1 000 F. **Christian GOUDY, St-Pardoul, 17400 St-Jean-d'Angély. Tél.: 46.59.53.54.**

Vds Atari 800 XL + lect. K7 impr. 1027, tabl tact 3 joysticks jeux/dsq. Bas: 6 K7, livres de docs. Etat impeccable. Total: 5 500 F. Prix justifié. **Léonard GUDDEM, Le Mimbeau, Bd de Chamantelle, 73100 Aix-les-Bains. Tél.: 78.08.81.43.**

Atari XE/XL, moniteur couleur avec 40 jeux (James Bond, Gauntlet, etc.), enne 2 000 F et 3 000 F à débattre. **Mickaël PUISSEUR, 10, route de Villeneuve Ormay, 28210 Nogent-le-Roi. Tél.: 32.82.45.80.**

Vends jeux sur Atari 800 XL K7 + lecteur 1050 HS. 150 F. **Thierry VERMOREL, 8, rue Joseph-Bouchet, 71170 Chaurillan. Tél.: 85.26.41.04.**

Vends Atari 520 ST neuf (2480) + moniteur monochrome + softs: 3 900 F (à débattre). **Thierry ROBIN, 14, rue Carnot, 94220 Kremlin-Bicêtre. Tél.: 45.21.08.78 (après 19 h).**

Vends jeux pour Atari ST, bas prix possible news. Out Run Genesis, Park Panther, Buggy Boy, Leatherneck... **Frdéric HOUEY, 4, rue Georges-Kirsch.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disques 1050 + magnéto 1010 + nbreux pig. sur disques et K7 + docs - manette - cartouche. Le tout 1 500 F. **Franch BENICHO, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay sous Bois. Tél.: 48.56.12.91.**

Vends Atari 520 STF (anc. Romms) + Free Boat + lecteur Cumana double face + boîtes de rangi + utilitaires - jeux: 1 500 F (valeur: 1 000 F). **Clément POLINE, 52, rue Crêt-Saint Pierre, 27130 Vermeul-sur-Avre. Tél.: 32.32.04.87.**

Vds Atari 520 STF + docs 2 300 F; recherche contact pour échange news. **Pascal BONY, 15 ter, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél.: 61.70.05.92.**

Pour Atari ST, jamais servi, lecteur de disq. SF 314 flexible face, 1 500 F. Jeux avec boîte soft word games 165 F + Arkanoid à boîte 35 F. **Georgy VIVAN, 18, rue Paul-Meyan, 78510 Triel. Tél.: 39.74.20.23.**

Vends Atari 520 STF de mais 88 - péritel - jeux + 2 manettes + livres. Le tout en t.b.é. + 2 500 F. **Robert DUPLY, 3, allée de la Butte-de-Rhomms, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.10.20.92.**

Vends Atari 130 XE + l'Gaf + XC 12 - disq. Prix: 1 500 F. Vends Casio PB 700 + livres environ 500 F. **David GRE-GOR, 22, rue d'Auzennes, 93165 Aubierchouart.**

Vends Atari 520 STF (Niles Romms, acheté le 11/87) + la-cure + souris + joystick + nbx prog des news, le tout 3 200 F. **Adel FERJANI, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél.: 42.52.44.96.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + magnéto K7 - 2 cartouches (Assembleur Editor, dig-duy) + nbx jeux sur disq. + 30 jeux sur K7 + joystick - nbx livres. Valeur: 30 000 F. Vendeur: 3 000 F. Vends aussi TV couleur, péritel l'prix à débattre). **Stéphane SOMMELET, 79, chemin de la Perrière, 44600 Saint-Nazaire. Tél.: 40.22.36.01.**

Vds Atari 130 XE prise péritel - transfé. Jamais servi. Excellent prix. **François CRETEIN, 8A, Le Crest-Ebis-d'Amont, 39220 Les Russes. Tél.: 81.60.90.08 (soir).**

Vends pour Atari ST: Masque - l'créma): 145 F + T1 31 à 55 (10 F pièce), l.b.é. **Christel BOUCHEROT, La Gabare, La Roque-Gageac, 24250 Domme. Tél.: 53.29.42.18.**

Vends CBS + adaptateur pour jeux Atari. Laissez à 250 F, si cela nécessaire prix à débattre, urgent. **Thierry ROYER, 150 bis, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél.: 42.25.85.62 ou 34.21.04.29.**

Vends jeux sur Break Out (90 F), Decathlon (100 F), Star Raiders + poignée (150 F), Ice Hockey (75 F) et Combat (60 F) pour Atari 2600. **Mathias HAVET, 25, rue de la gare, La Cliche, 93270 Baillet. Tél.: 28.40.40.11.**

Vends console CBS + adaptateur multi K7 + 20 K7

pour VCS Atari 2 600: 20 F pièce. **Marie-France COLIET, 5, rue Fragonard, 08800 Cagnas-sur-Mer.**

Vds Atari 520 STF sous garantie fin 87, Bon état. Cause double emploi. Prix: 2 500 F. **Guillaume MAILLARD, 68, avenue du Limousin, 23000 Guéret. Tél.: 55.81.92.19 ou 55.52.21.03**

Vds Atari 130 XE, lecteur disq. 1050, jeux d'origine! Gaunt-let Golf, Arkanoid, James Bond, Zorro, Ghostbusters, Red Over Moscow Free, 2 300 F. **Michel MAHUSSEAU, 5, rue de l'Orléansais, 41100 Vendôme. Tél.: 54.72.23.32.**

Vends Atari 520 STS 87 sous garantie cause cble emploi Bon état général. **Prix: 2 500 F. Tél.: 55.52.21.03.**

Vends Atari 520 STF + nbx jeux - T. de texte - Deqas + copieur (t.b.é.). 2 600 F à débattre. **Patrick GARREL, 11, Bd Jean-Jaures, 92100 Boulogne. Tél.: 46.05.16.74.**

Atari ST. Vends originaux: 90 F; SDI, TNT, Masque + Star Trek, Indiana Jones l'Alfarc, Crazy Cars, Sapriens, Trail Blazer, Barbarian (Psychosis). **Christophe, Tél.: 44.02.22.01.**

Vends Atari 520 STF garanti jeux manette: 2 500 F. **Didier LÔPEZ, 6, rue Hector-Berthoin, 92390 Villanova-la-Gaienne. Tél.: 47.94.15.48.**

Vds imprimante Atari SMM 804, l.b.é. peu servie, avec stock papier. **Prix: 1 200 F. Opt Yvelines (St-Germain). Tél.: 39.76.34.63.**

Vds drive SF 354 pour Atari ST: 700 F en t.b.é. Vends aussi ST Maos numéros 3 à 21: 20 F pièce. **Frédéric JOUSSEY, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél.: 40.35.28.45.**

Vends pour 520 ST, imprimante Okimate 20 couleur (ss garantie) + cartouches + câble + feuilles + doc, le tout 1 900 F + port. **Laurent LOCHON, 21, av. de la Gde Plage, 17170 St-Georges-de-Déon. Tél.: 46.05.94.26 de 18 à 20 h.**

## COMMODORE

Vds 20 K7 originales pour C64: 60 F pièce + lecteur K7 1531 + K7 Azimuth Head, 180 F port compris. Cherche correspondants sympas sur Amiga 500. **Alexandre ONADO, 11, résidence les Châtaigniers, 77270 Villeparisis. Tél.: 64.27.68.69 (après 18 h).**

Vends C64 + monit. coul. + lect. disk - lect. K7 - 2 autoformations Basic - Fast Load - Turbo 50 + joysticks - nbx jeux (le tout neuf). **Prix: 3 800 F. Laurent FAUQUET, 51, rue Edmond-Bonifé, 61130 Ris-Orangis. Tél.: 63.42.33.83.**

Vends C 128 + adaptateur TV + drive 1571 + lecteur K7 - utilitaires (Multiplan, CP/M, copieur) + nbx jeux. Le tout en très bon état! **6 000 F. Xavier LAMBERT, 35, rue de Clèves, 08000 Charleville-Mézières. Tél.: 24.59.00.89.**

Vends sur 64/128 toutes les dernières news à des prix incroyables. Joindre timbres pour réponse assurée. **Christian BREIN, 14, Hameau des Vieux Capucins, 28000 Chartres.**

Vends super C 128 + lect. K7 + nbx jeux + Jane + livre, le tout l.b.é. 1 500 F. **Vite! Pascal MASSON, 27, rue Cavérol de la Salle, 69330 Meyzieux. Tél.: 78.04.08.71.**

Vends originaux C 64 imports des USA/GB/Canada. **Tél.: 20.54.48.29. Echanges news sur Amiga. Tél.: 20.08.27.16. Demandez Frédéric.**

C 64: Vends originaux K7 150 F, disk (60 F). Echange l'disq. only) ou vende (disk ou K7) dernières news bas prix: Cherche souris pour 150 F. **Nicolas MEYNET, les Héparières, bât. C2, rue du capitaine Blazy, 83600 Fréjus. Tél.: 94.53.81.58.**

Vends C 64 - l'ES1 - l'ES1 + 1571 + joysticks + nbx jeux (cas-sertes et disks) + boîte de rangement - disks vierges - livres le tout 3 500 F à débattre. **Laurent LEIBLIX, 1, rue Voltaire, 62790 Laforest. Tél.: 21.77.85.56 (après 18 h 30).**

Vends C 64 + 1541 - lect. K7 - imprim. MDS 801 + joys-tek + souris + Power Carriage - nbx softs + docu-mentations (prix à débattre). **Christian ANCEL, 20, route de Colmar, 68370 Orby. Tél.: 89.71.25.84.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 - lect. K7 + moniteur monochrome + sac - livres - très nbx jeux + boîte de rangement (tout 3 000 F). Vends nbx originaux: 50 F. **P C Laurent FOUCHER, 84, rue Archersau, bât J, 75019 Paris. Tél.: 40.35.10.94.**

Vends C 128 + lecteur K7 + 70 jeux + adapt. 40/50 colonnes + Jane + manuels - 2 joysticks. Valeur réelle: 4 800 F. Vendu: 2 000 F avec port. **Patrice CASSE, L'Herm, 93000 Fois. Tél.: 61.65.05.24.**

Vends C 64 - lecteur disk + nbx jeux + Fastload + docs etc., 2 000 F. Echange softs pour Amiga. **J-Louis DEVRIS, 129, résidence Les Feuillères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél.: 55.88.07.13.**

Vends pour Amiga: Way of Little Dragons: 100 F, Dark Castle: 120 F, SDI: 120 F, Ferrari F1: 150 F, Def. Crown: 120 F. Jeux originaux l'boite et doc. **Abou FARMANF, domaine du Loup, le Rivet, bloc D, 08800 Cagnas-sur-Mer.**

Vds pour Amiga un drive externe 3 pouces 1/2 à 1010 sous garantie. **Prix: 1 990 F à débattre. Cherche logiciels originaux et interface Midi. **Jean-Marc, Mazère, 205, rue Dessau, 91000 Evry. Tél.: 64.97.81.01.****

Vends C 128: 1 500 F (87); 1541 2: 1 400 F (88); moniteur



















Un club d'Amiga et d'Atari ST rassemblent de se constituer à Rouges. BCK/NOA CORPORATION. La programmation de rayons sur toute la région Centre et le reste de la France grâce au développement d'un important service de correspondance. Ses principales activités sont : l'impression à moindre prix de schémas, la traduction de manuels et notices des regroupements d'échanges de hardware, des réalisations de câbles, la publication d'un bulletin gratuit et d'un bulletin de liaison en privé. Pour tous renseignements, écrivez ou téléphonez à Charles DESCOTES, 16, allée Henri Saïlé, 18000 Bourges. Tél. : 49 24 51 64.

**Dans le cadre de son expansion, la société CMS Informatique recherche un technicien de maintenance en micro-informatique pour début septembre. Envoyez CV et photo à M. Laurent, 31, rue de Maubeuge, 75009 Paris.**

## ECHANGES

Echange ou achat jeux sur C 64 en disk, uniquement les jeux qui se trouvent dans votre ordinateur. Marc FRANCHI, 105, Domaine de Mandat, 13290 Aix-en-Provence. Tél. : 42.39.81.50.

Echange pièces sur C 64 et Amiga et Atari. Gianni Sistes, 1 km Waring, Arr 2, Road Wlas, Der Dore, Test Drive, Out File, Ferra, Formle One. Pascal LAZARUS, 10, rue du Centre, 67540 Ostwald.

Spectrum cherche correspondant pour échanger jeux sur cassettes seulement, en français. Amwal, etc. Liste sur demande, merci. Nicolas FERROT, 28, rue de Grandfont Troy, 18570 La Chapelle-Saint-Ursin. Tél. : 41 64 71 85.

Echange pièces sur ST PC. Recherche Out File, Bug 4, Boy, Out Store et schéma de trais avec PC. Contact sérieux. Bernard FOUPEAU, 11, rue Tourneuve, 82208 Moissac. Tél. : 83 04 38 29.

Echange de vidéos news sur Amiga 500. Vends Trilogy Expert pour C 64 ; 200 F. Franck HUREL, 1, allée des Cèdres, 93310 Neuilly sur Marine. Tél. : 43.08.17.30.

Echange news news sur C 64 : Pac Land, la Pieds et Rim, Semai, Guiz, Vends fusils Indez, Thuncoats, Bivouac, Prof, Pro discutables. Céline DARBEILLAY, Finettes 16, 1920 Marigny Va, Suisse. Tél. : 02.62.44.28 (entre 19 et 20 h).

Cherche solution de The An Advanced Stud pour C 64. Cherche club dans la région de Metz. Philippe GIACRE, 62, rue Almond, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.96.08.46.

Cherche contacts sur ST et cherche personne programmeur

jeu d'aventure. Acheté et revendu pour ST. Rémy BRANDINI, 21, rue du Colonel Fabien, 64310 Moncaup. Tél. : 82.53.16.24.

500 ST échange news DR. Hervé DOLFIAC, 71, rue Rambuteau, 75004 Paris.

Echange programmes sur Amiga 500. Olivier GOUBINAT, SP 68647, 75900 Paris. Tél. : 1949722167167.

Atari ST cherche news et GFA rom système. Cherche aussi personne ayant déjà conçu un jeu sur Atari. Cherche aussi moyen d'éditer leur son. Ugolet Rémy BRANDINI. Tél. : 82.33.16.74.

Echange de vidéos K7 Thomson M0 5. Cherche jeux acqpl, 80 ou un autre écran. Thierry RIGOT, Nespoûls, 19600 Larche. Tél. : 55 86 87 86.

Echange logiciels sur Apple IIe. Envoyez liste. Réponse gratuite. Recherche : Pierre, Ken Waring, Shôh, Frédéric DAMASSO, 14 rue de la Fraternité Bédot, 77200 Orléans. Tél. : 60 03 61 88.

Echange pour Apple IIe programmes (Kawleka, Hacker, Emuldash...). 17 ans. Envoyez liste svp. Merci d'avance. Jean-François PERICHON, 188, Grande Rue, 41120 Montfau. Tél. : 78.06.13.17.

Echange news C64 (K7) : Test drive, Def, of the Crown, Ik Wainor, Reser, Arkarid 2, Inzgonat, Rims runner... Pour vente: Rich West Gate, Iron Horse, In, Samurai Warrior, Facard, Crazy Gears système. Recherche Commodore 2000. Payez les jeux... Patrick POENTO, 33, bd de l'Oustrin, 44000 Pau. Tél. : 53.32.83.24.

Echange news sur C 64, risec, un possédant de 29 04 88 : Revenge of Deh, Black amp Ti, F refly, Rolling Thunder... Yves MARTIN, 260, avenue de Fabron, 06200 Nice. Tél. : 93.21.88.41.

Cherche contacts sur ST (D40 ou 520). Possède nombreux logiciels (Space racer, Rolling Thunder, etc...). Envoyez vos listes sans attendre. Sylvain LERDY, 6, rue Laméy, 75005 Paris.

MC recherche programmes à éditer, logiciels et profs roms. Marc MERZOUG, 1, rue Lincoln, 75008 Paris. Tél. : 42.56.17.82.

Echange pour CPC 464 nhx, ogme et K7 et ordinateur. Envoyez vos listes. Alain DELAUNAY, 2, rue des Douits, 47000 Fagnac. Tél. : 81.90.85.00.

Echange news jeux sur C 64 et Atari. Cherche news sur Amiga. Cherche contacts dans toutes régions et leurs pays. David LEQUIPE, 144, rue du Grand Cormé, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.

Echange pour C 64 (K7) ou vidéo super news (Defence, Test Drive, Apollo 18, Last rirus, Ali, Ranger, Flatter, Aika 2, Rol Thunder, Semcural Werner, Fastar...). Philippe, 11, chemin de Certau, Bases, 64160 Morlaix (Pa) Tél. : 59.86.37.64.

Amiga recherche correspondances pour échanger en France ou étranger. Florent DAUSSOUILLEZ, 48, rue de la Mouslerie, 28200 CHAMPAGNOLE. Tél. : 84.52.19.28.

Cherche logs pour Atari ST, ainsi que films programmation, logiciels assemblés et C. Manuel HERNANDEZ, 8, rue J. Proudhon, hat 18, rue Les Buis, 25700 Valentigney.

Prix 520 STF cherche contacts jeux, util pour échanges courtois (un peu moins de 100 pers). Qui vous avez tout le matériel contactez moi. Olivier CUVILLON, Ecole maternelle E. Moreau, 62160 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.62.89 après 18 h.

Echange jeux sur ST (logos et recherche news). Stéphane, 16, rue Voltaire, 73510 Rebeis. Tél. : 64.20.85.90.

Pour Atari 1040 STF cherche correspondance pour échanges tous programmes, possédant news. Pour voir liste, réponse gratuite. Christian Ansel, 20 route de Colmar, 68230 Orbey. Tél. : 83.71.25.64.

Echange nhx jeux sur Atari ST news. Jean-Luc VIGANES, 12, Impasse Félixier, Chapin, 30100 Alès. Tél. : 66.86.18.26.

Cherche contacts durables pour échanges news sur C 64. Réponse assurée. Christian PAUL, 1, rue Saint Antoine, 75004 Paris.

Cherche correspondant 520 ST pour échange, vente, achat. Cherche club région Centre. Possède nombreux logiciels gratuits. Eric LANGLADE, rue Nationale Bugnot, 18130 Bugnot. Tél. : 85.96.50.06.

Echange de vidéos news sur Amiga. Vite! Envoyez vos listes (France ou étranger). Réponse assurée. Prasad News Eric BENHAMOU, 38, rue de la Passermentière, 42200 Valera. Tél. : 77.34.10.60.

Echange news sur Amiga 500 en ligne programmes du bo. Manuel Recherche programmes des roms et possédant sur ce news. Life France. Michel ESCHKING, La Chouzenne, 25720 Tullignan. Tél. : 25.53.54.01.

Echange hot news sur Amiga. Recherche contacts France et étranger (Suisse, Belgique, Allemagne...). David MAIRE, 7, hameau de la rue, 53293 Morvieux. Tél. : 27.80.05.85.

Atari 520 STF. Cherche contact pour échange, possédant news. Francis Rigby, Boy Fir an Fogel, Réponse assurée, possédant de nombreux. Franck GRISONI, 7, rue Georges Brassens, 95450 La Villeneuve St Martin.

Echange news sur C 64 / 128. Possède : Les jeux de la mer, Siehr, Cereny, Astoria et Fabzace, Blueberry, etc. Retz HV5, Rommont 8, 3962 Montrea, Suisse. Tél. : 077.41.72.55.

Amiga 2000 échange news contre originaux : vidéos exceptionnelles 512 Ko pour 500. Prix 800 F. Hier le week-end. Carole SOLTANE, 37, rue Pierre Brassens, 93600 Paris. Tél. : 48.45.94.97 après 22 h.

Echange programmes sur Amiga 500. Emmanuel AUBAN, 51, rue du Général de Gaulle, 76200 Evreux. Tél. : 35.55.74.62.

Videomiste échange contacts. Sender Frohbalcoric Steinhak, Vends joystick Scry S270 professionnel + 1 K7 informatique, 330 F. et tout. Bernard ESTORGUES, 129, place du 19 octobre, 18110 Bertles Orgues. Tél. : 65.96.81.88 ou 73.31.15.95.

Echange news contre news sur 800 XL et 130 XE disq. Vends 800 XL + 05C + C 12 + nombreux logs, 12 700 F. Recherche France + Europe. Philippe MORILLI, rue de la Poste, 30150 Montmaur. Tél. : 66.50.15.44.

Echange jeux sur Atari et compatible PC. cherche me à toutes réponses. Cécile JANSENS, 34, bd Victor Hugo, 92200 Neuilly sur Seine.

Recherche d'urgence à Toulon (Provence) pour C 128. Echanges nhx news sur C 64. Christian TELLECHEA, 7, rue Montagne, 64500 St-Jean-de-Luz. Tél. : 69.50.00.00.

Apple II/e cherche contacts pour échanges logiciels en français. Possède news en France et en Suisse à l'étranger. Michaël HARAUD, 83/87, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.88.71.57.

Amiga en recherche contacts pour échange de jeux et logiciels. Cherche aussi Demos sur le Veld C 64. Collectif symp. Iméme célébrari, Jérôme GUNIF, 36, rue des Pâquerettes, 55600 Eaubenne. Tél. : 3406.38.87.

Vends C 64 + ect. 400 F. art, K7 + joystick + 25 jeux originaux + tous le matériel, vendu 3 000 F. Emmanuel LEBALLAIS, 18, rue du Général de Gaulle, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : 48.44.18.31 (après 18 h).

Echange de vidéos news sur ST, recherche logiciels gratuits. Bertrand PEREISE, rue des Froles, 66280 Lézard Plage. Tél. : 87.65.58.36.

Amiga échange logiciels sur disco. Cherche également logiciels et docs sur l'Amiga 500. Michel BANNARTH, 8, senta du Milieu des Gaudins, 55150 Trevery. Tél. : 38.60.44.49.

Echange jeux et logiciels sur Amiga. Possède news et cherche pers. pour venir à la K7 et Atari. Benjamain AMAUDRIC DU CHAFFAUT, 6, rue au Lin, 25000 Charley. Tél. : 37.23.46.02.

Echange un moment de votre temps pour un Amiga 500 STE ou A 601 + A 1010 ou un A 500 car un Genlock P/S/Secam avec caméra HV 700 - original. Jean-Charles. Tél. : 48.29.03.45.

Echange news sur Amiga. Cherche contacts dans toute l'Europe. Débutants s'échangent. The Supervisors, case postale 12, CH 1605 Chexbres (Suisse). Tél. : 021 821 56 21 (le soir).

Amiga 5001 Cherche contact sérieux possédant news pour échange ou vente à bas prix. Réponse à 100 %. Ludovic TOP, 5, rue Henri-Dunant, 59840 Compret.

Echange jeux sur CPC 6128 Amstrad. Envoyez vos listes sur tout news. Recherche club. Différence en jeu plus ou moins élevée. Marc. Stéphane LEVY, 14 allée des Dames des, apt 85, 92100 Nanterre.

Cherche contacts Amiga pour échange rétro news et jeux, cherche disq. 3 1/2, 5 1/4, 5 1/4, 5 1/4, Sylvain RIBAUDT, 37, rue du Bois, 91500 Savigny sur Orge.

Echange programmes Amiga II/e sur Atari. Possède news et jeux. Eric Teo 3, Gaudin, Vaugrigny, 1 km Waring. J. Nhx ogme. Gérard KARCENY, 145, avenue Jean Jaurès, 75018 Paris. Tél. : 42.38.05.16.

Echange logiciels sur Amiga 500, 1000 et 2000 contacts sérieux, rapide et durable. Thierry MATTOITI, H L M, Petit Vivier, hat 2 asc. C, numéro 16, 65000 Perpignan. Tél. : 68.62.21.47.

Echange news C 64. Pos. : Winter Games 2, Impossible M s sur 2, Astérix chez Rhazzer, L'ingénieur, Olivier BATAILLE, 38, rue Victor Hugo, 67400 Nyonelles-Godault.

Amiga 500 cherche news sur les logiciels de jeux et utilitaires. Merci d'envoyer l'adresse d'échange de jeux. Isabelle ALURAY, 21, rue Rochebrune, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : 48.35.37.60.



**LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF**

<p><b>PAYEZ VOTRE MICRO — 50% du PRIX NEUF</b></p>	<p><b>107 Rue de la Tombe Issoire PARIS 75014 M° ALESIA Hor. 10h30 - 19h MARDI au SAMEDI</b></p>
<p><b>OCCASION.</b> matériels, périphériques ACCESSOIRES : - AMSTRAD - ATTARI - COMMODORE - APPLE, THOMSON - SINCLAIR, ORIC - MSX etc - COMPATIBLE PC <b>SAV 3 MOIS GRATUITS + 2000 logiciels à 50% du Prix neuf TOUTES MARQUES !</b></p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">EXPOSITION PERMANENTE</p>	<p><b>TEL. 43.21.51.00</b></p> <p><b>REPRISE IMMEDIATE DE VOTRE MICRO CONTRE UN BON D'ACHAT DE SA VALEUR VALABLE 1 AN</b></p> <p><b>TEL. 42.08.12.90</b></p>
<p><b>SAV Rapide TOUTES MARQUES</b></p>	<p><b>EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE : 72 h</b></p>
<p><b>PAIEMENT : CREDIT GRATUIT 3 MOIS Cetelem, Carte bleue, Carte aurore</b></p>	



# PETITES ANNONCES

**TILT MICROLOISIRS**  
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09  
Tél. : (1) 48 24 46 21. Télex : 643939 Edimenci

## RÉDACTION

**Rédacteur en chef**  
Jean Michel Biotère

**Directeur artistique**  
Jean Pierre Aldebert

**Rédactrice en chef adjointe**  
Anne Sophie Breyfus

**Secrétaires de rédaction**  
Catherine Rouzet et Françoise Gaurard

**Chefs de rubrique**  
Mathieu Brisson, Jean-Louis Renaud, Denis Scherer

**Rédaction**  
Dany Boulouck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Reix

**Premier maquettiste**  
Gérard Lavoie

## Maquette

Christine Goursac, Christine Régrier

## Documentaliste

Michèle Gougeusse

## Secrétariat

Catherine Van Calwenbergh

## Ont collaboré à ce numéro

Frédéric Aubert, Nadia Berteau, Anicée Brucic, Eric Cahéna, Daniel Claret, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautleuville, François Hermelin, Aziz Huygheues Lacroix, François Juhanna, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Denis Schullone, Florence Serpelle, Brigitte Soucailoff, Laurent Traumada, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutrelx

## ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.  
Tél. : (1) 48 24 46 21.

## Editeur

Catherine Innocenti

## Directeur de la publicité

Clara Vésina

## Chefs de publicité

Adélaïde de Germond

Tur Marantet

## Assistante

Clairine Lefebvre

## Écrivain

Sophie Bégin

## Ventes

SOC. Philippe Rumeau

24, bd Prisonnière, 75019 Paris

Tél. : (1) 48 24 25 60. Tél. fax : 05 21 37 07

## Service abonnements

Tél. : (1) 60 65 45 54

France : 1 an (12 numéros) : 215 F. TVA incluse. Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (inclu. porteur) (Taux selon nous consultés). Les chèques doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements RP 73 7798 / Saint-François-Phiberry, Cedex)

## Promotion

Isabelle Nevrud

## Directeur administratif et financier

Jean Weiss

## Fabrication

Jean-Luc Vallet avec Pascale Bruixelles

## 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 14/12/1980. Principal associé : Séguin. Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9. **Président-Directeur général** : Francis Morel.

## Directeur délégué

Jean-Pierre Roger

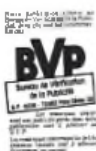
La reproduction, même partielle, de tout les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rééditées ou publiées dans « Tilt Microloisirs » sont libres de tout droit. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous cellophane (70 F port compris).

Règlement anticipé par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09

## Couverture

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie

Tirage de ce numéro : 96 000 exemplaires



**Directeur de la publication** : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1988 -  
**Photocomposition et photogravure** : HEI, 94700 Maisons-Alfort -  
**Imprimerie** : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -  
**Distribution** : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 67 L.

Echange exclusivement news sur CPC 6128. Possède Karov, Gabriel, Northstar, Druid 2, Beyond the Ice Palace, etc. **Fédéric AGUERRI**, quartier Les Pins La Saugie 40, 13127 Nituelles. Tél. : 42.75.15.06.

Echange, vend news sur Amiga, possède contacts étrangers (Allem., U.S.A., Norv., Canada, Suisse). Accepte tout public (début., confirmé). Réponse assurée. **Christophe PARIS**, 13, rue Nicolas-Untersiebler, 57000 Metz. Tél. : 87.36.01.12.

Echange n'brses nouveautés (Outrun Buggy, Leather) sur 520 STF. Vends originaux (Gauntlet, Karaté Kid). Prix raisonnables. Envoyez listes. **Laurent ZANNI**, lotissement Le Verdeler, 65500 Velaines. Tél. : 29.78.00.25

Atari ST ayant fait d'éducatif cherche échange contre d'autres logiciels. **Pierre TOTOLA**, route d'Yvetot, 76760 Yerville. Tél. : 36.66.82.51 (après 18 h).

C 64 (disq.) poss. : Bionic Commando, Rocket Ranger, Hercules, Alloyun, Alien Syndrom - news téléphone moi. **Stéphane FACOTTI**, 11, Rue du Rossignol, 68170 Rinheim. Tél. : 89.64.28.02.

Cherche sources en assembleur sur Amiga. Programmeur de Demos. Echange logiciels dans le monde. Cherche contacts sur Archimède, Amigaovers. **Eric DUKAYON**, 41, rue de l'Étrier, 53480 La Bassée.

Echange jeux/utilitaires (disq.) sur C 64/128 - cherche bureaucratie et mission X114 (disq.) - vend K7 très prix - achète MPS 1200 et souris 128. **Cyril CHAST**, 7, rue Amiral-Coubert, 84160 Saint-Mandé.

Vends sous Amiga neuve, faire offres échanges super news sur Amiga. Correspondants sérieux only ! Cherche contact sur C 64/128 disq. **Christophe SUAREZ**, chemin d'Esquerre-Pouyfyene, 65100 Lourdes.

Amiga 500 achète, échange, vend jeux. Possède news comme Gena Sisters, Alien Fire, Thaxder, Jet... Cherche aussi contacts avec leurs clubs ou groupe dans toute la France (ou même ailleurs). **Fabrice GIBELIN**, les Collettes, Camps-la-Sourde, 83170 Brignoles. Tél. : 94.80.80.64.

Venez rejoindre notre club (déjà 15 adhérents notamment U.S.A. et UK), possède nombreux news et simulateurs sur C 64. Disq. (recherché Jet, Destroyer) **Olivier GERRER**, 1, rue Malherhof, 68810 Schweighouse.

Echange ou vend news sur Amiga 500. Vends aussi Trilogic Expan pour C 64 : 200 F. **Francis**, Tél. : 43.08.17.20. K7 (on a C 64) : 100 F. Defender, Crown, Superheros 2, Test Drive, Matchday 2, Judoat Sport... etc. Possibilité vente 40 à 70 F. Même débuts. **David BASSENGHI**, 49, rue de Terrenoire, 42100 St Etienne. Tél. : 77.33.05.88.

CPC 464, échange n'brs jeux. Cherche contact connaissance assembleur. **Mark**, 84100. Tél. : 90.34.50.86.

Vends ou échange jeux Atan 520 SDI : Gunship Flight, Simu LI, Space Shuttle contre news « hard ». **Christophe LANDES**, 52, rue Carnot, apt 253, Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.82.20.

Echange centre 5 disq. pleines 3,5 TO 8 jeux et divers J'offre 1 superbe Sharp PC 1211 + imprimante CE 122 + livres + magnéto. **M. Pierre LEGRAS**, Les Tilleuls, bât D n° 40, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.68.13

Echange News (jeux/utilitaires) pour Atari 520 ST, région parisienne (92) et Paris. **Jocel DURET**, 5, rue G.-Boisseau, 92110 Cligny. Tél. : 47.30.00 61 Re soir.

Recherche Atariiste sur Besançon pour contacts amicaux. **Romain BOUSSARD**, 5, rue Resal, 25000 Besançon. Tél. : 81.69.76.38

Echange ou achète programmes originaux pour Amiga. **Jean-Luc TAUNAY**, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.28.66.72.

Echange logiciels dont News pour Atari 520 STF. Contact sérieux. Envoyez vos listes ou téléphonez. **Stéphane FEULLANT**, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.

ST cherche contacts (sérieux) dans la région parisienne et tant qu'à faire dans les Yvelines. Me contacter sur **SM 1<sup>e</sup> ST Bal**, Diogenes.

Echange logiciels sur Amiga. Possède nouveautés (3 Stoggles, King of Chicago, Manhattan Dealers). Cherche revues sur Amiga. Envoyez listes. **Gilles GALAUD**, 27, allée des Badamiers, cité Victor, 97400 St-Denis, La Réunion. Tél. : 41.76.38.

Echange n'brs jeux et utilitaires sur K7 pour Amstrad 464/664/6128. Cherche programmeur/assembleur pour échanges d'idées. Tél. : 54.80.09.08 (après 19 h).

Echangerait jeux (News ou pas) sur PC et Compatible. Réponse assurée. Possède Deforthec, Marblead, Zombi, GP 500 cc et n'brs autres. **Fédéric DUPOUY**. Tél. : 68.02.12.28.

ST cherche contacts. Possède 1040 + synthé D 60 et beau coup de softs ! **Christian MARBAIX**, 1, route de Sézanne, 10370 Villenauxe-la-Grande. Tél. : 26.21.32.77.

Echange ou vend bas prix jeux pour Atari ST (Out Run, Buggy Roy, Space Racer, Gunship, Giness, Letherneck... ). **Frédéric HOUET**, 4, rue Georges-Kuisch, 51300 Vitry-le-François.

Echange/achète/vend logiciels News pour Amiga 500. Cherche Multiplan et autres. Vends C 128 D + n'brs docs +

manette + News sur disq. Prix : 2.600 F (à débattre). **Laurent LEBEVRE**, 210, rue Henri-Barbousse, 69540 Caudry. Tél. : 27.76.04.83.

Echange jeux pour C 64 (possède : Flatout, Test Drive, Quedex, Defender, Breaker Prof...), Réponse assurée, envoyez liste. **Yannick FERSTLER**, 6, rue Bellevue, 57410 Montbronn. Tél. : 87.86.33.39

Apple 2 E cherche contacts. Possède News, solutions. Je recherche Ultima 5, The Ancient Art of War et de l'aide pour OO-Topos. Envoyez liste. **Fédéric PAOLUCCI**, 145 B, impasse de la Vnie Romaine, 34090 Montpellier.

C 64. Echange News sur disq. only. Possède 10, T Renegade, Snake Fleet, Super Hang on, Arkanoïd 3, Mask 3, etc. 100s News du 4.6.88. **Xavier RATAYZNY**, 9, allée du Parc, 59590 Raimies. Tél. : 27.46.93.07.

Amiga 500 cherche contacts sérieux et sympas pour échanger tout prg. (util., jeux, démo...) dans la région si possible. **Marc BONNOT**, 28, rue Léger, Berth, 51200 Epervain.

Echange de toute urgence pour C 64 de n'brs disq. et K7. Recherche Thai Pan en original contre plusieurs jeux ou Soki a Million 1. **Frank ROSSON**, 207, rue de la Justice, 54710 Luttes. Tél. : 83.54.74.56.

Echange News Amiga... Contacter **Christophe** au tél. : 21.28.00.08 (après 18 h).

Echange dernières News sur Amiga. Recherche contacts à l'étranger (U.S., R.F.A., Suède, Belgique, Suisse...). **David MAIRE**, 7, hameau de la Rue, 58283 Moncheaux. Tél. : 27.80.05.85.

Possesseur Amiga + Digiview cherche contacts pour échanges divers, trucs et astuces. Intéressé par digi., sonore. **Patrice FARD**, 4, allée du Dauphiné, 95130 Piessis-Bouchard. Tél. : 34.13.89.66.

Echange C 64/128 échange 10 ou 15 disq. de Super-News au choix contre 1 synthé vocal (genre : Voice Master). Cherche aussi contact étranger et échanges. **Frédéric JACQUEMONT**, 9, rue Jean-de-La-Fontaine, Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.00.68.

C 64/A 500 échange News sur disq. only ! Possède Combat School 2, WWF Wrestling Platform, Police Academy 2, etc. Réponse assurée. **Olivier NGUYEN**, 11, place Gabriel-Péri, 83440 Dugny.

Echange logiciel (News utilitaires) pour Amiga + vende Texcraft plus (tél. : 29.62.23.45) et échanges pour 520 ST (tél. : 39.89.89.25). **Christophe MUGNIER**, 2, rue Masse net, 73180 Cognin.

Echange ou vend jeux sur Amiga/Buggy-Boy, Interceptor, Explora, etc. **Frédéric BEVILACQUA**, 8, villa Charles, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.28.06.78.

Possède n'brs jeux sur 520 STF pour échanges. Recherche nouveautés et doc du logiciel Spectrum 512. **Christophe SILVESTRI**, 135, rue des Roses, 47620 La Passagne. Tél. : 83.96.44.89 (après 18 h).

C 64, échange News sur K7 uniquement : I.O., Air Rallye, Mercenary, Private, Rimrunner, Atv Simulator, Jet Boy... Envoyez listes. **Philippe SOUVY**, 16, rue Jenner, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.99.71.

Echange ou vend programmes sur K7 pour MSX 1. Envoyez liste. **Thierry FIEV**, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 78.63.83.87.

Echange tous programmes du C 64. Je possède des News du 28.03.1988 (Simbad, Instant Music, Skate or Die). Echange Super News contre cartouche. **Frédéric QUATRINI**, 182, avenue Paul-Roubi, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.87.61.

Amiga et C 64 : vend ou échange hot news, Interceptor, Bobo, Cap Blood, Mortville Manor... Réponse assurée. Prière fournir timbres svp. **Thierry HANCE**, 1, rue Abbé Fricot, 54400 Longwy Haut.

Echange news et olises sur C 64/128 (disq. only) Tout contact. Même débutant, accepté. Sérieux, réponse assurée à 100%. Attend propos. **Alain GIBERT**, 15, rue de l'Essart, le Collé sur Morin, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.04.21.51.

Echange et recherche news sur Amiga (ou échange news ST contre news Amiga) sur Paris et région. **Alexandre ou Arnaud GLOTER**, 4, rue Turpin, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. : 48.75.17.93 de 17 h à 21 h.

Echange News, cherche Spaco barrier, Flight shark pour ST. Réponse assurée, j'indire liste. **Fabrice BORTONE**, 28, Les Baumelles, 13127 Vitrolles.

Echange ou achète jeux Samantha Fox sur CPC 6128. **Noël BIL**, 83, chemin du Grand Route, Lamulatière. Tél. : 78.51.25.05 après 19 h.

Echange, vend super news, au 2/07/88 : Skull, Bobo Ocean, 2000 lignes sous les murs, Pandora, Platoun et plein d'autres news encore (Thunder). **Fabien HANSCOTTE**, 16, avenue Pasteur, 59117 Wervicq sud.

Recherche correspondant Amstrad CPC disk ou cassette sur Blanquefort St Aubin, St Madard le Plan, Evyines et environs pour échanges. **Jean-Michel RISPAIL**, 24, rue Rosa Bonheur, 33290 Le Pin Medoc. Tél. : 56.95.00.05.

Echange argis pour CBM 64 sur disq. et K7 toutes dernières news. Cherche contact pour échanges music import, Medley, Remix France et étranger. **Marc FERRAT**, 19, rue A. Mas, 01600 Bourg en Bresse. Tél. : 74.21.96.19.



# TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

**NOUVEAU  
& DEMENT !**

**DES CENTAINES\* DE HITS  
ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE  
PRIX D'UNE COMMUNICATION  
TELEPHONIQUE SUR 3615**

**Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron,  
Renegade, Trantor, Impossible Mission,  
Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1  
et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way  
of Exploding fist, Zorra...** et des centaines  
d'autres titres accessibles directement chez vous  
7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable  
service de Téléchargement de Logiciels.



## QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.

Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à partir d'une cassette ou d'une disquette.

Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).

L'avantage du téléchargement, est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connexion correspondant au transfert du code soit environ 15 F. pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connexion. Il n'y a pas d'autre coût pour l'utilisateur.

### COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le 3615, tapez le code AMCHARGE et choisissez la rubrique Téléchargement.

Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrez le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.

Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.

Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.

Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

### 3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service 3615 AMCHARGE vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum) et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

### SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour télécharger il faut :

- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications

### COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement AMCHARGE chez votre revendeur de logiciels.

Vous pouvez aussi le commander par correspondance :

- par Minitel : tapez 3615 AMCHARGE et passez votre commande
- par Téléphone : 93 42 57 12
- par Courrier en renvoyant le bon ci dessous

**AMCHARGE\_BP 36 06561 VALBONNE Cedex**

T1-57

NOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je désire recevoir

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F..... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F..... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F..... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F..... = F

Total = F  
Frais de Port = 15 F  
A payer = F

Règlement :

- je joins  un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE),  mandat-lettre
- je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° ..... Date d'expiration : .....

Précisez votre ordinateur CPC 464  CPC 6128

Signature



ATARI 520 ST.  
On connaissait l'arme pour détruire.  
Voici l'arme pour créer.



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**3 490 F TTC\***

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3 1/2", souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

\* 520 ST = 3 490 F TTC - 2 943 F HT. 520 ST + moniteur couleur = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR  
DE L'ARME INFORMATIQUE.

**ATARI®**